

Прошло 3 года с момента запуска игры и многое изменилось. Во-первых, благодаря действиям Общества по убийству большинства Рейдовых Боссов, Мировым Угрозам, Другим Гильдиям, а также владению наибольшим количеством Мировых Предметов, мы привлекли достаточно внимания и стали неофициальной гильдией номер 1. Гильдия 1-го ранга была огромной гильдией гуманоидов, насчитывавшей более 20 тысяч членов. Хотя мы были уверены в своей способности справиться с ними, создание таких прямых врагов, как они, на столь раннем этапе игры было бы довольно утомительным.

В реальной жизни мне исполнилось 9 лет, а моей сестре 14. В сфере образования, благодаря онлайн-обучению, которое каждый может пройти в своем темпе, я заканчивала среднюю школу, в то время как сестренка заканчивала степень бакалавра в области компьютерных наук.

То ли благодаря нашему интеллекту, необычным поступкам, то ли чему-то еще, мы стали настоящими знаменитостями... или, скорее, чем-то вроде «дочерей кого-то знаменитого». Другими словами, в Интернете было больше информации о нас, чем нам нравилось, чем нам было удобно. Что ж, мы уже ожидали этого и имели некоторый опыт, так что это было не более чем незначительное раздражение.

Что касается нашей базы Гильдии, она всегда может быть лучше, поскольку совершенства не существует... тем не менее, я уверена, что мы создали самую надежную защиту во всем Иггдрасиле. Вот как все прошло.

После создания членов нашей команды мы начали мульти мировой квест по поиску мировых предметов. Именно здесь мы серьезно злоупотребили положением нашего отца в игре. Мы знали его имя пользователя и пароль для входа, поэтому это стало очень легко. Конечно, поскольку игра сканирует пользователя во время игры, мы не могли этого сделать, но его собственный компьютер охранялся не так тщательно. Поскольку это был еще и его собственный персональный компьютер, он уже был подключен к частной сети, где все, что нам нужно было сделать, это ввести информацию и нажать Enter.

Мы обыскали все Мировое Древо в поисках мировых предметов, а также нескольких важных вещей, которые могли нам понадобиться... записали все это на отдельном листе бумаги, чтобы его нельзя было отследить, прежде чем снова закрыть его. «Не оставлять следов» — мудрые слова вора.

Когда мы узнали место, все стало легко. Все мировые предметы, которые все еще были спрятаны по всему миру, были легко найдены, поскольку мы точно знали, какая шахта, дерево, камень или где-то еще это находится. Какого босса нам нужно было победить, как нам нужно было соответствовать условиям... это было легко.

Затем, получив в общей сложности 50 мировых предметов за один год (как в спешке), мы начали совершать набеги на более мелкие гильдии, которые скрывали мировые предметы. Мы сделали вид, что гонимся за их деньгами, и рейд такого масштаба нас устраивал (чтобы мы выглядели слабее, чем были на самом деле, чтобы нас не заподозрили). Конечно, гильдии, подвергшиеся нападению, большую часть времени тоже хранили молчание. Поскольку, если станет известно, что их Мировой предмет был украден, их будут бить по всему серверу, чтобы получить информацию о Мировом предмете, чтобы узнать о его функциях и возможностях. Важно помнить, что это было еще на заре существования игры.

В некоторых случаях, когда гильдии открыто жаловались на то, что они потеряли из-за нас свой Мировой предмет, нам просто нужно было показать им, почему нас называют неофициальной гильдией номер 1 в игре. Мы вернулись и полностью разгромили их и их

Оружие Гильдии. Сломали каждую стену и предмет, чтобы нанести финансовый ущерб. После этого они поняли послание... даже другие гильдии.

Когда мы вернулись, мы начали работать и над другими нашими NPC. NPC, которые имели решающее значение для гильдии. Некоторые из них были бы смехотворно мощными, в то время как другие были бы полезны в других отношениях.

Сначала мы создали четырех Областных Стражей... из которых мы сделали четырех Изначальных Императоров Моря. А именно Эдвард Ньюгейт (Белоус), Рыжеволосый Шанкс, Шарлотта Линлин (Большая Мамочка) и Кайдо. Было странно смотреть на прошлых врагов, которые теперь были абсолютно преданы нам, особенно после того, как мы убили троих из них (ВНИМАНИЕ, СПОЙЛЕР! но... это продолжение, так что, если вы не читали предыдущий роман, то это на вас ). Каждый из них... конечно, 100-го уровня. Меньшее было бы оскорблением их мощи и силы.

Мы поместили Белоуса и Шанкса в некоторые открытые области гильдии, чтобы их можно было легко переместить в любую точку подземелья в любой момент.

Кайдо поместили с Алишей на 8-м этаже. Действуя как ее щит и абсолютный танк, который может блокировать и убивать всех. Мы включили защитный мировой предмет в создание Кайдо... никто не мог пройти мимо него.

Наконец, мы назначили Большую Мамочку Хранителем сокровищницы. Поскольку в прошлой жизни она всегда была так уверена в своих сладостях, я подумала, что если мы просто заменим их на золото и деньги, она отлично справится с их защитой. Пока ее сила осталась, нам нужно было сильно изменить ее личность и уровень интеллекта. Очевидно, что у нас не может быть гигантской тучной старухи с интеллектом пятилетнего ребенка, но с силой Бога, которая неистово бежит внутри, где мы храним все наши ценности. В целом, это сработало. Как и в случае с Кайдо, никто не смог бы пройти через Большую Мамочку.

Наконец, мы решили немного скопировать Шесть Плеяд Назарика... но в своем собственном стиле. Взяв за основу тему One Piece из нашей прошлой жизни, мы создали 7 Военачальников.

Мы собрали настоящих 7 Военачальников, а не странных, которые присоединились позже. Сэр Крокодайл, Джимбей, Донкихот Дофламинго, Боа Хэнкок, Бартоломью Кума, Гекко Мория и Дракуль Михок.

В отличие от Назарика, у которого были зафиксированы 3000 уровней, у нас было достаточно 4000 уровней, и, честно говоря, мы могли попросить/купить больше... поэтому мы щедро дали им всем уровень 80 или выше.

Чего-то, чего мы сами не ожидали до последнего момента, — это дать Гекко Мории 100-й уровень Нежити. Хотя лично нам не нравился дизайн его персонажа, мы не могли не согласиться с тем, что его способности как нежити, а позже и обладателя плода Кэге Кэге очень помогут гильдии. Сделав его Повелителем, как Момонгу, но внося серьезные изменения во внешний вид его персонажа, мы теперь получили своего собственного миньона, который мог призывать и контролировать бесконечное количество солдат-нежити.

Мы дважды проверили его характер, чтобы убедиться, что он больше не ленив и не глуп. Самое главное, мы связали его мыслительный процесс с верностью нам превыше всего. Человеку с таким большим потенциалом нельзя было позволить быть таким, каким он был раньше.

Остальные военачальники получили почти такую же сборку, как и раньше. Мы изучили наши

воспоминания, чтобы как можно больше передать им уникальный образец боя из их предыдущих жизней. Несмотря на то, что они уже достигли 100-го уровня, их способности будут разблокированы со смертью Древа, и каждое совпадение будет суммироваться.

Если не считать фуража, который мы приготовили, это была основная часть боевых сил гильдии. Нам не хотелось воссоздавать наших братьев-адмиралов морской пехоты, поскольку... ну, мы были не в лучших отношениях, но и не так уж и плохи. В общем, это было немного неловко. Как ни странно, с бывшими врагами все было в порядке. Похоже, пока они не находятся на «неловкой» линии, все хорошо.

У нас еще много времени до перемещения; Еще 9 лет, если быть точной, но нам нужно, чтобы это место работало при любых обстоятельствах. Трудно расставить приоритеты, что делать. Является ли более важным завоевание других гильдий, которые только что были обнаружены или подтверждены наличием Мирового предмета? Или нам следует создавать больше NPC?

КОММЕНТАРИЙ, Столько всего предстоит сделать, слава Богу, что времени осталось еще много.

<http://tl.rulate.ru/book/107083/3889467>