

Мы с Систой участвовали в разных чемпионатах мира и выиграли турнир. Я победила в Асгарде (поскольку я смогла свободно войти в него со своей расой) и сестренка здесь, в Ванакейме. Хотя мы обе получили Класс профессии, мы намеренно оставили его пустым. Возможно, это понадобится нам позже, но сейчас мы не хотели жертвовать классами, которые мы получали и зарабатывали так долго.

Мы не знали точно, сколько опыта накопило наше кольцо, но знали, что это смехотворная сумма. Иногда, когда сервер зависает и ему приходится обновляться, я чувствую себя немного виноватой без всякой причины... да, совершенно без причины. Мы не делали ничего такого масштаба, который мог бы отставать от всего сервера с цифрами... нет. Мы не убивали сотни рейдовых боссов и не фармили их ради опыта и опыта без перерыва.

Так или иначе, пока наши сотрудники украшали нашу гильдию, а точнее создавали внутри нее целый миниатюрный мир, мы начали создавать основную массу NPC, которые будут держать колеса гильдии в движении.

Во-первых, это был источник пищи. С рыбой проблем не будет, поскольку мы установили определенное количество ROR уровня 1-5 различных видов рыбы в озерах уровня 9. Которая была разделена на 2 части. Одна часть находилась в помещении, где было роскошно и похоже на гигантский отель, а другая была красивым городом, граничащим с красивой гаванью.

Мясо также было решено таким же образом через ROR-монстров. Хотя сейчас они ничего не оставят, в Новом Свете сбросят все свое мясо и другие части, которые можно было бы с пользой использовать.

Что касается сельскохозяйственных культур, мы рассчитывали начать монокультуру с помощью NPC-фермеров низкого уровня и нескольких вестников природы, чтобы они могли выращивать растения почти мгновенно. Чтобы снизить риск уничтожения видов растений, мы добавили барьер, который не позволяет бактериям покинуть или проникнуть в пространство. На самом деле я поражена тем, что вообще существовала такая функция, но мне не на что жаловаться. Нам просто нужно было сделать территорию фермы достаточно большой, чтобы можно было многократно накормить сотни людей... что оказалось намного проще, чем мы ожидали. Оказывается, современные технологии, смешанные с магией, в игре, которая бросает вызов реальности, могут создать систему, которая по желанию генерирует почти бесконечное количество еды.

Наконец, пожалуй, самая важная часть. Администрация и мозг гильдии. В Назарике Демиург, Альбедро и, возможно, Актёр Пандоры работают над этой работой неполный рабочий день, когда они не бегают, выполняя работу по генеральному плану Аинза или по его поручениям. Мы хотели отдельно создать несколько NPC, которые будут только заниматься бумажной работой и делать трудный выбор... и получать от этого удовольствие.

Создание... 5 старейшин. Подводя итог, они были нашими слугами с документами. Каждый из них обладает интеллектом, равным, если не превосходящим интеллект Демиурга... мы сделали их такими. Мы не только максимально увеличили их интеллект и удачу, но и изменили все их личности и вклад. Они были бы идеальным советом... никогда не эгоистичными и всегда ставящими нас и гильдию превыше всего. Поскольку мы не знали их имени, мы назвали их от 1 до 5, от самого низкого до самого высокого. Прозвища мы им дадим позже в Новом Свете, или они смогут выбрать сами.

Хотя сейчас они действительно ничего не могут сделать, они наверняка пригодятся позже... или, по сути, навсегда, начиная с перемещения. Они будут заботиться о «настоящих» врагах;

оформление документации. Груды и кучи этого бесполезного мусора, с которым разбираются те, кто действительно любит это делать... отличная идея, если можно так выразиться.

Мало того, еще и 5 мозгов, которые смогут сравниться с Демиургом (У них все кармы немного разные, чтобы получить разные взгляды), это будет здорово.

Конечно, не все было сделано, но выглядело так, как будто Общество было почти самодостаточным. Мы создали метод, позволяющий оставаться живыми и здоровыми независимо от того, где и когда это происходит если ?? бросит нас.

Я не хочу думать о худшем сценарии, но что, если даже со всем опытом нам все равно не удастся достичь нужного нам уровня? Как придется идти?

Конечно, мы можем ждать вечность и ждать, пока опыт накопится и пойдет естественным путем, но, судя по тому, как наши персонажи смехотворно медленно повышают уровень (даже с учетом нашего титула), эволюция может оказаться правдой до того, как это произойдет (в Новом Мире).

В течение трёх лет гильдия Аинз Оол Гоун функционировала и работала. Как и ожидалось, «печально известная гетероморфная гильдия», состоящая из гуманоидов ПК-шеров, стала настоящей проблемой. Большинство людей на сервере, казалось, активно ненавидели их, как и по-настоящему, но, возможно, они не осознавали, что могут перевернуть логику.

Подобно тому, как страны начинают войну, чтобы сохранить мир, Аинз Ул Гоун убивает гуманоидов, чтобы защитить гетероморфных игроков. Они способны на это только потому, что они сильны... ну, по крайней мере, в защите.

Не совсем по сравнению с нами. Мы с сестренкой можем уничтожить всю их защиту за один раз... почти всю, просто запустив «Ахура Мазду» (мировой предмет, который очень разрушителен для любого с отрицательной кармой), как только мы входим на их базу. Если кто-то еще жив, возьмите Кольцо Гильдии, пока они еще живы, активировав «режим реальной жизни» во время игры, и не ограничиваясь выпадением добычи. Далее мы вызываем почти бесконечное количество монстров для самоубийства, пока идем, чтобы отключить или найти все ловушки. Затем убиваем Юри, Себаса и Тач Ми, если он онлайн. Это все, что есть в Аинз Оол Гоун, если вы знаете, как правильно это сделать.

Ну, в основном именно так мы совершали набеги на гильдии, когда хотели сэкономить время. Если это была большая гильдия, насчитывающая хотя бы 100 человек, то мы подкупали одного из них в оффлайне, чтобы он дал нам план гильдии. После этого мы их штурмовали.

Если бы это была небольшая гильдия, мы бы сначала попытались связаться с одной из информационных гильдий, но в большинстве случаев у них не было достоверной информации о небольших гильдиях. Особенно, если они были достаточно сильными. Черт, мне бы хотелось, чтобы NewsCoo все еще был здесь. Жаль, что генеральный директор (Морган) был подпольным императором.

Если мы не могли получить какую-либо информацию, мы обычно получали ее сами. Либо заплатив гильдиям наемников, либо заполняя их базу предметами наемников. Затем мы заглянем в щели, чтобы увидеть, какова их защита, прежде чем зайти внутрь. Возможно, мы сейчас не «Сильнейшие адмиралы» или «Монархи-близнецы», но, черт возьми, было приятно выйти из горящей гильдии с дополнительным мировым предметом.

И вот, наконец, настал день, когда мы наткнулись на небольшой блокпост.

Диана: Дерьмо

Я: Почему?

Мы смотрели на компьютер нашего отца, чтобы найти все мировые предметы. Большинство из них сейчас принадлежат нам, но почти половина из них разбросана по многочисленным гильдиям мира.

Диана: Больше нет маленьких гильдий, все оставшиеся мировые предметы теперь принадлежат более крупным и сильным.

Я: Оно того стоит?

Диана: Ну, не то чтобы мы проиграем, но... блин, оно того стоит? Если бы они использовали мировые предметы для своей защиты, как мы...

Я: Мы можем просто взять свой собственный мировой предмет.

Диана: Мы можем, но это всё равно рискованно.

Я: Тогда в каком месте больше всего?

Диана: На данный момент? Серафим с 3, Аинз Оол Гоун на втором месте с 2... что, честно говоря, не так уж и много. У нескольких других гильдий тоже есть 2, но я чувствую, что на них скоро нападут или что-то в этом роде. Но эти гильдии сами по себе являются влиятельными организациями. Никто не будет в здравом уме, чтобы напасть на них... если только это не олл-ын. Ну и побег для нас конечно.

Аинз Ул Гоун в конечном итоге получит в общей сложности 11 мировых предметов, но в этом мире этого никогда не произойдет. Так как большую часть из них мы взяли уже до того, как они добрались до них.

Я: Тогда есть простое решение. Давайте заключим союз со Old Bones.

<http://tl.rulate.ru/book/107083/3889471>