

Члены гильдии Айнз Оал Гоун решили бросить вызов Назарику и покорить его за одну попытку. Все члены гильдии покинули старую базу клана и отправились в сердце Хельхейма.

Прежде чем покинуть базу, мы взяли оттуда все необходимое. По пути в Хельхейм мы продолжали пересекать ландшафт Нифельхейма.

Во время нашего путешествия никто с нами не связывался. У нас была команда из 32 игроков 100-го уровня, и только дурак мог попытаться с нами сразиться.

До Назарика мы добрались за час.

Рядом с Назариком мы устроили временную резиденцию, используя заклинание 10-го уровня.

Энсиент: "*Создать крепость*".

На холме материализовалась массивная крепость с 30 этажами. Любой человек из одной команды мог открыть эти двери одним прикосновением. Всем остальным пришлось бы их ломать.

Затем мы использовали еще несколько заклинаний, чтобы сделать крепость более прочной. Обеспечив ее безопасность и оставив за старшего игроков, ориентированных на производство, члены гильдии продолжили свой путь к Назарику. Изначально в Назарике было всего шесть этажей, а не десять.

Этажи с первого по пятый охраняли Пять Правителей. Пять правителей, это группа могущественных монстров, которые сдерживали Назарик. Чтобы завоевать Назарик, нужно было победить Пятерых Правителей.

Только покорив их, можно было продвинуться вперед и встретиться с боссом подземелья - Владыкой Хельхейма, который ждал на шестом этаже.

Назарик рекомендован для прохождения с одной попытки игроками 80+ уровня.

Добравшись до ядовитых болот, окружавших Назарик, мы начали последние приготовления. Пунитто Мо уже проинструктировал нас о стратегии покорения за один раз.

Он сформировал 5 отрядов по 6 игроков, которые должны были бросить вызов подземелью. Каждая партия отвечала за каждый этаж и после покорения пяти правителей все вместе атаковали шестой этаж.

Когда одна из сторон убивала босса на одном из этажей, другая сторона брала на себя ответственность за следующий этаж.

Я был лидером второй партии и отвечал за второй этаж Назарика.

Момонга: - Похоже, мне придется подождать своей очереди.

На покорение первого этажа у первой партии ушло 15 минут.

Пунитто: - Вторая партия, приступайте.

В мою группу входили Буку, Перо, Темпэрэнс, Суратан и Табула. Нам потребовалась минута, чтобы добраться до второго этажа.

Второй этаж выглядел как безлюдная пустошь с серой землей и темным небом.

По земле бродили скелеты и низкоуровневая нежить.

Момонга: - Табула.

Я посмотрел в сторону пожирателя мозгов, и он понял мои намерения.

Табула: "*Максимально усилить магию: Святой магический щит.*"

Вокруг нас образовался домен, поглотивший нежить.

Это было 9-е заклинание, создающее вокруг пользователя домен, в котором нежить и злые сущности получали урон. Оно могло напрямую уничтожить любую низкоуровневую нежить. За 5 минут мы добрались до сердца этажа, где нас ждал босс.

Босс был ночным личем, способным вызывать нежить и использовать мощную магию, но его физическое состояние было плачевным.

Момонга: - Хорошо, тогда с личем буду разбираться я. Табула и Темперанс поддержат меня заклинаниями и благословениями. Суратан, Перо и Буку вы разберетесь с вызванной нежитью".

Все: - Поняли

Момонга: - Тогда начнем.

Я уже переключился на вампирский вариант, экипировал Кларента и бросился к ночному личу. Он поднял свой посох, и под моими ногами образовался массивный магический круг.

Я быстро отпрыгнул в сторону, чтобы избежать заклинания. Когда я приземлился, из магического круга материализовался мощный столб огня. Не дожидаясь, я снова бросился на ночного лича, используя навык.

Момонга: - Теневой шаг!

Я телепортировался за ним и взмахнул мечом, но он успел уклониться от моего удара с помощью магии телепортации. Он снова поднял свой посох, и перед ним образовался массивный круг. Через секунду из него материализовались полчища нежити.

В полчищах было несколько высокоуровневых нежитей, таких как элементарные черепа, императоры смерти и т.д.

Не дожидаясь, Перо выпустил стрелу в центр орды. Я же, в свою очередь, использовал "Ярость Гайи" навык из "Бог оружия", под ногами врага материализовался огромный каменный меч. Я ударил кончиком меча по земле, и в тот же момент под его ногами материализовался массивный меч из камня.

К счастью, он не успел среагировать, и меч пронзил его тело. Но этого количества повреждений было недостаточно, чтобы убить его.

Момонга: - Давайте покончим с этим.

Мне потребовалось 4 минуты, чтобы убить его. Забрав добычу, мы покинули второй этаж.

Пропуск времени~

На завоевание Назарика у нас ушло 2 часа.

Но в итоге нам удалось покорить его с одной попытки. В качестве приза разработчики дали нам мировой предмет: Трон королей.

~Воспоминания~

Все члены Айнз Оул Гоун стояли на 6-м этаже Назарика. Они только что убили последнего босса, Владыку Хельхейма, и покорили подземелье.

Все ликовали по этому поводу. После нескольких секунд ликования все присутствующие получили уведомление от разработчиков.

...

[Поздравляем гильдию Айнз Оул Гоун за покорение Назарика с одной попытки].

[Мы решили наградить вас мировым предметом].

[Мировой предмет известен как Трон Королей].

...

Тач: - ЧТО!?

Перо: - Это безумие.

Аналогичные комментарии были даны и другими участниками.

[Мировой предмет был передан в инвентарь лидера Айнз Оул Гоун; также гильдии Айнз Оул Гоун были начислены дополнительные уровни данных: 500].

~Конец воспоминаний~

Для создания NPC игроку требовались уровни данных, а база гильдии имела фиксированный объем данных для создания пользовательских NPC.

У Назарика объем хранилища данных составлял 2250 единиц. Это означает, что они могли создать либо 22 NPC 100-го уровня, либо 2250 NPC 1-го уровня.

Но разработчики также наградили гильдию дополнительными 500 уровнями данных. Таким образом, объем хранимых данных увеличился до 2 750.

Прошло уже несколько дней с тех пор, как мы завоевали Назарик. Мы также перенесли все наши вещи из крепости в Назарик.

В комнате для совещаний присутствовало большинство членов гильдии.

Момонга: - Всем привет.

После любезностей и светских бесед мы перешли к основной повестке собрания. Теперь здесь присутствовали все члены гильдии.

Момонга: - Думаю, все знают основную повестку дня первого официального собрания Айнз Оул Гоун.

Все кивнули.

Момонга: - Прежде чем рассказать о своих предложениях, я хотел бы выслушать ваши предложения.

Первым заговорил Пунитто Мо.

Пунитто: - Я думаю, что нынешняя структура базы слишком упрощена. В нее можно легко проникнуть. Я предлагаю увеличить количество этажей, по крайней мере, до 10. Нам также нужны центральная казна, тронный зал для Мирового Предмета и могущественные NPC, которые будут мешать игрокам добраться до верхних этажей.

Тач: - Я согласен с мнением господина Пунитто. Нам также нужно усилить безопасность базы, используя ловушки, всплывающих монстров и т.д.

Ульберт: - Нам также нужно, чтобы база выглядела круто. Это база для гильдии, которая в будущем станет самой могущественной гильдией Иггдрасиля. Защитником всех гетероморфов.

Перо: - Я также согласен с мнением господина Ульберта.

Блу Планет: - Я также согласен с предложением. Я хотел бы сделать пол, изображающий естественную красоту Земли, которая была утрачена

Перо: - Я бы хотел сделать мощную лолиту NPC!

Буку: - Извращенец!

Перо: - Я не извращенец. Я культурный человек.

Он говорил с такой уверенностью, что золотой свет спустился бог знает откуда и поглотил его.

Буку: - Да, называй себя так и дальше! В любом случае, я тоже хочу сделать красивых эльфийских NPC

Другие участники также внесли свои предложения.

Момонга: - Я согласен с вашим предложением об увеличении количества этажей. Нам также необходимо создать NPC и у меня тоже есть свои предложения

Я прочистил горло, прежде чем заговорить снова.

Момонга: - Я бы хотел увеличить количество этажей до 11. На 10-м этаже должен быть тронный зал. Кроме того, нам нужна последняя линия обороны, если кому-то удастся проникнуть на верхние этажи. Не думаю, что стоит делать сокровищницу на одном этаже, отдельное помещение было бы более безопасным.

Я ненадолго остановился, прежде чем заговорить снова.

Момонга: - Мы все должны работать вместе, чтобы создать последнюю линию обороны Назарика. Думаю, для этого лучше всего подойдет 8-й этаж.

Все согласились с моим предложением.

Пунитто: - У меня есть еще одно предложение. Я предлагаю сделать каждый этаж достаточно большим и разделить его на зоны, где можно поставить на охрану определенных NPC. И еще мы должны сделать так, чтобы один NPC был стражем всего этажа.

Он ненадолго остановился, прежде чем продолжить.

Пунитто: - Таким образом, каждый получит возможность создать своего собственного NPC. NPC-хранитель этажа должен быть 100-го уровня, а NPC-хранители области могут быть низкого уровня.

Перро: - Я согласен с твоим предложением.

Ульберт: - Я тоже. Также, если мы создаем тронный зал, я думаю, что там должны быть и служанки

ХероХеро: - Да! Я за то, чтобы сделать прислугу. Только подумайте: служанка, которая может сражаться и защищать своего хозяина.

Мы еще немного поговорили, дорабатывая план создания базы гильдии.

Пунитто: - А что насчет 11-го этажа?

Момонга: - 11-й этаж будет моим этажом. Я хочу создать нечто поистине удивительное. А что будет на 11-м этаже? Это уже секрет.

Перро: - Ну же, парень. Не держи нас в напряжении.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3433532>