

В последующие дни мы продолжали работать над ловушками для 8-го этажа. Нам потребовалось 2 недели, чтобы закончить все ловушки. В итоге у нас получилось более 20 типов ловушек, включая:

Телепортационная ловушка - При срабатывании перемещает злоумышленников в неизвестное или опасное место.

Паутинные ловушки - Выпускают паутину, обездвиживая всех, кто в нее попадает. В них может содержаться яд или другие опасные вещества.

Взрывная ловушка - При срабатывании производит взрыв, наносящий урон.

Ловушка контроля разума - Использует магию, чтобы контролировать или влиять на действия незваных гостей.

Ловушка вызова - Вызывает дополнительных врагов или существ для нападения на незваных гостей.

И многое другое.

Пунитто: - Наконец-то мы закончили!

Момонга: - Только вы, ребята, закончили. Теперь мне придется идти и настраивать все ловушки.

Я говорил с отчаянием в голосе.

Гарнет: - У меня есть новость, которая вас обрадует, Момонга-сан.

Момонга: - Что такое? - спросил я с любопытством в голосе.

Гарнет: - Мне нужна ваша помощь в разработке NPC. А взамен я помогу вам с ловушками.

Все в гильдии знали о страсти Момонги к NPC. Если Табула была известна как маньяк, занимающийся сеттингом, то Момонга был известен как Псих NPC.

Момонга: - По рукам!

Гарнет: - Ну что, начнем?

Я кивнул, и мы телепортировались на 9-й этаж с помощью Кольца АОГ.

Пунитто: - Момо очень любит создавать NPC. Может, и мне стоит создать NPC?

~Смена сцены~

Мы с Гарнет появились в его комнате на 9-м этаже Назарика. Впрочем, правильнее было бы назвать ее лабораторией.

Она была заполнена механическими деталями, телами автоматов, кристаллами данных и т. д.

Момонга: - Итак, какого NPC ты хочешь создать?

Я взял на себя обязательство присутствовать каждый раз, когда создавался новый NPC, и

активно участвовать в процессе его создания. Я хотел, чтобы при переносе в новый мир все NPC обращались ко мне.

Я мог изменить их предпочтения, и я бы это сделал. Но это было важно и по другой причине.

Когда NPC создавался, определенные детали, такие как имя его создателя, становились неизменными и не могли быть изменены.

Поэтому я хотел добавить свое имя в качестве их создателя. Я мог бы изменить его с помощью Мирового предмета, но зачем тратить время.

Гарнет: - Я хочу создать машину

Конечно, я знал, какого NPC он хочет создать. В оригинальной серии Гарнет создал CZ2128 Delta или Шизу. Ее уровень также был низким.

Момонга: - Но я позабочусь о том, чтобы сделать ее ОП.

Момонга: - Машину, да?

Гарнет: - Да, она также будет частью Плеяды Боевых Служанок.

Момонга: - Верно. Давай начнем с ее внешности

Мы долго разрабатывали ее внешность. У нее был невысокий рост и длинные прямые рыжие волосы. На левом глазу у нее была повязка, а правый глаз был изумрудного цвета, а на зрачке метка-мишень.

Ее лицо было тонким, словно искусственно созданным вручную. Она носила аксессуары с военными камуфляжными узорами. Несмотря на красоту лица, она не показывает своих эмоций.

[Артик]

Гарнет: - Она выглядит так мило!

Момонга: - Это точно! А ты подумала о ее телосложении?"

Гарнет: - Я хочу, чтобы она была солдатом.

Момонга: - Точно. Я бы посоветовал меньше внимания уделять ее расовым уровням и больше классам профессии.

Гарнет: - Понятно. У вас есть какие-нибудь предложения?

Момонга: - Посмотрим. В качестве возможных классов расы я рекомендую рассмотреть Автомат, тайная конструкция и морфический автомат. Что касается классов профессий, то я рекомендую "Солдат-машина", "Пулеметчик", "Искусный пулеметчик", "Снайпер", "Эксперт по сносу зданий", "Оператор дронов", "Оператор тяжелого оружия" и "Агент спецназа".

Гарнет начал чесать голову и отправил смущенный эмодзи.

Гарнет: - Похоже, это много кристаллов данных. А предложенные тобой классы звучат круто, но я боюсь, что разорвусь, если буду ими заниматься.

Момонга: - Не беспокойся о Кристаллах Данных или Уровнях Данных. Я дам тебе свои, а взамен попрошу добавить меня в качестве ее создателя и несколько строк в ее Предпочтения.

Гарнет: - Вы уверены, Момонга-сан. Вы должны настроить ловушки, не забывайте

Момонга: - Не волнуйся, у меня их более чем достаточно

Гарнет: - Спасибо, Момонга-сан. Скажите, пожалуйста, какие строки вы хотите, чтобы я добавила в ее Предпочтения?

Момонга: - Просто добавь, что она воспринимает NPC, созданных Момонгой, как своих сестер. Она очень любит Момонгу и считает его отличным командиром.

Гарнет: - Только это?

Момонга: - Ты можешь добавить больше, если хочешь.

Гарнет: - Будет сделано, босс.

После этого мы еще немного поговорили, а затем отправились на 8-й этаж, чтобы настроить ловушки.

~Смена сцены~

На настройку ловушек ушло несколько дней. Теперь 8-й этаж был готов, но предстояло еще многое сделать: создать стражников, механизмы для всплывающих монстров, организовать для них ловушки. Но пока я решил поработать над своим очередным вариантом.

В этом варианте я решил сыграть за дракона. Обычно игроки не могли играть за него, но в последнем обновлении разработчики добавили возможность играть за него. Они не сообщили об этом в примечаниях к патчу.

Но поскольку у меня была Система, я знал о существовании класса "Дракон".

Для начала мне нужно было сыграть за драконоида и достичь 100-го уровня. Чтобы открыть класс "Дракон", мне нужно было разблокировать определенный набор классов.

Момонга: - Начнем.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3450221>