Я достал из инвентаря нужные материалы и начал создавать предметы. Как и при создании големов, мне нужны были схемы предметов, которые я хотел создать.

А если я хотел добавить предмету больше свойств, я мог использовать кристаллы данных.

Для первого набора предметов я сделал безделушки с разными сопротивлениями. Например, кольцо, которое делало владельца невосприимчивым к яду и кислоте.

Каждый брелок был сделан для определенного NPC, с учетом их слабостей. Все предметы были божественного класса.

На их изготовление ушло много драгоценных материалов. Но я закончил их создание за час.

Следующий набор предметов содержал баффы/защиту. Каждый предмет был направлен на улучшение одного или нескольких показателей.

Как и в случае с баффами для Фенрис, я сделал для нее медальон, который увеличивал ее здоровье и защиту.

Последний набор предметов содержит их основное оружие. Они были уникальны для каждого из них.

Для Фенрис я создал пару перчаток, которые увеличивали ее физический урон на 15%, они обладали уникальной способностью, позволявшей ей игнорировать некоторые виды защиты противника, и т. д.

[Артик]

Я создал 30 коротких ножей для Фелисити. Они могли нанести один удар любому человеку раз в час. Кроме того, они увеличивали показатели ее атаки.

[Артик]

Элара получила посох, который позволяет ей снизить затраты Маны на магию и увеличить скорость ее восстановления.

[Артик]

Аврора получила меч, способный исцелять ее, когда она наносит удар по противнику, способность разрубить магические конструкции и игнорировать часть защиты противника.

[Артик]

Для Малении я создал ее легендарный меч из Elden Rings. Он был способен нейтрализовать защиту любого представителя света. Кроме того, он увеличивал ее урон с каждым удачным ударом по противнику.

Гермиона получила ведьминскую шляпу, которая увеличивает ее физический урон и ловкость.

Снарядив NPC их предметами и складировав излишки в их жилищах, я завершил основную

часть работы над NPC.

~Пропуск времени~

Момонга: - До закрытия сервера осталось всего 4 года.

У меня было достаточно времени, чтобы завершить все желаемые постройки, найти и добыть редкие предметы. Каждый день, когда я начинаю играть в Иггдрасиль, я покупаю все предметы в магазине.

Это не влияет на других игроков, потому что у каждого игрока есть свой лимит, сколько предметов он может покупать ежедневно.

Недавно я использовал "Уроборос", чтобы попросить разработчиков добавить стат "Душа" для моего варианта дракона. Это изменение не нарушило баланс игры, поэтому они приняли мое предложение.

Теперь, после завершения создания варианта дракона, у меня было 3 сломанных билда персонажей.

Первым был билд мирового чемпиона. За ним следовали билд персонажа "Мировой враг" и билд персонажа "Дракон".

Мой вариант Дракона был самым сильным. На 100-м уровне у меня было 3 характеристики выше 100.

Несмотря на то что мой вариант дракона был самым сильным, у него было больше всего слабых мест из всех остальных вариантов. К ним относились повышенный урон от врагов рыцарского типа, повышенный урон от существ света, огромные дебаффы в человеческом и получеловеческом царствах и т. д.

С этими слабостями я мог справиться с помощью предметов, но сейчас я был сосредоточен не на этом.

Главным для меня было завершение строительства 11-го этажа, Святилища Грота. Несмотря на то что я закончил проектирование, мне еще предстояло добавить порождение различных монстров, цикл дня и ночи, погоду, времена года и т. д.

Некоторые из этих вещей займут немного времени, но некоторые потребуют немало времени.

В данный момент, я стоял на плавучем острове. Он мог перемещаться по поверхности.

Момонга: - Начнем.

Я добавил функцию цикла день/ночь, времена года и погоду. Поскольку я хотел добавить затмения, суперлуния и т. д., на это потребовалось бы значительное количество Кристаллов Данных.

На все про все у меня ушло 3 дня. В итоге на этаже было более 10 погодных условий, все 4 времени года и затмения.

Следующим шагом было добавление монстров/редких существ на этаж. Для этого я мог бы использовать мировой предмет с 8-го этажа, но он не обладал всеми необходимыми функциями.

К счастью, другой мировой предмет обладал теми же функциями, но с некоторыми изменениями. Но проблема заключалась в том, что он находился во владении гильдии людей.

Момонга: - Я мог бы купить его у них.

Я парил над морем на 11-м этаже.

Момонга: - Возможно, мне придется обменять на него другой мировой предмет.

Я намеревался собрать все Мировые предметы в Иггдрасиле, но если я поделюсь хотя бы одним с другой гильдией, то потеряю шанс собрать их все.

Просматривая список Мировых предметов, я наткнулся на один, способный даже дублировать другие Мировые предметы.

Его название - "Мимикрия Локи", часть Двдцатки.

Узнав его местонахождение, я воспользовался Кольцом АОГ, чтобы телепортироваться на 1-й этаж. Я переключился на свой вариант демона и полетел прочь от Назарика.

~Смена сцены~

В небольшом зале несколько игроков-людей спорили друг с другом.

Неизвестный: - Я предлагаю сегодня же совершить набег на это подземелье!

Женщина-игрок с обычными чертами лица заговорила пронзительным тоном.

Ее звали Пэнси.

Неизвестный: "Я согласен, мы должны собрать достаточно материалов для наших доспехов.

Игрок-мужчина с седыми волосами и морщинами на лице заговорил глубоким тоном. Его звали Джек.

Неизвестный: - Не думаю, что это лучший способ потратить драгоценное время. Я предлагаю дождаться других гильдий и совершить рейд в большое подземелье.

Заговорил мужчина-игрок с молодежавшей внешностью. Его звали Марк, и он был лидером "Стражей Иггдрасиля". Это была небольшая гильдия людей.

Неизвестный: - Я согласен с решением Марка.

Человек с обычными чертами лица говорил со скукой в голосе. Его звали Мэтт.

Они спорили несколько минут, прежде чем лидер получил уведомление.

[Игрок "Момонга" отправил вам запрос на добавление в друзья. [Принять] [Отклонить]]

Марк: - Почему имя кажется знакомым. Неужели я их знаю?

Подождав несколько секунд, он выбрал опцию [Принять]. Через несколько секунд после принятия запроса он получил сообщение.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3468866>