

Поскольку цель уже была поставлена, следующим шагом было ее осуществление.

Хотя башня, которую Ли Юань сделал в данный момент, могла фармить и Криперов и Скелетов.

Но эффективность была слишком мала.

Если бы ему пришлось фармить 2000 Криперов, то, по расчетам, Ли Юань не смог бы справиться и за один день.

"Похоже, что нам все же нужно сделать еще одну башню для фарма Криперов, чтобы она работала..."

В Minecraft, основываясь на различных характеристиках монстров, игроки изобретали всевозможные башни для фарма опыта с монстров.

Эти специфические башни устанавливаются в соответствии с ИИ-характеристиками каждого монстра.

Башня Криперов, которую хотел сделать Ли Юань, была такой же.

Первое, что нужно понять при создании башни Криперов, это два слова - мощность существа.

Возьмем для примера Крипера.

Емкость поверхности Крипера равна 5 - это место, которое может быть непосредственно освещено солнечным светом.

Когда количество Криперов достигнет пяти в этой зоне, он больше не будет спавниться.

Однако обычно вместимость зоны Криперов не ограничена.

Иными словами, в пещере Крипер спавнится бесконечно.

Поэтому, если хотите построить башню фармилку Криперов, необходимо сделать её как пещеру.

Но обычно естественные условия пещеры очень сложны, поэтому обычно выбирают искусственное создание пещерных условий.

Если на открытой площади уложен слой полукирпичей, то это будет считаться пещерой.

Когда у вас есть определенное окружение, самое время начать управлять переменными.

В Minecraft, когда яркость основного мира меньше или равна 7, генерируются в основном зомби, скелеты, криперы, пауки и ведьмы.

Самый простой способ исключить остальных монстров - ограничить высоту.

Крипер имеет высоту менее двух квадратов, а зомби, скелет, ведьма и мордорский человек - два квадрата или чуть выше.

Пауки могут быть заметно ниже.

Хотя на данный момент, кроме зомби, все остальные монстры Ли Юаня нуждались в приручении.

Возможно, ограничивать генерацию других монстров было бы излишним.

Однако Ли Юань не был готов к этому.

Потому что он понимал одно - жадность нельзя прожевать.

Если не ограничивать генерацию других монстров, то хотя прогресс приручения других монстров и будет постепенно увеличиваться, но скорость отдельных будет слишком низкой.

Для Ли Юаня было совершенно невозможно сделать это, не зная, сколько времени у него осталось на подготовку.

К тому же, если для повышения эффективности делать всевидовую башню для фарма, то весь масштаб башни будет огромным.

Потребуются и материалы, и время, и все это будет очень долго.

Ли Юань в одиночку, не в режиме креатива, должен был добывать камни и делать башню.

Вполне вероятно, что все игроки войдут в игру еще до того, как будет готова башня.

Поэтому пока Ли Юань собирался сделать лишь небольшую башню Крипера.

Когда Ли Юань уже собирался двигаться, его взгляд переместился на башню, стоящую перед ним.

Эффективность этой башни была очень высока: время от времени с нее падали один или два зомби.

Каждый раз, когда вниз падал зомби, на панели управления Ли Юаня появлялся еще один экран.

Когда Ли Юань увидел это, его вдруг охватило чувство осознания.

Не удержавшись, он погладил себя по голове и сказал.

"Эта башня - моя казарма!"

Хотя он уже был монстром, Ли Юань не стал слишком сильно адаптироваться.

По его мнению, башня предназначалась только для фарма монстров.

Изначально Ли Юань все еще был готов думать о том, чтобы снести башню.

Если бы он не увидел это увеличение, Ли Юань бы не отреагировал.

Для игроков башня была местом, где можно было добывать ресурсы.

Но для нынешнего Ли Юаня башня была военным лагерем!

На данный момент диапазон контроля Ли Юаня составлял всего 50 единиц.

Можно сказать, что этот диапазон был очень мал.

Сколько монстров можно было породить из этого диапазона в 50 единиц, полагаясь на естественную генерацию?

Ночью их может быть чуть больше, но днем об этом не стоит и думать.

Если нужно быстро нарастить боевую мощь, то нужно собирать монстров в одном месте.

Башня монстров стала лучшим местом для сбора монстров!

Для нынешнего Ли Юаня самым быстрым способом увеличить свою силу было "накопление войск"!

При мысли об этом у Ли Юаня заколотилось сердце.

Одна только эта мысль уже повысила его силу более чем на одну ступень!

Если бы Ли Юань не додумался до этого, то при его нынешнем уровне контроля он смог бы управлять не более чем десятком зомби.

Но как только Ли Юань собрал войска, все изменилось!

Боевая мощь отряда мгновенно превратилась в боевую мощь роты!

Подумав об этом, Ли Юань немедленно приступил к модификации башни.

От нынешних монстров башни при падении оставалась ниточка крови, поэтому они практически не обладали боевой мощью.

Решить эту проблему было просто: достаточно было вылить ведро воды на отверстие для падения монстра.

Ли Юань значительно расширил зону сбора монстров и установил источник воды, чтобы монстры не разбивались при падении.

Кроме того, источник воды помогал предотвратить самовозгорание монстров в дневное время.

Примерно за полчаса работы Ли Юань закончил строительство "Основной казармы"!

После завершения строительства казарма сразу же начала функционировать.

Время от времени спавнились скелеты либо криперы, но Ли Юань тут же убивал их, чтобы они не мешались с зомби.

Глядя на такую картину, Ли Юань действительно начал с нетерпением ждать, когда игроки высадятся в игре раньше.

"Эй... Когда мы сможем получить немного мяса?"

<http://tl.rulate.ru/book/95075/3203630>