

Северные ворота, город Норт-Гейт (часть 1)

Миссия: Запереть Ворота!

Руководители Нации Механоидов надеются на вас и на то, что вы сумеете перевезти корабли, полные поселенцев, которые будут создавать новые города на трёх оставшихся вратах свалки механоидов. Опасности, с которыми вы столкнётесь, представляют роботы-изгои и, возможно, новая гибридная раса людей и механоидов.

Успех: успешное освоение всех трёх городов

Норт-Гейт: Нет

Ист-Гейт: Да

Вест-Гейт: Да

Сложность: D++

Провал: все жители умирают, вы умираете.

Награда: ???

Уже целых девять дней пролетели, с тех пор, как подземелье было наконец зачищено.

Мы забрали, подписали и упаковали всё, что только могли. Яйца роботов были очень важны, с ними обращались очень аккуратно, по моему прямому приказу. Мы разводили животных и оставили очень много их у окрестностей города. Они очень хорошо развивались, и появилась новая порода мелких животных вскоре после того, как я показал им электрический двигатель.

Мы оставили Шепарда-Пастуха, чтобы тот охранял их. Брок теперь был размером с небольшой остров, и эльфы настаивали на том, чтобы развести на нём флору, но он отрицал, и я тоже.

Я разрешу это сделать только тогда, когда соберу своих собственных жителей, а Брок станет ещё больше.

Я уже взял группу первопроходцев-поселенцев в Норт-Гейт и, с расширенным отчётом от Дельты, который смотрел глазами всех механоидов, я снарядил и подготовил экспедицию соответственно.

Северные ворота, у которых нам предстоит основать город Норт-Гейт, расположены примерно в нескольких километрах от океана. Область скалистая, но песок преобладает. Монстры, которых видели на поверхности – крабы-мутантов, ломовые слизняки – это слизняки, которые сделали себе полноценную бронеоболочку из обломков металлолома.

А вот с подземельями в этом регионе напряжёнка. Даже в районе свалки их мало. Я бы, вероятно, признал, что причина в том, что в этой области гораздо меньше отходов. Если я сравню всю свалку с горным хребтом, то область вблизи северных ворот будет холмистой областью. Слишком мало металлолома, чтобы заинтересовать монстров-роботов.

Теперь мне нужно было подготовить фильтры. Для воды, для воздуха, очень много. Основная причина заключается в том, что огромное количество воды идеально подходит для создания нескольких озёр для Ундины, и эта область действительно ветреная, поэтому Сильфе тоже понравится эта область.

Чтобы развести и размножить их, мне нужна чистая вода и чистый воздух. Я же не для монстров собираюсь чистить окружающую среду. Кроме того, я провожу много времени с другими, пытаюсь понять, сможем ли мы погрузиться в океан.

Грубо говоря, это место представляет собой огромную выгребную яму, наполненную не только маслом, но и каким-то излучением.

С собравшимися представителями каждой расы мы говорили об этом вместе. Это была строительная работа, связанная со всеми, и это было большим образом во влажной зоне.

Эльфы и Ундина предложили правильный путь, который они бы использовали. Завести больше растительности по берегам и найти источники в этом районе. Я понял их идею. Очистить источники и озеленить берега. Водоросли неизбежно начнут отталкивать загрязнённую воду дальше от берегов, очищать её, ослабляя близлежащих монстров, но это сделает их более агрессивными.

Уровень монстров здесь был где-то около 170-200. Моя команда уже достигла 105-112. Постоянные убийства в подземелье очень помогли, пока мы не привыкли к этому. Долбаная игровая система даёт всё меньше и меньше опыта, если мы "привыкаем" к монстру. Хотя опыт может быть дополнением к жизненному опыту. Несколько раз я чувствовал, как мой опыт возрос, когда я изучал что-либо или строил роботов и занимался программированием.

Я думаю, это будет первая область, в которой нам нужно будет начать полагаться на животных-механоидов. Главная причина этого – то, что я недавно обнаружил.

Яйца роботов-динозавров странно сложны. Они похожи на фабрики, которые строят существо до полного роста. Чтобы узнать, будет ли это работать, я изучил его системы, пытаюсь выяснить структуру и получить её чертежи на полпути, прежде чем станет невозможно ничего изменить.

Не то, чтобы у меня не было навыков – хотя это могло бы помочь – но из-за того, что я не лишил яйцо оболочки, используя свои умения, я не смог прочесть схему.

Я последовал этому процессу физически и обнаружил, что на самом деле это невозможно. Причина заключалась в том, что несколько листов железа были плотно упакованы и покрывали его со всех сторон. Сканирование не показывало ничего, кроме блока железа, но я не парился.

Поскольку умения не помогли мне, я решил пойти силой. Вытащив сварочный аппарат, я переключил его на резку. У него был высокий расход топлива, но это не имело значения – я установил аккумулятор ядер, как у Новы, поэтому у меня был большой запас электричества.

Я срезал небольшой квадрат, пока не вышло проплавить оболочку, а затем я взял его на свой стол, и начал разрезать.

Потребовалось очень долгое время, чтобы расплавить это, и тогда я нашёл то, что искал. Центральный процессор яйца, которого нам раньше не хватало. По правде говоря, даже быстрый взгляд, который я мог дать, показал мне, что это станет материнской платой динозавра. Другими словами, босс сделал это, а не обычный робот.

Дальше меня заинтересовало. Извлекая процессор, я заменил его на материнскую плату с информацией волка, я снова собрал яйцо и, к моему удивлению, яйцо продолжило работать. После того, как я "скормил" яйцу около девяноста килограммов железа и двадцати с лишним килограммов меди, это привело к тому, что из яйца вылупился волк.

Он был уже размером с подростка и смотрел на меня, как на всех остальных.

Тем не менее структура выглядела одинаково, только с ненужной потребностью носить потомство в себе.

Это может быть действительно полезно для стайных животных, грызунов и птиц. Такие животные, как кабаны и быки, не подойдут, потому что они много мигрируют, и они оставят яйца с потомством. Также родитель должен кормить яйца, а я сомневаюсь, что это было бы эффективно в долгосрочной перспективе, когда у свалки больше не будет отходов.

Теперь я проверил процесс родов для волка, который я сделал, и, как я ожидал, он отложил яйцо, и оно было размером примерно с размер футбольного мяча. Из сравнения размеров я бы сказал, что количество материалов, необходимых для того, чтобы щенок закончил расти, составит около 1/10 подростка.

Это было хорошим улучшением и облегчило бы жизнь животных-механоидов, поэтому я пошёл и взял несколько других животных, которым решил прямо сейчас добавить это улучшение, и добавил им способность "рожать" с помощью этого метода. Потребовалось немногим более 2 часов, чтобы получить новорожденного каждого животного, от маленького до большого. Быкам и крупным существам, которые мигрировали стадами, я не дал этой возможности по вышеописанным причинам.

Поскольку я сказал, что прошло девять дней, так что уже через один день мы собрались

прибыть до Северных ворот, и даже теперь мы уже можем сказать о разнице в ландшафте. Здесь есть множество загрязнённых источников воды, и здесь было много болот с множеством отвратительно выглядящих мёртвых деревьев, которые поросли мхом вместо листьев.

За эти девять дней я, наконец, добрался до моих летающих разведывательных беспилотных летательных аппаратов. Это было важно, так как теперь я смог бы разведать место сверху, поэтому я послал нескольких разведчиков в эти болота.

Ну, зная всё, назвать это "болотами" было не правильно, условия для того, чтобы сделать болото, здесь были, но чего-то жизненно важного не хватало.

Сначала грунт. Он был твёрдым и плотной, но влажной из-за большого количества ручьёв. Деревья выглядели мёртвыми и гнилыми, большинство из них были маленькими, и их было очень мало повсюду.

Я видел, что в болотах или дождевых лесах были "животные", которые использовали грязь, чтобы охладиться, в то время как жуки рождались умением использовать влажную мутную почву, чтобы их яйца вылупились.

Другими словами, эта область нуждалась в чём-то вроде диких кабанов, а затем уже вернуть жизнеспособность на землю.

Ну, тут было о чём подумать, но нужно подождать, пока не будут построены основы города.

К этому моменту, как только мы дошли до ворот, мы отправили разведчиков.

Я сделал несколько роботов-дронов с технологией невидимости и отправил их тоже.

В отличие от динозавров, монстры здесь органичны, но их меньше. Крупные ракообразные, которые делают себе раковины из металлолома, даже улитки. В основном болотная жизнь, но значительно мутированная. Я очень хорошо видел, как жизнь растений становится дикой, когда мы возрождаем землю, но это не сильно изменится для изготовления механоидов, так как мы – машины.

Ну пока мы послали бойцов, меня и нашего кролика.

О, кстати, моя команда и я уже получили парочку уровней и сейчас наши уровни были...

Я - 112

Нова - 109

Булк - 110

Виктор - 111

Блейз - 105

Эна - 104

Грир - 105

Аннабет - 105

<http://tl.rulate.ru/book/1396/112622>