

- Во-первых, ты должен понять механику. - Ру подняла ширму и повернула её в сторону Джеймса. Ему потребовалось мгновение, прежде чем он понял, что это был список персонажа. Его характеристики.

Глиакс.

Уровень 1

Ранг 1

Подземелье

Тип моба N/A.

0 хр

100,000 опыта на следующий уровень

Это было основным, хотя Джеймс и отказался от количества опыта, необходимого для перехода на следующий уровень.

Как ядро подземелья вообще получило опыт?

- В настоящее время Глиакс, ты - подземелье уровня 1. У тебя есть 0 очков опыта, и ты еще не выбрал свой тип моба.- она подошла к Джеймсу и встала между ним и его портретом.

- У тебя еще есть вопросы?

- Ммм, кажется, что нужно много опыта. А как я набираю опыт? - в романах, которые он читал, убийство авантюристов помогало подземелью становиться сильнее. Было ли тут так же, как и в игре? Были ли авантюристы назначены определенное количество опыта, чтобы бросить для него?

- А, это хорошие вопросы. - она повернулась и указала на его ярус. - В отличие от авантюристов, подземелья ранжируются по уровням. Уровень 1 - это нижний уровень. По сути, это уровни от 1 до 9, если бы ты играл как авантюрист. Твой ранг коррелирует с твоей силой на твоём уровне, и каждые 10 000 опыта, которые ты получаешь, увеличивают твой ранг. Это имеет свои преимущества, например повышение уровня твоих мобов. Мы можем более подробно поболтать о повышении ранга и уровня после того, как ты настроишь своё подземелье и начнёшь набираться опыта.

Джеймс кивнул своим плавающим шаром, давая знак Ру продолжать. Это имело смысл, у них было мало времени, и он был уверен, что у него будет время, чтобы получить более подробную информацию от неё и позже. А пока им нужно было подготовиться к встрече с авантюристами.

- Ты получаешь опыт, убивая авантюристов. - Джеймс решил, что это само собой разумеющееся.

- Есть ли у них определенный опыт? Они... для меня как мобы? - большинство монстров в играх давали определенное количество опыта на каждое убийство в зависимости от уровня монстров и сложности. Будет ли то же самое в этой игре?

Ру покачала головой и сверкнула дьявольской улыбкой. - Нет, вместо этого, когда авантюрист умирает в твоём подземелье, ты поглощаешь весь избыточный опыт, который у них был.

- Я, что? - он догадывался, куда она клонит, но ему нужно было его подтвердить.

- Если авантюрист, скажем, на втором уровне, умер, весь опыт, который он получил с момента попадания на уровень 2 к уровню 3, будет передан тебе. Джеймс мрачно усмехнулся про себя. Он играл в такие игры, где смерть могла украсть весь с трудом заработанный опыт для следующего уровня. Он не раз убивал других игроков в таких играх, что стоило ему нескольких часов, а может быть, и дней тяжелой работы. Эта система с высоким риском и высоким вознаграждением была странно приятной для Джеймса и многих других игроков.

- Ладно, я могу понять, как это работает. - хотя, у Джеймса было чувство, что такая система сделает его жизнь в качестве ядра подземелья более сложной. Он должен был бы предоставить причину для авантюристов, чтобы рисковать своим с трудом заработанным опытом, иначе люди просто прокачаются на лёгких мобах на ранней стадии игры. В этих играх он не раз проделывал то же самое.

- Итак, может мы перейдем дальше?- Ру уже махала рукой, и, к удивлению Джеймса, появился игровой автомат.

- Ммм, что? Во всех историях, которые он читал, подземелья либо имели возможность выбирать из списка мобов, либо брали под свой контроль первых существ, которые входили в их подземелье. Игровой автомат... это немного странно... ?

- Эта машина будет генерировать три различных варианта моба для тебя на выбор.- Ру указала на рычаг, сладко, слишком сладко улыбаясь ему.

- А что, если мне не понравится ни один из вариантов? - Джеймс сыграл достаточно игр, чтобы знать ответ. Но, действительно ли создатели DCO сделали это?

- Ну, если тебе не нравятся варианты, ты можешь использовать V Coin для повторного вызова.

И вот она, микротранзакция. Серьёзно?

- Тебе не кажется, что это немного неправильно? - например, он уже застрял в качестве ядра подземелья, но теперь он даже не сможет получить свободу выбора, если он не заплатит? А как он будет зарабатывать V Coin для себя?

- На самом деле, разработчики поставили это в качестве опции, чтобы попытаться еще больше рандомизировать опыт. Хотя они понимают, что некоторые ядра подземелий могут использовать реальную валюту, чтобы получить единственный выбор, который они хотят, разработчики полагали, что другие просто продолжат выбирать из случайных, которую им предоставила система. Ты действительно ожидал, что игра просто даст тебе все варианты? И где же в этом веселье?

Джеймс не хотел признавать этого, но Ру была права. Половина удовольствия от некоторых игр была именно случайностью, которую генераторы случайных чисел, любовно называемые RNGesus, давали игре. Трепет неизвестности, волнение при получении чрезвычайно редкого предмета, играл на чувствах геймера. Как уже упоминал сам Джеймс, геймеры любили играть в азартные игры.

- Хорошо, так что, мы собираемся играть в слоты и посмотреть, какие типы мобов я смогу получить на выбор? - Ру кивнула головой, положив руку на рычаг. - Прежде чем ты начнешь, каковы мои шансы на нормальных мобов?

- Это испортило бы всё веселье. - сказала Ру и с усмешкой и потянула за рычаг. Заиграла причудливая музыка, когда игровой автомат пролистал бесчисленные варианты, быстрее, чем Джеймс мог уследить. Через несколько мгновений музыка прекратилась, и на экране аппарата появились три разных варианта.

Случайное.

Огонь.

Земля.

- Скажи мне, Ру, что это? - он ожидал, что автомат даст ему тип существ для работы, таких как гоблины, кобольды, слизняки или даже кролики. Но вместо этого он смотрел на два класса стихий и слово "случайное". Что?

- Типы мобов генерируются на основе элемента моба, который есть в подземелье, а также уровня подземелья. Например, огненное подземелье уровня 1 будет иметь мобов, таких как дети саламандр, огненные шламы и маленькие огненные духи.

- И как работает случайное?

- Случайное - это самый редкий тип моба, который может выбрать подземелье, но также и самый сложный для самого ядра подземелья. Джеймс любил редкие вещи, но что она имела в виду?

- Почему сложный?

- Ну, как только ты выбираешь свой тип мобов, ты заперт в этом типе. Автомат обычно генерирует мобов такого типа, в зависимости от твоего уровня. Это позволяет подземелье развиваться, и иметь чёткое представление о прокачке мобов. А случайное, это другое. В первый раз, когда ты выберешь это, чтобы сделать толпу монстров, его тип будет выбран случайным образом. Итак, твой первый этаж может быть земляными мобами, в то время как второй этаж может быть огненными мобами. - она сумела привести пример, не намекая на другие типы для него, чтобы помучить его.

Джеймс должен был признать, что этот тип дополнительного рандома казался ему забавным. Как бы ни было круто, только огненное подземелье будет скучно для прохождения игрокам. С точки зрения игрока, подземелье, которое случайным образом меняло тип в зависимости от этажей, казалось намного более привлекательным.

- Итак, Глиакс, ты выбрал тип моба или хочешь использовать монету V Coin для реролла? - Пикси указала на щель в автомате, в которой, как был уверен Джеймс, легко могла исчезнуть монета V Coin. Джеймс мог только догадываться, сколько денег разработчики DCO собирались заработать на этих микротранзакциях. Улыбаясь про себя, он пересматривал варианты. Сегодня они не получают от него никаких денег.

- Давай выберем случайное. - в тот момент, когда он произнес эти слова, игровой автомат исчез, его таблица персонажей мгновенно обновилась, удалив N/A рядом с типом Моб и заменив его случайным. Он невольно усмехнулся, увидев, как расплывчато выглядит его простыня. - А что дальше, Ру?

Пикси взглянула на свой список персонажей и вздохнула. - Обычно мы строим первый этаж в соответствии с твоим типом мобов. - она слегка улыбнулась Джеймсу. - Однако, поскольку мы понятия не имеем, каков будет тип твоих мобов.... вероятно, следует сначала создать простую комнату, чтобы вызвать их, чтобы мы знали, как формировать первый этаж.

- В этом есть смысл. - Джеймс кивнул на её объяснение. Она определенно была намного более полезной, чем некоторые из пикси, о которых он читал. - Итак, и чем мы будем проектировать комнату?

Ру взмахнула рукой, и перед ними возник стол. На столе лежал большой пустой лист бумаги. Она усмехнулась, и протянула карандаш к нему. - Ну, создателем подземелья, конечно.