

- Ты серьёзно говоришь мне, что в DCO ядро подземелья должно делать своё подземелье вручную? - Джеймс перевел взгляд с карандаша на бумагу, лежавшую на столе.

- Слишком много думаешь, братец? - упоминание Ру заставило Джеймса улыбнуться. Если он должен был догадаться, кто-то из команды разработчиков DCO был поклонником оригинальных настольных игр. Джеймс сыграл несколько виртуальных версий D&D, и даже принимал участие в кампании форума Время от времени, когда ему было скучно в школе. Однако каждый мастер подземелий, с которым он сталкивался, прибегал к использованию случайных генераторов подземелий вместо того, чтобы вытаскивать их. Его поколение стало немного ленивым в этом аспекте.

- Ну нет. Но есть несколько проблем, которые я здесь вижу.

- Например? - Ру игриво вертела карандаш в пальцах. Насколько крутым был его пикси?

- Ну, во-первых, это немного 2d. Если я буду делать подземелье для игроков, рисуя на листочке, как я буду понимать, что делаю его правильно? - Во-вторых, и это еще важнее, у меня нет рук. - он был плавающим шаром с глазом. Если у него не вырастут щупальца, он ни за что не сможет ничего нарисовать. И ему очень не хотелось становиться похожим на созерцателя.

- Ну, а о щупальцах ты не думал? Я слышала, что они довольно, удобные.- она подмигнула ему, и Джеймс почувствовал, как вспыхнуло его несуществующее лицо. Она задела за живое его подростковый мозг, и он вдруг начал заикаться.

- Я, ну, эм. - Джеймс откашлялся. - Я не собираюсь отращивать щупальца. - Ру так расхохоталась над его реакцией, что выронила карандаш.

- Не волнуйся, Глиакс, у тебя не вырастут щупальца. - она пристально посмотрела на него и приподняла одну бровь. - Даже если бы ты захотел. Неужели всё должно было быть именно так?

- Джеймс вдруг засомневался, сможет ли он выжить в паре с этой пикси. Она, казалось, знала, все его огрехи. Это ставило его в невыгодное положение.

- Мы можем отойти от темы щупалец? Как я на самом деле оформлю своё подземелье?

Ру рассмеялась, и стол исчез. По мановению ее руки комната вокруг них полностью исчезла, и Джеймс внезапно оказался снаружи, глядя на огромное пространство Земли. Он видел раскинувшиеся поля, огромный лес, могучую горную цепь с вулканом и огромный океан вдалеке.

- Во-первых, ты должен выбрать, где будет расположено твое подземелье. - она махнула рукой и подняла другой экран, чтобы он мог видеть. У этого было множество различных вариантов рельефа, и вверху, как он отметил, было написано Dungeon Creator.

- Значит, я могу выбрать любой из этих вариантов? - он двигался вперед, ожидая, когда кто-нибудь попадется ему на глаза. Он хотел найти свою темницу?

- Правильно. Обычно ядра подземелий уже знают свой тип моба, поэтому могут выбрать место, которое имеет логический смысл для этого типа подземелья.- она одарила его ухмылкой. - Но поскольку могучий Глиакс чувствовал себя расплывчатым и таинственным, мы не знаем, какой тип мобов у тебя будет. - он начинал понимать, как сильно его выбор мобов повлияет на его жизнь.

- Я понял. Случайные вещи... трудны.- он закончил листать варианты и наконец нашел тот, который ему понравился. Учитывая, насколько случайными могут стать его типы толпы, ему нужно было что-то, что имело бы смысл. Самым безопасным вариантом была пещера на краю леса, ведущая в горный хребет. Оттуда он чувствовал, что может оправдать и обойти любой тип толпы, который он получил, пока он не получил водные mobs для своего первого этажа. Он действительно не хотел, чтобы водные mobs сразу же. Никто не любил водные подземелья.

- Что ж, я рада, что ты понимаешь, насколько сложнее ты делаешь нашу жизнь.- она скрестила руки на груди и указала на таймер, который следовал за ними. У него оставалось почти 22 часа. - Время тикает. Какой твой выбор?

- Я собираюсь выбрать пещеру. - с его ответом они были телепортированы прямо перед пещерой. Это было огромное пространство, зияющая пасть, ведущая в темноту. Он сразу же полюбил её.

- Теперь, когда ты выбрал местоположение подземелья, ты можешь начать настраивать его. Создатель подземелья перед ним поднял вход в пещеру, как набор чертежей. Удивительно, но казалось, что вход в пещеру-это все, что было создано на данный момент. Это было до него, чтобы генерировать остальную его часть.

- Хорошо, - Джеймс посмотрел на экран создателя подземелья. Он мог видеть бесчисленные варианты на дне, и казалось, что у него действительно было свободное правление, чтобы построить свою темницу. Он видел варианты, чтобы очистить простор, варианты для добавления функций, варианты для создания предварительно созданных комнат и путей. Инструмент даже имел боковые панели, которые позволяли ему полностью настроить форму, стиль, размер, угол, цвет и любую другую функцию, которую он хотел из всего, что он мог создать. Симулятор создания подземелий.

- Скажи, Ру, что это за расходы на ресурсы? - кроме возможности убрать материалы, все, казалось, имело стоимость ресурсов под ним. Он не помнил этого в своей характеристике. Когда он осмотрел создателя подземелья, он увидел набор цифр в правом верхнем углу экрана. В настоящее время он показывал 1000, а рядом с ним было написано слово max.

- Ресурсы - это то, что ты используешь, чтобы создать всё в твоём подземелье. Кроме того, ты можешь вызывать мобов только в комнатах, созданных своими ресурсами.- она понимающе подмигнула ему. Неужели она догадалась, что он планирует просто использовать инструмент

удаления, чтобы создать весь свой этаж, чтобы избежать использования ресурсов?
Большинство геймеров пытались найти способы обойти ограничения ресурсов.

- И как мне их генерировать? - взглянув на стоимость ресурсов на экране dungeon creator, он мог сказать, что здание dungeon станет дорогим. - Кроме того, как я могу увеличить своё максимальное количество ресурсов? - он знал, как обычно работают ресурсы в играх, всегда был способ увеличить максимальную сумму. Тем более что один из вариантов, на который он смотрел, энергетический пилон, стоил 3000 ресурсов.

- Ах, ты очень проницателен.- Ру улыбнулась ему, но он не мог понять, действительно ли она обрадовалась или просто подшутила над ним. Он был уверен, что ей нравится дразнить его.

- В самом ядре, в самом ядре этого мира, у тебя есть генератор ресурсов. Этот генератор постоянно потребляет случайные материалы в этом экземпляре и превращает их в ресурсы для тебя. Когда ты на максимуме, генератор выключается. Когда ты тратишь ресурсы, он снова включается, пока ты снова не наполнишься.

Это был основной ресурс, генерирующий механику, как и многие из стратегических игр в реальном времени, которые он играл. Оказалось, это достаточно легко понять. - А как насчет моей максимальной суммы ресурсов?

- Эта емкость увеличивается тремя способами. Во-первых, по мере того, как ты качаешь уровень, твоё максимальное количество ресурса увеличится на 100. Во-вторых, когда ты попадёшь в новый уровень, максимальные ресурсы увеличатся на 1000. В-третьих, ты можешь использовать ресурсы для создания блоков хранения ресурсов, которые увеличат вашу емкость на размер, зависящий от типа блока. - Джеймс использовал инструмент Dungeon Creator, чтобы вытащить блоки хранения, отметив самую дешевую стоимость 1000 ресурсов и увеличил свои максимальные ресурсы на 100. Он сделал мысленную пометку вернуться к ним позже. У него было чувство, что сейчас ему понадобятся все его ресурсы, чтобы построить свой первый этаж подземелья.

- Какова скорость генерации ресурсов? - ему нужно было знать эти вещи, так как у него теперь было чуть меньше 22 часов, чтобы полностью построить своё подземелье.

- Твой генератор создает 10 ресурсов в час игры. - если бы он начал строить сейчас, он мог бы потратить в общей сложности около 1200 ресурсов на своём первом этаже. Джеймс мог сказать, что ему потребуется некоторое время, чтобы создать то, чем он будет гордиться. Тем не менее, игра рекламировала, что подземелье будет постоянно расти и развиваться. Он просто не ожидал, что время будет так сильно давить на него.

- Хорошо, я думаю, это имеет смысл.- он перевел взгляд с Ру на часы и обратно на вход в пещеру. - Итак, прежде чем мы сможем сделать подземелье, нам нужно выяснить, какой тип мобов у нас есть, да?

- Да, это был бы лучший выбор.

- Ну, тогда давай построим основную первую комнату, чтобы начать работу. - Джеймс быстро выбрал несколько вариантов из своего экрана создателя подземелья. Возможно, у него еще не было много ресурсов, но если он собирался с пещерой в качестве входа, он мог бы стать творческим за дешево. Он быстро начал копать в задней части пещеры, вырезая неровную тропу, сделав ее примерно десять футов в поперечнике с арочным скалистым потолком примерно пятнадцать футов высотой. Он прокладывал эту тропинку взад и вперед, слегка изгибая ее то тут, то там, пока не прорыл около тридцати футов.

Он сделал её узкой, пока тропинка не стала достаточной, чтобы по ней могла пройти только одна фигура. В этот момент он вызвал деревянную дверь. Дверь стоила 5 очков ресурсов и дала ему эффект, который он хотел. Он планировал использовать природные образования пещеры, через которую первоначально прошли искатели приключений, чтобы создать зону добычи и небольшое чувство предвкушения. Затем, когда пещера сузилась, он мог представить себе волнение, когда авантюристы пересекут узкое пространство и случайную единственную дверь. Он знал, как геймер, что ему будет очень интересно посмотреть, что находится за дверью номер один.

По другую сторону двери Джеймс потратил 50 очков, чтобы создать большую пустую комнату. Он не знал, какой тип мобов ему понадобится, чтобы построить свой первый этаж. Имея возможность вызвать мобов, Джеймс повернулся к Ру, которая пристально наблюдала за ним.

- И как мне вызвать своих мобов?

<http://tl.rulate.ru/book/20439/620190>