Когда Шерлок планировал раскопки Вечного Царства, он использовал Ядро Подземелья в качестве центра. В южном направлении блоки были соединены в туннель. В направлении, противоположном Главному Залу Ядра Подземелья, был туннель шириной в двести метров, который использовался как центральный туннель.

Туннель длиной меньше ста метров больше походил на площадь.

Хотя игроки работали день и ночь в течение месяца, выкапывая, перенося кирпичи и выравнивая землю и стены, приоритетом Шерлока было создание функциональных комнат или региональных блоков.

Например, Склад Продовольствия, Товарный Склад, Огород, Столярная Мастерская, Тренировочные Площадки и Жилой Район игроков.

Пространство позади Главного Зала Ядра Подземелья можно было расширить, и там был туннель, ведущий во внешний мир.

Разработка Подземелья – это не просто раскопки. План Шерлока был совсем не таким.

Его целью было стать величайшим Королём Дьяволов всех времён и построить самое грандиозное Подземелье.

Он должен был построить центр Подземного Мира, который мог бы поддерживать миллионы существ, огромное богатство и престижную репутацию!

Правильное планирование Подземелья имело решающее значение для его цели.

Первоначальный план Шерлока для Жилого Района игроков состоял в том, чтобы позволить им построить дом по типу голубятни, который мог бы вместить кровать и частный ящик для хранения. Этого будет достаточно. Чего ещё хотят игроки?

Объединить частные земли, чтобы построить большой особняк? Неужели они рассчитывали украсить особняк мебелью, парадными дверями, отдельными садами, балконами и бассейном?

– Я понимаю беспокойство Лорда Шерлока. Если мы не ограничим деятельность игроков, они будут строить незаконные здания и влиять на будущее развитие Подземелья, – сказал Бру, когда Шерлок шёл к Жилому Району. – Эти игроки способны принять суровую окружающую среду и преимущества. Их единственное желание – иметь как можно больший дом с мебелью, большими дверями, независимыми садами, балконами и бассейнами. Почему бы нам не согласиться с их желаниями и не позволить им объединить земли и построить дом своей мечты или даже высотные здания? Лорд Шерлок не понесёт никаких потерь, и это удовлетворит их потребности.

– Ты прав… но на этот раз они зашли слишком далеко.

Шерлок уже подъехал к Жилому Району. Когда он увидел дом, то не мог описать, что он чувствовал.

Первоначально планируемый жилой район Шерлока имел широкие дорожки, окружающие двести квадратных метров пространства. Стены были построены по периметру пустого пространства, и внутри стен были десятки гоблинов, которые лежали повсюду и мирно спали. Они никак не отреагировали на присутствие Шерлока.

Шерлок не был недоволен ни спящими гоблинами, ни окружающими стенами. Он был недоволен схемой строительства, нарисованной на стенах с помощью камней.

На строительной схеме было изображено 3D-здание со множеством 2D-диаграмм, которые были профессионально составлены. Даже длина была обозначена на каждой строке. На стене виднелась утолщенная линия с надписью – Стена Тяжёлых Условий.

На схеме было изображено одноэтажное здание, занимавшее двести квадратных метров. Верхняя часть здания была похожа на перевернутую форму [□]. Выступающие полы были спроектированы так, чтобы интегрироваться в боковые части стены. Пространство над десятиметровой дорожкой, обозначенной Шерлоком, было занято зданием.

Под зданием был подвал, который имел такую же форму [□]. Выступ был высотой с первый этаж.

Один из [□] был перевернут и соединен с другим на выступах. Выступы стали соединителями.

Конечная форма выглядела как стоящая гантель.

В верхней части плана было написано слово "Мечта", а нижняя была заполнена подписями игроков, вырезанными на камне.

По периметру виднелась груда обломков стены. Стамески, молотки без ручек, кирки, маленькие инструменты, которые были обёрнуты паучьим шёлком вокруг камней, различные виды камней, низовые предметы, рудные камни и всевозможные инструменты были аккуратно размещены сбоку.

Сотня бета-игроков была серьёзна!

– В этой группе игроков есть студенты-строители, и они хороши! Диаграммы профессиональные, – Бру не знал, зачем он это сказал.

Шерлок нахмурился и спросил:

– Почему долота и молотки, используемые в миссиях, размещены здесь?

Шерлок вспомнил, что стамески и молотки выдавались на время выполнения заданий. После завершения миссий игроки должны были вернуть инструменты.

Игроки не только использовали инструменты для выполнения миссий, но и использовали их для строительства своих собственных домов.

– Я проверю статистику сервера и проверю историю записей… – Бру был озадачен и начал проверять. Десять секунд спустя Бру сказал. – После того, как игроки приняли свои миссии, они оставили при себе инструменты и использовали их, чтобы построить свой дом. Тск, эти жуткие прямоходящие обезьяны воспользовались лазейками.

Бру, казалось, хвалил игроков. Шерлок, с другой стороны, хотел, чтобы они были более управляемыми. Он не хотел, чтобы они пользовались лазейками. Он не хотел, чтобы они строили красивые дома. Вместо этого развитие Вечного Царства должно быть их главным приоритетом. Разве голубиного жилья было недостаточно?

Шерлок немного подумал и решил, что ему нужно внести поправки в механику миссии.

– Бру, принеси все долота, кирки и молотки. Оставь инструменты игроков в покое. Отмени все текущие миссии и обновите их с дополнительным ограничением по времени. За миссии, не завершённые в течение установленного срока, награда будет урезана вдвое. Если миссия занимает удвоенный лимит времени, то игроки будут оштрафованы на Очки Репутации. Те, кто отменит свои строительные миссии, также должны заплатить штраф Очками Репутации.

– Если мы внесём изменения, не увеличится ли нагрузка на игроков? Лорд Шерлок должен сопереживать их желанию построить свои дома, – озабоченно сказал Бру после некоторого раздумья.

– Я ещё не закончил. Мы добавим услугу аренды инструмента, с неделей в качестве срока аренды. Игроки могут арендовать инструменты у Симбы, используя свои Очки Репутации и монеты. Каждый игрок ограничен одним набором инструментов, – сказал Шерлок. – Таким образом, они не будут использовать мои ценные ресурсы, чтобы строить свой дом, расслабляясь на своих назначенных миссиях. Я – разумный дьявол. Если они хотят построить свои дома, они должны сначала развить Подземелье. Заработав Очки Репутации и монеты, они могут использовать их для аренды инструментов для собственного строительства. Это формирует положительную обратную связь!

– Лорд Шерлок, А как насчёт объединения игроками частных земель? Должны ли мы применять новые правила? – спросил Бру.

– В этом нет необходимости. Так как они любят строить большие дома, пусть так и будет. Здания с выступами не допускаются, так как они уродливы. Высотные здания и подвалы не допускаются. Если они действительно хотят иметь их, взимай с них соответствующую плату. Размеры и форма зданий должны оставаться в пределах ограниченного периметра. Мы ограничим здания тремя уровнями над и под землёй. Я всё опубликую в приложении.

Шерлок махнул рукой в сторону стены с диаграммами и добавил к ним следующие слова: "Усердная Работа".

Рядом с надписью "Мечта" появились слова "Усердная Работа". Глядя на эти слова, Шерлок вздохнул.

"Конечно, если они действительно хотят построить частные виллы, как только Подземелье будет полностью разработано, они могут сделать это с помощью Очков Репутации и монет! Они могут строить дома в форме гантелей или даже дома в форме Жуков. У меня нет никаких претензий по этому поводу, пока они могут себе это позволить! Ай, я такой щедрый, справедливый и сострадательный. Я позор всех дьяволов!"

http://tl.rulate.ru/book/28308/1082661