Глава 424: Шер Дьен

Мои дни ожидания сначала казались довольно медленными, желание вернуться в мир нарастало то и дело. Мне все время хотелось лично проверить все, испытать на собственном опыте, что было нового, или просто посмотреть, как мир растет, по мере того как я немного ускорял его . Однако я сдерживал эти побуждения и через некоторое время начал получать удовольствие.

Ауриви познакомил меня с несколькими новыми играми, которые создавались за всю историю моих миров, и были времена, когда Удона тоже присоединялся к нам. Таким образом, я провел еще один месяц в административной комнате… обычный месяц, а не стандартный месяц. Даже сейчас время Keeper казалось странным. И только на тридцать первый день моего «рабочего отпуска» я получил системную подсказку.

Ваше вторжение против Хранителя Тщеславия закончилось!

Все силы, посланные в мир вашего противника, уничтожены. Вы проиграли это вторжение.

Я почувствовал легкую грусть, когда услышал, что войска, которые я послал в мир тщеславия, были уничтожены. Я… ожидал, что это вероятный исход, но это не значило, что я был этому счастлив. По крайней мере, мне не придется беспокоиться о том, что он меня атакует. Насколько я слышал, он какое-то время оставался на первом месте.

Размышляя об этом, я услышал стук копыт о деревянный пол и увидел редкое зрелище. Тривал вошел в гостиную, оглядываясь по сторонам, пока его глаза не остановились на мне. «У вас есть минутка, сир?»

Несмотря на замешательство, я кивнул, прежде чем взглянуть на Ауриви. «Извините, но нам нужно забрать это позже».

"Отлично." Ауриви радостно улыбнулась, снисходительно махнув рукой. «Тривал не часто сюда заходит, поэтому держу пари, что ему есть о чем поговорить».

У меня была похожая мысль, поэтому я медленно встал со своего места на диване, где я играл в кости с Ауриви. После этого я подошел, чтобы последовать за Тривалом, пока он шел по коридору. «Это о мире, который вы хотите создать?» - догадался я, увидев впереди кентавра, кивающего головой.

"Верно. Я хочу обсудить мир, который может быть создан для моего народа ». Наконец, он повернулся и открыл дверь в коридор, показывая мне внутрь. Внутри я мог видеть раскинувшийся передо мной обширный луг и голубое небо над головой. Хотя я все еще мог видеть открытый дверной проем позади меня, остальная часть пейзажа выглядела совершенно естественно.

Я впервые в комнате Тривала? - спросила я себя, прежде чем отбросить эту мысль. «Какие идеи вы имели в виду?»

«Во-первых, я хотел обсудить с вами некоторые возможности, если можно». Сказав это, он вошел в комнату, закрыв за собой дверь. «Сначала я задал эти вопросы Терре, но она настояла на том, чтобы вы уже имели достаточно опыта, чтобы сами придумать ответ».

"Она делала?" Я с любопытством приподнял бровь, вполне уверенный, что могу принять это за какую-то окольную похвалу. Или Терра просто пыталась уйти от лишней работы. - Тогда какие вопросы у вас были ко мне?

Трывал закрыл глаза и тяжело вздохнул. «Прежде всего, я хотел бы иметь возможность взять Алме с собой, чтобы жить в этом мире с самого начала. Она выразила заинтересованность в том, чтобы увидеть «мой мир» после того, как узнала больше о Спике. С ее долголетием, для нее не должно быть проблемой прожить весь рост мира, пока я могу ее обезопасить ».

Возможные проблемы с тем, что она такая же сильная, но пока отложим это в сторону. Я подумал про себя, глядя на Тривала. «И вы хотите знать, как мы можем заставить это работать для вашего мира, имея ее с самого начала?»

«Совершенно верно, милорд».

После минутного размышления я пришел к ответу на удивление легко. «Врата Феи. Если мы с самого начала разместим один в вашем мире и свяжем два мира, то вы сможете взять Алме с собой в свой мир с помощью силы Ауриви. Нам просто нужно будет поставить ворота в каком-нибудь неясном или подземном месте, чтобы гарантировать, что они не будут найдены, пока мы не будем готовы. Когда ваш мир разрастется, мы можем сдвинуть ворота. Мы поместим ваш мир в часовой пояс, чтобы вы могли перемотать его вперед, даже если он подключен ».

Глаза Трювала на мгновение расширились, когда он обдумал мои слова. "Есть ли что-нибудь, что мне нужно будет иметь в виду при этом?"

Я слегка кивнул, уже думая об одной потенциальной проблеме. «Врата Феи порождают монстров через случайные промежутки времени. Если их не остановить, они могут уничтожить целые нации с населением более низкого уровня. Однако, если мы разместим артиллерию вокруг ворот, как и другие, которые есть у нас, ударные волны ее выстрелов могут привлечь нежелательное внимание ».

Обдумывая это, Трайвэл нахмурился. «Если вы разместите ворота на равнинах большого необитаемого острова, я смогу прибыть туда и немедленно разобраться с монстрами, затратив лишь минимальное количество энергии».

«Это тоже правда. Я могу принять меры к тому, чтобы окружающая среда острова отпугивала и морских путешественников ».

«Это было бы полезно, хотя… я думаю, в значительной степени в этом нет необходимости». Тривал откашлялся. «Это подводит меня ко второму вопросу. Можно ли было бы сформировать мир так, чтобы главные континенты и более крупные острова были соединены сухопутным мостом, даже если упомянутые мосты узкие? »

Видя мое замешательство, Тривал продолжил объяснять. «Мои люди физически неспособны к рвоте, поэтому многие люди ошибочно полагают, что мы не болеем морской болезнью. На самом деле морская болезнь у кентавров тяжелее, чем у большинства других рас. Эффект, который он оказывает на нас, - это мучительная боль, которая может искалечить даже закаленного воина ».

«Без сухопутных мостов, соединяющих континенты, вполне вероятно, что мой вид навсегда останется только на одном континенте, за исключением нескольких вариантов, способных летать. Даже они осмелились бы отважиться зайти так далеко, опасаясь истощения своей выносливости ».

Это был более сложный вопрос. Я никогда лично не пытался терраформировать территорию с помощью средств управления Хранителем. Именно тогда мои глаза расширились, и я вспомнил варианты, которые были в моем меню с самого начала, но на которые я никогда не обращал внимания.

С тех пор, как я впервые спустился в мир, каждый раз, когда я выбирал область, было пять вариантов. Edit Location, Spawn, Kill, Trigger Event и Descend ... Я всегда использовал Descend и пренебрегал остальными. И порождение, и триггерное событие можно понимать как ссылки на разблокированные позже функции Monster Spawner и Calamity Spawner.

Убить ... Я никогда не видел никого, кого я ненавидел бы так сильно, что хотел бы опробовать этот конкретный вариант. Сфокусировавшись, я поднял карту перед собой, двигаясь в изолированную область двадцать второго этажа Фьера, далеко от того места, где кто-либо исследовал. Там я выбрал восьмиметрового оленя с острыми кончиками рогов и протестировал команду «Убить».

Как и ожидалось, гигантский олень просто рухнул. Однако ни один дух не покинул его тело. Команда «Убить», по-видимому, уничтожила саму сущность существа, гарантируя, что они действительно мертвы. Полезно знать на будущее.

Наконец, была команда «Изменить местоположение». Выбрав это в той же области, я увидел варианты сдвига уровня земли, добавления воды или регулировки распределения минералов в этой области. Удовлетворенный, я закрыл карту, кивнув Трювалю. «Я могу построить для тебя сухопутные мосты».

В то же время, когда я сказал это, я также молча обсуждал возможность создания природного ландшафта таким образом, чтобы он служил средоточием геометрической магии. Нечто подобное, созданное самим миром, обладало бы поразительной силой. И в этом не должно быть ничего оскорбительного. Возможно, массивное исцеляющее заклинание, распространяющееся

по гигантской области, чтобы служить пассивным эффектом регенерации.

Снова подумав об этом, я покачал головой. Я смогу создавать подобные заклинания только первого уровня, если только я не смог изменить рудные жилы под начальным слоем, чтобы сформировать вторичные диаграммы заклинаний. В любом случае, я не смог бы добиться такого потрясающего эффекта, который оправдал бы это.

"Отлично." Трювал облегченно вздохнул, очевидно, довольный тем, что его идеи могут быть реализованы без излишнего беспокойства. «В таком случае мне нужен мир шестого размера. Вместо геометрической магии Земли я бы предпочел руническую магию Фьера. Точно так же здесь подойдет игровая система, используемая в остальных мирах ».

«Что касается гонок, я считаю, что моя собственная гонка уже имеет довольно много вариаций. Естественно, я не буду просить вас отменить ваши предыдущие решения. Кроме этих вещей… я больше ничего не желаю своему собственному миру. Мне не требуются никакие специальные системы, которых еще нет, или какие-то особые минералы. Просто земля, чтобы бродить, и моя дочь, чтобы бродить по ней ».

Я мягко улыбнулся, когда услышал эту просьбу, открыв меню. «Хорошо, тогда давайте начнем». - сказал я, создавая перед собой каменный шар. «У тебя есть имя для мира?»

Трювал задумчиво закрыл глаза, прежде чем на его лице появилась легкая улыбка. «Шер Дин. Имя матери Альме.

Я чувствовал любовь, заключенную в этих словах. Было очевидно, что даже по прошествии всего этого времени его сердце все еще принадлежало памяти матери Альме. Кентавр, который был абсолютным плейбоем, когда он впервые был создан, был полностью приручен смертным, так что он остается верным спустя столетия после ее смерти.

Введя это имя, я вытащил карту только что созданного мира и наложил ее на каменную сферу. Грубый камень стал более гладким, внутри него появились большие куски зеленого и голубые пятна.

Шер Дин был миром, который на пятьдесят процентов состоял из суши, по сравнению с примерно тридцати процентами Земли. Однако континенты доминировали не так сильно, как можно было бы ожидать от этого соотношения. Вместо нескольких массивных континентов были сотни, может быть, даже тысячи больших островов с густыми водными путями между ними.

Был только один настоящий океан, расположенный в клочке земли, где острова не соприкасались. Все остальное, каким бы густым оно ни было, можно было описать только как многочисленные реки или несколько разбросанных озер. Даже в этом случае толщина этих рек составляла от одной мили до ста миль.

Я посмотрел на эту модель, нахмурив брови. Соединить различные участки суши сухопутными мостами будет совсем несложно. Однако нужно было учитывать географию мира. Если бы я перекрыл эти реки, превратив мосты в плотины, тогда вся поверхность мира изменилась бы.

Я также не мог создать арки, перекрывающие реки с одной стороны на другую. Тектонический дрейф в конечном итоге приведет к тому, что эти арки превратятся в ничто, возможно, еще до того, как они будут использованы.

Подумав о том, как я могу сохранить ландшафт мира, одновременно выполняя желания Тривала, меня осенила идея. Не долго думая, я приступил к работе. Для каждого соединения с островом я проверил приливы и отливы, построив сухопутный мост так, чтобы он располагался между этими двумя уровнями.

Затем я сделал отверстия, которые проходили через дно сухопутного моста, чтобы вода могла проходить через них, не превращая его в плотину. После того, как я закончил с первым, я немного переместил время вперед. В сезон дождей, когда были самые высокие приливы, мост был совершенно невидим, скрыт под водой.

Однако, когда прилив спустился, мост стал очевиден. Хотя он по-прежнему выглядел как плотина, я отрегулировал подземные водные пути достаточно, чтобы пропустить много воды, не нарушая устойчивости моста.

Точно так же, чтобы гарантировать, что структура не разрушится легко из-за землетрясений или тектонических сдвигов, я тщательно построил связи. Невозможно было связать каждый остров со всеми остальными островами. Для тех островов, которые остались на той же тектонической плите, я разрешил им соединиться со всеми своими соседями. Для островов, которые были разделены пластиной, я сделал только одно соединение между двумя ближайшими друг к другу островами.

Это соединение было намного толще, чем другие, которые я создавал, чтобы обеспечить прочность. Таким образом, я убедился, что существует только один остров, который не имеет абсолютно никакого отношения к любому другому острову ... и этот остров я переместил в центр огромного океана. «Здесь я буду ставить ворота». Я объяснил, прежде чем открыть другое меню, «Спаунер бедствий» ...

Мой план удержать путешественников от приближения к этому острову был довольно прост. Мне нужно было только создать массивный, непрекращающийся шторм, в центре которого был остров. Обычно это было бы невозможно, но это меню значительно упростило задачу. Сначала я подумывал установить метод деактивации, например, успешное использование Врат Феи. Но с его активацией для создания монстров это не сработает.

Вместо этого я просто создал шторм и наблюдал, как он быстро формируется вокруг острова. Стена ветра и молний закрыла остров из поля зрения, заставив меня кивнуть головой. Только как только это было сделано, я действительно купил кентавров и различные системы для этого мира.

http://tl.rulate.ru/book/3120/1375707