

— Люк! Пожалуйста, помоги мне спроектировать следующую зону!

— Ладно. У тебя же сейчас тридцать пять этажей?

Сегодня я пришел навестить Ари, мастера подземелий.

— Ага! Благодаря тебе мое подземелье выросло до впечатляющих размеров!

Когда мы впервые обнаружили ее подземелье, в нем было всего два этажа, но с тех пор оно сильно расширилось.

Для развития подземелья были необходимы очки подземелья. Они давались после того, как каждый посетитель в ее подземелье проведет в нем определенное количество времени.

В дополнение живущим здесь к гномам, в подземелье также приходило множество авантюристов, так что очки подземелья поступали стабильно. А в последнее время люди заходят в подземелье просто для того, чтобы осмотреть достопримечательности, по сути, превратив его в туристическую достопримечательность.

— Однако кто-то уже очистил тридцатый этаж!

С 26-го по 30-й этаж ее подземелья представлял собой обжигающе горячую пещеру с лавой.

Из-за этих суровых условий было трудно – если не невозможно – очистить его, не приняв каких-либо контрмер.

— Это группа Алека? Я слышал, они попросили деревенского алхимика приготовить им несколько замораживающих зелий.

Если вылить замораживающего зелья на себя, то они станут очень устойчивыми к огню и высокой температуре на некоторое время. Это полезно не только против такой суровой окружающей среды, но и против монстров, которые использовали атаки с атрибутом огня.

Это я на самом деле посоветовал Ари сделать эту область такой. Мне нравилась мысль, чтобы решить проблему с этим суровым местом, нужно использовать информации и предметы, которые можно получить в деревне.

Кстати, да, я помогал Ари с ее подземельем. Это было похоже на игру. Это было весело.

Кстати, самая последняя область ее подземелья – точнее, с 31-го по 35-й этаж – представляла собой темный как смоль лабиринт. Если авантюристы не обзаведутся источником света,

которого должно хватить на всю жизнь, им будет практически невозможно пройти их.

— Я думаю о том, чтобы в следующей области сделать кучу ловушек с кучей всевозможных ненормальных статусов! Они будут страдать от чего-то на каждом шагу! Так, у них не получится пройти?

— Хм, ну, такого рода уловки обычно никому не нравятся, хотя...

— Тогда, как насчет пещеры, где проходы будут настолько узкими, что ни один человек человеческого роста не сможет пройти!

— Знаешь, такое подземелье абсолютно никому не понравится.

К сожалению, Ари мастер подземелий, всегда придумывала худшие идеи для подземелья. Если ее предоставить самой себе, то она заполнит все свое подземелье от начала до конца ловушками.

Сосредоточиться на обороне - это одно, но отказаться игрового баланса заставит авантюристов потерять интерес... «Стоп, почему я думаю так, как будто это действительно игра?»

Но, с другой стороны, авантюристы, которые углубились так глубоко в подземелье, делали это скорее ради удовольствия, чем ради прибыли, так что немного возмутительный вызов был все еще приемлем.

— Как насчет пещеры, которая в определенных местах будет погружена в воду? Авантюристам придется проплыть под водой, чтобы пройти или достать сундуки с сокровищами.

— Звучит забавно!

— Или как насчет руин, где если встать в определенное место, то комнаты начнут бесконтрольно перемещаться. Если они не выяснят точный маршрут к выходу, они могут оказаться в самом начале.

— Это звучит как головная боль!

— Или может сделать так: весь этаж представляет из себя одну огромную комнату без стен, а лестница на следующий уровень видна прямо от входа, но в обмен на все это авантюристам придется столкнуться с ордой монстров одновременно.

— Я не думал об этом раньше!

В конце концов, Ари решила сделать на этажах с 36-ого по 40-вой пещеры с затопленными участками.

— Ты можешь создавать водных монстров?

— Конечно!

Монстры, похожие на рыб и крабов, могли бы пригодиться в качестве источников морских продуктов, товара, которого пока еще не было в деревне. Конечно, доставать их из подземелья будет непросто, но в любом случае приносить их будут не так уж и много.

Что касается расчистки местности, авантюристам придется найти способ надолго задерживать дыхание под водой, что будет полезно для авантюристов, но я бы не сказал, что это будет абсолютно необходимо.

Скорее всего, им придется больше волноваться о том, как сохранить снаряжение сухим. Ведь если экипировка станет мокрой, это отрицательно скажется на их выносливости.

— Думаю, из крабообразного монстра получится хороший босс. Из-за их твердых панцирей физические атаки по ним будут ужасно не эффективными, да?

Ари и я обсудили мелкие детали, такие как структуру каждого этажа, типы монстров и их размещение, типы ловушек и их размещение, а также многое другое.

<http://tl.rulate.ru/book/50691/2758639>