

Привет. В комментариях уже несколько раз упоминалось о том, что количество гоблинов и мест в бараках не соответствуют. Учитывая тот факт, что я не могу связаться с Бататом, что бы спросить у него о функции апгрейда построек, то что бы не нарушать логику повествования (и что бы мне не пришлось переписывать как минимум 2 главы), я придумал вот такую систему для апгрейда построек (ну по крайней мере тех, что уже есть в повествовании):

1. Сама шахта (1-10 медная руда, 11-20 железная руда, 21-30 корундовая руда, 31-40 орихалковая руда, 41-50 эбонитовая руда, 51-60 платина, 61-70 мифрил.). (Так же есть вероятность получить драгоценный камень, который в последствии можно продать или инструктировать в оружие или броню). 2. Склад (Первоначальная вместимость 100 мест, в которые можно вложить по 100 предметов одного типа (Мол оружие, доспехи, руда ну и т.д.)). 3. Кузница (За определенную плату повышает уровень. С каждым 10 уровнем качество изготавливаемых предметов становится все выше.) (Наверно все это и так понимают, но все-таки напишу - от уровня шахты зависит какие изделия можно изготавливать.). 4. Бараки (На первом уровне вмещает только 3 существа.). С последующим поднятием уровня количество мест увеличивается пропорционально вложению (1 место 100 золотых). Чем выше уровень, тем больше мест можно купить. (Максимальное количество мест, которое можно купить за уровень - 4).

5. Дом хозяина шахты. Небольшая деревянная постройка. На вид напоминает деревенскую баню. Внутри две комнаты. В первой стол, плита, кровать, шкаф. На столе компьютер с интерфейсом магазина, склада, осмотром внешнего мира в пределах 50 метров (С каждым новым уровнем расстояние увеличивается на 2 метра) (Позже может добавлю еще какие вкладки, но пока это основные). В шкафу кошель (ведь как-то нужно деньги то выводить) и кирка. Вторая комната, это туалет с ванной. 6. Место охоты. (С увеличением уровня появляются все новые места для охоты, и более разнообразные виды мяса). 7. Есть столовая, которая вмещает на 1 уровне 30 существ. (Вместимость увеличивается с повышением уровня и соответствующей платы).

Конечно эта система не идеальна, но по крайней мере поможет закрыть такую дыру как несоответствие количества рабочих и мест в бараках. Если вы заметили какую-то дыру в моих рассуждения, пишите. Лучше уж сейчас все прояснить, чем исправлять все, когда уже будет написано несколько глав.

<http://tl.rulate.ru/book/8468/159460>