

Момонга: - Вот и еще один NPC готов.

Момонга: - Пойдем, Фелисити, познакомимся с твоими сестрами. Следуй за мной.

Фелисити пошла за мной. Я отвел ее к членам Плеяд.

Момонга: - Фелисити, это твоя старшая сестра, Юри Альфа. А она Солюшн Эпсилон, - сказал я, указывая на членов Плеяды.

Момонга: - А это Фелисити, новый член "Боевых горничных Плеяд".

Представив их, я продолжил разговор.

Момонга: - Что ж, Фелисити, у тебя есть еще одна сестра, но она на втором этаже. Когда-нибудь я отведу тебя к ней, а пока ты должна охранять 9-й этаж Назарика. Оставайся здесь.

Я оставил ее с членами Плеяды. С помощью Кольца АОГ я телепортировался на 8-й этаж. Теперь пора было приступить к его проектированию.

Я исчез из коридоров 9-го этажа и материализовался на горе, окутанной оттенками серого. Это был недостроенный 8-й этаж.

Я начал оглядываться по сторонам в поисках Голубой планеты и Пунитто Мо. Они оба помогали мне проектировать этот этаж.

Блу: - Момонга-сан! - услышал я голос Блу Плэнет с подножия горы. Я посмотрел вниз и увидел, что они оба стоят там. Я использовал Кольцо и телепортировался к ним.

Момонга: - Привет, ребята.

Пунито: - Привет.

Блу: "- дравствуйте, Момонга-сан

Момонга: - Вы все готовы создать самый сложный этаж?

Блу: - Да!

Момонга: - Тогда давайте начнем.

У нас уже был дизайн, оставалось только воплотить его в игре. Восьмой этаж должен был стать вторым по величине. Его площадь составляла 18 кв. км.

Момонга: - Господин Блу Плэнет, начинайте работать над небом. Пунитто, давай начнем работать над местностью.

Мы решили заполнить этаж 3 областями;

Порочный лес.

Пылающая пустыня.

Поля высоких пиков.

Сначала мы начали работать над Порочным лесом. Проработав несколько часов, мы закончили

с первой зоной, которая занимала обширную площадь в 6 квадратных километров. Эта территория была богато украшена разнообразными деревьями, папоротниками, лианами и другой растительностью, но в ней не было ни монстров, ни стражей территории, ни ловушек и т.д.

В нашем проекте мы решили оставить монстров, ловушки и т.д. на будущее. Мы только проектировали пол, не добавляя никакого функционала.

Момонга: - Давайте перейдем в следующую зону.

Пунитто Мо кивнул, и мы отправились в следующую зону.

Второй зоной, над которой мы работали, была Пылающая пустыня. На ее разработку у нас ушло меньше времени, чем на предыдущую. Здесь был засушливый ландшафт, повсюду росли кактусы, вдали возвышались песчаные горы, а в центре находился оазис.

Блу: - Небо готово.

Пунитто: - Хм, давайте перейдем к последней области.

Мы вернулись на гору и начали работать над последней зоной. Ее разработка заняла больше всего времени. В итоге здесь появились высотные горы, труднопроходимые пещеры и скалистая местность, что добавило разнообразия ландшафту.

Пунитто: - Фух, наконец-то мы закончили

Блу: - Это заняло больше времени, чем ожидалось.

Мы работали 7 часов подряд и успели только спроектировать пол. Настоящее испытание было еще впереди.

Момонга: - Что ж, надеюсь, вы с нетерпением ждете следующей части.

Пунитто: - Я просто счастлив, что нам не нужно делать это сегодня.

Блу: - Мне нечего бояться. Я не участвую в следующей части.

Пунитто: - Ха! Счастливый ублюдок.

Момонга: - Следи за языком, Пунитто.

Пунитто: - Прости, Момо.

Момонга: - Все в порядке. Мы должны выйти из системы и отдохнуть на ночь. Завтра, когда Гарнет появится в сети, мы начнем следующую часть.

Пунитто: - Понял.

Момонга: - Тогда до завтра, ребята.

Я воспользовался консолью и вышел из системы.

~Смена сцены~

Я вошел в систему и появился у основания горы.

Гарнет: - Доброе утро, Момонга-сан.

Гарнет и Пунитто стояли на подножии горы. После первых приветствий мы начали обсуждать ловушки и приспособления для 8-го этажа.

Гарнет был профессиональным программистом и любителем приемов. У него была гуманоидная фигура с роботизированными чертами: светящиеся глаза, черные линии, проходящие по лицу, провода, виднеющиеся из некоторых частей тела, и т. д.

Пунитто: - Думаю, сначала нам стоит сосредоточиться на ловушках.

Момонга: - Согласен. Начнем с телепортационных ловушек. Пунитто, ты можешь начать указывать места срабатывания, пока мы будем расставлять ловушки по комнатам.

Пунитто: - Конечно!

Момонга: - Поехали

Нам нужно было обустроить комнаты, в которые будут перевозиться захватчики. Первым делом нужно было сделать комнаты. Для этого мы выбрали Поля Высокого Пика.

Выбрав подходящую пещеру, мы вошли в нее и начали делать комнаты-ловушки. В каждой комнате должна была быть своя ловушка: в одних лава, в других яд, в третьих монстры. Изначально мы выбрали ловушку, порождающую монстров.

Концепция заключалась в том, что при телепортации нарушителя запускался спаунер монстров, спаунер активировался и порождал высокоуровневых монстров.

Было и еще кое-что, например, чтение расы нарушителя и выбор расы для монстра.

Обустройство комнаты и настройка спавнера монстров заняли час нашего времени. Несмотря на то что мы потратили целый час, спавнер монстров мог порождать только монстров 50-го уровня и ниже.

Расы монстров также были ограничены. Чтобы повысить уровень монстров и разнообразить их виды, нам потребовалось значительное количество Кристаллов данных.

Гарнет: - Что ж, Момонга-сан, думаю, кристаллы данных пригодятся вам позже. Мы должны начать работу над следующей комнатой-ловушкой.

Я кивнул, и мы покинули комнату-ловушку.

Имея в своем распоряжении значительный запас высокоуровневых кристаллов данных, я принял решение направить их как на ловушки на этом этаже, так и в личное пользование.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3448207>