

Я решил пока оставить таинственных сестер в покое, пускай ждут своих инструкций.

Я подумывал разузнать что-нибудь об этом через Хаку и Онтенту, но в отличии от случая с Рин, на этот раз не было ничего действительно срочного. Лучше уж я сам накопаю информацию, чем буду им должен. Если не принимать во внимание нулевой ОП у кое-кого, есть довольно большая вероятность, что эта [Игрушка] вообще не связана с подземельями.

Поэтому я решил, впервые за долгое время поюзаться с подземельем.

Посмотрим что тут у нас.

Прямо у входа начальная зона, потом лабиринт, пустая бывшая зона загадок, спиральная лестница ведущая вниз, в зону складов, после зоны складов путь разделяется на три ветки.

Новая зона загадок ведет на арену а потом в комнату босса, зона лугов это тупиковый путь, и третья это миниатюрный сад для Фени сделанный Рокуко в лучших традициях адского пекла, и ведущий к Огненному Провалу.

Кстати, в комнате босса есть скрытый потолок, там расположена комната ядра. Лаборатория Неруне тоже там, но это другая история.

На этот раз давайте обновим два места.

Во-первых, склады.

До сих пор я их использовал в качестве места для хранения, но вскоре здесь появятся авантюристы, так что это пора менять. Я должен сделать правильный склад в правильном месте, куда никто не придет. [Зона Складов (Настоящая)]. Это будут склады полностью изолированные от внешнего мира, как та человеческая ферма для негодяев, которую я оставил на Рей...

На самом деле она нам уже и не нужна. Мы получаем достаточно большой доход от деревни. Кроме того, она станет ещё более ненужной с той вещью о которой я сейчас думаю.

И вот ещё одна вещь, на которую я должен обратить внимание. Зона загадок. Надо её восстановить. Старая зона загадок превратилась в развалины, после того как там пронесся Рин.

Сейчас здесь никого нет, так что это подходящий случай сделать необходимые изменения. Думаю поставлю здесь трюк, который придумал раньше.

Тем не менее, я не собираюсь строить что-то, что будет препятствовать людям. Я сделаю маленькую комнатку в стороне от коридора, и обставлю все таким образом, чтобы они считали что нашли секретный проход. Причина же по которой она не может быть большой комнатой в том, что она расположилась прямо рядом с [Огненным Провалом]. Вообще есть несколько способов которыми можно описать маленькую комнату.

Это комната для сбора ОП.

Но даже если она и называется комнатой для сбора ОП, я не собираюсь убивать в ней людей. Это будет [Тюрьма]. Там будет несколько клеток, размером с деревенский сортир в каждую из которых может поместиться один два человека. Помещаем сюда людей и их ОП в день будет увеличен в шесть раз из-за эффекта тюрьмы и запирания.

Что же будет делать эта тюрьма, спрашиваете вы? Я попрошу авантюристов войти в неё.

Разумеется нет людей готовых добровольно войти в такую маленькую подозрительную комнатку, так что я дам им награду.

Я компенсирую их ОП деньгами и предметами. Хотя бы небольшую часть.

Если некто в обычных условиях приносит 50 ОП в день, то будучи в тюрьме он принесет 300 ОП. Если они сделают это, я все ещё буду в выигрыше если потрачу 100 ОП на серебряную монету. В результате, я буду получать 10000 Йен в день буквально ни за что. Может мне даже давать им по 50 медных монет, они же там просто будут сидеть и ничего не делать...? На самом деле будет лучше поначалу давать побольше, в честь открытия, так сказать.

*

Закончив с изменениями, я прихватил с собой Мясо и отправился в пробный поход.

Если я сообщу об этом в гильдию, то это не будет ложью, если я на самом деле воспользуюсь этим, так что я должен лично туда пойти.

Если никто не знает как это использовать, то никто не будет этим пользоваться. Той катастрофы с Узо и Музо в испытательной комнате мне хватило выше крыши. Кроме того, на этот раз будет более сложно понять как это работает. Мне надо об этом сообщить.

Разломав стену которая отделяла скрытую комнату, я направился в комнату сбора ОП. Комнаты были выстроены в ряд, как частные туалетные кабинки. Все они были тюремными камерами, но я замаскировал их обычными дверями, чтобы сохранить приватность посетителей.

Более того, хотя все комнаты сейчас свободны, если какая-то из них будет занята, на двери появится красный символ. Прямо как в туалетной кабинке.

"Зайдем внутрь?"

"Да."

Я зашел в камеру вместе с Мясом. Единственные вещи которые были внутри, это два таймера по типу песочных часов и дверь которая сама запирается с помощью механизма. Я также добавил красную кнопку на случай чрезвычайной ситуации, в качестве жеста доброй воли.

Предметы и деньги которые я подготовил заранее, будут падать в окошко выдачи, каждый раз, когда таймер дойдет до нуля.

Что касается размеров оплаты, у нас нет 'датчика ежедневного ОП' так что Реи и остальным придется постараться делая это вручную. Хотя я так и говорю, но так как мы не будем награждать тех, кто остается менее двенадцати часов, и надо будет делать проверку дважды в день. Сами расчеты тоже достаточно просты поскольку они будут использовать голем-калькулятор пока его помощь не требуется в приемной. Думаю будет нормально выдавать награду деньгами, иногда перемежая их с предметами.

Из-за того что у нас гостиница, наличных денег у нас также полно. Мы кладем их на счет в гильдии, но так ни разу ими и не воспользовались.

Я повернул оба песочных таймера. Они маленькие, но внутри имеется голем-механизм, так что их хватит на двенадцать часов. Песок будет сыпаться только из одних песочных часов, так что общая продолжительность составит двадцать четыре часа. Если кто-то захочет остаться дольше, ему просто надо будет перевернуть пустые песочные часы и добавится ещё двенадцать часов.

Исходя из моего опыта, можно сказать, что авантюристы просто ужасны в запоминании более менее сложных вещей, так что я постарался сделать все как можно проще.

Сейчас я планирую провести следующие двадцать четыре часа отдыхая, в качестве теста.

Я положил свой футон на пол. Я проектировал комнату так, что бы он едва влезал. Затем, я улегся на него вместе с Мясом, в качестве подушки обнимашки, как обычно это делаю.

Если проголодаюсь, то у меня в [Хранилище] есть еда. Хааах...

*

Черт, а туалета то тут нет... это серьезный прокол.

Как и ожидалось, даже я был разбужен Мясом.

На этот раз я поручил Рокуко собрать это, но люди определенно не смогут сидеть здесь целый день без туалета...

Может поставить какой-нибудь горшок со слизью внутри в качестве замены туалета? Вот черт. Слизи это же монстры, я не могу заносить их в безопасные зоны. Что же делать с туалетом?

... Должен ли я убрать безопасную зону? Туалеты важнее.

Пока что мы сделали перерыв на туалет, и дождались окончания двадцати четырех часов. В окошко выдачи с характерным звоном выпали три серебряные монеты, и одновременно разблокировалась дверь.

Похоже устройство работает правильно... Кстати, эти монеты ко мне никакого отношения не имеют. Мой ежедневный доход ноль ОП.

Давайте послушаем что об этом думают авантюристы.

"Вот почему я сделал такую штуку. Что думаешь об этом, наимудрейшая Ичика?"

"Что ещё за 'наимудрейшая'... Как по мне это плохие деньги. Разве не лучше будет пойти и заработать эти деньги обычным путем, а не сидеть там сиднем?"

Меня немедленно раскритиковали.

Теперь, когда об этом упомянула, если у авантюристов есть способности чтобы пройти через лабиринт, они смогут заработать куда больше охотясь на железных големов.

"Для них это будут просто карманные деньги, к тому же, быть запертым в маленькой комнате может оказаться довольно неприятно, не говоря уже о том, чтобы сидеть пол дня в одиночестве..."

"... Они могут спать."

"Господин единственный, кто может спать так долго. Двенадцать часов это слишком долго. И вы не можете избавиться от безопасной зоны, людям без неё будет трудно в подземелье.

... А ведь она права, со мной-то все в порядке, потому что подземелье для меня дом родной, но для кого-то постороннего, провести двенадцать часов в подземелье, не зная что и когда с ним может случиться психологически очень тяжело.

Так что они не могут отдохнуть без безопасной зоны.

"Я не знаю что мне делать с туалетом."

"Для туалета можно поставить горшок и использовать на нем [Очистку]."

"Э, это сработает? [Очистка] такая удобная."

[Очистка] действительно подходит на все случаи жизни. Даже для туалета...

"Зарабатывать таким образом никто не станет, но вот если разыгрывать большой приз, то это должно сработать. Господин ведь понимает о чем я? Как тогда с братьями Узо и Музо."

"Что если в качестве приза будет меч-голем?"

"Точняк! Получить магический меч просто подождав пол дня. Это будет супер новость. На самом деле, как насчет того, чтобы торговать магическими мечами за золото?"

"Кукуку, Ичика. Да ты я смотрю воплощение зла?"

"У меня хорошие учителя, Господин, кукуку."

Мы с Ичикой злобно захохотали на два голоса.

Если мы раздадим слишком много магических мечей, то их стоимость упадет и это станет проблемой, но если мы сохраним спрос на высоком уровне, то проблем не возникнет.

Более того, поскольку меч-голем довольно близок к обычному мечу, это в значительной степени расходный предмет. Он в некоторой степени может восстановиться, если влить магическую энергию в его магический кристалл, но рано или поздно он все равно сломается, это получится сделать только два-три раза. Судя по тому что я слышал, есть много магических мечей которые ведут себя так же, так что это не станет проблемой.

И таким образом я отправился в гильдию, чтобы сообщить о новом объекте.

В котором вас запирают после того как вы повернете песочные часы, но немедленно выпустят, если нажать красную кнопку.

А ещё вы можете получить серебряные монеты, если дождетесь момента когда песок в песочных часах прекратит падать.

А ещё в нем пара песочных часов, по двенадцать часов каждый.

За эту информацию я получил десять серебряных монет.

На следующий день гильдия выдала задание на обследование. Несколько авантюристов отправились в комнату сбора ОП, прихватив с собой вещи, которые помогут скоротать время.

В результате исследования длительностью в несколько дней, это место было признано как "место, где можно получить деньги и предметы если вы будете ждать двенадцать или двадцать четыре часа". Похоже что один из них даже был достаточно удачлив и получил магический меч. Похоже что этот же парень побежал купить еды и немедленно вернулся обратно.

Его результат во второй раз? Двадцать медных монет.

После некоторых событий, за маленькими комнатами закрепилось название [Хижина Алчности]. Было довольно много людей, которые спали все двенадцать часов.

Поскольку был шанс получить магический меч ровным счетом ничего не делая, было довольно много людей которые ходили туда как на работу.

Моя идея превратилась в место, которое приносило нам значительное количество ОП.

<http://tl.rulate.ru/book/21/106258>