

Глава 2: День 1. Мастер подземелий, исследование мира? Что?

Описание: Переселившийся в новое тело человек, начинает свое приключение в другом мире... как мастер подземелий? Амбициозный мужчина вместе с подземельем, будут ли они править миром, или они изменять его? Наблюдайте, как Пол достигает своих четких мечтаний и целей в этом вдохновленном японском романе о подземельях.

Я проснулся после насыщенного сна. В независимости о того, в чем было дело, мне пришлось быстро приспособиться к тому месту, где я, кажется, умер без каких-либо воспоминаний.

Теперь я Мастер подземелий.

Я стану лучшим из лучших профессионалов.

Я собираюсь насладиться процессом, будучи, являясь мастером подземелья.

Три предложения, что были помещены в меню в виде журнала, я купил в магазине за 100 DP. По моему желанию, меню, показывающее список монстров, немедленно появилось передо мной, и я сразу начал делать покупки.

Даже если количество монстров является достаточным, их размножение находится на низком уровне, так как между полами существует явное неравенство. В подземелье я немедленно открыл список монстров, предоставленных магазином.

Монстры низкого качества:

Гоблины - 50 (40 мужских особей, 10 женских особей)

Старшие Гоблины - 5 (4 мужских особей, 1 женская особь)

Огненные Гоблины - 1 Самец.

Скелет - 30

Домовой - 5

Голем - 10

Фея (маленькая) - 15 (10-м, 5-ж)

Меньший орк - 3 (2м, 1ф)

Большой Орк - 0

Мимик - 0

Зомби - 30

Меньший Вампир - 0

Монстры среднего качества:

Маг-Гоблин - 0

Хобгoblin - 0

Высший Орк - 0

Высшая Фея - 0

Скелет - 0

Маг Скелет - 0

Упырь -0

Носферату - 0

Вампир - 0

Вампир Маг - 0

Дрейк - 0

Пожирающая Стена - 1

Пожирающая Стена (В процессе роста) - 0

Монстры высокого качества:

Гоблин (В процессе роста) - 1 (самец)

Скелет (В процессе роста) - 1

Зомби (В процессе роста) - 1

Фея (В процессе роста) - 0

Учитывая, что существует множество гоблинов, я решил не трогать их, вместо этого добавляя еще 2-ое самцов и 2-ое самок для меньших орков. Я по особи женского и мужского рода, купив еще 3 меньших вампира, а также 4 больших зомби и скелетов, каждый из которых имел способность к росту. Также я приобрел пожирающую стену с той же возможностью расти. Я предполагаю, что рост первым делом предполагает собой размеры и области, где может появиться монстр.

Я не особо разбирался в этажах подземелий. Казалось, что есть какая-то некая возможность изменить атрибуты каждого этажа. Самый низкий уровень составлял примерно 1000 DP, а самый высший, дорогой – 500000 DP.

Я решил разделить подземелье на четыре основных типа: Нейтральный, Огонь, Тьма и Природа. Я бы сосредоточился на воспитании данных видов монстров, прежде чем обратить свое внимание на другие элементы. Я потратил в общей сложности 9000 DP на ремонт девяти этажей, по три для каждого типа. Что было хорошего в нейтральном элементе, так это то, что мне не нужно было менять что-то по умолчанию, ха-ха.

После сортировки монстров, подземелье выглядело более темным и мрачным. Все, что осталось, это всего лишь ловушки. С виду они кажется очень легкими, но на самом деле с ними не просто было справиться.

Я искал список ловушек и был потрясен, увидев, что все они являются лишь простыми загадками и рифмами. Я решил не покупать ловушки, предпочитая создать их самому, но для этого мне нужны необходимые навыки. Полистав немного журнал, я окончательно определился с несколькими навыками:

Почва.

Камень.

Древесина.

Создание воды.

Создание камня.

Создание древесины.

Шесть навыков обошлись мне 50000 очков, оставляя всего лишь жалкую 1000. Однако, увидев это, я не мог не обрадоваться, зная, что с моими воспоминания и идеями по созданию ловушек, я также смогу создать подземелье, которое станет лучшим в мире!

<http://tl.rulate.ru/book/15167/448974>