

День Двадцать четвёртый

Перед тем как решить какой именно этаж расширять, он проверил существующие уровни. Его первый этаж состоял из прихожей, небольшой комнатки с милыми кроликами, комнаты с боссом этажа, плохим волком, и скрытой комнаты охраны. Без учёта комнаты охраны общая площадь этажа составляла всего 100 м². Нео решил не менять этот уровень, по сути он служил лишь для того, чтобы остановить никудышных Авантюристов, что застрянут в своей первой битве. Он не хотел сильно выкашивать людишек ранга F, которые не были способны стать настоящими Авантюристами, лишь для того чтобы взять с них немного Жизни.

Второй этаж был 2400 м². На нём было две комнатки поменьше, где было размещено 11 волков и одна большая комната в 1700 м² где были олени и барсуки. Прикинув, Нео решил удвоить площадь этого этажа. Ещё он удвоил количество барсуков и оленей, но вот количество волком оставил неизменным.

После чего проверил третий этаж. Этот этаж состоял из двух комнат с волками, двух с травоядными и одной большой комнатой босса, чёрного медведя. В общем размер этого этажа был 5000 м². По мнению Нео, этого пока что было достаточно.

Четвёртый этаж был самым большим во всём Подземелье. Он состоял всего из одной комнаты общей площадью 31500 м². Когда он его расширял в последний раз, у него не было достаточного количества сырья растительного и животного происхождения, потому основная часть этажа была пустой. Нео решил, что пора исправить. Когда он закончил, этаж заселяло 15 пантер, 10 змей, 50 кабанов, 150 оленей и 150 барсуков. Конечно, ему пришлось использовать свою ману для создания большого количества животного и растительного сырья. После того, как он закончил, он переместил вход на следующий этаж из края комнаты в центр четвёртого этажа. Он расширил третий этаж, и сделал несколько входов на четвёртый уровень. Получалось, что на этот этаж смогут войти несколько групп приключенцев.

На пятом этаже была оставлена только комната общей площадью 5000 м² и одна пустая комната босса, размером всего в 200 м². Он создал ещё немного растительного сырья, разместил в комнате босса и поместил туда медведя ранга E-3. Затем, он поработал над входом на этот этаж, теперь он открывается только тогда, когда на этом уровне нет других приключенцев и есть в наличии босс. Позже, когда у него в Подземелье будет постоянный поток Авантюристов, он добавит на этот этаж комнат с боссами. Теперь его первые пять этажей были более-менее завершены. Всё что нужно будет делать в будущем, это расширять и усиливать эти уровни. Но с этим можно и подождать, до того времени пока несколько групп Авантюристов не зайдёт в его Подземелье.

На шестом уровне подземелья уже было 20 комнат и одна большая арена в центре. В целом размер этажа был 5000 м². Авантюристам, что попали на этот этаж нужно будет сражаться с большими группами слабых гоблинов. Сейчас Нео был очень доволен планом этого этажа, конечно, он расширит его позже, когда сделает второй вход с комнаты босса на пятом уровне. После того как он провёл ревизию всех комнат, он установил несколько ловушек на шестом уровне.

В данный момент его седьмой уровень представлял собой длинный коридор, который переходил на этаж ниже. Нео задумался о том, что он хочет на нём реализовать. Ему пришла идея создать на этом этаже большую свиноферму. Для начала он сделал большую комнату общей площадью в 20000 м² для своих свинок. Дальше он построил десять жилых комнат для 80 синих гоблинов, которые будут выступать в роли фермеров. После чего соорудил вход на этот этаж. Когда сюда придут Авантюристы, им нужно будет действовать очень скрытно, в ином случае они наткнутся на группу монстров ранга F-3. Даже группе приключенцев ранга E будет трудно сражаться одновременно с 80 гоблинами. На другой стороне этажа он сделал ещё одну большую жилую комнату для босса этого этажа. На эту роль он выбрал одного из своих новых чёрных гоблинов ранга E-3. Кроме этого, он создал возле него пять горных львов, которые выступали в роли домашних питомцев последнего. Обдумывая ландшафт этажа, Нео пришел к мнению, что всё выглядит слишком просто. У пришедших Авантюристов была обширная пустая зона, или же узкие коридоры у входа, для сражения с его созданиями, даже с большими группами, с такой тактикой они без проблем доберутся до босса. Потому он взял и добавил к синим гоблинам ещё 20 чёрных собратьев.

Придумать свой восьмой этаж было намного сложнее. У него не было возможности создать большое количество гоблинов, которые спокойно могли противостоять приключенцам с высоким рангом E, плюс он не хотел использовать ту же стратегию, как и на прошлых двух этажах – количество вместо качества. Подумав насчёт всех своих вариантов, Нео решил сделать из этого этажа - лабиринт. В чём будет фишка так это – ловушки, что будут размещены в лабиринте. Что означало, что его исследователи должны хорошо поработать над ловушками. Внутри лабиринта он создал десять комнат для охраны, укомплектованными одним элитным чёрным гоблином и четырьмя чёрными воинами. В общей сложности он потратил 20000 м² на этот этаж.

Когда же он закончил свой восьмой этаж, он обнаружил, что у входа в Подземелье лежат 300 трупов гоблинов. Оказалось, что расширение у него заняло больше времени чем он рассчитывал. Он быстро поглотил гоблинов и посмотрел на свой статус. Увидев сколько у него Жизни, он сразу же поднял свой уровень и купил Регенерационный центр.

Жизнь: 9778,1

Повышение Уровня Подземелья: 10 -> 11. Стоимость: 5000 Жизни

Повышение Уровня Подземелья: 11 -> 12. Стоимость: 9000 Жизни

Имя: Нео

Разновидность: Ядро Подземелья

Сродство со стихиями: Ментальная магия (1)

Ранг: E-7

Уровень: 11

Структурная целостность: 16/16

Мана: 41383/41383 [56717]

Общая площадь: 98100/190200 м²

Максимальная протяженность Подземелья от Ядра: 1571 м

Восстановление маны: $6600/\text{ч} * 4 * 50000\% = 3666,67/\text{с}$

Жизнь: 3778,1

Генерация Жизни: 228,6/д

Сказать по правде, Нео был немного удивлён. Общая площадь больше не удвоилась, он получил только 80% от общего значения, а не как при прошлом улучшении 100%. В любом случае, сейчас это значение давало намного больше возможностей для расширения, плюс, создание нового этажа было совсем незначительным, в плане использования маны. Поняв, что не так много маны у него уйдёт на дальнейшее расширение, он решил закончить с этим, до следующего сжатия Ядра. Он перенёс свою основную комнату, с прилегающими к ней сооружениями, на последний, одиннадцатый этаж своего Подземелья. После чего он сделал скрытую комнатку возле ядра, куда поместил своё старое тело, големов и устройство карты, которое после починки планировал подключить обратно к датчикам и использовать его вместе с Луной. После этого он отправился на поиски маленькой девочки.

- Луна, привет! Как тебе твой новый тренировочный полигон?

- Да нормально, но мне нужно больше подопечных! - Отмахнулась фея. - Сейчас здесь тренируется только Пушистик, и ему очень одиноко, у него нет друзей для тренировок! Может быть, ты назовёшь ещё несколько кроликов? И у нас будет целая армия именных кроликов! Их было бы очень, очень много! И они намного лучше и симпатичнее, чем эти вонючие гоблины!

- Прости, но тебе разве недостаточно одного Пушистика? Ведь в ином случае он больше не будет особенным.

- Да, ты прав... - Вздохнула девочка. - Пушистик - лучший! В мире может быть только один Пушистик!

- Ладно, я подумаю над созданием именных существ. Кстати, а в чём разница между именным монстром и монстром-боссом?

- Боссы не теряют своих уровней и рангов, когда умирают. Смотри, для именных монстров лучше не попадаться на глаза Авантюристам и сражаться только тогда, когда есть прямая угроза самому Подземелью, а вот монстрам-боссам лучше как можно больше сражаться с приключенцами! - Начала пояснять Луна.

- Хорошо, буду знать. Слушай, я поднял свой уровень и у меня достаточно маны для следующего сжатия Ядра, я должен что-то знать?

- Да нет, но из-за того, что у тебя большой запас маны, это будет сложнее, чем в прошлый раз. - Проговорила феечка.

- Хорошо, что предупредила, тогда я сейчас же приступлю к сжатию. Кстати, перед тем как я начну, если тебе захочется что-то получить извне, то постарайся это организовать в течении следующих нескольких дней. Нам нужно будет дать время окружению восстановиться, потому как множество подозрительных следов, ведущих в Подземелье могут вызвать вопросы у

разведывательной группы Гильдии.

- Хорошо-хорошо. Тогда мне нужны цветы, пчёлы, мёд и пилу по кости. – Начала перечислять девочка.

- Эм... Зачем тебе пила?

- Нуууу... Я хочу научить Биффа сопротивляться некоторым видам боли. Знаешь же, что для заклинателей самое важно – это быть сосредоточенным во время боя, при любых обстоятельствах. – Важно проговорила Луна.

- Допустим, но, может быть, есть другой метод научить его этому? Такой, где он не будет полностью искалечен?

- Конечно, есть, можно заставить его сражаться с другими существами, и чтобы он пропускал удары. Но, по моему профессиональному мнению, намного быстрее будет отрезать ему конечности и позволять им вырастать самостоятельно. – Кивала головой фея.

- Может всё же ты разрешишь ему драться с другими, пожалуйста? Бифф больше не неразумный монстр Подземелья, у него есть разум и он сражается за нас. Не правильно издеваться над своими же. Что касается цветов и всего остального, просто прикажи гоблинам доставить тебе всё это. А я пойду займусь делом.

Прежде чем Нео начал, он приказала гоблинам очистить территорию возле темницы от кустов, деревьев в радиусе 150 метров. Для этого он создал им железные цепи, и приказал принести всё это в Подземелье. После чего он приступил к сжатию Ядра.

Через несколько часов Нео закончил, и его регенерация маны вновь удвоилась. Честно говоря, он не почувствовал никакой разницы по сравнению с прошлым разом, пока что всё это напоминало какую-то детскую игру, но надолго ли это?

<http://tl.rulate.ru/book/20863/449414>