Глава 26 - Чистый уголь

День Тридцать первый

Нео незамедлительно решил провести тестирование своей печи. Благодаря высокой регенерации маны и низкой стоимости создания железа, он мог создавать почти килограмм металла каждую секунду. Создав десять тонн железа, он задумался над созданием угля. Конечно, он мог создать коксовую печь* и используя древесину создать древесный уголь, но, честно говоря, он не хотел тратить растительное сырье на эти действия.

Сначала он потратил немного маны, чтобы создать небольшой образец древесного угля из древесины, но, что характерно, он не смог создать уголь, даже после того как поглотил первый образец. Вероятнее всего это случилось потому, что это был результат переработки растительного сырья. После чего он задумался о том, как извлечь углерод из древесного угля, по сути ему нужна была маленькая часть образца материала, а метод его добычи, его мало интересовал, потому, он просто сжёг уголь и поглотил пепел. И это сработало, после поглощения он мог создавать углерод из маны. Каждый грамм стоил 25 маны, получалось, что он был немного дороже чем железо, но это не имело никакого значения. Ему и не нужно было слишком много. Он сразу же приступил к созданию углерода, для получения необходимого количества ушло порядка часа времени, и по завершению он приступил к созданию первой партии металла. Он создал несколько ковшей и круглых валов и приказал 20 чёрным гоблинам, с девятого этажа, начать заполнение печи. Наверное, позже он создаст конвейерную ленту, но это будет потом.

Пока гоблины были заняты работой, он сконцентрировался на внешних работах. На данный момент все подготовительные работы по плану «Восстановление» были завершены. Помимо этого, Бифф с его группой вернулись в Подземелье. Гоблины немедленно принялись воздействовать магией природы на недавно высаженную траву. Нео решил дать природе время на восстановление. Позже он попросит Луну и Пушистика, чтобы они проверили тропу к лагерю гоблинов. Нео надеялся, что сил его гоблинов будет достаточно, чтобы их следы были незаметны, в противном случае Нео придется использовать какую-то сильную магию изменения погоды, чтобы смыть все следы дождём. После тщательной проверки, он вновь начал выращивать траву.

Когда он завершил, Нео принял решение немного отдохнуть. Когда же он задумался об отдыхе, он понял, что как только стал Подземельем он ни разу не отдыхал. Он заслужил свой законный отдых, даже если и не нуждался в нём как Ядро Подземелья, потому решил немного понаблюдать за Луной и её тренировками.

Его внимание переключилось на тренировочный полигон Луны, где разворачивалось интересное действие. Пред ним раскинулась картина, где Вольфган, со всех сил бежит по

полосе препятствий. В каждой его руке был кролик, а следом за ним летел Пушистик, который время от времени выдыхал струи пламени прямиком в Вольфгана. Если бы вергоблин был менее ловким и быстрым, его бы уже давно поджарили.

- Быстрее, блохастая собака! Не смей бросать кроликов, они твои товарищи! Ты очень медленный пёс! Пушистик сейчас тебя догонит! Шевели лапами, дворняга! Где твоя уверенность? Где сила к победе? – Маленькая девочка строго выкрикивала это подопечным.

- Но кролик же летает! И зачем мне тащить на себе этих двоих? – Задыхаясь хрипел оборотень.

- Не смей оправдываться! Это тебя не спасёт! Ещё десять кругов! – Безапелляционно заявила Луна.

Наблюдение за тем, как его маленькая фея играет роль злого сержанта, значительно улучшило настроение Нео. Ему было немного жаль Вольфгана, но наблюдать за этим действием всё равно было весело.

Через два часа Нео решил, что уже достаточно отдохнул, и начал обдумывать, что же ему делать дальше. Поразмыслив над этим вопросом, он начал делать дорогу из гравия от входа на девятый этаж до входа в крепость гоблинов. Оставшуюся территорию, что не была отведена под дорогу, он заполнил землёй и начал выращивать траву. Своё занятие он закончил только когда трава достигла 1,2 метра в высоту. После чего он создал десять белок-гоблинов высотой в метр и отправил их бродить по территории вне крепости. Он вооружил их двумя кинжалами и приказал атаковать любого приключенца, что осмелиться сойти с дороги. Позже он, вероятнее всего, разместит в траве сокровища, чтобы заставить Авантюристов выбирать, идти по безопасной тропе, или же рисковать жизнью ради дополнительной награды.

На своём десятом этаже он позволит Вольфгану сражаться в одиночку, если же такой расклад будет слишком легкий для Авантюристов, то Нео создаст ещё несколько оборотней для поддержки босса, тем самым сделает групповое сражение.

После этого у него не было срочных задач. Конечно, он мог начать создавать обычных животных или ловушки, но это можно отложить на потом. Пройдёт ещё минимум десять дней, прежде чем Майк вернётся сюда, ну и ещё плюс пять дней, прежде чем сюда придёт первая группа Авантюристов, более чем достаточно времени, чтобы заняться этими делами позже. Нет, Нео хотел сделать что-то, что расширит его возможности в будущем, хорошо подумав над этим, он решил занять добычей полезных ископаемых. Но перед тем как он приступил к осуществлению задуманного, он приказал Биффу присоединиться к группе на полосе препятствий, после того как он закончит с травой на поверхности. Ну что ж, время копать!

Нео начал свой длинный туннель от большой пещеры на одиннадцатом этаже и продолжил его до максимальной длинны своего влияния. Когда он закончил с туннелем, он начал делать ответвления каждые 20 метров с обоих сторон. Если он не находил никакой руды или других полезных материалов, он просто засыпал ответвления.

Всё это он делал в течении следующих дней. Он сделал небольшую паузу только когда его исследование было завершено. После чего Нео взглянул на дерево своих пассивных талантов. Признаться, честно, он не знал, что ему исследовать дальше. Выплавка Уровня 1 смотрелась очень даже ничего, как и Улучшенное распределение маны Уровня 1! Улучшенное распределение маны позволило бы ему создать ещё один вход в Подземелье, не нарушая общий поток маны. Большим сплошным недостатком была стоимость его изучения. По сути, это улучшение стоило бы ему 800 очков исследования и блокировало бы его, недавно улучшенный, Исследовательский Центр на целых 30 дней. Просматривая другие варианты улучшения, он выбрал другое направление:

Однонаправленная скрытая дверь

Очки исследования: 0/100

Однонаправленная скрытая дверь позволяет быстро переходить с одного этажа на другой в пределах Подземелья. Исследование направленно на создание различных схем для одного вида дверей.

По мнению Нео, чтобы быть высококлассным Подземельем, было важным, чтобы его посетители имели возможность выйти из Подземелья не длинным обратным путём, а очень быстро и без проблем. Несомненно, позже он заменит такие двери телепортационными формациями, но пока у него не было необходимых материалов для этого. Нео хотел создать такие входы и выходы на каждом этаже, не только на этажах боссов, но и на обычных промежуточных этажах. Единственное над чем задумался Нео, это был вход на этаж, он не совсем понимал, как лучше его организовать. Немного подумав, он решил создать особую

монету для каждого этажа. Правда возникла небольшая проблема, он не знал эта монета должна быть одноразовой, или давать возможность проходить на определённый этаж всё время. По сути оба варианта имели свои плюсы и недостатки. Если же сделать монету одноразовой, то приключенцам придется чаще сражаться с боссом этажа, для получения этой монетки, но в таком случае Авантюристы смогут обмениваться и торговать этими монетами. Таким образом большая, сильная группа приключенцев могла моментально переместиться на последние уровни Подземелья, тем самым загнав Нео в ловушку, так как времени подготовиться к встрече с ними у него не будет, и он станет жертвой внезапного нападения. В другом варианте, если же монета будет падать с первого убийства босса, существовали тоже некоторые трудности. Хотя никакой настоящий Авантюрист не согласиться отдать свою честно заработанную монетку, если будет уверен, что не получит другую, но в то же время сделает тайные ходы Подземелья слишком доступными для любого удачливого приключенца.

Немного подумав над проблемой, Нео нашёл решение. Он сделает на каждом этаже точку входа в самом начале уровня, но вот точка выхода, будет доступна только когда босс этажа будет повержен. Таким образом, он даст возможность Авантюристам решить, будут они прорываться через босса этого этажа, или же проложат путь на четыре этажа выше, пока не убьют более слабого босса.

*Коксовая печь (англ. Coke Oven) — это особая постройка, добавляемая модификацией RailCraft. Используется для переработки угля в кокс, или для переработки дерева в древесный уголь, а также для производства креозотового масла, как побочного продукта. ----- МАЙКРАФТ!

http://tl.rulate.ru/book/20863/482030