Глава 2: « Создание подземелья»

Когда я был охотником, то в каждом подземелье были монстры с различными видами руды, трав, материалов, предметов. Иногда среди подобного богатства можно было встретить ловушки с загадками, но подобное было редкость. Но ещё ни разу не было, чтоб всё подземелье состояло из них. У меня же кроме этих самых ловушек и загадок больше ничего не могло быть. Ладно, есть ещё магия, но надеется только на неё с таким скудным запасом маны не стоит. Возможно для магии надо всего несколько единиц, но тратить очки направлений, и потом сожалеть, я не хотел. Пока самое выгодное вложения только в защиту, наращивать уровни и когда маны станет больше, то попробовать её.

Потратив недавно очки направления, мне предстояло подумать, как мне всё обустроить… В голове уже был некий план, как сделать одну сложную загадку. Конечно, глупо надеяться только на неё, но других вариантов у меня не было. Для начала, я спросил, как расширить подземелье, и голос как бы более заинтересовано сказал, что нужно представить, как рушиться или появляется земля там, где я хочу. Но такое можно делать только возле моей территории. К слову, эта территория станет там, где я начну что-то делать. Сейчас не было ничего и я мог выкопать яму в любом месте, но после этого сделать что-то в другом месте я не смогу. Только если не соединю их. Выходило, что сделать отдельную комнату, куда невозможно попасть было невозможно.

Ещё перед началом, я спросил, где будут находиться врата, когда я их открою, и как оказалось, я мог выбрать любое место, но поменять потом будет нельзя. Теперь узнав всю необходимую, по моему мнению, информацию, можно было приступать к созданию подземелья. Сама мысль того, что подземелье расшириться приводило меня к некому удовлетворению, будто всё тело чесалось и я, наконец, почесал его, но опустим это. О, точно, совсем упустил тот факт, что система «Илум» была и в подземельях, но голос на любые вопросы, связанные с ней не отвечал. В итоге я вернулся к редактированию подземелья.

Выкопав первый проход, полная темнота наконец исчезла, и я смог увидеть хоть что-то кроме тех карт. В этой комнате, будем её называть пока так, я хотел создать вход в подземелье. Она была абсолютно пуста, если не считать земляные стены, потолок и пол, а освещения совсем не было, но я мог видеть, как при ясном дне. Меня не интересовали эти нюансы, и я продолжил рыть землю впереди, после чего там действительно появилась дыра. Её размер позволял пройти впритык человеку, из-за чего я увеличил её, но совсем немного. В моих планах не было, чтобы туда могла пройти группа людей, но и тесно делать также не хотел. В итоге я сделал туннель для комфортного прохода одного человека. После этого я почувствовал, что что-то

ушло, как бы исчезло из моего тела, а точнее подземелья, и чутьё мне подсказывало посмотреть на статус. Как оказалось, у меня потратилась одна единица маны на один кубический метр. Мана тратилась из запаса подземелья, и выходило, что я смог сейчас создать сто метровый коридор, после чего мне нужно будет ждать сто минут, чтобы восстановилась мана. Казалось, в чём может быть проблема, когда можно создать целый лабиринт просто ожидая восстановления маны, но проблема появилась потом, когда прошла минута, а мана не восполнилась.

— А почему мана не восстанавливается?!

— Мана будет восстанавливаться, когда вы откроете вход в подземелье.

— Что?! — Не поверив услышанному, мне пришлось остановиться, и всё заново обдумать.

Мой запас маны, а точнее маны подземелья, оставался в отметке восемьдесят девять из ста, и мне оставалось, возможно, сделать что-то в районе восемьдесят девять метров в длину. Я не хотел терять даже одну единицу маны и пересмотрел свой вариант подземелья. В результате я поставил дверь с условием сразу в первой комнате, которая будет служить входом и потом ещё одну, а построенный туннель послужит дорогой в лабиринт.

За первой дверью с условием, я сделал небольшую комнату четыре на четыре с головоломной в ней. Нужно было поставить сферы в правильном порядке и на это у меня уже ушло 300 ОП. К слову, тракторист не появился, так бы было хоть какое-то существо, но вернёмся к подземелью. Для того, чтоб открыть эту комнату, нужно пойти в лабиринт и повернуть на право. Конечно, с левой стороны также будет проход, но самое интересно, что сразу в начале левого прохода будет комната размером 3 на 3. Она послужит отвлекающим манёвром и если сначала зайти в неё, то нужно выйти с лабиринта и начать всё заново. После того, как вторженцы дойдут до тупика, им нужно пойти в комнату 3 на 3 и нажать последовательно три кнопки, а также в ней будет одна секретная кнопка. К слову, в ней будет также зашифрованное письмо, где будет указаны все правильные пути в лабиринте. Пришлось так сделать из-за системы, которая не позволяла делать хитроумные лабиринты иначе, двери с условием стали бы обычными дверями.

После того, как вторженцы правильно пройдут лабиринт, откроется дверь для комнаты со сферами, а также ещё одна комната, которая, находиться в левом проходе лабиринта, следом за комнатой 3 на 3, если точнее, то за шесть метров от неё. В ней будет указано, как пройти во вторую дверь с условием в начале подземелья. Она же будет комнатой босса, как оказалось, можно выбирать, какой участок сделать последним на текущем этаже. Преимуществ оно не даёт, если не считать усиление моих существ, но бонус для каждого существа индивидуальный из-за чего, я не смогу узнать. Но как минимум, в нём можно и даже было обязательное условие в установке награды. Даже появился специальный раздел в магазине «награды/предметы». Только из-за низкого уровня подземелья список был не большой, а цена безумно высокой. Обычный сундук с предметами стоил 500 ОП и при каждом его открытии с подземелья вычитывается 50 ОП. Но был один предмет, который я мог себе позволить.

Обычная руда.

Уровень: 1.

Редкость: нет.

Стоимость: 5 ОП.

Самая распространённая руда в мире Аерон, которая есть в каждом подземелье, но не в больших количествах. Стоимость указана за один кристалл. Руда автоматически применит самую обычную форму для текущего мира. После 5 сборов «существами» нужно снова её купить для возобновления, данная функция применяется автоматически и ваш запас ОП может стать отрицательным. ВНИМАНИЕ! ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОВАР СВОЕВРЕМЕННО ИЛИ БУДУТ ПРИМЕНЕНЫ МЕРЫ. (Здесь даже руда полезнее тебя и я бы меры применила уже…)

Странным образом меня не смущало, что руда называлась «обычная», как и примечание от недопомощницы. Возможно это из-за просмотра ассортиментов в магазине, у меня появилась некая устойчивость к подобному или привык. Но странно, что я так легко всё воспринимаю, возможно из-за отсутствия тела, а может ещё от чего-то. Приму это как факт и если вспомнить, я всегда всё воспринимал «нормально» и как само собой разумеющееся. Ладно, вернёмся к руде, которая не давала мне покоя. Почему она обычная? Нет, я знаю, почему, меня интересовал, что для этого мира «обычная»? Возможно здесь золото или алмаз что-то обыденное и у каждого есть? Или руда окажется деревом? Ведь если узнать систему анализа системы, то можно что-то узнать и про сам мир. Конечно, не исключено, что это было сделано для простоты подземелья, чтобы сразу знать руда обычная или нет, но тогда можно было просто указать «руда», а чем выше её уровень, то тем она лучше и как поднимать её уровень?! Здесь даже руда имеет опыт, и всё, что можно купить в магазине – имело опыт. Возможно

изучив это лучше, я смогу узнать что-то про врата и их причину появления на земле. Кстати про это, выходит есть и другие миры и во всех есть врата? Тогда откуда они роддом или кто их создал? Особенно интересует, почему я был выбран на роль подземелья? Должна же быть некая логика во всём этом или я лишний раз накручиваю себе? А это забавно, лишь став подземельем, я стал больше задумываться над этим. Пора бы вернуться к редактированию, над этим я всегда успею подумать ещё, особенно, когда будет больше возможностей.

Так, что-то этот вопрос забрал у меня много времени, пора бы вернуться к редактированию, а когда станет доступно больше информации, то вернусь к нему. Чувствую, что лишь подняв уровни подземелья, я смогу что-то да узнать.

Купив десять штук обычной руды, так-как сделать комнату с боссом пустой невозможно, а лучшего вариантов не было, я вернулся к редактированию, где оставалось сделать последние штрихи, а именно связать оставшиеся загадки.

Чтоб попасть в комнату с боссом, нужно решить две головоломки. Первая комната со сферами, а вторая в комнате 3 на 3. Если в первой всё понятно, то во второй нужно будет подумать или расшифровать ответ в этой же комнате. Чтобы у врагов всё вышло, они должны здесь нажать на секретную кнопку, а после у меня не осталось маны… Блять!

Ладно, не всё так погано, пока оставлю как есть, а потом доделаю.

После всех этих манипуляций у меня оставалось всего 55 ОП. Но их я решил пока не тратить. И когда я хотел было открыть врата, то назрел новый вопрос.

— А что будет, если враг пройдёт подземелье? Умру я или произойдёт что-то?

На своём опыте охотника, я знаю только, что подземелье начинает трясти и за десять минут врата закрываются, а с теми, кто остался внутри, никто не знает что происходит.

— «В текущих условиях врата в подземелья закроются, а вам будет предложен другой мир для вашего уровня подземелья».

Выходит, я не умру? Слышишь недопомощница, твоим мечтам не сбыться. Но на вопрос, как может умереть подземелье, ответа не последовало. Выходило, мне пока это рано знать или эту тему специально держат в тайне. Но сейчас меня не сильно волновал этот вопрос, и я хотел уже открыть врата, как заметил, что опасность мира изменилась и я бы проигнорировал её если не знаки вопроса в ней.

Доступен мир: Аерон.

Опасность: ???

Количество других подземелий: 44.

— Стоп. — Отменил я подтверждения на открытие врат в подземелье. — Почему опасность другая?

— Опасность меняется при улучшении подземелья. Всё, что вы добавляете в подземелье, делает его опаснее и сложнее, из-за чего мир становиться менее опасным для подземелья. Прошлый раз подземелья можно было пройти сразу после попадания в него, но сейчас намного сложнее. Так как загадки/головоломки/тайны не имеют конкретной сложности/опасности для врагов, то опасность данного мира неизвестна для этого подземелья. После первых врагов будет сгенерированная опасность мира для вашего подземелья.

Ого, сразу столько слов, хоть что-то приятное и способ не сойти с ума. Не ожидал такой подробной информации, но теперь я с уверенностью могу открыть врата!

Врата в мир «Аерон» созданы.

Получены новые задания.

Получено достижения: Открытие врат.

http://tl.rulate.ru/book/28937/1743762