

ВНИМАНИЕ! После выбора шаблона «комнаты» её невозможно будет изменить на текущей «карте». Исключение является замена, но в этом случае вам ничего не возвращается. Также расходник «извлечение», которое возвращает всё, что в текущей комнате.

Текущий уровень Roguelike позволяет иметь одновременно не больше четырёх комнат и одного этажа. С повышением уровня и получение новых усилений/реликвий это число может изменяться в обе стороны.

Стоило мне только войти в редактирование, так сразу выскочили эти уведомления. Система так и кричала, что нужно думать наперёд. Только из-за одного задания меня может ждать что угодно, из-за чего нужно решить прямо сейчас, как мне поступить. Но перед этим я хотел проверить визуализацию. Конечно, странно, что это была пассивная способность, когда нужно было её использовать. Но может это система сжалась надо мной? Впрочем, не важно, и интерфейс оказался очень детальным и удобным.

Для начала дайте название вашему существу/объекту.

Решив начать с чего-то с простого и для проверки, я назвал «турель».

Выберите тип: существо/объект.

Объект

Визуализируйте форму «турель». В отличие от существ, объекты не могут двигаться, если только не визуализированные подобным образом и некоторые особенности будут зависеть от вашей визуализации.

Снова особо не думая, я представил крепление в стене на котором крепился ствол, а сзади него был купол разделён по полам. В одной мана преобразовывалась для выстрела, а в другой поглощало энергию извне.

Визуализируйте, что ваш объект должен делать, чем сложнее задача, тем больше будет затрачено маны для её визуализации.

У меня уже был план на этот счёт, что позволило быстро представить необходимое. В первом варианте, поглощая ману подземелья. Ведь при открытии врат она будет восстанавливаться, что позволит почти бесплатно стрелять. Так десять единиц маны можно было преобразовывать в луч энергии, который поразит всё на своём пути. Во втором, турель поглощала любую энергию, но я представил, как воздух затягивается, собирается в форме маленького шара, а затем выпускает её в одну цель.

Для создания объекта «турель» будет затрачено 25 маны подземелья. Для её вечного поддержания максимальная мана будет уменьшена на 30. «Турель» обладает следующими особенностями:

Тип: объект/призывной

Атака 1: конденсирует минимум 10 маны подземелья для лучевого выстрела шириной 1 метр и длиной 20 метров. Всем на пути будет нанесён магический урон: 1 единица маны = 10 магического урона.

Атака 2: конденсирует в течении одной секунды потоки воздуха внутрь себя, после чего производит выстрел в одну цель. В настройках «турель» можно изменить приоритет цели, а также во время битвы переключать автоматически. Цель получает 5 единиц физического или магического урона на ваш выбор. Менять тип атаки можно не чаще, чем раз в десять минут.

Эволюция: из-за усиления «случайная эволюция» после призыва данный объект получит случайную эволюцию.

Данная визуализация сохраниться в «библиотеке», что позволит в любой момент её призвать.

Я не спешил везде расставлять турели и просто проверял особенности визуализации. К слову, визуализировать существ я не мог, как оказалось ограничение распространилось везде и даже с помощью магии я не смогу повернуть подобное. Впрочем, даже визуализация объектов сильно поможет и прежде, чем что-то визуализировать, я решил выбрать шаблоны комнат. В одних шаблонах комната уменьшалась в размере, в других же нужны были существа для их эффективности. Но всё это почти не играло роли в отличие от модификаций доступных до них. Проще говоря, для каждого шаблона был список доступных модификаций и запретов. И сейчас я мог для каждого шаблона применить две модификации. И если выбирать, что покупать, шаблоны или модификации, то лучше второе. Ведь самый дешёвый шаблон был за тысячу ОП и особой разницы между бесплатными не было. К слову, четвёртая, точнее последняя комната была боссом и для них были другие шаблоны с дополнительными модификациями. Но сначала нужно было сделать другие комнаты, и из всех вариантов я выбрал следующее.

Ядовитая комната

Редкость: обычная

Уровень: 0/10

Данный шаблон заполнит пол, стены, потолок ядом. Первое вхождение наносит цели 10 урона и за каждую последующую минуту переживание в яде наносит на 5 урона больше. Данную комнату можно модифицировать любым способом.

Коридор ментальных ужасов.

Редкость: обычная

Уровень: 0/10

Когда-то это был проход, который никто не мог пройти до конца. Сейчас же это не больше, чем обычный коридор, но кто знает, чем он может стать...

В данной комнате вы можете только применять свои навыки.

Комната с плитками

Редкость: необычная

Уровень: 0/10

В данной комнате имеется 9 плит, которые нужно: или нажать в нужном порядке; или одновременно нажать комбинацию не больше, чем из четырёх плиток; или нажать определённое количество плит.

Вы сами выбираете вариант и решение комнаты. Решение ответа можно изменять между этапами.

Лабиринт

Редкость: необычная

Уровень: 0/10

Вы сможете бесплатно изменять комнату. НО! Всегда должен быть проход ведущий в другую комнату, чтобы мог пройти человек. Вы не можете увеличить комнату.

Первой комнатой я поставил лабиринт, второй комнату с плитами, а перед боссом ядовитую. Коридор я сохранил на потом, так как сейчас он был наиболее бесполезным для меня. И поменять шаблоны я уже не смогу, но вот изменять их порядок можно всегда между этапами.

Выбор на эти шаблоны стал их размер, который, в отличие от большинства других, не уменьшался. И они также были в виде карт, которые после мысленной команды изменяли форму комнаты. Но вернёмся к первой комнате лабиринту. Для неё я мог не заботиться о мане и главные вход и выход с комнаты я мог свободно менять даже в других комнатах. Но вот с двадцатью на двадцать метров особо ничего не построишь, но у меня был план.

Перед началом создания, я не пожалев ОП на модификации. Первым за пятьсот ОП стали неразрушимые стены, что даже сделав их миллиметр, всем будет казаться, что за ними толстый слой стены. Это даст мне больше свободы. И бонусом оказалось, что купленная модификация могла быть применена ко всем комнатам. Не нужно было каждый раз покупать одну и ту же модификацию для каждой комнаты. Но было примечание, что уже для нового этажа нужно будет покупать их снова. Впрочем, про это мне думать ещё не скоро и следующий выбор был труднее.

Смещение стен

Редкость: редкая

Стоимость: 500 ОП

Установив эту модификацию – стены будут произвольно менять своё местоположение. Вы должны установить правильный путь и только им можно будет дойти до выхода. Правильный путь должен быть единственным путём, чтобы попасть к выходу. Не может быть две разные дороги, ведущие к правильному пути или чтобы правильный путь пересекался между собой. Если чужаки пойдут любым другим путём, то стены вернут их в начало. Менять правильный путь можно только между этапами.

Туман

Редкость: редкая

Стоимость: 500 ОП

Густой туман заполнит всю комнату позволяя видеть не дальше одного метра от себя. Туман невозможно рассеять или повлиять на него. Может комбинировался с другими туманами, но они по-прежнему будут занимать место для модификаций.

Хотелось выбрать сразу два, чтобы сделать лабиринт максимально сложным, но тогда я останусь без ОП, а меня ещё ждало три комнаты, одна из которых с боссом. И как не хотел я бы выбрать туман, чтобы поставить его ещё в ядовитую комнату, я взял «смещение стен».

Теперь у меня оставалось шестьсот пять ОП и да, их могло быть немного больше, но из-за комиссии у меня осталась всего тысяча шестьсот пять ОП. И первую тысячу я уже истратил. Но не суть, вернёмся к лабиринту.

Для удобства я на карте расставил цифры двадцать по горизонтали и также по вертикале. В 1-1 был вход, когда 20-20 выход.

Закончив с лабиринтом, я приступил к комнате с плитами, и была одна модификация, которую я хотел, но не мог себе позволить.

Возвращение

Редкость: редкая+

Стоимость: 1000 ОП

Может быть применена только к загадкам/головоломкам и при неправильном ответе возвращает всех врагов в комнате в самое начало подземелья.

Это могло бы выиграть кучу времени, особенно если враги не запомнят правильный путь лабиринта и после снова ответят неправильно. К слову про эту комнату, плиты были достаточно большие, чтобы поместить четырёх если не больше людей. Одна плита занимала два на два метра. Между плитами было расстояние в один метр, чтоб было возможно пройти к центральным, а изменять что-то внутри пространства плит или вокруг них – невозможно. Стены же можно было украсить фресками. Из доступных я мог поставить неправильный вариант ответа на головоломку, а другие нужно было открыть, но требование мне были неизвестны. Я пока не спешил и перед этим выбрал последовательное нажатие плит. Сверху на право они были пронумерованы и не долго думая я выбрал следующую комбинацию: 2 —> 7 —> 6 -> 1 —> 8 —> 3 —> 4 —> 9 —> 5. На фресках я выбрал неправильный вариант, кроме последней плиты, а средняя плита на всех фресках была стёрта из-за невозможно было понять, что там. Теперь вернёмся к модификациям.

Я хотел что-то такое, чтобы мешало решить правильный вариант или задержал врагов здесь. Но всё больше упираюсь в ловушки, где после неправильной комбинации выстреливали дротики и т.п. и мне пришла одна идея.

Маскировка объектов/существ

Редкость: необычная

Стоимость: 200 ОП

Выберите/создайте условие. Когда оно срабатывает, то снимает маскировку с объекта/существа и позволяет ему/ей выполнять свою задачу. Пока условие не выполнено объект/существо не может действовать или быть обнаруженным.

— Идеально!

Мой план заключался в том, чтобы когда правильно нажимали на плитку, то с турели снимется маскировка. Но не сразу, она спадёт после третьего правильного нажатия, что будет выглядеть, будто враги нажали неправильно, из-за чего включилась ловушка. Я даже сразу установил одну турель возле выхода из комнаты. К слову про них, между комнатами было некое пространство, как и при входе в первую комнату, что соединяло комнаты между собой. Я это заметил, когда увидел четырёхметровый вход с выходом. Ведь в лабиринте вход с выходом был метр в ширину.

Я мог бы установить ещё две турели, но пока отложил это, переходя в третью комнату.

Ядовитая комната, полностью покрытая ядом. Всё пространство буквально в яде, которое производит ядовитый пар в пределах комнаты, и с другой стороны был выход. Здесь ничего не нужно было делать. Просто пройти и больше шаблон комнаты подходил для монстров с иммунитетом к яду. Но у меня был план, как всё обыграть. Точнее я надеялся на это. Но перед этим, я хотел проверить обновлённый раздел направлений.

В первых двух комнатах он мне был не нужен, из-за чего я отложил это на потом, чтобы лучше понять ситуацию. И это помогло. Раздела с существами не было, магия осталась, а защита изменилась на Roguelike, но появился раздел «законы», но серым цветом.

Для доступа к разделу получите любой тип закона.

Подобное я ожидал и, не теряя зря времени, хотя у меня его было полно, открыл изменённый раздел.

Выберет подтип направления Roguelike:

Шаблоны

Модификации

Усиление

Реликвии. Откроется после получения реликвии.

Магия/навыки

Снова реликвии... Ладно, у меня есть 2 очка направления. Остальное было автоматически использовано по одному в каждое направление, из-за чего я и отложил это на потом. Шаблоны мне пока не нужны, а вот остальное можно было бы использовать. Я уже знал, куда хочу потратить и одно ушло в модификации, а второе к усилениям. Но ничего нового не открылось, лишь два уведомления, что они поднялись на второй из пяти уровней. Впрочем, на многое я не рассчитывал, ожидая подобного. Ведь уже было много чего доступно, и возможно лишь после эволюции я открою что-то новое.

Вернувшись назад в редактирование, я стал искать что-то, что могло задержать перемещение, но внезапно понял, что могу сам это сделать.

Снова пройдя процедуру по визуализации, у меня вышло следующее:

Для создания объекта «замедлитель» будет затрачено 20 маны подземелья. Для её вечного поддержания максимальна мана будет уменьшена на 25. «замедлитель» обладает следующими особенностями:

Тип: объект/призывной

Пассивное: в радиусе 10м у всего скорость передвижение замедлится на 50%. После выхода из области эффект спадёт. После уничтожения объекта, он испустит холодный всплеск 20 метров радиусом, который заморозит всё в течении 5с, а после на 3с их скорость уменьшится на 30%.

Эффект заморозки не комбинируется с другими похожими эффектами.

Холодный всплеск можно комбинировать с другими похожими эффектами.

Эволюция: из-за усиления «случайная эволюция» после призыва данный объект получит случайную эволюцию.

Вы можете самостоятельно уничтожить объект.

Данная визуализации сохраниться в «библиотеке», что позволит в любой момент её призвать.

Замедлитель был в форме крохотной слизи испускающего холодную ауру с эффектом взрыва после самоуничтожения. Он был достаточно маленьким, чтобы было сложно его заметить. Но призывать его я буду лишь тогда, когда кто-то пройдёт вторую комнату. Я даже передумал искать модификации, ведь нужные мне слишком дороги. Лучше было взглянуть на комнату с боссом и укрепить её, либо улучшить вторую комнату.

Внимание! После прохождения чужаками комнаты с боссом они получают реликвию, а вы проиграете этап. После выбора шаблона босса его невозможно будет изменить любым способом. Существует всего 3 шаблона доступных вам сразу и после поднятия уровня шаблона, вы сможете улучшать его. При увеличении или уменьшении доступных комнат, данная комната всегда будет последней. В комнату с боссом возможно установить только 1 модификацию, данное число может измениться с повышением уровня Roguelike.

Доступные шаблоны:

Существо Босс. Недоступно. После входа чужаков, комнату невозможно будет покинуть, пока не умрёт босс. Выбранное существо начинает с двумя эволюциями и «5» уровнем. Все характеристики существа будут увеличены на 10%. Существо будет восстанавливать 1% ХП от своего максимального значения каждую минуту. Когда существо босс убивает чужака, то он навсегда крадёт 0.1% характеристик цели и восстанавливает 5% ХП от максимального

значения. В данное существо невозможно воплотиться.

Жертва. Чтобы завершить комнату, чужаки должны пожертвовать одного из чужаков или самый ценный для них предмет. За чужака вы получите в 10 раз больше прибыли, чем от его смерти вне комнаты. Предмет же переместится в инвентарь, и вы сможете его свободно использовать. Чужаки получают улучшенную реликвию за жертву.

Воплощение. Недоступно. После входа чужаков, комнату невозможно будет покинуть, пока не погибнет воплощение. Воплощает ваш дух, которым вы управляете. Если ваша мана была не полной, то мгновенно восстанавливает её. Вы можете использовать в этой форме все доступные вам и подземелью навыки, но после выхода из формы они пропадут, не оставив и следа до прибытия новых чужаков. Для воплощения берутся все ваши существа с текущего этажа и применяются средние их характеристики. Вы также сможете использовать все навыки ваших существ пока вы в этой форме.

И почему я не удивлён? Хотя её здесь нет, уже небось бы начала издеваться, но может это и к лучшему, меньше думать надо.

Выбрав второй вариант, в комнате сразу появился алтарь с кинжалом, а справа пьедестал с книгой. В книге была короткая инструкция, что нужно делать, а также будет записываться имена всех, воспользовавшихся алтарём. Сама комната была всего десять на десять метров, а на стенах изображение жертв, как людей, так и ценных вещей, но взамен они получали нечто большее. И к слову, вся комната была неким образом освещена, будто лампочку поставили над алтарём, но ничего не было.

Теперь про модификации, с обычных комнат здесь использовать ничего нельзя. Схожим, нет, и самая дешёвая была за полторы тысячи, которая повышала получение опыта шаблона. Другие я даже не стал смотреть. Ведь даже найдя что-то, я не скоро смогу себе его позволить. Получалось, что здесь мне делать больше нечего и я решил добить комнату с плитками.

Первым делом я всё же установил турель после пятого правильного нажатия, и затем седьмого. А модификацию решил не ставить, накопив больше ОП и купив что-то стоящее. Ведь даже проиграв, я не умру, а получу кучу ОП или предмет плюс реликвию от Roguelike за свою «смерть». Но проигрывать я всё же не хотел, и тем более давать чужакам некую реликвию за прохождение. Неизвестно во что это могло вылиться и поднятие уровня Roguelike имело больше перспектив, чем одна реликвия.

Теперь осталось выбрать этап и к счастью или нет, я уже знал свой путь. В последний раз проверив, что всё в порядке я выбрал «?» и игра началась...

<http://tl.rulate.ru/book/28937/1779385>