

Вы успешно завершили первый этап. Повышен уровень подземелья. Рейтинг был повышен. Получено 500 ОП. Мана восстановлена. Уровень установленных шаблонов повысился. Пожалуйста, выберите одну из предложенных наград.

- 1) Редкий шаблон «Вечный холод»
- 2) Редкая модификация «Усиленные существа»
- 3) Получить 500 ОП

Помощница и правда не стала использовать «Право выбора» что порадовало. Конечно, предложенный список был скуп. Можно было бы продержаться ещё один день, но я не стал рисковать и закрыл врата. Теперь предстояло выбрать награду и второй вариант без раздумий отпадает, а первый мне некуда поставить. К тому же я уже знал, что хотел бы установить, когда появится новая комната. Плюс пятьсот ОП никогда не будут лишними.

Получено 500 ОП. Доступен новый выбор этапа.

Первым делом я хотел удалить ядовитую комнату, от которой не оказалось толку. Враги просто проигнорировали яд, и прошли как в ни чём не бывало. Вместо неё я установил «Коридор ментальных ужасов», уж лучше пусть просто проходят по ней. Возможно подняв потом её уровень – он станет полезнее. Но была и другая причина. Первая – мне хотелось узнать, что из этого выйдет, точнее с небольшой хитростью. Вторая – сделать упор на первые две комнаты, чтобы сюда даже не доходили.

Также благодаря просмотру за группами, я понял, что мне нужно как можно больше отсеять людей до комнаты с боссом. Ведь тогда им будет сложнее выбрать жертву. Лабиринт с плитками просто отнимают у врагов время, и морально давит на их ум, и после неё будет очередная порция для размышлений. И когда кто-то дойдёт до третьей комнаты, то их ничего не ждёт. Лишь таблички, чтобы запутать их, что было моей новой идеей. Конечно, сначала я проверил можно сделать подобное или нет, и результат оказался неплох.

Для создания объекта «табличка» будет затрачено 20 маны. Для её вечного подержания будет заморожено 25 маны. Табличка обладает следующими свойствами:

Тип: объект/призывной

Особенность 1: неразрушимость. Ничто не сможет уничтожить табличку, но и сама она ничего не сможет сделать.

Особенность 2: Вы наделяете табличку словами, которые понимают все, кто увидит её. Каждая буква и знак замораживает вам 0.1-ну ману. Можно написать не более 300 букв и знаков вместе.

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

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

Маны, как и всегда требовало неумеренное количество, но оно обосновано. Только неразрушимость делало её на ряд лучше других объектов. К слову, без пометки, что объект и сам не сможет ничего сделать, было бы заморожено 200 маны. И как я понял, если была бы хоть одна атака, то цена была бы ещё выше. Впрочем, мне пока было рано об этом думать с моим то количеством маны.

Вернувшись в редактирование, я убрал ядовитую комнату заменив её коридором и сразу у входа установил табличку с текстом: «Пройдя дальше вы должны будете всем пожертвовать. Книга врёт»

У меня сразу же заморозилось шесть маны, как оказалось оно также считало пробелы. В итоге одна единственная табличка заморозила мне двадцать шесть маны. Но оно того стоило, войдут сюда враги, увидят текст, дойдут до комнаты босса, а там книга с указанием. Конечно, с другой стороны было бы неплохо, если они делали жертвы. Только в этом случае мне засчитывают поражение. Но с другой стороны это может и к лучшему. Буду начинать сначала, и становиться сильнее, но наличие пари не давало мне подобной возможности. Если другие пункты были выполнимы, то получение рейтинга дело не из простых. Только из-за этого я и не хотел проигрывать. Ладно, теперь вернусь до первых двух комнат.

У меня на счёту чуть больше тысячи ОП, для комнаты босса этого не хватит даже на самый дешёвый шаблон. Оставалась комната с плитками, ведь коридор модифицировать было невозможно, даже за счёт маны. В итоге отфильтровав список, я стал просматривать, что могло бы помочь, и три варианта были очень заманчивы.

Изменение решения

Редкость: редкая

Стоимость: 1000 ОП

Каждый раз, когда головоломка решается неправильно - изменяется верный ответ.

Шум

Редкость: редкая

Стоимость: 1000 ОП

При входе существа/объекта в комнату, они будут слышать лёгкий шум в комнате, который с каждой минутой будет становиться громче. Шум не слышен в других комнатах, а заглушит его или уменьшить невозможно. Когда в комнате не останется существ/объектов, то шум прекращается и сбрасывается до первоначальной громкости. Шум не действует на ваших существ/объектов. Если существо/объект проведёт в комнате 24ч, то есть вероятность, что их голова взорвётся с каждой последующей минутой.

Усложнение

Редкость: обычная

Стоимость: 500 ОП

Теперь для решения головоломки, нужно пройти в 2 раза больше этапов. После каждого правильного решения раздаётся щелчок.

Благодаря «усложнению» стало понятно, что с эволюцией шаблона будет возможность увеличить количество головоломок. Возможно, потом это можно будет усилить, когда для открытия двери нужно будет решить десять разных головоломок, а с модификацией это уже двадцать. Сейчас же это всего два, но всё же я пометил для себя его флажком. Оставался «шум» и «изменение решения» и для себя я уже решил, что выбрать. Но всё же обдумывал будущие комбинации, из-за чего особо не спешил. Особенно «усложнение» и «изменение решения» смотрелось очень сильно, а здесь есть что-то вроде сброса, при котором неправильное решение сбрасывал всю головоломку. Я бы очень хотел на это посмотреть, но буду довольствоваться тем, что есть.

На этом моё мини редактирование закончилось и я стал смотреть доступные этапы, которых было всего три.

Мир Зу.

Тип: малый/полные законы

Опасность: средняя-высокая

Холодный суровый мир, где живущие существа научились жить в самых экстремальных условиях. Хоть мир малый, но он идёт наравне со средними.

Для завершения зоны необходимо что-то одно:

- 1) Продержаться один день
- 2) Поглотить 30 душ
- 3) Существа из этого мира решили/прошли в сумме не правильно 100 раз головоломку/лабиринт

Вы можете досрочно закрыть врата, но награду за прохождение вы не получите, а ваша следующая зона будет выбрана случайно.

Мир Тул

Тип: средний/начальные законы

Опасность: средне-высокая

Недавно этот мир был малым, но сумел измениться на средний. Живущие в нём существа

только открывают для себя новые возможности.

Для завершения зоны необходимо что-то одно:

- 1) Продержаться один день
- 2) Поглотить 30 душ
- 3) Существа с этого мира решили/прошли в сумме не правильно 100 раз головоломку/лабиринт

Вы можете досрочно закрыть врата, но награду за прохождение вы не получите, а ваша следующая зона будет выбрана случайно.

Пустой мир

Тип: нет

Опасность: нет

Пустое пространство где ничего нет. При выборе этой зоны вы получите только 100 ОП и должны будете выбрать следующую зону.

Серьёзно? Холодный мир, если бы я выбрал не ОП, а шаблон, то от него снова бы не отказалось толку. Нет, есть ещё два других варианта, но всё же это забавно. Можно ещё проскочить вперёд, но боюсь, что дальше опасность будет только выше и что за души?

Душы - энергия существ погибших возле врат или внутри них. Чем сильнее было существо — тем больше вы получите душ. Сейчас у вас есть 11.5 душ.

О! Новый ресурс, но зачем они?

Душы служат валютой среди других врат и торговцев. 1 душу можно обменять на 100 ОП у торговцев или других подземелий.

И почему раньше это было не сказать? Даже уведомлений никаких не было. Сочту, что этим должна была бы помощница заниматься, в таком случае всё в порядке. И раз условие везде одинаково, то лучше будет открыть врата в Тул, заодно посмотрю отличие средних миров от малых.

Этап выбран. Врата в мир Тул открыты.

Навык «Случайность» становится пассивным.

Доступно колесо удачи.

Раз так, то крутану, почему бы и нет.

Как и в прошлый раз, колесо быстро закрутилось со звуками барабанов и через секунд десять остановилось в очень маленькой пометке.

Поздравляем! Вы получили право крутануть колесо супер удачи!

Ем... Допустим, давай крути.

В отличие от прошлого колеса это было в разы меньше, что даже можно было увидеть возможные награды. Успел я заметить лишь два перед тем, как оно закрутилось. Первым было удвоение ОП, а вторым некий свиток, ну и самая маловероятная награда было «колесо мега удачи». Музыкальное сопровождение не отличалось от прошлого, но вот процесс ожидание награды был больше. Спустя целых двадцать секунд колесо всё же остановилось на самой большой отметки в виде песочных часов.

Вы получили часть временных часов. Собрано частей часов 1/100. Вы получили 100 ОП.

Хотите сказать, мне нужно как минимум сто раз использовать колесо удачи, там получить колесо супер удачи, и уже с него может выпасть этот фрагмент?! Это сколько лет уйдёт, даже описания нет, лучше уж было что-то другое с обычного колеса получить. Впрочем, чего я ожидал и так-то это бесплатно, пусть будет, когда-нибудь я соберу эти фрагменты. Вот только я снова столкнулся с ситуацией, когда не знаю, что делать. Остаётся только ждать врагов, но раз уж мир стал недавно средним, меня могло кинуть куда-то далеко от цивилизации или в недоступное место. Возможно, просто продолжу без врагов целый день, а может кто-то найдёт меня. Можно было бы пропустить время, но сто ОП большая сумма для меня, потому просто подождём, режим ждуна активирован!

В мире Тул было немало врат и жители давно привыкли к ним, особенно с переходом на средний мир. Вот только никто не ожидал, что одни врата появиться прямо в центре столицы, среди самой оживлённой улицы. Но больше всего удивились другие врата, ведь открытые врат в подобное места, среди скопления существ, требовало немало сил. Из-за этого врата обычно появлялись на окраине городов или вблизи них, были случаи в городе, но прямо в столице ещё нет, если только это были не высшие врата. И вот теперь появились новые никому неизвестные врата, прямо среди города, что всполошило всех местных жителей, и другие врата в том числе.

Не прошло и минуты, как была оцеплена вся улица, а охотники стали ожидать выхода монстров. Только никто будто не собирался выходить, и даже энергия врат не менялась всё время. К слову, в большинстве мирах были устройства или магия для обнаружения энергии врат, чем её выше, то тем больше скопление монстров у входа. И если монстры собираются вторгнуться на землю, то энергия отжигает даст знать. Конечно, можно было её скрыть, но в момент перехода это было невозможно. Отсюда был вывод, что либо никто не собирается выходить, либо монстры ждут на той стороне. Другие варианты были сразу отклонены из-за маловероятности. Но даже спустя пол часа, никто из врат не появился, и желающих пойти на разведку также не было, не считая других врат...

Врата №3 запрашивает общий сбор, тема «неизвестные врата в центре города»

Номер врат указывал на их рейтинг в текущем мире и всего здесь было 24, включая врата Влада. Для собрания совета, нужно быть одним из пяти в списке, и если ещё двое других примут предложение, то совету быть, и тогда врата с №6 и дальше смогут также присоединиться, но без получения права говорить, они могут только отправлять запросы и идеи.

Врата №5 приняли приглашение.

Врата №2 приняли приглашение.

Врата №1 отказались от приглашения.

Врата №4 воздержались от приглашения.

Итог: сбор состоится через 5 минут, все желающие могут присоединиться.

Спустя пять минут все, кто согласился на сбор, были перенесены в общее пустое пространство. Кто предложил сбор, устанавливает фон и декор в этом месте, и третий особо не думал над этим, ничего не добавив, из-за чего вокруг было всё серое с одним круглым столом, который получал тусклый свет.

— Снова шило мешает сидеть, третий? - голос здесь искажался, и если бы не системное оповещение, было бы невозможно определить обладателя голоса.

— На это нет времени, - отмахнулся рукой третий, хоть другие видели лишь тёмный силуэт. Впрочем, все здесь присутствующие имели одинаковый тёмный силуэт и если сам владелец не пожелает, то никто не мог бы узнать кто стоит за тенью. Конечно, говорить свободно могли лишь первая пятёрка, но даже это пять разных владельцев.

№2 говорит

— Вас всех так испугали эти врата? Я принял приглашение только из-за того, что без меня его бы не состоялось, подумаешь кто-то открыл врата в центре города. Зачем эти сборы? Или ты что-то знаешь, третий? Если не заинтересуешь меня, то я зарюю эту тему и всё! - по голосу было понятно, что он уже явно раздражён подобными выходками третим.

— Не переживайте, на этот раз дело очень даже интересное, - третий сделал паузу и убедившись, что все его слушают, продолжил, — Первое и не мало важное, эти врата считаются отдельными от общих врат, приглашение было выслано двадцать двум вратам, я как инициатор двадцать третий. Тогда почему в списке рейтинга указано двадцать четыре? Второе, они занимают восемнадцатое место в рейтинге, это относительно новые врата. Только новые

врата не появлялись уже как несколько месяцев. И даже если они долго были в стартовом мире, то обойти родную планету невозможно. Третье, кто из вас способен открыть свои врата в центре города? Точнее, кто бы смог это сделать в начале своего пути? И последнее, с вратами невозможно установить связь или что-то узнать. Либо это побочные врата одних из великих, что маловероятно. Либо они находятся под покровительством сильного помощника, но тогда где помощнику найти средства для «право выбора». Конечно, это может быть что-то другое, поэтому подожду ваших вариантов.

№4 говорит:

— Это имеет смысл, но вы забываете про случайное появление, шансы ничтожно малы, но это может быть одним из тех случаев. А вот непричастность к миру врат – это странно...

№2 говорит:

— Это конечно интересно, но что ты предлагаешь? Пойти туда и поговорить с владельцем? Или хочешь уничтожит их? Не говори, что ты созвал всех, чтобы это сказать.

№3 говорит:

— Охотники на врат, они не оставят это без внимания, и вы не захотите с ними сталкиваться, как и я. Сначала они пойдут проверять врата, а после и нас могут нагрянуть. Хочу перестраховаться и предложить временный союз, что если они придут, мы поможем друг другу. Что до новых врат, мне нет до них дела, они либо не выдержат напор местных жителей, либо придут охотники и сделают это за них.

№2 говорит:

— Ты прав, в этом может быть смысл, я вынес это на общий осмотр, все кто согласятся, будут помогать друг другу, если охотники и правда придут. Но всё же в сборах не было особо смысла.

В итоге договор заключили в сумме пятнадцать врат, после чего сборы закончились и в тоже время была отправлена первая группа на разведку новых врат.