

Темнота - это все, что он видел. Она была везде, куда бы он ни посмотрел, темнота с маленькими белыми пятнышками, летающими вокруг. Он попытался пошевелиться, но не был уверен, что это сработает. Не было ничего, кроме точек, чтобы сориентироваться. И от нечего делать он просто начал пытаться преследовать точки. Но он, казалось, не мог пошевелиться. Поэтому он просто смотрел на маленькие точки, пока они двигались. И просто думал о разных вещах, как, например, что он такое, кто он такой? Он проводил время, задавая себе вопросы и пытаясь понять, что происходит.

Прошло много времени, а может быть, прошло всего несколько секунд. Не было никакого способа для него, чтобы определить это. Внезапно появилась новая вещь. Вспышка и вдруг огромное количество знаний и образов. Они промелькнули в его голове так быстро, что он с трудом удержал их в памяти. Но было несколько образов, которые выжгли себя в ней, образы могучего зверя, сокрушающего горы в их божественных битвах за господство. Он желал этого, что-то в нем горело, призывая создать этих могучих зверей. Бог среди них.

Прошло какое-то время, прежде чем он заметил, что в его поле зрения появилось что-то новое.

Инициирование системы ядра подземелья

- Система, что это такое?"- подумал он.

Обнаружена чувствительность

Перенаправление на Руководство

Добро пожаловать в новое ядро подземелья

Я - руководство, и я проведу вас через шаги, чтобы стать великим ядром подземелья.

- Ядро подземелья? Что это такое? - спросил он.

Ядро подземелья - это сердце подземелья.

Подземелье - это подземный комплекс комнат и туннелей. Который наполняется монстрами и сокровищами, чтобы заманить искателей приключений, чтобы выкачать их ману, которая очищается, а затем используется, для того чтобы расти и увеличиваться.

“Что ж, это звучит очень интересно, - сказал он.

“Ну, больше я ничего не могу сделать, так что я мог бы сделать и это”, - подумал он, оглядывая вечно расстилающуюся черноту

“С чего мне начать? - спросил он.

Во-первых, вам нужно выбрать, каким типом подземелья вы хотите быть. Обычно этот процесс был бы случайным, так как редко случается, что подземелья рождаются с полным интеллектом, а не управляются их укоренившимися инстинктами.

И перед его глазами предстал, казалось бы, бесконечный список различных типов ядер подземелий, с разными уровнями и бонусами. Это было почти слишком, но ему нужно было сосредоточиться. У него был только один шанс сделать правильный выбор.

“Что означают эти уровни, означает ли более высокий уровень, что он сильнее? - Спросил он у синей коробки.

Уровни - это способ измерения типа потенциала роста. Уровни идут в таком порядке: “обычный”, “необычный”, “редкий”, “эпический”, “легендарный”, “мифический”, “полубожественный”, “богоподобный”

Полубоги и богоподобные уровни доступны только через случайный тип выбора или вмешательство Бога. Поскольку они слишком сильны, чтобы мир мог с ними справиться.

Хотя наличие высокого уровня может показаться хорошей идеей, высокий потенциал роста может оставить вас с шатким фундаментом. В то же время, более распространенный тип может не иметь такой же скорости роста, но их основа более прочная.

Это было приятно узнать, он продолжил просматривать список. Некоторые из вариантов сделают его связанным с определенным элементом, таким как огонь, вода, земля или воздух. Что увеличило бы силу созданий этой стихии. В то время как другие увеличили бы его способность создавать определенный тип монстров, без элементарных ограничений, таких как пауки, гоблины и тролли. Некоторые из них даже увеличили его способность создавать сокровища для искателей приключений, которые вошли в его подземелье.

Он просмотрел список, и хотя все они казались хорошими, они также были немного ограниченными. Например, элементарные ядра позволяли ему вызывать только существ из этого конкретного элемента или нейтрального элемента. Которые, как сообщила ему синяя рамка, позже эволюционируют в этот элемент.

"Подождите, эволюционировать?" - Спросил он. Он не знал, что именно, но что-то в этом слове резонировало с ядром его существа.

Да, монстры внутри вашего подземелья могут, выполнив определенное условие и став достаточно сильными, претерпеть метаморфозу, которая обычно известна как эволюция среди разумных рас, когда монстр превращается в свою более мощную форму. Например, "общей" эволюцией для гоблина будет Хобгоблин.

"Это звучит интересно, есть ли какие-то основные типы, с которыми я совместим, и которые специализируются на различных формах эволюции, которые не являются элементами?" - Спросил он.

Да, есть, несколько. Я выведу наиболее оптимальные для вас.

"Специалист по общей эволюции" (редкий уровень)

"Эволюция, это процесс, который может позволить существам выйти за пределы своего вида и стать чем-то новым"

Этот тип ядра увеличит шанс для всех ваших монстров продвинуться к редким путям эволюции.

Вы также можете немного повлиять на путь эволюции, уникальные эволюции могут стать доступными.

Стартовый бонус: 3 редких знака эволюции, 2 бесплатных разблокирования "обычных" монстров .

Бонус типа ядра: 1 редкий знак эволюции каждые 5 этажей.

"Эволюция Химер "(легендарный уровень)

"Подземелья с этим типом ядра стремятся родить нового короля химер, существо из легенды. Кто повелевает всем химерам воевать"

Химеры - это существа, с частями тела от разных монстров, этот тип позволяет химерам в вашем подземелье получить способность от монстра, которого они съедают. Это также увеличит скорость размножения и общую боевую мощь химер в вашем подземелье.

Стартовый бонус: 2 "редких" химеры, 1 бесплатное разблокирование "обычного" монстра.

Бонус типа ядра: 1 бесплатная химера каждые 5 этажей.

"Эволюция Хищников "(мифический уровень)

"Все ядра подземелий создают монстров, но подземелья с этим типом ядра имеют врожденное желание создавать предельных монстров. Существ, которые смогут сокрушить горы под ногами и принести с собой море разрушения."

Этот основной тип дает всем монстрам в вашем подземелье естественную способность, поглощать способности и физические атрибуты, того, кого они съедят в вашем подземелье. Это может разблокировать уникальные эволюции. Монстры в подземелье будут быстро адаптироваться, чтобы соответствовать новой среде. Ядро подземелья потеряет способность напрямую управлять монстрами в своем подземелье и сможет только устанавливать некоторые правила, которым монстры будут инстинктивно следовать.

Каждый год будет разворачиваться событие, где все монстры, кроме боссов, в подземелье входят в разъяренное состояние, где снимаются ограничения этажей. Все они стремятся стать сильнее и достичь самого нижнего этажа, после чего их выпустят из подземелья и телепортируют в место, идеально подходящее для их обитания.

Стартовый бонус: 2 самостоятельных монстра, 2 бесплатных разблокирования "обычных" монстров.

Бонус типа ядра: 1 бесплатный самодостаточный монстр каждые 3 этажа, 1 бесплатный "обычный" монстр каждые 2 этажа (этот бонус увеличивает ранг монстра, каждые 10 этажей, до легендарного).

Когда он увидел последний, он почувствовал его в самом своем нутром, это тот тип ядра, который больше всего подходил ему. Это было все, чего он желал. Но он все еще нуждался в некоторых разъяснениях по этому поводу.

"Все они звучат интересно, но в чем разница между "эволюцией химер" и "эволюцией хищников", поскольку их эффекты очень похожи, и не повлияет ли это на эволюцию, о которой вы упоминали ранее? - спросил он.

Основное различие между ними заключается в потенциале ваших монстров. Для "эволюции химер" он только даёт способность поглощения существам, обозначенным как химеры, но все они имеют элементарную слабость, которую можно исследовать, и независимо от того, сколько раз он потребляет существо, которое имеет сопротивление этому элементу, оно не получит его сопротивления, но взамен они начинают сильными и только становятся сильнее. В то время как "Эволюция хищников" дает эту способность всем существам в вашем подземелье, независимо от того, кто они, позволяя им стать псевдо-химерами без их слабостей, но они могут начать намного слабее. Но потенциально они могут стать сильнее химер. Это укрепляет

всё ваше Подземелье. И дает вам гораздо большее разнообразие монстров, что в свою очередь увеличивает возможность для них расти.

Оба основных типа не удалят нормальную эволюционную систему. Монстры, которые были изменены им, просто станут вариантами этой эволюции. Но это также может привести к появлению особой эволюции.

- Хорошо, это хорошо, есть ли другие способы получить монстров в моем подземелье через бонусы? - Спросил он.

Да, вы можете приобрести больше монстров, в магазине подземелья за очки подземелья. Эти очки вы можете получить ежедневно, в зависимости от размера вашего подземелья, или убивая злоумышленников в вашем подземелье. Затем вы можете вызвать этих монстров с помощью маны. Но монстры могут также естественно размножаться, рожденные монстры все равно будут слушать ваши команды, позволяя вам выкачивать из них Ману.

Это было приятно узнать. И ни один из этих вариантов не имеет серьезных ограничений, без которых я не мог бы жить. Но тут ему вдруг в голову пришел вопрос.

- Погодите, вы ведь говорили раньше, что более высокие уровни могут сделать шаткий фундамент, так что если я буду осторожен. Значит, со мной этого не случится?"

Верно. Некоторые подземелья с высокими уровнями настолько заняты строительством новых этажей и получением своих бонусов, что некоторые из них остаются незаконченными. Так что да, если вы выберете устойчивый темп развития вашего подземелья, то не будет риска, что это произойдет.

“Ну что ж, тогда я решил, - сказал он, делая свой выбор.

<http://tl.rulate.ru/book/29675/632576>