

Авторский Уголок: Спасибо всем тем, кто поддерживает меня на патреоне. Это начало четвёртого тома Хранителя Мира!

Я издал протяжный вздох, когда вернулся в Комнату Админа, и от облегчения и от досады. Когда я купил системы для двух других миров, я узнал об одной конкретной особенности, про которую Терра мне не говорила. Или, скорее, она не могла об этом сказать, пока я сам об этом не узнаю.

Облегчение я почувствовал потому, покупка идентичных систем для множества миров уменьшает стоимость системы для последующих миров, кроме первого. Если быть точным, то цена была всего тридцать процентов от общей стоимости, для каждого дополнительного мира. Я был не совсем уверен в том, как это работает, или как это влияет на авторские отчисления, но это бы объяснило, почему я не получал оповещения об авторских отчислениях за покупку системы дважды от одного и того же Хранителя.

А вот насчёт досады... Следующие несколько дней будут проверять моё терпение. Чтобы удостовериться в сотрудничестве, я должен буду встретиться с представителями каждой расы. Я ожидал этого с того момента, как решил заявить о себе, но это не значит, что я не испытывал меньше раздражения, когда думал об этом.

Снова взглянув на компьютер, я продолжил читать оповещение, которое я получил. Помимо заголовка, там было ещё много информации. И от некоторой у меня удивлённо подскочили брови.

Добро пожаловать в Игры Хранителей, EarthForceOne.

Ваши миры и ваша сила оценены как Ранг 1. В качестве нового Хранителя, ваша первая Игра будет в качестве команды захватчика, чтобы ознакомиться с системой. Вашим оппонентом назначен Jugularnaut.

У вас есть 105:03:74:35 чтобы определить ваши войска вторжения. За вторжение не будет взиматься плата. Если вы выиграете, то вы получите миры проигравшего в качестве вашего приза. Если проиграете, Jugularnaut получит очки, основанные на силе отправленной армии.

После того, как ваши войска будут отправлены вам тут же будет назначено время до вашей следующей Игры.

И наконец, в качестве Хранителя 1 Ранга, у вас теперь есть неограниченный доступ к системам, которые ранее были ограничены только для 1 Ранга.

Меня удивило, что имя Jugulernaut было мне известно. Если я правильно помню, то это был красный дракон, который был среди кучки новых Хранителей на моём первом собрании. Он выглядел довольно высокомерным, насколько я помню, но это, вероятно, типичное поведение дракона. Не зная, стоит ли мне подготовиться к сражению с "хорошим" Хранителем или "плохим" Хранителем, я решил проконсультироваться с Позолоченной Ветвью.

EarthForceOne: Есть минутка?

Alkahest: Ага, как раз сижу без дела. Что такое?

EarthForceOne: Что ты можешь рассказать мне о Jugularnaut?

Alkahest: А, так тебе уже назначили твой первый матч? Ты хочешь узнать бесплатную информацию, или заплатишь?

Я застонал, когда он спросил об этом, и мысленно покачал головой. Конечно же, я знал, что он быстро догадается о том, что я уже в Играх, так как я ему говорил, что готовлюсь к этому. Просто это немного... Ладно, сейчас я немного беден. Не так, как по сравнению с тем, каким я был перед собранием, но всё же.

EarthForceOne: Только бесплатную информацию...

Alkahest: Ну, если честно, то я не так уж много могу тебе рассказать. Мы и сами не совсем уверены в том, на какой он стороне, так как он не присоединился ни к одной гильдии. Однако, я могу тебе сказать, что его первый противник всё ещё жив.

Ну, в какой-то мере я испытал облегчение. Это означало либо то, что его первое вторжение всё ещё в процессе, отправленные им юниты были слишком слабы, или он просто не заинтересован в убийстве другого Хранителя. И хотя два варианта были не самыми лучшими ответами, это оставляло мне больше надежды, чем если бы он просто убил первого Хранителя, с которым сражался.

Я коротко поблагодарил Alkahest'a и закрыл разговор. Позади меня на кровати лежали Рион и Терра, обе свернулись клубочками и выглядели усталыми. И хотя мы устроили лишь короткое шоу, похоже, что все боги развернули свою божественную энергию, чтобы впечатлить народ трёх миров. И хотя это полезно для дальнейших действий, это их сейчас опустошило.

Повернувшись к ним, я с любопытством глянул на Терру.

- Итак... время вопросов.

- Ммм? – простонала она.

Её ухо подёргалось из стороны в сторону, пока она перекатывалась лицом ко мне. Рион тут же воспользовалась шансом, и обхватила руками Терру и прижалась всем телом к богине кошко-девушке.

- Что за системы 1 Ранга? Я так полагаю, одной из них будет способность приглашать других Хранителей в свою Комнату Админа.

Alkahest с самого начала рассказал мне, что эта способность будет бесплатной, как только я пройду квалификацию для Игр, но про дургие системы он не говорил.

- Ух, угу... Другие... - Терра протяжно зевнула и уткнулась носом в голову Рион. - Генератор монстров... Вроде покупаемой личности, но нет.

Вместо объяснения, Терра подняла руку, отчего моё кресло развернулось обратно, и я оказался лицом к своему компьютеру. Экран сменился на форумы, где появилась страница, которой я раньше не видел.

Руководство по Генерации Монстров

Для всех новых Хранителей 1 Ранга, вот вам краткое описание одной из новых систем, которую вы только что получили – Генератор Монстров! Он работает также, как и Генератор Бедствий,

только вместо генерации природных или магических катастроф, вы генерируете монстра!

Однако, это не просто любой монстр. При помощи Генератора Монстров вы можете генерировать расу монстров, которая уже ранее рождалась в вашем мире. Более того, монстр, которого вы генерируете, не какое-то конкретное существо, так что, даже если вы сгенерируете разумного монстра, он не будет иметь той же личности, как у того, которого вы знали.

Использовать Генератор Монстров просто! Всё, что вам нужно сделать – это выбрать монстра, которого вы желаете сгенерировать, а так же количество и местоположение. Как только вы это сделаете, система подсчитает стоимость очков. Это полезно, для заполнения вашего мира сильными монстрами как раз перед вторжением, чтобы помочь защититься против враждебных сил, или просто для тренировки!

В качестве дополнительной особенности, возможно установить обусловленную генерацию. Это уже более затратная версия, но, после применения, она будет продолжать работать, пока её не отменят. Для этого, вам нужно завершить вышеперечисленные шаги, а также добавить условие при котором система будет генерировать дополнительных монстров. Это хороший способ создать среду для тренировки, когда монстры генерируются через регулярные интервалы после того, как предыдущие были убиты.

Во многих случаях, это напоминает способ генерации монстров в Игровой Системе, сразу же после её запуска. Однако, Игровая Система обычно только создаёт монстров до тех пор, пока мир не будет достаточно населён. И генерирует монстров, только когда предел монстров опускается ниже определённого количества, которое назначено Хранителем при покупке системы. Более того, у вас нет прямого контроля над тем, каких монстров сгенерирует Игровая Система, в отличие от Генератора Монстров.

Заметка: Только существа не купленные в качестве расы Хранителем могут классифицироваться в качестве Монстров.

Я обнаружил, что перечитал эту запись на несколько раз. Я понимал, как это может быть полезно, особенно в установке подземелий. На самом деле, это может быть даже хорошей идеей и сейчас. Воспользоваться преимуществами системы и Временной Зоны, чтобы массово производить подземелья, которые можно использовать в качестве тренировочных площадок.

Глянув в сторону Терры, я слегка улыбнулся.

- Если я подниму интеллект расы Ядро Подземелья, то это применится ко всем имеющимся подземельями, или только к новым, которые мы разместим позже?

- Только к новым, - пробормотала она, не открывая глаза.

Она положила руку на живот, поверх рук Рион.

- А можно ли будет быстро расширить территорию подземелья, если им дать достаточно припасов маны? - в этот раз я заставил её открыть один глаз, чтобы послать в мою сторону усталый взгляд.

- Да... - снова пробормотала она, закрывая глаз.

Развернувшись, я решил проверить систему Генератора Бедствий, про которую упоминалось в руководстве. Так как там упоминались магические катастрофы, это должно означать, что возможно создавать области или с повышенной концентраций маны, или области с нестабильной маной.

В моих мирах мана почти полностью генерировалась обитателями, а не была природной энергией. Единственные места, где она была природной - это были подземелья, где собственная мана подземелья пронизывала окрестности. При правильно использовании... область с неестественно высокой концентраций маны может послужить в качестве катализатора для быстрого роста подземелья.

Первым делом, я открыл меню расы, и потратился на два очка увеличение Разумности подземелий, повысив их начальный интеллект до шести. Это должно помочь им воспринимать концепции гораздо быстрее, чем раньше, чтобы лучше приспособиться к их новому периоду роста. И хотя эти два очка Разумности стоили мне тридцати очков, я почувствовал, что в долгосрочном плане это вложение того стоит.

Далее, я решил устроить эксперимент. Я выбрал удалённый остров, неподалёку от того места, где мы разместили врата на Земле. Там, я поместил одно подземелье, после чего переключился на Генератор Бедствий. Если это сработает, то у меня будет лёгкий способ быстро выращивать подземелья в будущем. А если нет, то я потеряю целое одно подземелье и несколько очков...

В Генераторе Бедствий, я мог выбрать "Быстрый Рост Маны" в качестве "катастрофы". В описании было указано, что все магические способности в этой области станут усилены до опасной степени, подпитанные природной маной. Далее, мне нужно было выбрать размер, силу и длительность роста маны.

Я установил длительность в одну неделю, силу от двух до десяти, и размер выбрал такой, чтобы он покрыл весь остров. Когда я закончу встречу с различными расами, я смогу вернуться и посмотреть на него. К счастью, бедствие такого размера было дешёвым и стоило лишь пять очков. Я не удержался от того, чтобы спросить себя, не поставил ли я силу недостаточно большой, но это я выясню, когда проверю всё позже.

Разобравшись с этим, я снова оглянулся на девушек. Будет лучше подождать, пока они не будут готовы снова действовать, прежде чем заниматься встречами. Тогда, даже если они и не

смогут выпустить свою божественную силу на весь мир, как раньше, они всё равно смогут визуально присутствовать.

Поэтому, я пока просто поставил мир на паузу. Скорее всего, одного дня им хватит для того, чтобы достаточно восстановиться. А до тех пор, я просто займусь своей собственной тренировкой. Когда я выходил из комнаты, я прихватил информационные сферы по второму и третьему уровням знаний об энергии ци.

Часть меня раздумывала над тем, стоил ли мне также купить знания для чакры и элементарной ци, но они наверняка будут ещё дороже. Всё-таки, это были комбинированные энергии, а не базовые. Меня даже больше интересовали комбинации из трёх и более типов энергии, так как они наверняка будут ещё более мощными.

Однако, пока что, я решил подавить своё любопытство. Может они и будут более мощными, но их будет и более трудно изучать. Если я не смогу мастерски овладеть их базовыми компонентами, то мне незачем даже пытаться изучать и продвинутые виды энергий.

Когда я пришёл в гостиную, я сел на диван. Держа в каждой руке по сфере информации, я снова начал изучение. Я хотел воспользоваться этим шансом, чтобы создать новые техники. Техники, которые можно будет использовать в настоящем бою. И, возможно, даже одно или два ярких приёма, чтобы удивить жителей моего мира. Если они увидят меня в качестве противника, которого невозможно одолеть, и я не стану использовать свою силу, чтобы напрямую притеснять их, то будет меньше вероятности того, что они взбунтуются. Так я надеялся, по крайней мере.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/402876>