Даже, когда он был человеком он знал об этом, но он не знал какое именно количество людей умирало. Он вероятно бы стал учеником мага, и его бы нанял какой-нибудь благородный дом в качестве специалиста. Маги пользовались большим спросом среди знати, особенно маги с талантами в творческой магии, такие как зачарование и алхимия. Некоторые маги всегда становились приключенцами, но их смертность была намного ниже, так как они были редкостью и могли присоединиться к лучшей команде, а также остальные в команде будут защищать их, потому что они были невероятно эффективны в бою. Хороший маг кардинально повышает шанс команды на выживание, поэтому они были ценным ресурсом для гильдий.

Когда шпионы Пэна собрали эту информацию, он осознал, что ни в одной из четырех команд, умерших в подземелье, не было мага. Это было досадно, так как Пэн хотел наделить своих монстров большим количеством типов магии. Даже у низкоуровневых магов есть своя элементальная специализация, и Пэн надеялся, что этого хватит для того, чтобы связанно владеть ими. Если у него будет достаточно типов магии, он сможет начать экспериментировать над тем, как создать более редкие комбинации элементов, такие как магма, природа и металл.

Достаточно опытный маг мог учить заклинания своего продвинутого элемента, если у него было сродство с одним из требуемых элементов. Редко человек имел способность к специализации в двух элементах, и продвинутыми элементами оказывались те два, которые человеку проще всего использовать. Монстры, однако, были неизменны в своих специализациях. Создание, предрасположенное к темной магии, могло использовать заклинания темного элемента, так что ему сначала придется создать продвинутые элементы, чтобы получить доступ к заклинаниям. Создания продвинутого элемента были всегда довольно мощными, и он надеялся, что создаст редких многоэлементных монстров.

Но он опять заглядывал наперед и вернулся к своим нынешним планам. Ему нужно было распланировать второй уровень, и насколько сильно он любил свои орды беспозвоночных, настолько сильно он хотел что-то другое для нового уровня. Его самые сильные монстры специализированны в защите, и это был хороший выбор для его первого уровня, но он также хотел поиграться со специализациями. Это также даст дополнительный эффект к обману приключенцев, которые ожидали монстров с главным отличием в защите, заставляя их встретится лицом к лицу с чем-то неожиданным. Он решил, что второй уровень будет более открытым, но не менее пышным. Пещеры будут шире, и комнаты будут больше. и их обитатели сделают акцент на скорости, ему просто нужны были идеальные базовые монстры.

Его лисицы сработают, но он хотел что-то разнообразное для второго уровня. Первый уровень был в большинстве населен муравьями, и пока они хорошо справлялись, он хотел вскоре добавить больше монстров на этот этаж. Когда он просмотрел магазин подземелья, в его голове затаилось несколько идей, и он был рад, что мог выйти из положения, создав при этом более опасный, чем первый, второй этаж. Первое, что ему было нужно, являлась основа пищевой цепочки, и он как раз знал, что это будет. Он приобрел простого оленя в магазине подземелья, и он стоил жалкие три очка, так как это было неопасное травоядное животное.

Он модифицировал оленя для своих целей, так как он не хотел, чтобы они умирали так просто. Он сделал их быстрее, улучшил реакцию, а также скорость рывков была его главной целью. Пэн сделал их намного сильнее, и изящнее с невероятной способностью к прыжку. Если им что-то угрожало, они могли прыгнуть в другую сторону так быстро и так сильно, что они будут казаться полосой для всех, кроме самых остроглазых охотников. Они не смогут сохранять свою скорость длительное время, однако, и после нескольких мощных и быстрых прыжков, им придется замедлиться, но все еще быстро бежать. Он сделал самцов более крупными и агрессивными с острыми металлическими рогами. Они смогут защищать стада, если возникнет необходимость, но Пэн предназначил их как основной источник пищи для настоящих монстров

на уровне, он просто надеялся, что не переборщил с их усилением.

Следующим приобретением была покупка кролика за два очка. Он будет меньшим, но обильным животным-добычей, и он также предназначил их и для пещеры первого уровня. Он осознал, что в какой-то момент ему придется отделить животных первого этажа от животных второго. Кроликов он сделал крупнее и прилизанными, чтобы лучше ориентировались в пышном лесу, который он намеревался продолжить на втором уровне. В отличие от оленя, которого он создал, он поселил их в оригинальной пещере. Они успешно справились и не вымирали, обеспечивая монстров, растущих в пещере, таким ресурсом, как красное мясо.

Пэн был взволнован добраться до долгожданной фактической угрозы уровня. Первыми будут лисицы. Они рождаются небольшими, и он хотел, чтобы они оставались небольшими, но они все равно смогут послужить достаточным испытанием для приключенцев, проходящих уровень. Он модифицировал их еще больше, чем уже измененных лис в подземелье. Он сделал их молниеносно быстрыми, способными преследовать кроликов, которые будут являться главным источником пищи. Он сделал их тринадцати килограммовыми, достаточно большими, чтобы доставить проблем команде приключенцев, особенно когда они так быстро двигались. Они будут испытанием для первой части уровня, но он хотел, чтобы вторая часть была достаточно сильной, чтобы привлечь С ранговых приключенцев.

Для этого он купил своего финального монстра. Стоящий двадцать пять очков, кот из джунглей, которого зовут "ягуар". Пэн никогда о них не слышал, но они казались свирепыми, и послужат отличными монстрами для второй части уровня. Он сделал их крупнее, с лимитом в девяносто килограмм, и снова сделал животное прилизанным и быстрым. Их преимуществом была ловкость, и он сделал из них еще лучших хищников, использующих засады, и для них не было проблемой удивить даже оленя, который будут их главной добычей. Как и у оленей, их скорость была сфокусирована на коротких рывках, и они будут выпрыгивать из укрытия, чтобы сделать убийство невероятно быстрым. Но они были также достаточно сильны, чтобы доставить проблемы приключенцам, если их начальная атака потерпит крах. Хорошая С ранговая команда сможет их сдерживать, хотя и не с легкостью, но, если застать врасплох, несколько команд будут легко убиты и утащены куда-то. В заключение, он сделал их черными.

Почти пять тысяч маны стоило Пэну, чтобы создать монстров для второго уровня. И ему пришлось использовать ману, которую он копил на второй уровень. Когда он, наконец, накопил достаточно маны, он приобрел второй уровень. Из него была высосана мана; внешне ничего не изменилось. Но теперь Пэн видел, что у него есть место, с которого он мог расширяться, ведущее из комнаты босса на первом уровне. Он смаковал момент, потому что пройдет некоторое время прежде, чем у него снова появится шанс сделать так - он видел, что следующий уровень стоил пятьдесят тысяч маны. Со временем он расширился еще на тридцать метров вниз и был готов к созданию второго уровня. Он расширил лестницу вниз на двадцать метров, и начал создание нового уровня.

Вместо того, чтобы снова отделить огромную пещеру, в этот раз он решил объединить ее с подземельем. Он оставит свое ядро в пещере наверху, так как там проще защититься, и Бегемот более опасен, чем коты, и пока он будет боссом уровня, он будет защищать Пэна до тех пор пока кто-нибудь не приблизится к комнате босса. Когда он уйдет, королева будет защищать его ядро, в случае, если кто-то выдаст что-нибудь подлое.

Он сделал уровень вообщем такого же плана, как и в первом, но он заметил, что когда покупал уровень, он приобрел намного больше земли, несмотря на более высокую цену расширения вниз. Теперь у него была эллиптическая область около пяти километров на три километра. Первая часть была широкой двадцать метров высотой системой пещер, которая покрывала

первые тысяча шестьсот метров эллипса. В сети было много огромных комнат, около пятидесяти. Лисицы будут главной угрозой первой части подземелья, не имеющей черных ягуаров, сторожащих пещеры. Но следующей частью уровня была вся пещера, и именно здесь обустроят свои дома массивные коты.

Она была свыше трех километров в длину и ширину, постепенно сужаясь к концу. Предыдущая область была немного наклонена и пещера была тридцать метров в высоту. Прямо сейчас весь уровень был голым камнем, но он работал, чтобы быстро добавить почву на уровень. Он позволил простым жукам из первого уровня зайти на второй, и он наполнил его растениями так быстро, как смог. Это заняло два дня, но периодические смерти приключенцев ускорили процесс. Он позволил всем не монстрам с первого уровня свободно жить на втором, и низ пищевой цепочки быстро утвердился.

Однако, перед тем, как он смог заселить их с монстрами, он все еще чувствовал, что чего-то не хватает. Он распространил деревья по уровню, чтобы подготовиться к моменту, и теперь он влил в них ману, создавая возвышенные монолиты, которые будут смотреть сверху на уровень. Он не мог дождаться, когда экосистема второго этажа станет такой же, как на первом. Это будет поистине стоящее зрелище. Уровень был массивным, но пока он не испытывал желания создавать еще один этаж в том же масштабе, что и этот. Это было потрясающе, но он хотел продолжить изменять стиль его уровней, чтобы держать приключенцев в напряжении.

Наконец он добавил монстров, которых он создал для уровня, сначала лисиц и оленей, затем два дня спустя он добавил котов. Пэн еще не назвал эти виды, и он позволил приключенцам самим дать им названия. Введение шло очень хорошо, и Пэн был рад видеть население каждого вида должным образом сбалансировано. Там было много еды, и мана в пещерах стала причиной бурному размножению и росту, прежде, чем замедлить взрослую жизнь. Все монстры в теории могли жить годами, но это было маловероятно благодаря конкурентному характеру жизни в подземелье.

Он , наконец, был готов открыть уровень для приключенцев, так что он создал комнату рядом с комнатой босса на первом уровне, в которой будет лестница, ведущая на второй уровень, а также путь для возвращения ко входу. Теперь ему просто нужно было дождаться первых испытателей.

Интерфейс Подземелья

Уровень: 10

Тип: Разумное Подземелье

Имя: отсутствует

Титулы: отсутствуют

Мана: 192/25,000 (+500)

Комнаты: 122

Уровни(Этажи): 2

Животные: 100,000+

Растения: 100,000+

Монстры: 5182

Навыки: [Интерфейс Подземелья], [Управление], [Поглощение],[Создание:Уровень 8], [Расширение], [Призыв], [Целенаправленная Эволюция], [Чувствование Монстра], [Карта Подземелья], [Награждение именем],[Назначение Дропа],[Создание Уровней],[Модификация Окружающей Среды]

Очки Подземелья: 720

Достижения: Эволюционер, Убийца Легенд, Несвязанный

http://tl.rulate.ru/book/4303/115263