

Когда я снова проснулся, я обнаружил, что снова смотрю на стену.

Начинаю скучать смотреть на стены, почему этот бог-водитель грузовика не может высадить меня в каком-нибудь красивом месте, например, на кладбище или в чем-то подобном.

Итак, это Мондо, этот мир кажется действительно тесным. Осмотрев комнату, которую я считаю своим подземельем, я обнаружил, что это место чертовски мало. Это подземелье представляет собой комнату размером 10x10 футов, в которой нет ничего, кроме меня и этого шара в центре комнаты.

Я бы назвал это место не комнатой, а пещерой со сталагмитом на потолке и скалистой неровной землей, заполняющей это место. Если внимательно присмотреться к сфере, поскольку это единственное, что здесь кроме камней, она выглядит как блестящая черная жемчужина с кроваво-красными огнями внутри, ещё кажется, что она пульсирует, как сердце. Это красиво.

Что это вообще такое, когда я пытаюсь прикоснуться к нему, моя рука проходит сквозь него. Теперь, когда я смотрю на свою руку и тело, они кажутся синими и прозрачными, означает ли это, что я призрак? Аккуратно. Хорошо, хватит дурачиться с Доминусом, сказав, что у меня есть помощник, который объяснит мне основы о подземелье.

Мистер помощник, где вы? - Я крикнул.

Здравствуйте, я - Меню 3.0, чем я могу быть вам полезен, Мастер Подземелья?

Ты - говорящий синий ящик, я ожидал фею

Это было Меню 2.0, они были заменены из-за раздражающего и счастливого отношения, которое не слишком подходило для подземелий, в результате чего их съедали, убивали и в целом игнорировали их хозяином подземелий.

Вау, это мрачно. В любом случае, я хочу спросить вас кое-что о подземельях. Что такое подземелье в этом мире?

Подземелья - это места, в которых мана накапливается в течение длительного времени, затем мана в этой области конденсируется в кристалл, драгоценный камень или сферу. Затем этот кристалл сможет управлять маной в своей зоне влияния, изменять ландшафт местности, создавать монстров и ловушки, а также сокровища. Примеры мест, где могут появляться подземелья: Гнездо монстров, места с высокой плотностью маны, места, где Доминус находит интересное.

Когда я посмотрел на последнее предложение, я не знаю, смеяться мне или плакать, что Бог действительно безответственен. Во всяком случае, меня это не касается. Я просто получил лучшее из того, что у меня есть. - Каково предназначение подземелья?

Я не знаю

Что ты имеешь в виду, что не знаешь? Я думал, ты должен знать основы подземелий.

Можете ли вы сказать мне цель человека? Бог подземелий сказал, что пока вы создаете интересное подземелье, я вас не побеспокою. Делай как хочешь. Это ваше подземелье создает вещи, которые я даже не могу себе представить.

Этот парень может говорить хорошие вещи, когда это имеет значение, может быть, мне следует изменить свое мнение о нем с гигантского засранца на маленького засранца. - Хорошо, тогда как же строить монстров, ловушки и сокровища? - Я сказал, что у меня есть мотивация создать это подземелье.

Прежде чем вы начнете создавать свое подземелье, вы должны сначала выбрать стартового монстра для своего подземелья. Вот список стартовых монстров и их информация.

### Гоблин

Гоблин - маленькие гуманоидные монстры с силой и интеллектом ребенка. Они очень адаптируются к окружающей среде и размножаются, как кролики. Их обратная сторона - то, что с ними обращаются как с вредителями, поэтому, когда обнаруживаются подземелья гоблинов, их регулярно покоряют.

Гоблины слишком мейнстримные и скучные. Далее

### Кобольд

Кобольд - двуногий монстр с чертой ящерицы, обладающий силой взрослого мужчины. У них очень острые зубы и когти, которые могут кусать и разрывать плоть. Их обратная сторона - то, что, как и гоблины, с ними обращаются как с вредителями, поэтому, когда обнаруживаются подземелья кобальдов, они будут регулярно покоряться, им также не хватает приспособляемости и репродуктивной силы гоблинов.

Они также простые и скучные. Далее

### Слизь

Слизь - это слизистая капля слизи, которая соединяется ядром. Они кислые, могут выжить в любой среде и обладают высокой устойчивостью к физическим атакам. Их обратная сторона в том, что они имеют низкую устойчивость к магическим атакам, их легко убить на ранних стадиях, и им нужно много маны и времени, прежде чем они станут полезными.

Нет, это не роман. Я умру через 5 минут, когда люди обнаружат меня, если я выберу слизь своим стартовым монстром. Далее.

### Гриб

Гриб - чудовище и гриб одновременно, это мясистое плодовое тело гриба, несущее споры. Они очень разнообразны, с множеством разных видов на выбор, небольшими затратами на создание и обслуживание. Их обратная сторона в том, что они фиксируются в своем положении, их легко убить на ранних стадиях, и им нужно время, прежде чем они станут полезными.

Не выбирай это!

Меню, ты слышал, как девочка шепчет, не выбирай это?

Нет.

Хорошо, так как я верю в призраков и, вероятно, в этом мире есть настоящие призраки, и она предупредила, чтобы не выбирал это, поэтому я не буду выбирать это. Далее

Нежить

Нежить - это монстр, созданный бывшими существами, которые умерли и оказались в ловушке между жизнью и смертью. Они очень разнообразны, у них много разных видов на выбор, они могут передавать свой вирус другим существам. Их обратная сторона заключается в том, что у них низкий интеллект, они рассматриваются как зло большинством разумных видов, они ненавидимы Церковью Бога Солнца и будут истреблены, когда будет найдено подземелье нежити.

Я предлагаю вам не выбирать нежить, потому что, когда нас обнаружат, мы обязательно будем истреблены. В подземелье уже есть ...

Прежде чем Меню успевает закончить предложение, я уже нажимаю Нежить в качестве стартового монстра.

Поздравляем, вы выбрали Нежить в качестве стартового монстра.

Дерьмо. Мы влипли.

.