

- Итак, Майк, он вернется? - обеспокоенно спросил я.

Конечно, вернется через час.

- Этот взрыв был ужасающим.

Системное уведомление

Сканирование завершено

Создана тема 1-го этажа

Подземная пещера

- Майк, на что я здесь смотрю?

Извините, я забыл упомянуть тему подземелий из-за взрыва. Тема подземелья в основном сканировала ваш этаж, чтобы определить тему вашего этажа, а затем добавляла животных, растения, ловушки, добычу и монстров, которые могут помочь улучшить ваше подземелье, например, построить экосистему.

- Значит, я могу увеличить регенерацию маны с двух до семи?

Не совсем. Вы помните, когда расширяли свою лесную комнату? Ваша регенерация маны не увеличилась с двух до трех. Это потому, что вместо комнат система смотрит на вашу планировку. В настоящее время у вас есть 3 различных типа планировки для ваших комнат, за исключением основной планировки комнаты. Это план пещеры, план леса и план пустыни.

- Я, наверное, могу догадаться, как я получил план пещеры и план леса, но когда я получил план пустыни?

Вы получили план пустыни после того, как поглотили огненный кристалл, ледяной кристалл и песок из пруда. Поскольку вы никогда не использовали готовый макет для своей комнаты, я не показал, что вы приобрели комнату в пустыне. Я прошу прощения.

- Тебе не нужно извиняться, Майк, мне нравится создавать подземелье самому, а не использовать готовый макет. Теперь, когда я увидел, что макет пустыни сочетается с новой информацией о теме подземелья, у меня есть довольно хорошее представление о том, что я хочу чтобы сделать второй этаж. Давайте посмотрим, что мы получаем от темы подземелий.

Системное уведомление

Получено

Монстры

Зомби-шахтер

Скелет шахтера

Животные

Млекопитающие: (лиса, енот)

Птицы: (Голубая сойка, Ласточка, Колибри)

Рептилии: (Саламандра, Жаба, Змея)

Ракообразные: (раки, креветки, крабы)

Насекомые: (Скорпион, Жук, Многоножка, Сколопендра, Мотылек).

Добыча

Растения

Виноградная лоза

Черничный куст

Имбирь

Зелья

Зелье выносливости

Руды

Никель

Цинк

Медь

Олово

- Думаю, пора создать экосистему для планировки пещеры.

Это было бы здорово, но у вас недостаточно маны для этого. В настоящее время у вас есть 2 маны, и вам нужно около 20 маны для создания плана пещеры. Значит, вам нужно больше маны.

- Это кажется достаточно простым. Просто убей стаю волков, этого должно хватить, чтобы покрыть мана-стоимость. Вау, я только что сказал убить стаю волков, как будто это ничего, я превращаюсь в психопата?

Нет, ты не психопат.

- Спасибо, Майк.

Ты не дал мне закончить, ты не психопат, ты социопат.

- Боже, спасибо, Майк!

Пожалуйста.

- Это был сарказм.

У меня тоже. Но если серьезно, Адам, ты теперь подземелье, поэтому твои ценности и убеждения могут отличаться от тех, когда ты был человеком.

- Думаю, ты прав, но это легче сказать, чем принять. Не будем слишком много думать об этом. Пора убить стаю волков.

Я послал отряд зомби искать стаю волков, потребовался час, прежде чем они смогли найти и убить одну. После охоты у меня было 26 маны, которых достаточно, чтобы создать экосистему для планировки пещеры. Я использовал ману для создания растений, потому что кроме мертвых деревьев в моей пещере не было никакой растительности. Я положил мох и грибы на кладбище и в свою комнату. Я также добавил в шахту медь и цинк. Я не забыл добавить насекомых и рептилий в каждую комнату. Десятки рептилий и насекомых стали появляться в каждой комнате, они начали ходить, ползать, летать, прыгать и ускользать. И последнее, но не менее важное: я купил енотов и голубых соек, потому что они кажутся хорошей парой.

Закончив работу, я посмотрел на свой статус.

Статус подземелья

Имя: Адам Коннор

Раса: Подземелье (Нежить)

Мана: 1/100

Регенерация маны: 3 / день

строительство

Монстр

Ловушка

Добыча

У меня наконец-то есть три регенерации маны, осталась только одна мана, я действительно сокращаю ее. Завтра я должен начать делать свой второй этаж, у меня есть безумная идея. Завтра будет долгий день.

<http://tl.rulate.ru/book/46478/1147381>