

Глава 30: Повышение ранга подземелья.

«Я потратил ещё несколько часов на то, чтобы построить деревянные дома для драконитов на нижних ветках бессмертного дерева, а также я наконец-то создал то, что давно планировал под корнями бессмертного дерева, а именно лифт вместо этих тупых ступенек.»

- Хотя я и потратил почти сто тысяч ОП, но оно того стоило!

- Да владыка эта штука как вы её там называли, а точно лифт! Очень удобен и на нем намного быстрее подниматься и спускаться!

- Я знал, что он всем понравится.

«Я создал огромный лифт что бы он мог перевозить большие тяжести и большое количество существ.

Когда мы спустились я попрощался со всеми и сказал, что иду отдыхать поэтому меня не трогать. Взяв с собой Арису а Эдоласу, дал разрешение прогуляться я отправился в свою комнату мастера подземелья.

- Папа, а что это за маленькая комнатка?

- Это моя секретная комната и её, наверное, и правда пора расширить и украсить.

«Хоть я недавно и потратил не мало ОП, но теперь после рождения Арисы я получаю больше ста тысяч ОП в час поэтому могу наконец-то позволить себе заняться улучшением и украшением подземелья.

И для начала я решил сделать себе хорошую комнату хранителя, поэтому я приставил в своей голове комнату со всем необходимым и у меня в голове появилось сообщение.

(Для создания необходимо 66633 ОП)

- Какое странное число, даю разрешение!

«После моего разрешение моё ОП уменьшилось, а комната, в которой я находился ярко засветилась и на столько что мне пришлось закрыть глаза.

Когда свет пропал я смог открыть глаза и увидел комнату такую же, как и приставлял, а именно большую прямоугольную комнату размерами 10x8 метров.

В одной из сторон находилась огромная роскошная мягенькая кровать рядом с нею стоял большой шкаф дверки, которого были сделаны из зеркала, по бокам комнаты стояли диваны и кресла, а в центре большой круглый стол.

С другой же стороны стоял большой компьютерный стол, на котором стоял большим плазменным монитором, с клавиатурой мышкой и колонками, а рядом со столом стояло удобное, мягенькое кресло для геймера.

- Ха я и правда смог создать компьютер, ну почти компьютер.

- Ухты папа круто! «Начала бегать и прыгать радостная Ариса» А что такое компьютер?

- Если интересно, то сейчас покажу.

«Я взял Арису на руки и сел на геймерское кресло и по удобнее усадил малышку.»

- Компьютер это замечательная вещь на нем можно играть учиться и работать, но вот этот что стоит на столе нужен мне для роботов.

- А ясно, а что ты на нем будешь делать?

- Улучшать подземелье!

«Да монитор это что-то типа контролёра подземелья на нем я могу проверить статистику подземелья, а также улучшать подземелье. Вообще я могу придать ему любую форму, но лично мне более удобно использовать комп.

Я запустил компьютер и на экране появилась надпись (добро пожаловать хранитель) а сразу после этого появилась статистика подземелья.

Статус подземелья:

Название подземелья - Город надежды.

Ранг - F (можно поднять)

Этажей - 3

очки подземелья (ОП) - 258,000

Рейтинг подземелья - неизвестный. (Ещё не принимали участие в сражении подземелий)

Получение ОП в час - 107,850

Возможности комнаты хранителя:

- Улучшения подземелья.

- Призыв монстров.

- Магазин.

Я нажал на улучшение подземелья и передо мной появилось куча возможных улучшений, которые я начал просматривать.

Просматривал все улучшения я долго поэтому Аресе надоело, и она тоже ушла играть, а я за пару часов выбрал все что мне нужно и начал покупать улучшения для подземелья.

А купил я такие улучшения:

Малый шанс выпадения книг навыков из существ умерших в подземелье, шанс выпадения вещей из умерших существ, малый шанс появления сундука с сокровищами в случайном месте, пассивное расширение этажа вот за это улучшение я отдал не мало ОП, но самое больше оп я отдал за это улучшение.

Специальное улучшение для благословлённых смертью, поглощение малого количества жизненной энергии из живых существ, не вредя их жизни.

- Это просто топовое улучшение благодаря ему я пассивно буду получать Жизненную энергию от всех живых существ, находившихся на территории подземелья и хоть получать я буду немного, но самое главное, что это не как не вредит живым существам.

Когда я закончил со всеми улучшениями у меня наконец-то дошли руки для того, чтобы посмотреть, что нужно чтобы улучшить ранг подземелья. Поэтому я нажал на ранг и появились условия.

- Количество этажей минимум три – выполнено.
- Наличие сотни подчинённых существ F ранга – выполнено.
- Собрать минимум пол миллиона ОП – выполнено.

(Все условия выполнены приступаю к улучшению ранга)

«Не успел я опомниться как без моего разрешения подземелье было улучшено до E ранга.»

- Хоть бы запрос на улучшение дали бы, и я не думал, что условия для улучшения такие простые.

«Я взглянул на новую статистику подземелья.

Название подземелья – Город надежды.

Ранг – E (Невыполненные все условия)

Этажей – 3

Очки подземелья (ОП) – 20,300

Рейтинг подземелья – неизвестный. (Ещё не принимали участие в сражении подземелий)

Получение ОП в час – 112,850

Получение жизненной энергии в час – 128

Возможности комнаты хранителя:

- Улучшения подземелья.
- Призыв монстров.
- Магазин.
- Кузнеца артефактов.
- Сражения подземелья.
- Титулирование.

«Интереса ради я сразу взглянул на условия для подъёма подземелья на D ранг:

- Количество этажей минимум десять – не выполнено.

- Наличие тысячи подчинённых существ E ранга – не выполнено.

- Собрать десять миллионов ОП за все время – не выполнено.

- Получать в час 25,000 ОП – выполнено

- Иметь монстра боса минимум D ранга – выполнено.

- Ну вроде не тяжёлые условия для поднятия ранга до D, вот только похоже для достижения следующего ранга условий будет все больше, и они будут все сложнее.

Ай ладно нету смысла сейчас над этим заворачивается лучше посмотрю, что за новые возможности хранителя открылись

Кузнеца артефактов – Позволяет создать практически любой предмет за ОП.

- Хм удобно, но посмотрим сколько будут стоить эти создаваемые предметы, так пошли дальше.

Сражения подземелья – Позволяет принять участие в сражении подземелья, противник для сражения выбирается случайным образом из более высокоранговых подземелья.

- Вот чувствую я что эти сражения не просто так устроены, но, чтобы разобраться во всем нужно как минимум один раз сразится будет, а там уже посмотрим, что выйдет.

Так и остался последний навык.

Титулирование – позволяет выдавать своим подчинённым титулы в подземелье, на данном ранге подземелья доступен титул бос этажа, который увеличивает силу существа и пока это существо не будет побеждено или убито проход на следующий этаж будет закрыт.

- О я наконец-то получил способность назначать боссов для этажей это хорошо и по описанию можно понять, что в будущем, когда увеличится ранг подземелья появляются другие титулы.

- В целом я доволен всем от улучшения и теперь в нетерпении от следующего вот только что-то уже устал за сегодня и похоже пора отдохнуть и поспать.

«Я выключил комп разделся до одних трусов и запрыгнул на мягенькую кровать и быстро уснул.

Через пару часов в кровать пробралась маленькая злоумышленница, но про это я уже узнаю только завтра, когда проснусь.»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/54609/1427333>