

Глава 56: Создание Големов-оружия!

□~□Арка 5: Новичок из другого мира; Первое событие□~□

Хэй, с вами Шун!

Вы когда-нибудь задумывались, что бы вы сделали, если бы стали Мастером Подземелья, чья жизнь стала связана с Ядром Подземелья?

Я нет... Эх, вру. Конечно, я думал об этом, так как я довольно любящий фантазию человек.

Возможно, это подготовило меня к этому?

(POV Шун)

В Главной комнате было тихо. Единственным звуком, который можно было услышать, было какое-то лязганье рядом с только что застеленной кроватью.

Это одиннадцатый день моего пребывания в фантастическом мире, сейчас я создавал големов. Ни один авантюрист не проходил мимо этого места, но я верю, что это продлится недолго.

Рокуро говорила, что люди, посещают ее подземелье один или два раза в месяц, так что это только вопрос времени, когда в это недавно отремонтированное подземелье придут новички. Однако наша нынешняя проблема заключается в том, что у нас никаких монстра.

Я пытался создать новых големов-монстров, которых можно было использовать, чтобы натравить их на искателей приключений, но, похоже, я застрял в узком месте. Мне нужно вдохновения.

Пока я был погружен в собственные мысли, размышляя о големах, я вдруг услышал голос рядом со своими ушами, оторвавший меня от мыслей.

— Шун! Я случайно, рефлекторно вызвала гоблина!

Оглядываясь через свое плечо, я увидел лицо Рокуро в ее энергосберегающей форме, с

обеспокоенным выражением на лице. Ты... Я начинаю думать, что ты вызываешь гоблинов потому, что испытываешь к ним странную симпатию.

— Рокуро, у тебя какой-то фетиш на гоблинов? Хочешь, я заполню гоблинами целую комнату для тебя?

Я сразу получил толчок от Рокуро. Похоже, она пыталась дать мне пощечину, но она использовала свои две маленькие ручки, чтобы изо всех сил толкнуть меня в лицо.

Что это? Какой-то новый вид пощечины, о котором я не знаю?

— Не надо! Зачем это делать?! Просто дело в том, что я вызываю гоблинов уже десять лет, и для меня стало рефлексом, вызывать одного...

Ах, так вот оно что. Она так привыкла призывать гоблинов, что у нее развилась мышечная память от слишком частого вызова их... Хотя я могу ошибаться.

— Эй! Что это за взгляд, Шун!? Я говорю правду!

Это определенно подозрительно, но я ей поверю. Похоже, она заплачет, если я этого не сделаю.

По моему мнению, тот, кто виноват в этом - это Ядро Подземелья, которое велело ей вызывать только гоблинов. Она определенно пытается саботировать Рокуро.

— Я верю тебе, партнер. В конце концов, ты мой партнер. Как я могу тебе не верить?

Рокуро удовлетворил мой ответ, так как выражение ее лица сразу расслабилось. Слегка дерзкое выражение вернулось на ее лицо, когда она начала объявлять о своих "достижениях" за последние несколько дней.

— Хорошо! Точно! Я пришла сюда не для того, чтобы сказать тебе! Я только что закончила комнату номер 7! Мы можем начать строить новый этаж сверху или снизу!

О, это, безусловно, большое достижение.

— Хорошая работа, Рокуро! Тогда, сначала мы начнем строить этаж снизу. Пока мы не можем начать строительство верхних этажей, так как у нас еще нет конкретной темы. Кроме того, это намного дешевле.

Я только недавно узнал об этом, похоже, местность, в которой вы находитесь, влияет на цены в

каталоге DP. Эта цена на услугу добавления этажа является одним из основных примеров.

Если мы хотим добавить этаж в верхнюю часть нашего подземелья, это будет стоить 10 000 DP. С другой стороны, если расширить наше подземелье под землю, это стоит вдвое дешевле прежней услуги - 5000 DP.

Я предполагаю, что наличие почвы играет важную роль в цене.

— Поняла! Тогда я пойду куплю услугу "Добавить этаж"!

— Давай. Можешь позвать этого гоблина сюда. Я хочу провести несколько экспериментов, и мне может понадобится его помощь...

— Окей~! Я пошла!

Я наблюдал, как игривая девушка уходит, а за ней следует Цука следует. Похоже, у них сложилась близкая дружба, а я даже не заметил этого.

Через несколько мгновений после того, как Рокуро ушла, ко мне начало приближаться уродливое, зеленокожее существо. Он ростом с нормального человеческого ребенка, и на нем было несколько лохмотьев, а его оружие - всего лишь деревянная дубинка.

— У этого парня даже нет доспехов, чтобы защитить себя. Да и его оружие слишком грубое, это может навредить только неосторожным новичкам...

Секунду... Доспехи? Оружие? Разве я не сделал тот классный меч-голем из вибрирующего камня в стиле фэнтези, который мог рубить деревья?

Если я смог сделать это, разве я не могу сделать это и с доспехами?

Но какую функцию добавить для доспехов?

— Гобу?

— Поскольку ты выглядишь очень слабым, почему бы мне не сделать голема, который поможет бы тебе передвигаться? Правильно, я должен научить голема пару вещей об основах использования оружия, чтобы вы, ребята, не так легко проиграли... Ах, нет, я должен...

Творческие идеи начали формироваться в моей голове, когда я начал обдумывать тему нашего подземелья. Как только это будет решено, это станет главной темой нашего будущего подземелья.

Конечно, я собираюсь посоветоваться об этом с Рокуро. В конце концов, она мой партнер.

□□□□□□□□

И вот я начал работать над своими идеями, пытаюсь воплотить их в жизнь. Поначалу это было чрезвычайно трудно, потому что, хотя тело гоблина похоже на тело человеческого ребенка, их анатомия немного отличается.

В моем прошлом мире это определенно было не так. Некоторые люди с богатым воображением изображали их как существ, которые могли оплодотворить людей.

Однако это была единственная проблема, с которой я столкнулся в своих исследованиях. Все прошло гладко после того, как я решил загадку.

Кстати, после продолжительного разговора с Рокуро, мы договорились о будущей теме нашего подземелья. Поскольку мы хотели привлечь внимание всех авантюристов, я предложил превратить подземелье в типичное.

Я имел в виду, что мы сосредоточимся на главной теме каждого подземелья, которое я видел на предыдущей Земле, и на текущем измерении, в котором я живу. И эта тема... Алчность.

Или, другими словами, Жадность.

Я тоже человек, и я точно знаю, что люди - жадные существа. Так, чтобы выжать как можно больше DP из человеческих авантюристов, нам нужно нацелиться на их жадность.

Как? Все очень просто. Поместите вожаемые сокровища в подземелье.

У меня уже есть представление о том, какое сокровище будет желанным для искателей приключений этого мира, но для того, чтобы быть уверенным, мне нужно будет посетить город, чтобы собрать важную информацию.

Вернемся к предыдущей теме.

Даже если главная цель нашего подземелья - разжечь человеческую жадность, мы, конечно, не забыли нашу предыдущую цель: "Разместить большую группу авантюристов".

Итак, я работал над дизайном подземелья и монстрами день и ночь. Конечно, я не забыл отдохнуть, так как не хотел лишний раз испытывать ментальный блок.

Почти каждая комната и дорожки были отремонтированы, но общая структура осталась прежней. Пути, которые мы проложили до реконструкции, все еще были там, но мы проложили и другие пути, чтобы сделать их более запутанными и приспособить к новым трюкам, которые я сформулировал.

Кстати, я заменил двери нашей темницы големом, сделанным из железа и камня. В будущем я планирую переделать его, используя лучшее сырье.

В первой комнате нашего подземелья мы кое-что изменили. Мы сделали так, чтобы путь, начинающийся с того момента, когда человек спускается к лестнице, ведущей ко входу в подземелье, был разделен на две части.

В качестве своего рода предупреждения я даже поставил вопрос, есть ли у авантюриста опыт приключений или нет. Если нет, идите по левому пути. Если есть опыт, идите на право.

Левый путь ведет в первую половину первой комнаты, где им придется столкнуться с обычными слизями и гоблинами.

Если они новички, но солгали, решив пойти на право, что ж, удачи им остаться в живых. Я разработал голема-броню для каждого монстра, которого призовет тот, кого мы привели.

Нам пришлось отвести этих монстров в главную комнату, чтобы они могли надеть эти доспехи, а это дополнительная работа, но, по-моему, все вышло шикарно. В ближайшем будущем я смогу заставить големов сделать эту работу за нас.

Для слабой слизи этого фантастического мира, я сделал глиняную круглую броню. Этот голем запрограммирован на то, чтобы забить неосторожного авантюриста.

Этим доспехам не нужны были магические камни, так как они находятся в подземелье.

Что касается гоблинов, я сделал им доспехи из ткани голема и глиняные ласты, исключительно для их нижней половины. Я научил этих големов основам работы с ногами через Монитор Подземелья и на этом закончил.

Верно, я также сделал им перчатки без пальцев, которые облегчили их движения. Теперь их удары дубинками смертельны.

Сейчас эти ребята смогут сразиться с боссом бандитов. Удачи тем глупым новичкам, которые захотят притвориться крутыми парнями.

Я и Рокуро обязательно запомним вас(ложь) и примем ваши пожертвования(DP).

Хотя я очень надеюсь, что не найдется такой глупой группы. Было бы обидно, если бы они умерли так глупо.

Если им каким-то чудом удастся убить гоблинов и слизь, они смогут получить большую награду, чем если бы пошли по левому пути.

<http://tl.rulate.ru/book/63943/1733764>