

Мало. Слишком мало. Я просто не могу одновременно удержать много монстров. Что бы тащить их, я продал одного паора и на полученные 40 ОП купил веревку. Вои и получается, что сейчас я могу вести за собой 2-3 монстра. Но это довольно таки мало. Мне ведь приходится ходить туда-сюда, туда-сюда. А это надоедает. Так что теперь я буду собирать на клетку с колесами. И собирать, таская монстров и иногда животных, на веревке.

ooo

Два дня.

Я два дня вылавливал лесных жителей. И теперь в лабиринте никого не осталось. Ни вторженцев, ни монстров. Они наконец перебили друг друга. Ну, даже если я и говорю, что не осталось монстров, Пушок со Снежком никуда не делись. Живут у Снежка в комнатке.

А теперь к подземелью. Я имею ступеньки под землю, там небольшую комнату, дальше лабиринт, комнату боса, комнату отдыха, огромный коридор, комнату боса и комнату отдыха. Мне все это не надо, так что от лишнего стоит избавиться, обратив в ОП.

Таким образом, теперь:

Ступеньки под землю, комнатка, лабиринт, лестница вниз, коридор, комната боса.

Я избавился от комнат отдыха и одной комнаты боса, построив в ней ступеньки вниз, на следующий этаж.

И после проделаной в последние несколько дней работы, я имею 3 480 ОП. Кажется, что много, но на самом деле это очень даже мало. Хотя я и хотел построить величественное здание на входе, придется ограничиться простыми каменными воротами. Просто сделать их крупными, крепкими и добавить простенький узор и так обошлось мне в 1 000 ОП. Так что, нужны люди, авантюристы.

И посмотрев на карту, ближайшим населенным пунктом является город Бер. Он, кстати, довольно большой. Думаю, около 2 000 жителей будет. До него не так и мало добираться, а также нас разделяет непроходимый и неизведанный лес, так что сюда явно никто не придет. Самому нужно будет приглашать.

Но сначала стоит заселить в подземелье монстров. Что тут делать авантюристам, если монстров и сундуков нет?

Так что первым делом я поставил логово слизи на первом этаже. Оно стоило 200 ОП и одновременно может поддерживать 50 слизней.

Работает примерно так:

Сперва призываются монстры. В данном случае это 50 слизней. Логово поддерживает их существование, а если те умирают, то в течении двадцати минут создает им замену. Таким образом, мне не придется тратить ОП на призыв монстров и делать это вручную. Но, конечно после смерти монстров из логова, половины стоимости мне не дадут, я же и не платил. (Хотя и так не всегда дают, ведь если подземелье не поглотило труп убитого монстра, то вернутся только 1-10%. Остальное же при поглощении)

Возвращаясь к первому этажу. Подумав немного, я поставил еще одно логово на 50 слизней. Теперь на первом этаже их будет жить 100. Какой то этаж сизи получается. Дальше, следуя

идеи не очень сложных первых этажей, я добавил логово травокролей, 100 единиц (количество поддерживаемых монстров можно выставить в настройках при покупке и с увеличением данного показателя, расти будет и цена на это логово). За такое я отдал 150 ОП. Дешевле слизи больше чем в два раза. Но и слабее же. Отныне на первом этаже моего лабиринта ходят 200 монстров.

Переходя на второй этаж, там поселились гоблины(50), травопес(50) и древесный волк(10).

В комнате босса сидят Пушок и Полосатик. Сильнейшие монстры лабиринта.

Если кто-то будет жить возле лабиринта, то в нем можно будет найти еду (слизь похожа на безвкусное желе и утоляет жажду, мясо травокролей хорошо на вкус) и отличного качества доски(из волков). Может даже повезет и у какогонибудь гоблина окажется оружие или в сундуке будет что то полезное.

Пора искать людей, что будут жить возле моего лабиринта!

(Я уже включил в свои владения ближайшие территории, потратив все оставшиеся ОП)

<http://tl.rulate.ru/book/7492/184469>