

Когда я увидел пыльный подвал, то подумал, правильный ли выбор сделал. По крайней мере, автокатастрофа была мгновенной. Ангелы не особо задумывались о том, почему умирали люди, но полуприцеп, несшийся вниз с холма, очевидно убил меня из-за отказавших тормозов. Они сказали мне, что я могу пойти посмотреть на жемчужные ворота или получить новую работу. Видимо, подобные происшествия – своего рода лазейка.

Также очевидно: эти странные истории в стиле «перемещения в другой мир» — это нечто. Там была целая куча разных странных миров, куда можно было отправить искателей приключений и тому подобное, но мне это было не так уж интересно. В игре это, конечно, весело, но в реальности у тебя только одна жизнь. Или две, наверное? Я уже собирался уйти, чтобы поговорить со святым Петром, когда девушка-ангел, представлявшая варианты, предложила еще один. Я должен был стать подземельем.

Я был настроен скептически, но в то же время был заинтригован. Как можно вообще стать подземельем? Ну, наверное, только если вас сбивает грузовик. Но как на самом деле стать подземельем? Может быть, это будет похоже на «Человека из подземелья» в игре «Earthbound»? Это был какой-то странный вариант, но девушка-ангел выглядела такой отчаянно нуждающейся в этой должности, что я пожал плечами и согласился. Я подумал, что в худшем случае я вернусь сюда и смогу пойти к жемчужным воротам.

После того, как я согласился, мое тело начало растворяться, а ангел казалась такой счастливой, говоря напоследок, что я не пожалею о своем решении. Она ошиблась, так как, наблюдая за тем, как мои ноги исчезали, я очень быстро начал сожалеть, но раз я уже согласился, то не могу отступить.

Что и привело нас к подвалу. Но насколько я могу судить... у меня нет глаз. Это логично, если я подземелье. Мне просто интересно, что за определение подземелья равно запущенному дому. Если большинство этих историй перемещений в другой мир похожи на ролевые игры, то эта история больше напоминает странный градостроительный конструктор, вроде Dwarf Fortress. Я просто надеялся, что это не так сложно.

Я мог сфокусироваться и почувствовать весь дом. У меня даже было несколько маленьких индикаторов для вещей. Например: у меня были обитатели, что казалось чем-то грандиозным, если так можно было назвать несколько крыс и кучу пауков. У меня также были захватчики в виде тараканов и мух. А вот чего у меня не было, так это идей, что делать дальше.

Осмотревшись немного вокруг, я заметил крошечный оранжевый драгоценный камень, над которым всплыло слово «Ядро». Я не знал, что это такое, но шкаф, в котором я его нашел, был помечен как «Святылище», так что это, вероятно, важно, даже если драгоценный камень был очень маленьким. Он был больше похож на осколок или обломок, чем на драгоценный камень. В любом случае, мне бы очень хотелось переместить его в более надежное место, чем шкаф.

Пауки, похоже, хотели защитить его. Я видел, как они плели вокруг него впечатляющий клубок. Ну, впечатляющий для пауков. Может, им просто нравилось его небольшое свечение? Мухам определенно нравилось. Я смотрел, как один из моих пауков наконец-то подобрался и вгрызся в первую из пойманных мух, и почувствовал что-то странное.

Мана получена!

Да, странно. По мере того, как пауки вгрызались в мух, стали появляться новые маленькие уведомления, каждое из которых появлялось конкретно над маленькими мухами, а затем исчезало. Значит, я получал ману от того, что пауки что-то делали. Что делала мана? Она же должна что-то делать, верно? Если это что-то вроде конструктора городов, то я, вероятно, использую ее для строительства своего города из пауков и крыс, хотя это все еще не давало ответа на вопрос, как.

Я пытался мысленно кричать крысам, чтобы они сделали сальто назад или заполнили мои налоги, но они игнорировали меня. Изредка они съедали таракана, в котором, кажется, было больше маны, чем в мухе, но у меня такое чувство, что это мало о чем говорит. Я сосредоточился на пауках, поскольку они, похоже, очень активно защищали ядро. Я заметил, что один начал строить новую паутину, и попытался дать ему команду.

Эй. Паук. Плети свою паутину в виде сердца, а не просто круга.

Ух ты. Это отняло у меня немного маны. Немного, но больше, чем дала бы пара мух. И, конечно, я уже наблюдал, как маленький паучок плел сердце для своей паутины. Хотя это и было интересно, но что это даст мне на самом деле?

Я мысленно присел, чтобы подумать. Жители, похоже, на моей стороне. Захватчики, похоже, против меня. Я получал ману за убийство захватчиков. Ядро, вероятно, важно. Я мысленно кивнул самому себе, принимая решение о следующей задаче: доставить ядро в безопасное место. Где это безопасное место? Шкаф вроде бы безопасен, но я чувствовал, что могу сделать Святилище и получше. Хотя я был уверен, что для этого мне понадобится больше маны.

-----

Я назвал это строительством города? Потому что теперь я начал думать, что это игра для бездельников, и я даже не мог нажимать на предметы, чтобы ускорить процесс. По крайней мере, я нашёл несколько интересных вещей. Я нашел своих... спавнеров, я полагаю? В подвале находилось крысиное гнездо, а в маленькой комнате под лестницей, ведущей на второй этаж, был мешок с паучьими яйцами. Когда я сосредоточился на них, я смог породить крыс или пауков, соответственно, за определенную стоимость маны. Пауки стоили очень дешево, а крысы были немного подороже, по крайней мере, так было на данный момент.

Я все равно породил по одному из них, и после того, как таймер сработал, из мешка выполз паук. Не паучонок, а прямо взрослый паук. Точно так же из гнезда в подвале вылезла взрослая крыса. Я обнаружил, что ими гораздо легче управлять, чем обычными пауками и крысами. Если присмотреться, они указаны как "Паук Сайон" и "Крыса Сайон". Значит, у меня появились жутковатые маленькие аватары?

Ну, с ними я мог хотя бы передвинуть ядро. Крыса точно не сможет забраться в шкаф, а паук будет слишком уязвим на открытом пространстве. Но командная работа сделала мечту

реальностью! Не так уж сложно было заставить паука обмотать ядро паутиной и перенести его, хотя теперь оно казалось немного больше. Может, это из-за того, что у меня была мана?

Паук держал ядро, я заставил его спуститься вниз и приземлиться на крысу, и мы отправились в путь! В стене под лестницей в подвале было небольшое отверстие, которое казалось отличным местом, чтобы спрятать ядро. Крыса едва могла протиснуться туда, и это маленькое пространство было размером примерно с мои кулаки, вместе взятые... ну, мои кулаки, которые были у меня раньше. Будет странно привыкать к тому, что у меня теперь нет кулаков.

Мне даже пришла в голову идея попросить крысу прогрызть часть стены в другой стороне подвала, чтобы прикрыть маленькое отверстие. С помощью паутины все запечаталось, и вы никогда не узнаете, что она там была. Это решение даже изменило название маленькой дыры на «Тайное святилище», так что я очень гордился этим. Хотя, похоже, моя генерация маны снизилась из-за этого. Наверное, потому что здесь нет маленького светящегося источника, привлекающего мух.

-----

Я нашел больше вещей, на которые можно нажать. Вернее, у меня было достаточно маны, чтобы щелчки по предметам действительно давали мне выбор. В частности: Я могу делать ловушки. Или выращивать ловушки? Я не знаю, как еще это назвать. Когда я нажимал на дверь, я мог сделать так, чтобы у нее скрипели петли, что не очень, конечно, было похоже на ловушку. Хотя описание интересное.

Скрипучая дверь

Обнаруживаемость: умеренная

Шанс активировать: гарантированно

При открытии двери издается громкий скрип из-за плохих петель, оповещаая всех обитателей на расстоянии до одной комнаты.

Не похоже, что тараканы и мухи будут открывать мои двери, но для более серьезных вещей это могло оказаться полезным. Я потратил на это ману, в основном просто так, без причины. Я также установил гнилую половую доску в главной комнате дома.

Гнилая половая доска

Обнаруживаемость: невозможно

Шанс активации: низкий

Прогнившая доска заскрипит под неосторожной ногой, ненадолго обездвижив нарушителя и оповестив всех обитателей на расстоянии до двух комнат.

Игра с ловушками давала мне возможность чем-то заняться, кроме порождения все большего количества пауков и крыс. Только первые из них - сайоны, что довольно хреново, но новые, по крайней мере, были дешевле. Сайоны также казались довольно слабыми по сравнению с обычными тварями. Хотя обычные, кажется, слушались их. Я начал заставлять своих пауков строить паутину вокруг различных окон и других мест, куда могли залететь мухи.

Точно так же я заставил своих крыс активно патрулировать в поисках тараканов, и обычные крысы стали чаще посещать эти места, а значит, съедали больше тараканов и получали больше маны, которую я тратил на улучшения для крыс и пауков. Ну, по крайней мере, на обновления их спавнеров. Для пауков апгрейд яичного мешка, похоже, просто делал больше яичных мешков, которые со временем пассивно выплевывали всё больше пауков. Поскольку различные входы в основном были завалены, я поставил несколько пауков на определенную задачу: они просто прочесывали подвал, что обычные обитатели, похоже, делали с удовольствием. Тот, кто страдает арахнофобией, будет держаться подальше от моего подвала.

Теперь они даже регистрировались как рой, а не как отдельные пауки, что очень обнадеживало. Пока что я смог позволить себе только одно обновление для крыс. Насколько я мог судить, теперь крысы рождались чуть более сильными. Что хорошо, тараканы для них не опасны.

О. Кто-то постучал.

<http://tl.rulate.ru/book/79494/2435355>