

"Ого!" удивилась Пипи. Она тут же обняла ноги Айзека. "Необыкновенно!"

Пипи не ожидала, что сочетание навыков низкого класса позволит получить навык D-класса, который классифицировался как навык среднего класса.

В то время как сам Айзек, казалось, имел прямое выражение лица. Как будто так и должно быть.

Конечно, все это было благодаря воспоминаниям Айзека о его прошлой жизни.

Давным-давно жил-был один барон по имени Круг Данталион. Он был болтливым и болтливым демоном.

Айзек встретил Данталиона однажды во время ежегодного Аукциона. Они просто болтали без умолку. Их целью было найти союзников. На протяжении всего разговора Данталион хвастался своими достижениями.

Одним из них было умение "Семена разума", которое помогало ему быстрее повышать уровень и собирать зенни. Этот секрет был раскрыт только Айзеку.

Айзек не мог отделаться от мысли, что скучная болтовня, которую он вынужден был слушать в то время, оказалась полезной.

И теперь у Айзека был этот навык.

[Класс : D]

[Тип : Навык]

[Пользователи могут контролировать разум монстров].

[Бонус Exp или zenpy (10% от первоначально заработанной суммы) будет выдан пользователю, если каждый монстр, посаженный семенем, убьет монстров или людей].

[Предельное количество семян, которые можно посадить: 2].

На первый взгляд, сила Айзека казалась обычной и бесполезной. Хозяин подземелья мог управлять монстрами, так зачем ему это нужно?

Если повышение уровня подземелья происходит путем улучшения с помощью зенни, то повышение индивидуального уровня должно происходить путем убийства монстров, и это

должны быть монстры вне подземелья.

У монстров, купленных в магазине, были ограничения. Если они убивали человека, мастер подземелья получал зенни. Если же они убивали монстра, то не получали ничего.

А "Семена разума" позволяют сделать и то, и другое. Когда монстр, наделенный этим навыком, убивал монстра из другого Подземелья, его владелец получал индивидуальный опыт.

Таким образом, Айзек мог перемалывать опыт индивидуально, без его вмешательства. Однако Айзек выбрал этот навык не по этой причине.

"Есть еще один секрет, скрытый в этом навыке, когда он будет повышен до класса С".

После получения нужного навыка Исааку пора было строить Подземелье.

"Откройте магазин".

Перед его лицом проплыл прозрачный голубой экран. Затем он выбрал опцию "Купить", и появилась новая строка списка.

[Монстр]

[Monster Boss]

[Местность]

[Предмет]

[Артефакт]

[Умение]

Айзек долго молчал. Его пальцы играли с опциями меню, доступными в Магазине. В то время как его мозг напряженно работал, обдумывая, что ему нужно купить. Со скудным количеством зенни ему нужно было построить Подземелье, достаточно прочное, чтобы продержаться следующие шесть месяцев.

При создании Подземелья на каждом этаже должны были существовать три основные вещи.

Монстры, местность и монстры-боссы.

Если подземелье было крепостью, то монстры в нем были солдатами. Для этого Айзеку нужны были сильные монстры. В то же время он должен был отрегулировать уровень сложности так, чтобы при входе в его Подземелье выживали люди.

Посещаемость влияла на финансы, а финансы влияли на ресурсы.

[Вы купили 500x 'Blood Bat (F)']

[Вы купили 500x 'Слизь (F)']

[Вы купили....]

[Все монстры добавлены в инвентарь].

После покупки необходимых монстров. Далее Айзек купил местность.

[Вы купили 'Сосновый лес (F)']

местность]

[Вы купили местность 'Grassland (F)']

местность]

[Вы купили местность "Лабиринт (E)"]

[Все местности добавлены в ваш инвентарь]

Местности функционировали не только как преграды для людей и демонов, чтобы добраться до вершины Подземелья. Они также служили местом обитания монстров.

Если место обитания монстров было неподходящим, они слабели. Некоторые не могли размножаться. Некоторые умирали.

Например, гоблины быстро размножаются и лучше сражаются, если живут в лесу, но их телосложение ослабевает, если они живут в горах.

Впрочем, это зависит от самого монстра.

"И последнее, боссы монстров", - сказала Пиппи.

Боссы-монстры были самыми сильными существами на каждом этаже подземелья, и их было всего по одному. Они были последней линией обороны, не позволяя никаким формам жизни извне подняться на следующий этаж.

Однако Айзек на это не купился.

У Пиппи было вопросительное выражение лица. Но, увидев, сколько зенни было у Айзека, она сразу все поняла.

Однако причина была не в этом.

В общей сложности Исаак потратил 44 500 зенни. Теперь Исааку пора было переходить к следующему этапу.

"Активировать панель управления".

Появился еще один прозрачный синий экран. На этот раз на нем было множество опций и пустая карта. Кроме того, появился визуальный экран, показывающий белую сцену.

"Пиппи, помоги мне воссоздать детали первого этажа Подземелья".

"Хорошо!"

Вскоре после этого Пиппи исчезла и появилась на визуальном экране в полностью белом месте.

Прямо сейчас Пиппи находилась на первом этаже Подземелья.

"Хорошо, Пиппи. Давай начнем!"

Затем руки Айзека быстро задвигались, и его пальцы начали нажимать на различные опции на экране панели управления.

Дзинь!

[Ввод местности "Сосновый лес" на 1-м этаже].

[Загрузка данных]

[Обработка...]

[Готово.]

Визуальный экран, который изначально выглядел белым, изменился на зеленый пейзаж соснового леса. Над ним было ярко-синее небо с пятнами белых облаков. Золотистые лучи солнца, пробивающиеся сквозь облака, придавали яркие краски этому месту.

Пиппи подпрыгивала на месте, глядя на визуальный экран. Айзек тут же напомнил Пиппи, чтобы она не отвлекалась от своих обязанностей. После синхронизации с Кристаллическим ядром Айзек смог общаться с Пиппи посредством телепатии.

Затем девочка начала делать свою работу. В обеих ее руках, касавшихся земли, вдруг появился свет, словно рой светлячков. Вскоре после этого земля превратилась в воду. Постепенно вода расширялась и превратилась в реку.

После этого Пиппи начала создавать другие вещи. Большие камни, цветы, папоротники, мхи, мертвые деревья - одно за другим стали появляться из света, который испускала Пиппи.

В то время как Айзек по-прежнему был занят экраном своей панели управления.

[Вводит x500 "Слизь (F)" на этаж 1].

[Inputs x500 'Blood Bat (F)' to floor 1.]

[Ввод x500 "Трехрогий кабан (F)" на этаж 1].

[Вводит x500 'Direwolf (F)' на 1 этаж].

[Inputs x500...].

Айзек разбросал по карте различных монстров. Он не разбрасывал бессистемно. У каждого монстра, который был отправлен вниз, гарантированно была добыча и хищники.

"Я должен создать экосистему с подходящей пищевой цепочкой. Таким образом, популяция будет под контролем", - пробормотал Айзек.

Тысячи ошибок в его предыдущей жизни преподали Исааку много уроков.

На строительство 1-го этажа у Айзека ушло 4 часа. После этого он приступил к строительству 2-го и 3-го этажей.

2-й этаж строился быстрее, потому что местность была луговой. Пиппи сообщила только детали в виде больших камней и слоев тумана. Просто там было много четвероногих монстров

с высокой защитой. На прохождение ушло всего 1 час.

Между тем, 3-й этаж занял больше всего времени, потому что местность на этом этаже представляла собой лабиринт. Айзек не только расставлял монстров, но и готовил различные ловушки. Этому этажу Айзек уделил особое внимание, он должен был сделать его как можно более смертоносным. Потому что этот этаж соединялся с комнатой Кристального Ядра.

Продолжение следует.

Без босса-монстра, его Подземелье было очень уязвимым. Однако на лице Айзека не было ни малейшего беспокойства.

<http://tl.rulate.ru/book/92455/2982963>