

Глава 40: Перемены в лагере

Итан тут же спросил, немного озадаченный: — Что случилось? Почему ты так взволнован?

Земляной Дракон-Рабочий с явным восторгом объяснил: — После того, как мы отправились в лагерь орков, мы обнаружили целый склад с запасами еды. Мы понятия не имеем, зачем Король Орков хранил так много еды, но для нас это хорошо!

Итан кивнул, затем открыл системный интерфейс и обнаружил, что его запас еды подскочил до 2352 единиц.

Он был ошеломлен значительным увеличением не только еды, но и других ресурсов.

После секундного размышления Итан задумался...

Наткнулся ли он на путь к богатству?

Если дела продолжатся в том же темпе, всего несколько атак на лагеря Королей Демонов гарантировали бы, что у него не будет недостатка в ресурсах.

Даже сейчас, без дальнейшего сбора ресурсов, его нынешний запас мог поддерживать его в течение довольно долгого времени. Это послужило поводом для затяжных боев.

Кроме того, Земным Драконам-Рабочим больше не нужно будет заниматься земледелием или сбором ресурсов, что освободит их для исследования неизвестных областей.

Чем больше Итан думал об этом, тем больше он надеялся, что еще больше недалёковидных Королей Демонов доставят ему неприятности.

Затем он обратил внимание на различные мигающие кнопки на системном интерфейсе.

Он не открывал систему несколько дней и был удивлен, обнаружив столько новых функций.

Сначала он открыл строительную панель.

Были разблокированы многие здания: Хижина охотника, Рыбацкий Домикс, Фабрика по переработке и Тренировочный Полигон. Итан осмотрел их одно за другим.

Хижина охотника, в соответствии со своим названием, позволяла размещать там последователей, ловя дичь в окружающем лесу с минимальным воздействием на окружающую среду. Чем лучше окружающая среда, тем больше дичи они могли ловить каждый день. Для постройки Хижины Охотника требовалось 60 единиц дерева и 30 единиц железа.

Рыбацкий домик можно было построить только рядом с озером. Он поддерживал окружающую среду во время ловли рыбы. Чем больше озеро, тем больше рыбы можно поймать.

По сравнению с хижинкой, для Рыболовных угодий требовалось меньше дерева, но больше железа: 40 единиц дерева и 50 единиц железа.

На перерабатывающей фабрике можно было перерабатывать пищу, превращая различные виды мяса в вяленые или копченые продукты.

Это значительно увеличивало время хранения продуктов и повысило их эффективность. Например, кусок сырой рыбы, который раньше считался одной единицей пищи, после

обработки мог считаться двумя.

Обрабатывающая фабрика была такой же дорогой, как и кузнечная мастерская, требуя 200 единиц дерева, 100 единиц железа и немного дерева в качестве топлива.

Тренировочный полигон был связан с солдатами, повышая их боевой дух и немного улучшая физическую форму. Хотя это не повлияет на их специализацию, это улучшит их суждения на войне.

Например, если бы у Орка, было это здание, орки-воины, после его смерти, сражались бы до последней капли крови, с мыслью о том, что лучше отдать свою жизнь на поле боя, чем стать на колени перед врагом.

Для тренировочного полигона требовалось всего 100 единиц дерева и 50 единиц железа, что делало его самым дешевым зданием.

После осмотра зданий Итан решил сначала построить перерабатывающую фабрику, так как большая часть еды, полученной от Короля Орков, была мясом.

Далее он построит Тренировочный Полигон, чтобы укрепить боевой дух воинов и немного улучшить их физическую форму, что также в некоторой степени повысит их боеспособность.

Итан создал всех Земных Драконов-рабочих, кроме четырех, которые все еще находились на ферме, в лагерь.

Он открыл мини-карту и решил разместить перерабатывающую фабрику по диагонали напротив склада, чтобы было удобно возить еду туда-обратно. Но если фабрика загорится, ему не придется беспокоиться о безопасности склада. После он разместил Тренировочный Полигон на свободном участке.

Шестнадцать Земляных Драконов сразу же приступили к работе, и на мини-карте появился таймер обратного отсчета.

Завод по переработке должен был быть готов через 32 часа, а полигон будет готов всего через 10 часов.

Затем Итан призвал еще 10 земляных драконов-рабочих, чтобы они присоединились к строительной бригаде.

Время строительства сократилось до 20 часов и 3х часов соответственно.

Итан удовлетворенно кивнул.

Его нынешнее "я" можно было бы описать как "Вареник в масле", ресурсов, которые он захватил, было просто слишком много.

Его окно уведомлений было заполнено информацией о различных типах ресурсов и еды.

Устроив постройки, он обратил внимание на войска. Как и ожидалось, было доступно обновление.

Взгляд Итана ожесточился, когда он понял, что для разблокировки новых типов войск ему нужно владеть хотя бы одним из каждого ранее разблокированного типа войск.

Итан обратил внимание на описание новых войск.

Недавно разблокированные войска застали его врасплох.

[Божественный дракон-защитник], монстр С-ранга, стоимость призыва составляет 100 единиц еды, 50 единиц дерева и 200 единиц железа.

Описание: Сильнейший танк на ранней стадии клана Дракона, владеющий двуручным широким железным щитом, он может защитить от большинства физических атак. Однако он немного медлителен и имеет медленную скорость атаки.

[Божественный дракон- Ангел], монстр С+ ранга, стоимость призыва составляет 500 единиц еды, 200 единиц дерева, 300 единиц железа, 100 единиц энергетического порошка и пару перьев Белого Феникса.

Описание: Могущественный воин на ранней стадии клана Дракона. Несмотря на то, что он очень сильный, условия призыва строгие. Владеет способностью к исцелению и возможностью полёта, крайне низкая защита.

[Божественный Дракон-Алхимик], монстр D-ранга. Стоимость призыва: 200 ед. еды, 100 ед. дерева и 50 ед. энергетического порошка.

Описание: Может смешивать различные виды трав для приготовления зелий с различными эффектами. Он может работать на перерабатывающей фабрике, но потеряет способность варить зелья. Может выбрать путь развития: Пятизвездочный шеф-повар. Сушка мясных полосок становится чрезвычайно простой, при этом количество отходов снижается на 50 %.

Не долго думая, Итан вызвал Божественного Дракона-Алхимика.

После вспышки белого света на алтаре появился драконорожденный среднего роста, обмотанный ремнем, набитым разными бутылками и банками.

Сразу после этого перед Итаном всплыла панель характеристик Божественного Дракона-Алхимика.

[Имя: Божественный Дракон-Алхимик]

[Интеллект: взрослый мужчина]

[Сила: D-ранг]

[Особая способность: Варка зелий (Принудительно концентрирует свой разум, чтобы ускорить процесс варки зелий, улучшать качество зелий и уменьшать количество потребляемых материалов. Можно использовать только один раз в день.)]

[Направление улучшения: Божественный дракон-Мастер зелий, Божественный дракон Идеальный повар]

[Сила Святого Света: дает 30-секундное усиление. Зелье, приготовленное в течение этих 30 секунд, даст дополнительный эффект 50% (можно использовать только один раз в три дня)]

Глядя на Алхимика, чьи глаза были полны благоговения перед ним, Итан отдал приказ: — Теперь ты можешь изменить свой титул и стать первым работником на Фабрике Переработки.

Алхимик кивнул и сразу же был окутан святым светом.

Через мгновение перед Итаном появился драконорождённый в тюрбане.

Самым большим отличием от предыдущего было то, что он теперь был более мускулистым, и даже его темперамент изменился, став немного более жизнерадостным.

Итан позволил Божественному Дракону-Шеф повару, подождать какое-то время рядом с перерабатывающей фабрикой, а затем позвал Уайта.

После долгого обсуждения ему удалось приобрести его перья за 300 ягод.

Однако Итан чувствовал некоторую тревогу.

Он не был уверен, что Уайт, претерпев эволюцию родословной, все еще остается чистокровным Белым Фениксом.

Если его перья не сработают, ему, возможно, придется "одолжить" их у Бэймакса.

Мысли Итана зашевелились, и алтарь заискрился в ответ.

Перья Белого Феникса, которые он держал в руке, исчезли, и со вспышкой белого света перед Итаном появился Божественный дракон- Ангел с маленькими белыми крыльями и длинными мечами в каждой руке.

Божественный Дракон-Ангел, хотя и была женщиной, обладала героическим выражением лица, что делало ее столь же грозной, как и драконы-мужчины.

Итан был поражен и открыл панель её характеристик.

[Имя: Божественный Дракон-Ангел]

[Интеллект: взрослая женщина]

[Сила: C+]

[Особая способность: Возмездие Божественного Дракона (можно использовать в бою, вызывая небесный гром, чтобы обрушить гнев древнего клана Божественного Дракона. Чрезвычайно мощная, она также может воздействовать на ближайших союзников. При использовании этой способности крылья ангела будут уничтожены. Для восстановления крыльев требуется 2 дня.)]

[Направление улучшения: Божественный Дракон-Архангел, Божественный Дракон-Продвинутый Целитель, Божественный Дракон-Жрец]

[Сила Святого Света: пропускает небесный гром сквозь тело, значительно повышая реакцию(можно использовать только один раз за битву)]

П.П. Начиная с этой главы и дальше, будет использоваться один шаблон для именования юнитов. Божественный Дракон-Ангел, Божественный дракон-Мастер зелий и т.д. Менять в предыдущих главах это всё, слишком муторно. Так что если кто хочет, может отправлять такие моменты как ошибка, буду выдавать по 1 подписке за 5 таких исправлений.