

## ГЛАВА 43. ЗИМНЕЕ СПОКОЙСТВИЕ (2).

Так что, в своем следующем проекте расширения я использовал свои наработки.

Первое, что приходит на ум при словах о подземелье - это коридоры и лабиринты. Данного добра у меня с избытком. Второе - узкие мостки и всякие ловушки по типу раскачивающихся секир. С секирами у меня до "големостроения" тухло, но кто сказал, что я не могу придумать другие ловушки с имеющимися на руках возможностями? Если хорошенько пораскинуть мозгами, то можно много что интересное придумать.

Вот я и решил сделать "полосу препятствий" из огненных деревьев (семена таких использовал для поджога во время памятного странного сражения с группой Михару и Алисии) и блуждающих огней. Смысл в том, что блуждающие огни являются самостоятельно летающими огненными шарами, которые гаснут после исчерпания запаса маны. Но! Если поместить такой в огонь, то там он может существовать так долго, как долго горит этот огонь. Таким образом можно дешево и сердито создать ловушки, плюющиеся огненными шарами.

Экспериментально я поместил все в новый зал на 11-м этаже недалеко от зала с искусственным небом. Оставил между ними 20 метров на всякий случай, чтобы можно было там сделать коридор при необходимости. Или парочку. Сам зал сделал квадратным 60 на 60 метров и 15 высотой, но вход не около пола, а около потолка.

От пола до потолка я вырастил большие деревья в шахматном порядке. В огненных кронах будут скрываться блуждающие огни, которые будут по команде лететь в проходящих мимо вторженцев. Приказы будут отдаваться через меню. Блуждающие огни считаются монстрами, хоть и самыми примитивными. Между деревьями под потолком создал узкую подвесную дорожку из камня. Пришлось немножко потратиться (всего 3к), чтобы увеличить ее прочность, дабы дорожка весела, опираясь только на стены, и не падала вниз. Все-таки, через меню подземелье может легко создавать выкрутасы, которые очень сложно, если не невозможно, повторить магией.

Пол тоже изменил. Помимо почвенных участков для деревьев я весь пол покрыл каменными кольями. Не слишком большим: конусы около 40 см высотой и 15 шириной с расстоянием между ними тоже по 20 сантиметров (+5 см зазор), Так что, ходить, аккуратно ступая между, ними не сложно. Только попробуйте спрыгнуть на всю эту "радость" и не покалечиться! Сэкономил, делая все колья вручную с помощью магии земли, а потом уже закрепляя это через меню. Как я и предполагал раньше, итоговая стоимость оказалась в несколько раз меньше, чем работы полностью за ОД. Высота зала тоже не маленькая: 15 метров - это 5 этажный дом. Для экономии предусмотрел вырубленную в камне лестницу наверх, чтобы всю конструкцию система не считала ловушкой, а то цена зала зашкалит.

Сами же деревья вывел из огненных. Усилил их уже отработанным методом при помощи внедрения камней и железа. Использовал и то и другое одновременно, поскольку из-за огня дерево сильно нагревается и металл не слишком эффективен. Всего деревьев 16 (15 на 15 на 15 метров место под каждое дерево).

Можно бы было сделать зал больше, но усиленные деревья выращивать уж слишком долго.

Итого. Можно зажариться или свалиться. Даже если падение не будет смертельным, обычный человек точно покалечится. Михару при всех способностях? Пффф... Хлопнется плашмя, попрыгает на "массажных остриях", да и запрыгнет назад. Не на чудовищ 2 ранга мои поделки рассчитаны. Не уверен, что серьезные затруднения возникнут и у рыцарей-витязей 4 ранга. Вот у кто-то вроде огра или авантюриста 5 и ниже ранга возникнут серьезные проблемы.... Так что, проект можно считать успешным.

...

Другой мой проект оказался еще забавней.

Дело в том, что я поигрался с разными функциями подземелья вроде того же газообмена. Настройка последнего на минимум позволила мне спланировать удушье ранее при помощи пожара. И дело не в том, что это не сработало. Просто противники оказались неожиданно хорошо подготовленными. Михару призналась, что совсем не подумала о необходимости пузырькового заклинания. Не окажись оно в запасе у ее сбежавшего женишка, мой план бы удался...

Но сейчас не об этом.

Суть в том, что можно регулировать температуру внутри подземелья. Не в свободных пределах, разумеется, но... Как бы так сказать... В меню есть лазейка, позволяющая подгонять подземелье под окружающую среду. Никто же не удивляется подземелью с лавой в вулкане, не правда ли? И пусть там атмосфера все равно пригодна для людей, порядка +30+35°C, может +40 °C, но это явно не +20°C, которые стоят по умолчанию.

Соответственно, имея за окном зиму сравнительно легко "убедить" систему, что снег в подземелье - это нормально. 30-40 градусные морозы, разумеется, недоступны, но около -5 °C у меня получилось выбить!

Как говорится: есть огненная зона, так почему бы не быть ледяной?

Стоит отметить, что возникла сложность: данный трюк можно провернуть только на этаже имеющем выход наружу и распространяться будет на весь этаж. Очевидно, что на 1-м мне это без надобности. Вот и пришлось делать временно дополнительный выход с нового 12-го. Пришлось потратиться на лестницу вверх на 70 метров, поскольку 11-й этаж находится на глубине 250 метров под вершиной обрыва, в котором расположено подземелье (50 м глубина 1-го этажа и 10 этажей по 20 м). Высота же обрыва над рекой 185 метров, а делать выход подо льдом - бесполезно.

Хотяяя....

Идею сделать дополнительный вход под водой нужно запомнить. Мало ли что может пригодиться...

Так или иначе, я успешно сделал 12-й этаж ледяным, а потом заделал камнями дополнительный вход. И пусть после всех переделок этаж состоит из одной комнаты классического размера 10 на 10 метров, зато в ней с потолка падают снежинки, а уровень накопления сугробов на полу можно регулировать! Единственный недостаток в том, что стоят все проходы и комнаты этой зоны в 2 раза дороже.

В любом случае, я этаж подготовил для расширения в будущем, чтобы потом не ждать зимы, когда он понадобится.

...

Последним моим зимним проектом стала попытка создать "деревянного солдата", как я его назвал.

Что сказать? Не дает мне покоя мечта о големах, вот я и решил сделать что-нибудь похожее уже сейчас. Я уже могу выращивать из дерева или лепить из металла или камня предметы любой формы. У меня есть и мои лозы-душители, которые могут двигаться. Так что мне мешает сделать что-то вроде доспеха-экзоскелета и присоединить к нему лозы в качестве двигающих частей? Как крепятся мышцы в теле человека я более-менее помню. Вот я и начал свои эксперименты.

Результат.

Мдас...

Дело не в том, что у меня ничего не получилось. С чисто механической точки зрения сделать конструкцию - вполне простая задача, просто - долгая. Нужно на практике подбирать и тестировать конструкцию, все дела... Нет, я не по этой причине разочарован. Я вообще люблю конструирование и все такое прочее, просто обожаю с этим копаться. Для меня подобное - удовольствие, а не работа.

И дело даже не в том, что получившийся робот не способен двигаться. Очень даже способен: лозы двигаются, а значит двигают и всю конструкцию. Использование же обычного дерева позволило сделать его очень даже легким.

Проблема в управлении.

Я могу более-менее управлять конструкцией только тогда, когда контролирую непосредственно через меню, управляя всеми движениями лианы внутри. Но! Я просто-напросто не могу ничего ему приказать! В принципе!

Вот представьте, что у вас есть робот, который может повторять любые ваши движения, но у вас нет средств для его программирования.

Просто бесполезная игрушка! А я ведь потратил на своих солдат несколько месяцев на разработку и создание... Разумеется, я не только ими занимался, но и изучением зачарования.

Точнее, зачарование я изучал, а с деревянными солдатами просто игрался... Но сути это не меняет.

Но даже отрицательный результат - тоже результат. Даже из неудачи можно извлечь определенную пользу. В частности... Теперь я стал лучше понимать, почему магия "големостроение" такая дорогая. И почему ее так долго осваивать самому. Весь смысл не в механическом изменении формы, а в создании системы управления получившейся конструкцией. Полная аналогия с робототехникой на земле: механические части - вещи очевидные, но без программной начинки - просто металлолом. Просто чудо, что мои лозы-душители у меня так просто получились. Можно сказать, что природа естественным путем сделала за меня большую часть работы. А может быть, это так проявляется высокая совместимость? Ну там, как-то само собой получается делать все естественно и гармонично...

Ну и ладно.

Результатом экспериментов являются не только мои поделки.

В процессе работ мне удалось создать лозу-душителя, но уже из прокачанного железом дерева. Я создавал лозу с большей физической силой, для экспериментов. Собственно, я подумал, что чем крепче материал - тем больше будет сила. Данное предположение полностью подтвердилось. Впрочем, это неважно. Свое новое творение я назвал "железная лоза-душитель". Стоит новый монстр 1000 ОД (1к). На самом деле, у этой лозы есть неплохой потенциал. Как и големы, она может одолеть многих гораздо более дорогих монстров. Будет полезна в будущем.

Мое же основное "творение" система даже отказалась воспринимать как монстра. Обидно, но справедливо. Как ни крути, но результат моих трудов ну никак не может считаться полноценным монстром.

...

Эксперименты по созданию подобия големов привели меня... Не сказать, чтобы в уныние, но привили мне упорное желание накопить на этот чертов свиток как можно скорее.

Изначально после ухода Михару у меня было 4,5М на счету. Половину я сразу же "перечислил" в свой "фонд", а потом по настройкам у меня туда сразу же перечислялась половина доходов. Так вот, я справедливо заметил, что держать постоянный запас не имеет особого смысла: я всегда могу потратить средства из "фонда" в экстренной ситуации, поскольку сам "фонд" - скорее условность. И еще: король драконов дал мне 10М, из которых в фонд по итогам попали только 2,25М. Неплохо бы накопить и докинуть туда еще 2,75М до круглой суммы...

Да и упорствовать с расширением пока нет никакого смысла. Заготовки я сделал, а собственно расширение буду вести когда люди продвинутся со своей стороны.

Данный план мне удалось выполнить только когда уже пришла весна и сошел снег.

Примерно в это же время Мария с помощницами закончили уже 2-й этаж "древесного лабиринта" и начали приниматься за 3-й. За долгую зиму они успели доделать 1-й этаж до размеров 300 метров в ширину и 600 в длину. И 2-й этаж точно такой же сделали. И 3-й планируем таким же. Для охраны я еще сотню лоз-душителей купил.

Все получилось просто тютелька в тютельку. Я даже хотел на пару дней отложить "перевод денег в фонд", чтобы добавить дополнительный этаж, второй-то у меня уже выделен. В фонде как раз образовалась сумма в 7,1М (ну и в прочем всего 22к).

Все мои благодушные планы в очередной раз были нарушены не по моей воле.

Чуть ли не именно в этот счастливый день вместе с теплом весенний ветерок принес и перемены, и новые проблемы.

Возможно, в этом и заключается жизнь подземелья - ждать внешних событий. Возможно...

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2105063>