

ГЛАВА 72. ПОДГОТОВКА К БИТВЕ (2).

Ледяную зону я переместил на 21-й этаж, а как раз над ним, на 20-м этаже я создал новый этаж. Так у меня будет разделение ныне пустых 15 этажей с 11-го по 25-й на 3 "подзоны" по 5 этажей: с 11 по 15 - огненные, с 16 по 20 - без элемента, условно, "земляные", и с 21 по 25 - ледяные (это пока только планы, мало ли что придет мне в голову).

Поместил на 20-й, а не 16-й, поскольку ловушки уж слишком смертоносные получились.

Новый этаж я сделал по уже привычной мне схеме лабиринта в форме решетки 2 на 2 километра. Только коридоры сделал по 5, а не по 3 метра шириной для размещения там ловушек. Хотя я и купил только пустые коридоры без ничего, но все равно истратил почти 10М! Цены кусаются.

Ну да ничего. Помимо размещения люков-мясорубок я и еще одну задумку на этом этаже осуществляю.

Итак, ледяная зона.

Здесь я сделал не просто этажи со снегом. Нет. Коридоры я сделал стандартной 3-метровой ширины, но вот высоты в 4 метра. При этом нижние полметра я заполнил водой, прикрыв ее 10-сантиметровым слоем льда.

Человек может спокойно ходить по такому льду. Не уверен насчет одетого в тяжелую броню (вспоминается Ледовое побоище, устроенное Александром Невским), но глубина всего полметра. Даже если лед сломается, это не приведет к фатальным последствиям (это в свою очередь снизит стоимость покупки). Вот у огров и троллей возникнут проблемы при

передвижении.

Но настоящей целью будут не они. Я создал лед не для того, чтобы немного замедлить продвижение противника. Весь смысл в том, что подо льдом могут практически незаметно двигаться големы, созданные из того же самого льда. Пусть лед и полупрозрачный, но заметить столь же полупрозрачных големов все равно практически невозможно.

А эти големы не просто конструкции в форме подводной лодки, которые могут довольно быстро плавать. Каждый из них оснащен магическими кристаллами с магией "ледяной взрыв". Данная магия весьма мощная и замораживает все в радиусе нескольких метров! А "силу урона" можно легко повысить, используя несколько кристаллов сразу.

Я очень рассчитываю на то, что мне удастся достать хотя бы одного демона на этом этаже, а лучше - парочку.

Я так вдохновился, что даже раскошелился на стенки-перегородки для лабиринта этого этажа, состоящие из льда. И пусть их прочность пришлось укрепить при помощи дополнительных трат ОД и каждая обошлась мне в 200 ОД, но это несущественно увеличило стоимость этажа. В конце концов, ледяные проходы и без того стоят в 2 раза дороже обычных, а с учетом воды на полу мне каждый прогонный метр коридора обошелся в 110 ОД.

Гораздо больше (600к) я потратил на покупку свитка с заклинанием "ледяной взрыв".

Еще пришлось заморочиться с созданием големов из льда, которых я назвал "ледяными подрывниками". Проблема работы в ледяной зоне для меня заключается в моей плохой восприимчивости к холоду. Но я выкрутился: у меня в хранилище сердца подземелья болталась ледяная лилия еще со времени моего странного сражения с группой Михару. Я поместил ее в каменную бочку с водой в своей тестовой комнате в тайной части. Она заморозила воду, а я смог более-менее комфортно работать, облачившись в подаренный Михару теплый комбинезончик.

Еще 22М я потратил на ту самую задумку, о которой размышлял уже некоторое время.

Дело в том, что количество этажей в моем подземелье растет неконтролируемо. Как и их цена. В связи с этим, я планирую проверить один любопытный трюк.

Что, если сделать обходной путь с нижних этажей на верхние? Примерно по тому же принципу, по которому работает моя обходная дорога от входа до копей. Только без возможности открытия "сверху".

Благодаря этому трюку я могу отправлять пополнения монстров сразу с нижнего уровня на верхние. Сразу вырисовывается экономия на точках возрождения для монстров. А соответственно и для выделения "этажей" подземелья. Эти две вещи связаны, поскольку цена точек возрождения возрастает, если они относятся к разным монстрам в пределах одного этажа. И не хило так возрастает - в 10 раз! Именованные монстры считаются отдельно, хоть на том спасибо.

Хммм... А может быть именно по этой причине на нижних этажах Сияющего склепа этажи были объединены в группы по 3 штуки? Ну, в том смысле, что 3 этажа, на каждом свои точки возрождения, а в итоге по 3 вида на группу без увеличения стоимости... Интересненько... Впрочем, я не буду выпытывать из Надежды ее секреты.

Начальную точку я взял от зала с сердцем подземелья (или муляжом, в зависимости от того, что там сейчас находится). Оттуда я сделал винтовую лестницу вверх 10 метром диаметром, чтобы она спокойно "проходила" сквозь все "решетки" моих будущих этажей.

Двери я сделал две.

Первую встроил в стену 26-го этажа. Через нее я смогу обновлять монстров на этаже и после окончания битвы подземелий. Еще сделал множество украшений на стенах в форме двери, да плюс еще и похожую дверь перед выходом к алтарю с заклинанием. Эту дверь сделал просто разрушимым объектом по аналогии с тем, что у меня в тайной части.

Пусть №272 помучается немножко, отыскивая нужную дверь.

Вот со второй, той, которая ведет на 20 этаж, я заморочился еще сильнее. Оборвал лестницу немного не доходя до этажа и сделал несколько десятков стандартных коридоров 3 на 3 метра прямо под полом этажа, выходящих в разные точки.

В каждой "точке выхода" я оставил тонкую стену в несколько сантиметров, которую можно будет легко сломать, а еще прикрыл ее раскрывающейся стеной-големом изнутри, чтобы выход было сложнее обнаружить при помощи простукивания.

Не совсем уверен, насколько такая схема будет эффективна. Вот и проверю, так сказать, "на практике".

С новыми этажами - все. Думаю, этого хватит.

Еще только добавил большой зал на 49-м этаже для огромных шипастых железных гусениц. Поскольку Михару будет охранять непосредственно сердце, я расположу их там.

"Их", поскольку я довел число моих боссов до 3-х. Сделал новые 2 тоже именованными. С названиями не мудрил и назначил "Огромная шипастая железная гусеница 2" и Огромная

шипастая железная гусеница 3". Узнав об этом, Мария и Рычарг дружно вздохнули и картинно закатили глаза. Тоже мне нашлись критики! В ответ, я резонно заметил, что големы не имеют самосознания и не более, чем вещи, соответственно, не имеет совершенно никакого значения, какие у них имена. Это все равно, что называть табуретку. На последнее замечания "критики" не нашли, что возразить.

Я немного модернизировал всех трех гусениц в плане магического оснащения.

Перво-наперво я расширил элементарный состав атакующих магий. Помимо "поджигающих огней" на боках я добавил их аналог из элемента льда - "поджигающий холод" сделал я его из магии "блуждающий холод" по той же самой схеме, как и "поджигающий огонь" из "блуждающего огня". Поскольку голем имеет внушительные размеры, а снаряды закреплены группками под шипами, у меня не возникло проблем с их размещением, несмотря на конфликтующие стихии.

Еще я расширил "основной калибр" гусениц, добавив к "воздушному удару" еще и "управляемую молнию". Как я и рассчитывал, здесь у меня получилось создать систему усиления магии.

Плюс, во время экспериментов я изучил несколько новых магий и магических приемов.

Во-первых, магию элемента света "экзорцизм". Почти что единственную атакующую магию этого элемента. Она наносит урон только нежити и демонам - созданиям, чье существование целиком и полностью поддерживается магией тьмы. На живых монстров и людей она практически не влияет. Ах да, ею еще можно достаточно эффективно пробивать магические щиты и немного влиять на големов и элементарей.

Эту магию я тоже добавил своим гусеницам. Расположил заряженные ею кристаллы ободками вокруг пастей.

Во-вторых, я освоил наконец-таки совмещение големов и зачарование магии в магических кристаллах. Теперь я могу снаряжать големов перезаряжающейся магией!

Правда...

Проверить такое у меня получилось пока только с магией "свет"... Или чем-нибудь настолько же простым... Для реального боя этого пока недостаточно, увы. Просто на таком уровне сложности из сколько-нибудь существенной боевой магии есть только огненные шары. А это стихия огня, для которой у меня предрасположенность нулевая. Даже пытаться не буду - все равно ничего путного не выйдет. Нет, разумеется, у других стихий есть аналоги, но все они малопригодны в бою. Для земли это движение камней, для воды - водный поток, для воздуха - порыв ветра, а для природы - управление ростом растений.

При использовании зачарования есть и еще одна особенность. Довольно неприятная для меня, надо сказать. Дело в том, что магию нужно полностью так сказать "загрузить" в голема. Стихии же воды и земли слишком зависят от внешних факторов и объектов. Это не то, что запуск огненного шара. Таким образом, магия этих стихий слабо совместима с зачарованием. Даже скорее именно с големами, поскольку люди могут научиться управлять магией. Для примера можно взять тех же охранников из группы памятной ведьмы.

Но даже в таком виде мои наработки принесли ощутимую пользу: я смог изготовить светильники! Причем делать их быстро и просто. Больше не нужно будет тратиться на освещение в подземелье!

Вернемся же к 49-му этажу.

Зал для боссов с сделал действительно большой: 100 на 100 метров и 15 высотой. Будет где им развернуться. Забавный факт: обошелся мне этот вроде бы огромный зал всего в 300к. Гораздо

меньше, чем этажи из коридоров. Хотя... По площади он намного меньше.

Я не стал выделять пока этот этаж как отдельный, но установил здесь дверь босса.

На этом создание новых зон и этажей закончилось, как и бюджет по большей части.

Потом я посмотрел на свое подземелье и добавил еще несколько дверей между этажами. Не "дверей боссов", а просто массивных дверей, плотно прилегающих к стенам и перекрывающих проход. Я сделал так, чтобы эти двери открывались в сторону выхода.

Эти двери я поставил в конце 11, 20 и 21 этажей.

Их я сделал, чтобы избежать быстрой разведки подземелья маленькими и быстрыми монстрами вроде гоблинов. Довольно стандартная контрмера, надо сказать. Особо актуально, поскольку в качестве боевой силы я использую довольно медлительных големов.

Выше 11 этажа я не стал их устанавливать, чтобы не мешать поджогу подземелья.

Оставшееся время я потратил на создания монстров для битвы.

Мне удалось создать помимо боссов 200 магических железных солдат мк.2 и 200 обычных (еще 100 есть на 26-м этаже). Хотелось бы сделать больше магических, но даже с пополнением маны из сердца подземелья я не могу использовать безграничное ее количество. Я ведь еще создал несколько тысяч обычных каменных големов.

Помимо этого, дриады оплели лозами несколько сотен големов. Такая деревянная "бороня" не только принимает на себя магические импульсы, защищая голема, но и смягчает дробящие удары.

Этих големов мы разместим в "древесной" зоне 11-го этажа.

Кроме того, я создал около 300 ловушек-провалов на 20-м этаже и огромное количество падающих плит на 11-м.

Да, да, я не придумал ничего более оригинального, но к концу этого двухмесячного марафона я оказался выжатым как лимон, практически полусдохшим.

Еще я не считал блуждающих огней в огненном лесу 11-го этажа и ледяных подрывников на 21-м.

Из монстров я купил за ОД 50 ледяных волков на 21-й этаж (в ледяную зону) по 100к каждый. Это довольно странные монстры, которых можно отнести к нежити. Их особенностью является высокая ловкость и мобильность, а так же способность замораживать жертву при укусе.

Они играют больше роль ширмы, чтобы скрыть присутствие ледяных големов. Впрочем, я надеюсь, что волки и сами по себе принесут хоть какую-то пользу.

Под конец работ я еще добавил босса в огненный лес. Поставил туда железного голема. А чтобы его не уничтожили магией с расстояния добавил перед ним "барьер", останавливающий

элементарные атаки, но проницаемый для физических объектов (стоил всего 100к).

В конце концов, у меня осталось почти 5М из суммы в 50М без учета 20М из средств Надежды и Элиота.

Хотя... Около 6-7М я получил за 2 месяца работ от копей и "древесного лабиринта", открытых для авантюристов (а также с туннеля)...

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2934992>