УГОЛОК ПЕДАНТА / ГЛОССАРИЙ 5 ЧАСТИ

Бухгалтерия (в ОД, если не указано иначе):

На начало части:

16 503 541 (+~250к ОД/день)

(не считая 2-х сумм по 39 105 673 на другие нужды)

11 262 456 / 11 262 456 (+66к МА/день)

452 131 781 / 452 131 781

Баланс манны:

+ 45,2М - доход

- ~11к - мелкие траты на содержание объектов в подземелье (светильники 900 по 10 манны/штука/день, 700 на двери с условием, 1,5к на создание ключей к системе дверей)

-294к - мелкие траты на содержание монстров (скелет огра 400, големы 1600 штук по 80, лозы-душители 200 штук по 40, железные солдаты обычные 100 по 800 и магические 20 по 2,3к, гусеница-босс 10,5к, стены-големы 300 по 70)

-~350к - восстановление скелета огра (70к *5)

-~9М - восстановление всех уничтоженных големов (1600 по 3к по 1-3 раза в день)

-~18М - восстановление примерно половины от железных солдат (простых 160к*100 и магических 700к*20 итого 30М, восстановление 50-70%)

-~3,2М - на восстановление месторождений (идет сбор всех 320 по 10к)

Итого прибавка манны ~ 15М МА/день

1. прибытие Элиота и Надежды.

+ 1,6М доход за 7 дней до прихода за вычетом текущих трат

На счету 18М

- 20к - скелет-маг Костяной Оракул

- 285к - коридор на 19 километров

- 80к - выделение 2-х этажей

-1М - маскировка (со стороны лавового элементаля, противоположная - копейки)

- 100к - 2 километра дорожки и небольшие полянки около входов ((2000+400)*40=96к)

- 5М - сердце-муляж

На счету 11,5М

2. Битва подземелий

+1,4М - доход еще за 6 дней до встречи подземелий

+ 39М - из запаса на черный день

+ ~20М в долг от Элиота и Надежды

Итого бюджет 50-70М

- 60к - зал на 6 этаже для временного размещения железной гусеницы (40к - этаж, 10к - дверь, 9к - зал 20*20*10 метров, 1к - переделка лестницы)

Проекты на битву:

10-й этаж - длинный коридор с засадами из големов и баллист

- 706к проходы и голем на железо (20 коридоров по 2 км и 2 км между ними: 21*2000*15 = 630к, 20 комнат 6*10 метров 3 метра высотой = 300*20=6к, 30к - голем, 1,5 тонны весом, 10 грамм - наконечник стрелы, 100 грамм - наконечник болта для баллисты, 40к этаж)

- 1,5М на баллисты (баллиста как ловушка 80к, уже сделанная в ловушку 25к, по 3 в каждый коридор, итого 60)

11 этаж Коридоры, обвитые масляными лозами перед залом с огненными деревьями с оплетенными големами с усиленными железом кулаками в качестве охраны, ловушки - падающие плиты.

- 105к (коридор 5*5 метров 100 метров/день прокопка и оплетение, за месяц 3 км длинна всех проходов, 5 на 5 коридоров решетка 100 на 100 метров при промежутке в 20 метров между коридорами, с общей длинной проходов 100*5*2-5*5*5 = 875 метров, решетка 100 на 400 метров - 3,5 километра, 60 ОД/метр - стоимость с учетом земляного пола, половина, поскольку прокопан).

Там же ядовитые цветы в зале с искусственным небом (практически бесплатные)

Все как один этаж.

20 этаж - новый этаж с бесконечным "спавном" монстров и множеством "люков-мясорубок".

- 8,8М коридоры (2 на 2 километра, по 5 метров шириной коридоры, (2000*100*2-100*100*5)*25=8,75М, + стоимость этажа)

- 2,7М на свитки ("управляемая молния" 2М, "ледяной взрыв" 600к и "блуждающий холод" 100к)

- 40к еще добавление магии "контроль металла" для Марии

- 22М на две двери для "обходного пути с нижнего уровня

-~1М на разные коридоры, лестницы и прочие переделки.

49 этаж - огромный зал для гусениц

- 1,7М на этаж (300к зал 100*100*15 метров + укрепление стен и ~1,4М еще 2 гусеницы + дверь босса)

+ 7,2М доход за 2 месяца (по ~120к/день)

осталось 20,4М

21 этаж- перемещена ледяная зона

- 5,2М на коридоры (500 на 1000 метров решетка стандартная (500*25*2 - 25*25*3)*2=~46 км коридоров, 4 метра высотой и 3 шириной, но нижние 0,5 метра заполнены водой, цена 110 ОД/метр ~5,1М, еще стены изо льда укрепленные ~(50*25/2)*200=~125к)

- 5М на леденящих волков (50 по 100к)

- 4М на покупку железных големов для создания железных солдат (200 обычных и 200 МЖС2).

- 140к - железный голем босс на 11 этаж с защитным барьером (10к дверь, 30к голем и 100к барьер).

- 1,1М на магические кристаллы и прочую мелочевку

осталось 4,9М

3. Итоги битвы

Потери противника:

11 Демонов (9 по 10М, и 38М и 22М)

183 Тролля (по 1М, но некоторые были дороже)

~900 Огров (от 100к, более дорогих было больше)

~8000 Орков (от 1к до 10к)

Общая стоимость ~ 510М

Мои потери:

Железная Гусеница (9М)

89 из 220 Магических железных солдат (по 800к)

257 из 300 Железных солдат (по 160к)

50 из 50 Леденящих волков (по 100к)

300 из 300 Ледяных подрывников (по 11к)

3000 из 5000 каменных големов (по 3к)

Общая стоимость ~ 135М

(я получил только половину от этого)

+500М - награда за победу

Итого полученная сумма: 823М

Увеличение манны тайной части: +3,5М максимум +350к/день доход (коридор до новой части 19км * 9* 20=3,4М, от поверхности 1м2 стоит 40ОД и добавляет 40 МА -> 100к)

Увеличение манны основной части: +129М максимум +12,9М/день доход (10 этаж 21*2000*9+3*6*10*20)*20=7,63М, 11 этаж 3500*5*5*20=1,75М, 20 этаж (2000*100*2-100*100*5)*3*5*20 = 350000*15*20=105М, 49 этаж 100*100*15*20=3М, 21 этаж 46000*4*3*20=11,1М, + мелкие коридоры)

827 941 298 (+~250к ОД/день)

(не считая средств Элиота и Надежды)

14 772 136 / 14 772 136 (+417к МА/день)

124 478 565 / 580 973 474

Баланс манны (для штатной работы):

+ 58,1М - доход

- ~11к - мелкие траты на содержание объектов в подземелье (светильники 900 по 10 манны/штука/день, 700 на двери с условием, 1,5к на создание ключей к системе дверей)

-336к - мелкие траты на содержание монстров (скелет огра 400, големы 1600 штук по 80, лозы-душители 200 штук по 40, железные солдаты обычные 100 по 800 и магические 20 по 2,3к, гусеница-босс 10,5к, стены-големы 560 по 70, люки-мясорубки 300 по 80)

-~350к - восстановление скелета огра (70к *5)

-~9М - восстановление всех уничтоженных големов (1600 по 3к по 1-3 раза в день)

-~18М - восстановление примерно половины от железных солдат (простых 160к*100 и магических 700к*20 итого 30М, восстановление 50-70%)

-~3,2М - на восстановление месторождений (идет сбор всех 320 по 10к)

Итого прибавка манны ~ 27М МА/день

Прошло 453 дня с реинкарнации (или 1 год и 91 день)

...

Состав подземелья на конец части:

Тайная часть

Начало: коридор 3*3 м, 50м и комната 10*10 5м в высоту, еще коридор на 20м и еще 1 комната. Вся область сделана максимально похожей на естественную пещеру, коридоры извилистые.

Выход из первой комнаты в коридор перекрывает дверь (по классификации подземелья) в виде легкоразрушимой растрескавшейся стенки из камней. Во второй комнате спуск вниз перекрывает дверь босса, замаскированная под стену. Ее охраняет земляной элементаль из вулканической породы.

Лестница до 23,5 этажа, небольшая комнатка, зал с искусственным небом 25 м высоты и 70 м диаметром (2 этажа 23 и 24-й). Здесь находится сердце подземелья. Считается тем же "этажом".

Внешняя часть: 2 площадки 100м2 , дорога 7050м 1м шириной.

Туннель-коридор к дополнительному подземелью для Элиота и Надежды, стандартного размера 19 километров длинной. Вход из комнаты элементаля, закрытый такой же дверью босса. Выход наружу сделан из открывающейся двери. Изнутри открытие рычагом, снаружи - замаскированной под камень кнопкой. Она ведет в лаз 1м шириной, замаскированный под пещеру. Дальше дорожка по поверхности до нового подземелья.

"Покинутая" часть: ~5 Га область вокруг подземелья, ~0,5 Га пол в пещере огра, доп.область для обнаружения в качестве кольца шириной 1 м ~5 км радиусом с дорожками к нему, все пространство будущего города рядом покрыто дорожками в виде сетки для слежения.

Этажей всего 10: исходный, 2 полноценных полянки снаружи, дорога между частями подземелья, путь по поверхности к дополнительному подземелью, 2 части брошенной области "охранного кольца", решетка покинутой области под будущим городом, область вокруг исходного, бывшая пещера огра покинутая.

Туннель

Комната рядом с входом на первый этаж и лестница вниз - отдельный этаж. Собственно туннель - еще один этаж.

Дополнительное подземелье Элиота и Надежды

Пока не описано, но разделено всего на 2 этажа

Основная часть

(если не указано иначе, все коридоры "стандартные" 3 метра шириной и высотой, а комнаты 10 на 10 метров 5 высотой)

0 этаж. Сразу перед этажом, после лестницы с поверхности комната с лестницей к туннелю и лестницей на 4 этаж с системой ключей. Здесь же спуск в туннель. (Часть этажа спуска в туннель).

1-2 этажи. "Решетка" 300 м ширины и 600 м длинны (15*30 коридоров), "Меняющийся лабиринт", оплетенный лозами. Монстры - лозы-душители (по 100 на этаж). Сокровища - участки лечебных трав (восстановление вручную). Имеются светильники на каждом перекрестке. 2 комнаты 10*10*10 м на 1-м этаже с огром и ключами, присоединена к 3-му этажу.

3 этаж только коридор пока

4-5 этажи. "Решетка" 2 км ширины и 2 км длинны (100 на 100 коридоров). Монстры: каменные големы (по 800 на этаж). Сокровища: месторождения магической руды (по 160 на этаж).

6 этаж зал для босса 20 на 20 метров, 10 высотой.

7-9 этажи пустые.

10 этаж. Длинный коридор в виде зигзага, 20 коридоров поперек, в конце каждого по комнате 6*10 метров 3 высотой, приподнятых на 1,5 метра, в каждой по 3 баллисты.

11 этаж. Зал с искусственным небом 15 м высоты и 30 м диаметром. Там же "огненный лес" - зал 60х60х15 метров с огненными деревьями (16 деревьев, вход в верхней части зала), расстояние между залами 20 метров. "Решетка" коридоров 100 на 400 метров (5 на 20 коридоров) с обожженными стенами и дырками в потолке от упавших плит. Расположена вплотную к "огненному лесу".

13-19 этажи пустые.

20 этаж -"Решетка" 2 км ширины и 2 км длинны (100 на 100 коридоров), но шириной 5 метров, 300 "люков-мясорубокок", система проходов под ним к вертикальному коридору в виде винтовой башни.

21 этаж. "Ледяная зона" из "решетки 500 на 1000 метров (25 на 50 коридоров). Высота коридоров 4 метра, при этом нижние 0,5 метров заполнены водой, покрытой льдом толщиной 10 см.

22-25 этажи пустые.

26 этаж. "Решетка" 2 км ширины и 2 км длинны (100 на 100 коридоров). Монстры: железные солдаты и магические железные солдаты. В конце Алтарь с заклинанием "густая тьма". Множество "украшений", похожих на "дверь вниз", такая же перед комнатой с Алтарем.

27 этаж тоже только коридор пока. (Часть 26-го этажа)

28-48 этажи пустые

49 этаж. Большой зал 100 на 100 метров и 15 метров высоты с дверью босса. (Объединен с 50-м в один этаж)

50 этаж - коридор 2 км, ловушка "каменный пресс" и зал 30 на 30 на 10 метров для Огромной шипастой железной гусеницы, здесь же муляж. От этого этажа начинается винтовая лестница до 20-го с двумя дверями-выходами на 20 и 26 этажи без возможности открыть из "сверху".

...

Глоссарий:

Юки (забытое имя: Олег)

Раса: фея/подземелье

Пол: мужской

Характер: аналитик-пофигист, излишне эмоционален в критические моменты (расовая черта)

Главный герой произведения и аватар подземелья. Как аватар владеет магиями: управления растений на расстоянии нескольких десятков метров, обучился: исцеление касанием и иллюзии: созданием "псевдоголограмм" и "оптическим камуфляжем", основами зачарования, созданию големов. Также несколько стихийных заклинаний огня, льда и электричества, которые использует в големах. В развитии подземелья правел исследование создания новых монстров наподобие големов и создал лозу-душителя.

Рычарг

Раса: медведь сказитель

Пол: мужской

Характер: добрый дедушка

Старый и мудрый медведь-сказитель, который забрел в подземелье и теперь служит Олегу. Имеет "связь с высшей сферой" для получения ограниченной информации, еще имеет: чувство ауры, чувство манны, чувство лжи, эмпатия, магия контрактов, немножко телепатия и создание иллюзорного тумана, сбивающего ориентирование в пространстве.

Мария (Машка)

Раса: дриада

Пол: женский

Характер: старательная и неунывающая, плакса, но умеет быстро успокаиваться

Призванная в качестве помощницы в управлении подземелья дриада. Умеет вести хозяйство и читать/писать, не умеет считать. Владеет магией контроля растений касанием, умеет работать с землей и камнем.

Лилия (Лили), Хризантема (Тэма) и Роза

Раса: младшие дриады

Пол: женский

Характер: пока нет

Подчиненные Марии. Способности аналогичные, но более слабые, тоже умеют работать с камнем. Пока обладают слабой индивидуальностью.

Михару

Раса: человек

Пол: женский

Характер: пока что беспокойная и глупая стерва, но есть признаки исправления

Незваная хранительница подземелья. Принцесса-витязь земель Ордена. Очень сильна, 2+ ранг боевых способностей, но использует свой потенциал бестолково.

Ливи (Нитирферопеливинероэль)

Раса: эльф

Пол: женский

Характер: цундре в квадрате

Уважаемая хранительница (не путать с хранительницей подземелья) Земель Ордена и бабушка Михару. Темная или проклятая эльфийка, не способная использовать магию. Презирает людей и считает вредителями, которых нужно уничтожить. Тем не менее дважды искренне и истинно влюблялась в человека (что доказывает наличие детей).

Богиня

Имя, раса, пол: неизвестно, неизвестно даже, являются ли неизменными

Характер: не поддается описанию

Знает обо всем, словно держит весь мир на ладони. Даже предвидит будущее. В жизнь смертных вмешивается на удивление мало, иногда организовывает некоторые события, словно кидает камешки в воду, и наблюдает за расходящимися кругами.

Вмешательства: обстоятельства при реинкарнации.

...

Дополнительная информация:

Многие после данной части могут сказать, что я много идей взял из ранобэ "Ленивый хранитель подземелья". Нууу... Отчасти это действительно правда. Просто это ранобэ является родоначальником жанра "хранитель подземелья". Насколько мне известно. К тому же, именно от него пошло название жанра. Упрекать в ссылках на него все равно, что упрекать любое фентези в ссылках на Толкиена или баярь-аниме в ссылках на "Гарри Поттера".

Касательно жанра "хранитель подземелья" я взял 3 момента: собственно подземелье, встречу подземелий и битвы подземелий. Исключительно, идейно. "Система" подземелья у меня другая, как и мир. "Встреча" и "битвы" необходимы для жанра согласно моему анализу, поскольку подземелья по своей природе всегда находятся на одном месте.

Более того, это вполне вписывается в остальной "лор" у меня, поскольку есть порталы и возможность переместить подземелье.

Если хотите назвать плагиатом, тогда каждая 2-я книга фентези для вас тоже будет плагиатом Толкиена. Выделю также 3 пункта: множество разных рас и их взаимодействие, отдельно любые 2 из эльфов, гномов и орков. Да,да! Не удивляйтесь! Именно профессор первым создал "лор" с множеством взаимодействующий рас. Эльфов, внешне почти идентичных людям тоже. До него "эльфы" и "фей" были двумя названиями одного и того же. То же касается и "гномов", чаще называемых еще "дворфами", поскольку, например, к тем же гномам из сказки "Белоснежка и семь гномов" они имеют весьма отдаленное отношение. Ну а "орки" - слово придуманное Толкиеном напрямую.

Сколько произведений "заимствуют" эти 3 пункта? И что-то я не слышу из всех щелей "это плагиат"!

Более того, в "уголке педанта" к 1 части я уже писал, что начал свою историю из-за недовольства имеющимися произведениями в жанре "хранитель подземелья".

Да и вообще. Мне уже надоело, когда первоисточники переиначивают и искажают. А что сейчас повадились делать с реальными историческими личностями... Как говорится, комментировать - только портить.

Короче, я буду всегда делать ссылки именно на первоисточники. Даже самые прямолинейные

и топорные лучше того, что творится.

Если же копнуть глубже, то само слово "подземелье" - отсылка к компьютерным играм. При этом оно является не субъективным, а объективным, так сказать.

Откуда же взялось понятие "подземелье" (или "данж") в играх?

Чтобы понять, как оно появилось, стоит вспомнить, что вычислительные мощности компьютеров ограничены. И прежде они были куда скромнее.

Отсюда вопрос: что требует меньшие мощности: "открытый мир" и фотореалистичная природа или узкие коридоры и каменные стены?

Вполне очевидно - что второе.

Вот отсюда и появились "подземелья". Причины простые, прозаичные и чисто технические, не правда ли?

http://tl.rulate.ru/book/63700/3626818