

ГЛАВА 5. РАСШИРЕНИЕ И ТРЕНИРОВКИ.

Долго обсуждал со сказителем вопрос по "действиям подземелья вне подземелья", так сказать. Выяснились прелюбопытнейшие факты.

Начать стоит с давно интересовавшего меня вопроса о возможности для монстров подземелья действовать за его пределами. Оказалось, все довольно просто, но и немного сложно в то же самое время. Короче, существуют "монстры подземелья", которые по сути являются чем-то вроде бездушных тел, кукол или макетов. Они живые и могут действовать инстинктивно, но в то же время, они фактически такая же часть подземелья, как и стены. Х.З., как это работает, но зато понятно, почему стоимость призыва и поглощения одинаковы, или почему они умирают как только покидают подземелье. Есть возможность призвать и полноценных монстров, но стоимость будет в 5 раз выше. Вот последние-то и могут спокойно покинуть подземелье. Сложности будут с тем, что они фактически "выйдут из зоны контроля", но это совсем другая история. Оба варианта не различаются ни в физических, ни в магических способностях, но "подземельные" имеют и ряд других недостатков. Они не могут иметь потомства и не растут. Если призвать детеныша, то он никогда не вырастет. Но самый большой недостаток таких монстров заключается в том, что они не способны набираться опыта и ведут себя... Тут медведь долго распинался о "предсказуемости поведения", "шаблонности действий" и "неспособности даже к минимальной адаптации", но я могу это сформулировать проще: "ведут себя, как mobs в играх". Любой геймер понимает, что это значит. Современный так называемый "искусственный интеллект" - просто набор команд, максимум с фактором случайности. С живым человеком не сравнить, особенно, в сложной обстановке. Полноценные же монстры полноценны во всех смыслах этого слова. Именно из-за последнего отличия предпочтительней призывать монстров с высоким интеллектом, как полноценных. Впрочем, подземелья чаще всего отдают предпочтение силе в ущерб интеллекту...

Следующей особенностью является присоединение территории. Для спокойных действий снаружи мне необходимо присоединить как можно большую территорию, а это дорого. После долгих поисков ответ нашелся. Есть такой вариант местности в подземелье "мертвая" или "покинутая" зона. Как уже отмечалось ранее, все части подземелья должны быть соединены со входом, и если какую-то часть отделить сплошной стеной, то она деградирует вот до такого состояния. Отсюда и название. По функционалу такая территория еще бесполезней, чем этаж с вторженцами. Там нельзя ни предметы размещать, ни ловушки не активны, ни доход от вторженцев не начисляется, ни мана не восстанавливается. Даже поглотить тело или предмет можно только, когда рядом находится свой монстр. Как правило, создавать такие зоны внутри подземелья бессмысленно. Все равно стоимость создания самих стен проходов остается неизменной. А вот при присоединении поверхности стоимость падает в 20 раз! Ведь собственно физические изменения не вносятся. А у таких территорий, несмотря на минусы, есть и свои плюсы: монстры подземелья и аватар могут свободно передвигаться, и в меню они тоже полностью отображаются.

Идеально.

...

Взяв на вооружение эту схему, стал присоединять территории снаружи.

Выяснилось, что растения и обычные животные не мешают процессу. Вторженцами считаются только разумные и монстры. И хоть я присоединяю территорию в качестве "покинутой", но деление на этажи и условие отсутствия на них вторженцев сохраняется и здесь. Выглядит логично, а то такое присоединение было бы просто невозможным. Если бы вторженцами считались все мелкие насекомые и растения, то расширение на поверхности стало бы попросту невозможным. Ну, или пришлось бы буквально выжигать все живое вокруг... Если подумать, то и к подземной части это тоже относится. Может быть, глубоко под землей и нет живых организмов, но в почве корней, червей, и прочего - навалом. А это 10-20 метров в глубину. Понятия не имею, сколько даже примерно, но по крайней мере с входом возникли бы проблемы.

Доход теперь 16к каждый день.

В первый же день я добавил новый этаж за пределами входа на поверхности и поляну в 100 м2. Это примерно как стандартная комната в подземелье размерами. После трат у меня осталось 2к на текущие расходы. Сделал эту поляну полноценной, чтобы с медведя на ней начислялся доход. В последующие дни же решил привычно оставлять половину дохода (8к) копиться. Предпочитаю, чтобы у меня был запас. "на черный день", так сказать. Хоть мне и пришлось "занять" из этого сразу же 3к на еще один этаж для расширения уже "покинутой" областью, но да ладно. Оставшиеся средства трачу следующим образом: 7к на расширение по поверхности,

и еще на всякие мелочи трачу 1к. Вроде прокорма медведя и покупку разных полезных книжек, или чего-нибудь еще.

1000 ОД теперь для меня являются мелкими расходами, а ведь недавно это весь мой доход был... Как же быстро привыкаешь к роскоши... Нет, не так. Здесь скорее уместна фраза "как же отличаются доходы и расходы государства и отдельного человека". Так точнее будет.

Между прочим, медведь-сказитель довольно привередлив в еде. Хотя он и попросил мяса после ранений, но его любимой едой оказались фрукты и ягоды. Отчасти даже полезные особенности. Я ведь могу выращивать растения при помощи магии. Это и хорошая практика в данном виде магии.

Но я теперь трачу на магию растений достаточно мало времени. Под руководством сказителя я изучаю другие виды магии.

Еще обучение идет в разы быстрее, поскольку я теперь восстанавливаю ману благодаря восстановлению через сердце подземелья. Восстановление через передачу мне маны подземелья показало, что мой запас составляет около 200 единиц. Насколько я понял, для людей, не тренирующих ее количество, норма около 100. И да, для феи мой запас катастрофически низок. Нормой для этой расы считается 10000...

Ну и ладно.

По моим ощущениям, я начинал с гораздо меньшего количества, чем 100. Прокачаюсь.

Так или иначе, восполнение моей маны не стоит даже 1 ОД.

Еще есть возможность восполнения маны подземелья за счет траты ОД конвертация 1 ОД в 100 маны.

Но вернемся к тренировкам.

Дополнить свой арсенал я решил магией иллюзий. Для такого выбора есть несколько причин. Во-первых, у меня к ней безумно высокая предрасположенность. Во-вторых, из-за крайне низкой совместимости с другими стихиями, она единственная будет мне полезней всего в бою. В-третьих, ее немного знает мишка и может мне помочь. И наконец, мне просто очень нравятся стелс-миссии в играх!

Благодаря советам сказителя я довольно быстро продвигаюсь. Первым этапом стало создание простейших образов. Если описывать их суть, то это что-то вроде голограмм навроде установленной мною иллюзорной стены. Здесь я, признаться, немного внес отсебятины. Или наоборот гениальных улучшений? Сложно сказать. Дело в том, что базовые иллюзии являются скорее гипнозом, а не голограммой, но я-то физик! Как я мог упустить возможность создать "магическую голограмму"?! Да и в подземелье стена именно по таким принципам создана. Магию, создающую свечение я освоил почти мгновенно, а вот потом застопорился. Мишка, конечно ворчал, что я дурью маюсь, но просто внушение слишком несовершенно на мой взгляд.

И своего я добился!

Вот только, потратил на все больше недели.... Да и, качество совершенно на другом уровне по сравнению со иллюзорной стеной. Поначалу у меня получались только весьма примитивные образы вроде тумана. Если я пытался сделать более детальный образ дерева, то получившийся результат был больше похож на не слишком качественный рисунок. Сложно перепутать с настоящим. А ведь в подземелье иллюзия неотличима от стен вокруг, как внимательно ее не рассматривай.

Эээхххххх...

Очень надеюсь, что с практикой мое мастерство улучшится...

Впрочем, вернемся к следующему пункту тренировок. Далее в иллюзиях идет невидимость. С ней я поступил по принципу оптического камуфляжа. Результаты...

С одной стороны, создать искажение в распространении световых лучей удалось на удивление легко. Но вот с другой стороны, получилась не совсем невидимость, а скорее некое искажение. Если ставить вопрос в том, видно ли меня, то ответ - нет. Настоящей же невидимостью это не назвать. В зоне действия эффекта картинка искажается, словно при съемке не в фокусе. В условиях строгих линий жилых помещений или подземелья такая область будет сразу же бросаться в глаза, но в лесу не должно быть так заметно, если не знать, что высматривать.

Придется довольствоваться таким результатом, лучше я сделаю в ближайшее время все равно не смогу...

Следующим пунктом тренировок будет развитие магии контроля.

Только это не та магия контроля, которая типа "приказываю, подчиняйся мне", а что-то ближе к телепатии на самом деле. Дело в том, что к бою мы более-менее готовы, но все еще осталась одна неувязочка: мы не знаем, где огр. Нам придется его заманить в подземелье, чтобы сразиться. Да и вообще, прежде чем планировать сражение нужно разведку провести. И лучше всего мне самому все оценить. Можно и самому слетать. Как показал эксперимент, помимо боли, затраты на мои путешествия вне подземелья составляют около 80 ОД в минуту. Можно использовать, но меня жаба душит. Вот медведь и предложил призвать полноценного монстра и попробовать посмотреть его глазами. Технически, я могу свободно управлять любым своим монстром внутри подземелья, нужно только постараться перевести этот процесс с бессознательного уровня на сознательный и взять под контроль.

Задачка оказалась весьма простой и с подсказками сказителя я освоил эту технику за несколько дней. Вся суть в удержании связи в течении времени и с увеличением расстояния. Управлять я могу только полностью сконцентрировавшись и только одним монстром.

Дальше приступил к разведке. Ну и тренировкам одновременно. Призвал несколько мелких летучих мышей (20 ОД, 100 для призыва в полноценной форме) и стал использовать их в качестве "разведывательных дронов" с приказом возвращаться, когда связь обрывается.

Нескольких у меня сожрали. А ведь они были примерно с меня размером...

Нужно быть осторожным. В окрестном лесу много хищников, а я слишком маленький и слабый физически...

...

С момента появления сказителя в моем подземелье до обнаружения огра прошло 16 суток.

За это время, помимо полноценной полянки, я присоединил область площадью порядка 5 гектаров. На самом деле, это всего-навсего окружность порядка 125 метров диаметром с центром с входом в подземелье.

Нуууу... Для обеспечения зоны обнаружения врагов этого вполне должно хватить... Вот мы с медведем и проводим теперь большую часть времени снаружи на поляне. Вокруг последней я еще в первый день вырастил живую изгородь из крайне колючих лоз как дополнительное средство от непрошенных гостей. Пройти ее, разумеется, не так уж и сложно, но это позволит выиграть время и не быть замеченными сразу. А чем больше территорий снаружи я присоединял, тем спокойнее становилось

Еще по зрелым размышлениям я разделил покинутую территорию на 3 этажа для удобства в форме секторов .Если забредет какой-нибудь вторженец, то заблокирует только одну часть. и не мешает дальнейшему расширению. Даже если встанет на границе - две максимум! Все 3 соединены с полноценной полянкой и не сходятся в одной точке.

...

Мне снова стало весело за эти дни, но только до того, как я "познакомился" с огром...

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1671032>