

УГОЛОК ПЕДАНТА / ГЛОССАРИЙ 1 ЧАСТИ

Бухгалтерия (в ОД, если не указано иначе):

1. Начало.

1 м3 подземелья стоит ~2 ОД (более узкие проходы стоят меньше, широкие помещения - больше), добавляет 20 к максимуму маны и 2 маны/день/

Сердце подземелья дает 10 000 000 к максимуму маны.

Изначально подземелье: коридор 3*3м длиной 50 м и комната 10*10*5 м (всего 950 м3).

Итого начальный статус:

1053 ОД (+1053 ОД/день)

5009673/10019128 МА (+ ~2900 МА/день)

2. Через 7 дней первый приход гоблинов.

Доход возрастал от 1053 до 1066, примерно половину тратил:

$$1053 + (1053 + 1066) / 2 * 7 = 4761 \text{ (приблизительно)}$$

$$\text{Мана } 5009673 + 2900 * 7 - 500 * 7 = 5026473 \text{ (приблизительно)}$$

Итого на момент визита гоблинов:

$$4823 \text{ ОД (+ 1066 ОД/день)}$$

$$5027323 / 10019128 \text{ МА (+ 2900 МА/день)}$$

3. Результаты первого визита гоблинов.

-10 (пакетик семян) -300 (скелет) -60 (меч)

+512 за гоблинов

Счет 4965

Стоимость 1 м длины коридора 3×3 м : 15 ОД, комнаты $10 \times 10 \times 5$ м : 1000 ОД.

Добавление к подземелью: $3 \times 3 \times 20$ м ($15 \times 20 = 300$) и 1к комната

-3300 коридор + комната + "лестница"

+1066 в конце дня

Счет 2761

Мана: $5026473 - 3300 - 100 - 300 - 60 + 2900 = 5020000 + -$

Увеличение маны: $20 \times 9 + 10 \times 10 \times 5 = 680 \text{ м}^3 * 20 = +13600$ максимум +1360/день

-1000 (дверь) - 500 (пол на земляной) -200 (факел) =1700+-

Итого после добавления скрытой комнаты:

1061 ОД (+1066 ОД/день)

5020200/10032728 (+4260 МА/день)

4.Еще 14 дней.

$+100*5*4=2\text{к}$ от гоблинов

-~7к на маскировку

Мана $5020200+4260*14-7000=5072840+-$

Итого перед приходом медведя.

10344 ОД (+1093 ОД/день)

5073000/10032651 (+4260 МА/день)

5. Приход медведя-сказителя.

-10к на иллюзорную стену.

Медведь-сказитель: +15201 ОД/День (= доходу в мане), контракт 1151 днй (с реинкарнации прошло 22 дня), телепорт -20К маны

ВНИМАНИЕ! предположение, что доход 1%/день - ошибочное, закономерность сложнее, но пока - секрет.

свой доход повысился до 1072 ОД/день

Мана 73К +20К-20К-10К=63К

16550 ОД (+16272 ОД/день)

5063000/10032651 (+19460 МА/день)

6. Дальнейшее расширение.

1м2 поверхности снаружи 40 ОД

"Покинутая" зона 1/20 стоимости.

$(100 \text{ м}^2 * 40 = 4\text{к})$

16к (было) - 10к (этаж) - 4к (площадка) - 1к (мелкие расходы) = 1к

Прошло еще 15 суток

собственный доход повысился до 1142/день

Запас маны личный 8500, траты снаружи 80 ОД в минуту

$15 * 7\text{к} = 105\text{к}$ - потратил на расширение.

-7к на этаж

- $2 * 49000 = 98\text{к}$ - на покинутую зону, это $\sim 4.9 \text{ Га} \sim 125 \text{ м}$ диаметром круглая область

$15 * 8\text{к} = 120\text{к}$ - копил

-23 на этажи

$+ \sim 300$ (хвост от дохода) $* 15 + 1\text{к}$ (было на счету)

на счету: 103к

На восстановление своей маны примерно 30 раз потратил $-30 \cdot 8,5K/2 = \sim 150K$, 1 телепорт медведя обратно наружу.

Увеличение маны: $40 \cdot 100 = 4000$ к максимуму + 400 маны/день

Мана: $63к + 20260 \cdot 15 - 150к - 20к \cdot 1 - 105к - 15к - 23к = 54к + -$

Итого перед охотой на огра.

103643 ОД (+16343 ОД/день)

5054000/10036647 (+20260 МА/день)

7. Охота на огра.

- 13к ($\sim 2000 м \cdot 3м \cdot 2 ОД = \sim 12K$) дорога

- 10к еще этаж

- 20к монстр-водоросль

- 8к ($8000/2 = 4000 м^2$) область 0,4 Га

- 3к каменный голем для охраны сердца.

На счету 49к

+ 18 трупов гоблинов = $100 \cdot 18 / 2 = \sim 1\text{к}$

+143к от смерти огра без поглощения тела.

На счету 193к

- 3к на мои передвижения (включая 300 на камень маны)

-132к новая область ($3000 \text{ м} \cdot 40 \text{ ОД} = \sim 120\text{к}$ дорога, $40 \cdot 100 = 4\text{к}$ область, 10к этаж)

На счету 58к

+12к ночью

+ 20к от водоросли

-10к этаж.

на счету 80к

-50к на дриаду

осталось 30К

+64к от мяса огра

на счету 94к

+433к от детенышей огров

На счету 527к

- 10к (100 мышей по 100 каждая)

- 2к на мелочи

+33к (16к от меня и медведя, ~2к от детенышей и от девушек ~15к)

Осталось 548к

-16к на зелья для обезболивания (8 штук по 2К)

+36к с "абортов".

Увеличение маны: (122к на область, дриада) +122378 к максимуму +12238 маны /день К

Мана: 54к +16к (1-й день) +37к (2-й день) + -20к*2 - 5к (телепорты) - 17к (восстановление маны) - 54к - 132к - 10К - 50К - 10К - 2К - 16К = -229к

Итого на конец части:

568376 (+16343 ОД/день)

4771478/10159025 (+32098 МА/день)

Прошло 40 дней с реинкарнации

...

Состав подземелья на конец части:

Начало: коридор 3*3 м, 50м и комната 10*10 5м в высоту (изменен внешний вид для маскировки), скрытая зона: коридор 3*3*20 м ($15*20=300$) и 1 комната, маскировка начальной зоны, иллюзорная стена между ними.

Внешняя часть: 2 площадки 100м² , дорога 3050м 1м шириной.

"Покинутая" часть: ~5 Га область вокруг подземелья и доп.область засады: дорога ~2 км и ~0,4 Га.

Этажей 8: исходный, 2 полноценных полянки снаружи, дорога между ними, 3 части брошенной области вокруг подземелья и область засады.

...

Глоссарий:

Олег

Раса: фея/подземелье

Пол: мужской

Характер: аналитик-пофигист

Главный герой произведения и аватар подземелья. Как аватар владеет магиями: управления растений на расстоянии нескольких десятков метров, исцеления касанием и иллюзиями: созданием "псевдоголограмм" и "оптическим камуфляжем".

Медведь-сказитель (имя пока не спрашивал)

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 маны, 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

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

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 организывает некоторые события, словно кидает камешки в воду, и наблюдает за расходящимися кругами.

Вмешательства: обстоятельства при реинкарнации (последствия еще далеки от завершения).

...

В качестве послесловия (немножко о себе, чтобы заполнить место):

Почему вообще стал писать про подземелья?

Основной причиной моего начала писательства стало именно недовольство произведениями жанра "хранитель подземелья". Все они (какие мне попадались) запутываются именно в "подземельной" части и скатываются или в обычные приключения (кое-где ГГ даже становится авантюристом) или в повседневность... Как говорится: не нравится - пиши сам! (может быть, в других аспектах я и не лучший писатель, но уж "подземельную" часть гарантирую)

Проанализировав кучу произведений данного жанра, я пришел к выводу, что такое произведение требует от автора детальных подсчетов, от которых зависит само повествование. Кто-то скажет: "такие произведения напоминают симулятор построения города". В точку! Хотя, скорее, игры жанра "tower defense". Еще, желательно и в науке шарить. Но! Разве люди шарящие в науке и дружащие с расчетами не будут скорее писать в жанре "научной

фантастики"?.. Ммммм... Пожалуй... Но раз уж я такой псих-энтузиаст, то я займусь подземельями.

С другой стороны, сам до сих пор в шоке, что решил писать...

Мое образование - по физике, профессия - программист. <([[]])>

Всегда были проблемы с русским языком в школе, максимум "3"... $\Sigma(^{\circ}\Delta^{\circ}|||)$

А ~ ля~ ля ~ я сошел с ума... $\square\square(\square\square\nabla)\square\square\square\phi$

Но с другой стороны, кто не мечтает о славе великих?

Толкиена, например?

Ах, нет! Не хочу его судьбы!

Я серьезно! Во что превратили его так называемые "последователи" созданных им эльфов?! Что сейчас приписывается этой расе в мировой культуре? Какой образ? Охваченные гордыней затворники, живущие 1000 лет? Полностью зависящие от земли, на которой живут? И это в самом лучшем случае! Ведь все чаще встречается образ эльфов чуть ли не как дикарей-папуасов с луками и стрелами...

Что же было у Толкиена? Профессор попытался создать действительно образ "высшей расы". Эльфы у него не старели... Но только до той поры, пока не поддавались "человеческим страстям", или проще - порокам. Про то, что их сила - результат земель, на которых они живут - это вообще... Скажем так: у Толкиена в "Сильмарилионе" есть целая глава, посвященная стране "Нуменор", великой империи людей, которая и рухнула, посчитав, что они станут бессмертными, если захватят земли эльфов...

Но кто же сам читал Толкиена? Не смотрел фильм, а именно читал?

Уж "Сильмарилион" точно мало кто читал...

Это на самом деле какое-то поветрие: все ссылаются на источники, но даже в них не заглядывали!

Посему, я постараюсь использовать как можно больше "хорошо забытого старого" - исходных образов и идей.

П.С.

Картина мира вырисовывается по мере повествования, так что некоторые важные обстоятельства поначалу находятся за гранью описанных событий. Примерная картина складывается к концу 3-й части, а более-менее полная - 5-й.

Еще многие упускают из вида 2 важных момента:

1. Здесь нет, не было и не будет "подгонки по уровню" (т.е. высокоранговые авантюристы не обязаны ждать, а могут заявиться хоть сейчас).

2. Нынешний уровень у ГГ - дно (у него еще даже нет первого этажа!).

Дополнительно стоит отметить, что ранги силы описаны во 2-й части в 14 главе.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/1672085>