

ГЛАВА 15. ПРОЕКТИРОВКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ.

Ну хватит об отвлеченных вещах. Ближе к стройке.

Для постройки классического подземелья нужно сделать несколько вещей.

1. Собственно коридоры подземелья.

Однако даже здесь есть свои нюансы. Коридоры нужно сделать так, чтобы вторженцы подольше по ним бродили, ведь чем дольше они внутри бродят - тем больший доход приносят. Так что, логично придать коридорам форму лабиринта. Вот только, на практике польза от лабиринта достаточно сомнительна. Лабиринт - это всего лишь лабиринт, как это ни парадоксально. Если изменить точку зрения на позицию авантюристов, то противостоять лабиринту проще простого: нужно просто нарисовать карту! Без всяких гаджетов и мини-карт просто на бумажке нарисовать. Банально, стремно, но безумно действенно. Обычные почеркушки на бумаге сделают лабиринт практически бесполезным...

На эту тему у меня есть идея. Лабиринт становится бесполезен при повторных посещениях, а при первом он вполне себе неплохо работает. Следовательно, нужно сделать так, чтобы каждое посещение лабиринта было как в первый раз, или чтобы каждый раз был другой лабиринт. Отсюда мне и пришла идея создания "меняющегося лабиринта"! Это лабиринт, картину дорог которого можно менять, что позволит сильно уменьшить полезность использования карт. Можно, разумеется, просто постоянно перестраивать коридоры, но это означает постоянные траты, что делает саму затею сомнительной. Нужна структура, которая могла бы быть изменена без трат ОД. Создать меняющийся лабиринт проще всего из множества пересекающихся коридоров и открывающихся стен. Полная аналогия с множеством комнат и дверей, где разные двери будут открыты или закрыты в разное время.

Вариант именно с использованием дверей, разумеется, привлекателен, но в классификации подземелья "двери" - разрушимые объекты. И об этом очень даже в курсе авантюристы. Во всех брошюрах гильдии указывается, что двери = проход внутри подземелий. Даже если не

учитывать, что двери дороже стен и ловушек, что не удивительно, ведь ими можно полностью перекрыть путь. Так что делать нужно именно раскрывающиеся стены. Что-то вроде потайных стен с тайниками, если исходить из принципов действия. И я могу сделать такие стены из веток! Так и получилась задумка о стенах подземелья, сплошняком увитых лозами без листьев, с помощью которых я смогу с легкостью выборочно перекрывать проходы. А стены в подземельях считаются самовосстановливающимися, и во всех брошюрах указывается, что их бесполезно ломать. Маловероятно, что разрушимость стен будут проверять в отличии от дверей. Или я просто на это надеюсь? Неважно. Как говорится: нищие не выбирают. Плюс, вырастить их можно бесплатно. Придется изрядно повозиться, но оно того стоит, да и делать не обязательно мне самому. Можно дриаду загрузить работой, а то она у меня прямо трудоголик...

2. Наполнение монстрами и ловушками.

Собственно, защита подземелья. С одной стороны, на первых этажах скорее формальность, а с другой - формальность необходимая, а то как-то подземелье без монстров и ловушек и не подземелье вовсе. С ловушками на первом этаже я еще не определился. Возможно, вообще не буду делать на первых этажах. Простые и дешевые ловушки избежать просто: нужно только запомнить их расположение. С ними в каком-то смысле как с лабиринтом, а как их перемещать я совсем не представляю. Вот с монстрами все проще. Благодаря палочке из костей лича, я могу поднять множество скелетов. Еще одна возможность экономии и даже дохода. Это помимо того, что есть возможность просто призывать тех же скелетов функционалом подземелья, если устану поднимать вручную. Используя на полную катушку эти две возможности можно и численность поддерживать и зарабатывать. Двух зайцев одним выстрелом. Идеально.

3. Размещение сокровищ.

Вот тут все несколько сложнее и проблематичнее. Я плохо себе представляю, что ценится у людей. К сожалению, сказитель тоже не может мне в этом помочь. Можно просто покупать вещи за ОД, но это не самое лучшее решение. Мне нужно не только привлекать гостей в подземелье, но и тратить на эти приманки как можно меньше. Подозреваю, что чем более могущественным является предмет, тем больше разница с его ценностью его в ОД и на рынке людей. В мою пользу, разумеется. С другой стороны, предметы, которые люди сами могут делать, ценятся у них не слишком дорого. Тут нужно будет много думать и изучать. Потом я точно буду что-то призывать, от этого никуда не денешься, но явно не сейчас... У маленького подземелья в этом вопросе гораздо больше проблем, чем у большого.

Так размышляя, я в конце концов решил, что на начальном этапе ограничусь выращиванием различных магических трав внутри подземелья. Дешево и сердито. Сказитель заверил, что зельеварение весьма распространено. Ну что ж, остается только проверить на практике.

Как-то так.

Но нужно уточнить еще некоторые детали. Хорошо, что сказитель не спит: он лежит с открытыми глазами. Дриады внутри колючей ограды сейчас нет. Я отпустил ее погулять снаружи, пока для нее нет работы. Машка занимается тем, что организует снаружи цветник... Понятия не имею, зачем, но подобное поведение является естественным для дриад как расы. Я уточнил специально, как и для моей собственной расы фей. Обе расы схожи во многих отношениях. Как и для фей беззаботность является одной из главных черт характера дриад. Так что: пусть делает, что хочет. Главное - пока не пристаёт с требованиями дать ей задание.

Поговорю-ка лучше со сказителем.

- Эээй, пушистый зверек для маленькой девочки-витязя!

Мне такое обращение показалось забавным. Подколоть кого-нибудь - лучший способ улучшить собственное настроение. Вот только, ответа не последовало.

- Ладно. Не дуйся. Сам же затеял всю эту историю. - пошутили и хватит, перейду на более серьезный тон.

- Чего тебе? - ответил-таки медведь, явно неодобрительно, но ответил, что главное.

- Есть вопросы по существу... -

Я переместил нас двоих к сердцу подземелья, но не в комнату сердца, а в замаскированную комнату перед иллюзорной стеной, чтобы не тратить лишний раз на телепортацию ману, которой у нас и без того недостаток. Потом собрался с мыслями и продолжил.

- Эти земли принадлежат ордену, а мы вроде-как собираемся разводить скелетов в подземелье. Так вот. Не будет ли это слишком вызывающим?

- Я понял твое беспокойство... - ответил медведь. - Но ты зря волнуешься. Дело в том, что столица земель ордена расположена рядом с большим подземельем нежити, и никого это не волнует. Главное, не устраивать разные набеги снаружи и все должно быть нормально.

Мишка сразу собрался. Все-таки лучший способ приободрить сказителя - позволить что-то рассказывать, поощряя уточняющими вопросами. Это не говоря уже о том, что он говорит о нужных мне вещах... Вот только, иногда недоговаривает.

- Точно? Уверен?

- Абсолютно. Возможно, будут присматриваться, но особых проблем быть не должно. Как я уже сказал, подземелье "Сияющий склеп" более чем показательное. Оно гораздо старше самого времени основания земель ордена. В том подземелье все монстры являются нежитью. И ничего. Всех все устраивает. Орден витязей даже любит устраивать тренировки внутри этого самого подземелья.

- Ясненько... А что за странное название "Сияющий склеп"? - абсурдное название: элемент света и нежить несовместимы.

- Насколько я знаю. - сказитель даже улыбнулся, насколько смог своей медвежьей физиономией. - Связано это с тем, что вход в данное подземелье представляет из себя собственно склеп, причем, из его верхушки постоянно светит луч света вертикально вверх.

- Пфффф...

Я тоже не удержался от смеха. Выглядеть это должно забавно, как ни посмотри. А ведь действительно: чтобы подземелье обнаружили, нужно, чтобы вход выделялся. И мне скоро придется заняться этим вопросом. В теории, за годы кто-нибудь обязательно наткнется на подземелье. Но у меня есть проблема: благодаря доходам со сказителя я развиваюсь быстрее обычного подземелья на данном этапе. С огромными подземельями мои доходы - капля в море, но для начинающего - я богат. По этой причине данный вопрос может стать скоро очень актуальным. Ну ничего: просто сделаю явный красивый вход - и прокатит... Надеюсь... В любом случае, о конкретике буду думать, когда придет время.

Между прочим, есть еще вопрос, который меня интересует...

- А про счет и деньги ты о чем таком договаривался с витязями?

- Да ничего особенного. - задумчиво проговорил медведь. - Просто, так можно организовать какой-нибудь заказ через гильдию авантюристов, что может быть полезным.

- Например? - что это мишка такое мутит, я не хочу иметь с людьми ничего общего.

- Например сделать запрос на исследование подземелья, если никого не будет долго.

Упс! А вот это действительно может быть полезно... Даже не возразишь ничего. С постройкой первого этажа я закончу за неделю, если не меньше, а обнаружат его еще бог знает когда... Особенно стоит учесть, что эту область буквально сегодня исследовал отряд с витязями, и никакого подземелья здесь и близко не было.

Что-то мне подсказывает, что ждать исследователей придется долго...

Ах! Чуть не забыл еще один момент: солдаты говорили, что будут уходить вдоль реки... Есть тут одна довольно крупная речка неподалеку, Интересно, что они имели в виду? Может я цепляюсь к мелочам, но я совсем не могу определиться с местом для подземелья, и мне нужна хоть какая-то подсказка.

- Люди упоминали что-то о реке. Что будут по ней возвращаться. Что они имели в виду?

- Хммм... Люди чаще всего путешествуют в этой местности вдоль водных потоков, если у них нет хвабров. - медведь немного задумался перед ответом.

- Иными словами, у реки подземелье обнаружат легче всего?

- Совершенно верно.

Есть! Именно то, что мне нужно. Решено: буду строить подземелье у реки! Только уточню еще один момент.

- Хвабр, это что такое?

- Это те существа, на которых ездили люди. Они легко лазают по скалам, из-за чего и используются в этой местности. Не смотря на свирепый внешний вид, они травоядные. Впрочем, люди их не часто используют. Они сильно зависят от чужой маны. Дело в том, что они поддерживают свой бег при помощи магии и постоянно нуждаются в подпитке извне.

Интересненько... Впрочем, многие монстры умеют усиливать свое тело так или иначе...

...

Прежде чем начать, Я добавил еще 1 этаж покинутой области и присоединил всю пещеру, что ранее занимали гоблины и огр. Потратил 23к с учетом этажа, поскольку длинна пещеры оказалась чуть больше половины километра.

Поручил дриаде собрать кости и тела всех гоблинов в хранилище. Поглощение гоблинов принесет копейки для меня сейчас, а как материал для скелетов могут вполне пригодиться в будущем.