ГЛАВА 16. ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ НУЖНО ЭКОНОМИТЬ.

С местом и схемой строительства определился, теперь нужно заняться деталями на практике.

Ближайший путь до реки определить не трудно, но первой конкретной проблемой является определение точного места входа в будущее подземелье.

На обрыве прямо над потоком воды?

Это первое, что приходит на ум. Будет легко заметить издалека, что собственно мне и надо. Никто, кто движется по реке не пройдет мимо... Нет. Слишком нагло. Да и витязи с солдатами тут недавно проходили - сразу возникнет вопрос, как они его не заметили? Будет неловко всем. Нужно что-то не такое очевидное.

Обрыв чуть скрытый от глаз?

Не плохой вариант. Решает предыдущую проблему, вот только, это будет мало отличаться от любого произвольного места в данной области. Полностью нарушает основную задачу со скорейшим обнаружением. В таких случаях обычно говорят "голову вытащишь - хвост увязнет".

Как же сделать так, чтобы "и то и другое и все сразу"? Тяжко. Это не пальцем в носу ковырять - здесь думать нужно.

Вот только думается плохо...

Аргх!

Идиотская проблема! Нормальное подземелье не должно страдать от подобного. Где появилось - там и вход, выбирать ничего не нужно...

Осматриваю местность через глаза мышки, которой управляю удаленно. Для лучшего обзора забрался на высокий утес прямо над рекой и устроился на ветках. Наверное, самая высокая точка в округе с лучшим обзором.

В голову ничего дельного не приходит. Хоть прямо здесь и делай подземелье.

Эммм...

Забавная мысль мне пришла в голову.

Ну-ка, ну-ка.

Мысль конечно дурацкая, но если рассмотреть ее непредвзято, то...

Если я сделаю вход просто дырой в земле где-то здесь, то Это будет яма на верхушке холма. Обнаружить такой вход будет очень трудно.

С другой стороны, стоит создать над ним постройку - она будет видна издалека как маяк!

А что? Идея мне нравится! Даже можно сказать - гениальная.

Рядом даже удобная полянка есть. Точнее даже не полянка, а достаточно широкий кусок скалы, выпирающий из земли. Идеальное место. Разве что, нужно будет несколько деревьев вокруг убрать... Ну, да это сущие мелочи.

Решено!

Расстояние от полянки рядом с бывшим логовом огра до выбранного места около 4 км, и дорога из полноценно присоединенной территории в 1м шириной до этого места стоит 170к... Эххх дорого, но нужно покупать, сколько бы ни стоило...

Так-с.

Сделано.

Какой уже раз удивляюсь скорости постройки при помощи функций подземелья. Присоединение выполнено за несколько минут.

Следующий шаг.

Добавим новый этаж для перехода на строительство подземной части подземелья и лестницу вниз... На какую глубину лучше спуститься? Стандартная комната имеет высоту 10 метров, значит между этажами должно быть минимум 20 м, чтобы был запас? Может и не идеально, но пусть будет так. Такой высоты должно хватить расставлять всякие там ловушки вроде волчьих ям и прочего в том же духе

Хммм...

Нужно еще учитывать неровность местности...

Короче, если брать условно пару этажей, то это будет 40 метров, так что пусть будет 50 метров.

4к стоит лестница. Разумеется, я повернул ее в противоположную сторону от обрыва. Нельзя же строить подземелье в воздухе!

Дальше нужно приступить собственно к первому этажу. Не буду сильно заморачиваться со сложностью проходов: сделаю стандартные коридоры, но немножко повыше 3 м шириной и 4 м высотой. Когда оплетем их ветками, оставим метр сверху незанятым, чтобы я мог там свободно летать и изменять конфигурацию лабиринта, не показываясь при этом на глаза людям. Этакие тайные маршруты исключительно для меня. Нужно будет еще что-нибудь придумать насчет маскировки входа туда, ну да ладно...

Саму карту проходов сделал донельзя простой: прямые коридоры на расстоянии тех же 20 м друг от друга. И такие же перпендикулярно. Все это больше всего напоминает решетку, если смотреть сверху. Слишком большой площадь делать не стал, ограничился квадратом 300*300

метров. Это по 15 коридоров с каждой стороны.

Что? Если ширина 300 м, то должно быть 16 коридоров? Пффф. Кого это волнует? Просто оставил тупики по 17 м и не стал заказывать последний коридор. И плевать, что некрасиво! я сказал - будет так, значит - будет так!

На чем остановился?

Ах да, последний коридор... На самом деле, меня жаба удавила. В переносном смысле (я понимаю, что при моем росте в 20 см может быть и в самом прямом). 1 м прохода 3*4 метра стоит 20 ОД, а если добавить к этому земляной пол - 25 ОД. Вот все проходы и обошлись мне суммарно в 208к, из моего бюджета на начало стройки в 568к так уже осталось только 153к, а ведь это только проходы построены. Кто знает, что еще нужно будет заказывать? Даже такая мелочь, как размещение факелов на всех перекрестках будет стоить 15*15*200=45к... Как говорится: цены кусаются!

Деньги снова стремительно улетают в трубу...

Вздох.

Нужно экономить.

Поэтому-то при строительстве подземелья нужно экономить везде, где только можно. Вот я и отправил оплетать проходы дриаду... Она любит работать - вот пусть и работает!

Есть такая проблема, что у дриады не слишком большой запас маны, и она быстро закончится. Для этого я воспользуюсь тем же, чем пользовался для своих собственных тренировок: функцией восстановления маны стража от сердца подземелья.

Собственно, для этого я сделал отдельную комнату в новом подземелье. Сразу за имеющимися коридорами я не стал делать комнату, сделал дополнительный коридор 3*3 на 300 метров. И туда я переместил сердце.

Затея немного опасная. Дело даже не в том, что сердце будет расположено в уязвимой части подземелья. Тут такое дело: сердце подземелья можно переместить бесплатно, но провести данную операцию разрешено только раз в день (это помимо необходимости отсутствия вторженцев на этаже). Такое правило создает дополнительный риск в области безопасности на 1 день, но я его приму.

Еще одним фактом является то, что назначение стража хоть и тоже бесплатно, но имеет тот же откат в 1 день. И вот это уже проблема посерьезней, поскольку мешает использовать функцию восполнения маны на самом себе и на дриаде одновременно.

С другой стороны подобное ограничение логично, поскольку из сердца можно вызывать монстров даже тогда, когда вторженцы стоят рядом. Не будь ограничения, мелких монстров можно бы было призывать нескончаемым потоком и перекидывать функцию стража между ними. Пойди подгадай момент для уничтожения сердца. Натуральный чит был бы. Не удивительно, что его занерфили...

И вот, пока дриада работает с лозами, специально найденными для этой цели в каталоге при помощи советов медведя, я займусь другими вещами.

Нужно что-то придумать на тему освещения, но сначала подумать об организации обнаружения вторжений.

Есть у меня идейка на этот счет. Я сделаю себе своего рода "Обнаруживающий контур". Если коротко, то сделаю широкий круг покинутой территории вокруг подземелья из узенькой полоски земли в 1 метр шириной. Я уже делал что-то похожее, когда расширял область вокруг исходной части подземелья. Отличие здесь будет только в том, что я не буду присоединять всю область, а использую только узенький участок. Минимум для поверхности - 1м. Это позволит мне обнаружить прибывающих заранее, что мне и нужно. Конечно, хотелось бы в идеале присоединить всю область, но денег не хватает. Придется довольствоваться тем, что есть. И без того уйдет большая часть оставшихся средств.

Решив для начала присоединить еще 1 этаж я нарвался на то, что стоимость выделения нового этажа выросла вдвое и составляет теперь 20к. И это не единственное изменение, гораздо большее значение в том, что попытка выбора этажа вызвала сообщение в меню.

Подземелье выросло до минимального размера. Происходит рост входа. Обнаружено несколько входов. Выберите основной вход.

И нужно указать один из двух входов (в исходной или новой частях), как основной. Если не указать - добавлять этажи система не позволяет.

А я-то размышлял о выделении входа, а вон оно как оказывается...

Все решили за меня. В общем-то я этого и хотел, но нужно закончить хотя бы первый этаж подземелья... А не рано ли выскочило сообщение? Хотя... Я слишком щедро делил этажи, и их набралось уже 10 штук... Нужно экономней деление проводить, а то вон и цена растет...

Но что все-таки делать? Я не против в украшении входа, но хотелось бы до этого сделать обнаруживающий круг...

Может отбросить пару этажей?

Стоп. А не дешевле ли будет двигать границы?

Получилось!

Ура!

И стоит гораздо дешевле. Около 1% стоимости территории. Сгодится.

Итак, мне нужно 3 этажа где-то свиснуть…

Возьму 2 из зоны вокруг исходной пещеры, а всю зону присоединю к 3-му. Еще возьму тот, который выделен под засаду на огра…

Круг сделаю 5 км радиусом, чтобы вышло с запасом во все стороны. Плюс дорожки связки, плюс перемещение территорий между этажами.

Так!

А почему в этой зоне я не могу присоединить?

- Медведь, ты случаем не знаешь, что не так с этой территорией? - спрошу совета.

- А... Тут лес энтов.

- Энтов?

- Витязи же о нем упоминали, помнишь?..

В ответ я лишь отрицательно покачал головой, если честно признаться, то вообще не помню таких упоминаний.

- Так вот. - продолжил сказитель. - На западе отсюда расположена территория, занятая энтами.

- И витязи так просто это оставляют?

Энт - живое дерево по большому счету. Он не владеет магией управления растениями вокруг, хоть сам и двигается за счет похожей магии. Стоит отметить, что его стоимость 1М. Его может победить даже авантюрист 4 ранга, а более высокого могут вырезать пачками. Короче, их истребление не является чем-то невыполнимым.

- А почему нет? Энты ни на кого не нападают, если к ним не подходить.

Эх, витязи... Совсем с ними все необычно. На земле многих крупных хищников и травоядных чуть не истребили, охотясь на них ради наживы. Стоит вспомнить хотя бы тех же носорогов.

Ну и ладно.

К моему положению это не относится.

- А почему я не могу присоединить землю в той области?

- Потому что у энтов очень широкие корни. они часто сражаются ими из-под земли и крайне неохотно вытаскивают, чтобы передвигаться.

Хм, понятно: корневая система широкая и приповерхностная, поэтому я не могу присоединить территорию рядом...

Пришлось делать крюк и обходить закрытую область. Радует лишь то, что энты никого к себе не подпускают, так что их лес является фактически непроходимым для людей.

Потратил на свое кольцо я в итоге 88к, и у меня остались 59к. Эх. Вот деньги и кончились...

http://tl.rulate.ru/book/63700/1710411