УГОЛОК ПЕДАНТА / ГЛОССАРИЙ 2 ЧАСТИ

Бухгалтерия (в ОД, если не указано иначе):

На начало части:

568376 (+16343 ОД/день)

4771478/10159025 (+32098 МА/день)

1. Постройка подземелья.

- 23к (2*12м*~500м + этаж) - пол пещеры

- 170к (40 *4000) - дорога

- 14к (лестница на 50 м = 4к +этаж)

На счету 361к

- 208к (покупка проходов 25 * 300 метров * 30 проходов = 225к, исключая пересечения проходов 15*15*3*25=17к; итого 8,3 км проходов)

Увеличение маны: + (3*3*30*300-15*15*3*3*3)*20= + 1,5М максимум (+ 150к/день)

На счету 153к

- 5,5к (15 * 300 метров+1к) - доп. комната для сердца с коридором

Увеличение маны +54к максимум (+5к/день)

Перераспределение этажей 1% стоимости территории

- 88к (брошенная территория для обнаружения: кольцо 5 км радиусом: 5000* 3,14*2*2 =63к; Дороги к нему по диаметру 10000*2=20к; перераспределение покинутой области вокруг тайной части: (105к+63/3)*1%=1,6к)

На счету 59к

- 5к на книги по зачарованию

- 1к на всякие мелочи

+16к

На счету 69к

- 45к (3к*3*5 - на покупку 3-х младших дриад)

На счету 24к

Потрачено на "отделочные работы (8300-100)/215=38+1 = 39 дней

2к ~ 2,3к - новые ежедневные траты

+523к (доход за прошедшее время 14к * 38)

- 123к (500* 15*15+500*20 - на светильники)

Трата маны на работу светильников 10/светильник/день

- 3к на дорожку и область для расчистки территории вокруг входа в основное подземелье.

- 20к выделение области в качестве отдельного этажа в основном подземелье.

- 50к увеличение каменного дерева на входе до больших размеров.

- 5к кристалл для замены сердца подземелья.

Мана: 4771к + доход за время строительства (32к+(155к+205к)/2-115к)*39 "-" расходы вместе с тратой ОД - 23к - 170к - 208к - 5,5к - 88к - 45к - 123к - 3к - 20к - 50к - 5к - 2,3к*39=7786к. В ходе оплетения 1м коридоров сверху становился "покинутым"и доход снижался с 205к в день до 155к в день, 115 - траты на восполнение маны дриад в день.

Итого на момент окончания работ:

346164 (+16421 ОД/день)

7786115/11713518

Баланс маны:

+187,5к - доход

-2450 (светильники 15*15+20 =245, 10 маны/штука/день)

-2450 (содержание скелетов 50 штук по 49)

-400 (содержание скелета огра)

(траты на работы не учитываются)

И того прибавка маны ~ 182к МА/день

2. Официальное "открытие" подземелья

- 3,6к/день (145*25+500*2=3,6к) - на расширение и 2 светильника + трата примерно 63к маны 145 м проходов, Мана увеличение за день максимум +26к (+2,6к/день)

- ~ 1к /день на общие нужды

Остается доход 11к/день

+ 88к (8*11к/день - реальный доход)

+ 69к (14+9+10+11+25) за бандитов

+ 4,5к (30*150=4500) за смерть скелетов

На счету 507к

- 500к на сердце-муляж

Увеличение протяженности коридоров: 8*145=1,2 км коридоров

Мана 7786к + (182к-63к+2,6к*8/2)*8-10к (телепорты)-500к =8311к Разделение на части прошло пропорционально максимумам.

По состоянию на установку сердца-муляжа:

7364 (+16421 ОД/день)

7082559/10159025 (+32к МА/день)

1228756/1762493

Баланс маны (с этого времени будут расписываться доходы и расходы маны):

+176к - доход

-2670 (светильники 245+16, 10 маны/штука/день)

-2450 (содержание скелетов 50 штук по 49

-400 (содержание скелета огра)

(траты на работы не учитываются ~63к)

Итого прибавка маны ~ 170к МА/день

прошло 9 дней (3 дня до первой тройки солдат, еще 6 дней до проверяющих)

2 дня до прихода Михару

+127к (9*11к+2*14 доход)

+ 37к с первой проверки (были 4 часа 4 человека 4 ранга)

- 5к доделки под ловушку (12*300 метров коридор, 500 замена пола в комнате на земляной, 1к увеличение высоты вдвое) Мана +10к +1к/день

+ 21к (в основном от Михару, пробыли где-то час)

- 5к на запас семян.

- 18к разные траты включая "пожаротушение".

- ~194000 маны траты на усиление и "пожаротушение".

Расширение подземелья за все время на 2,5 км (145*(8+9)), 1 дополнительный коридор: 17*15+300= 550м. Итого +5 коридоров и 100 метров длинны. Дополнительно 14 * 5 = 70 светильников

Мана максимум 1762к+26к*9=2048к, в день +2,6к*9, текущее значение +(107к+2,6к*9/2)*11 - 120к (возраждение огра) = +1186к

Итого на конец части:

184132 (+16421 ОД/день)

8352731/10159025 (+32к МА/день)

1496284/1996284 (удерживаю -~500к от максимума)

Баланс маны:

+199,5к - доход

-2950 (светильники 295, 10 маны/штука/день)

-2450 (содержание скелетов 50 штук по 49

-400 (содержание скелета огра)

Итого прибавка маны ~ 194к МА/день

Прошло 98 дней с реинкарнации.

...

Состав подземелья на конец части:

Тайная часть

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 и 1 комната, маскировка начальной зоны, иллюзорная стена между ними.

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

"Покинутая" часть: ~5 Га область вокруг подземелья, ~0,5 Га пол в пещере огра и доп.область для обнаружения в качестве кольца шириной 1 м ~5 км радиусом + дорожки к нему.

Этажей всего 9: исходный, 2 полноценных полянки снаружи, дорога между частями подземелья, 3 части брошенной области "охранного кольца" и область вокруг исходного, бывшая пещера огра.

Основная часть

Единственный этаж физически. "Решетка" 300 м ширины и 400 м длинны (15*20 коридоров), коридор 200 м и комната 10*10*10 м с сердцем-муляжом. "Меняющийся лабиринт", оплетенный лозами. Монстры - скелеты. Сокровища - участки лечебных трав.

Разделено на 2 этажа.

...

Глоссарий:

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, исцеления касанием и иллюзиями: созданием "псевдоголограмм" и "оптическим комуфляжем", основами зачарования.

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, 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.

Лилия (Лили), Хризантема (Тэма) и Роза

Раса: младшие дриады

Пол: женский

Характер: пока нет

Подчиненные Марии. Способности аналогичные, но более слабые. Пока обладают слабой индивидуальностью.

Михару

Раса: человек

Пол: женский

Характер: пока что беспокойная и глупая стерва

Принцесса-витязь земель Ордена. Очень сильна, 2 ранг боевых способностей. Пока что проявила себя крайне отрицательно, поведение капризное и неуравновешенное. Проявляет нездоровый интерес к подземелью.

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 (последствия еще далеки от завершения).

...

Дополнительная информация:

Кто же такая эта Михару? Интересно, сколько людей догадается на данном этапе по оставленным в тексте 2-й части намекам?

Продолжение и раскрытие подставы при реинкарнации будет в 3-й части! Она будет посвящена больше не жизни подземелья, а жизни людей. Впрочем, главный герой не будет вливаться в человеческое общество, хоть и узнает о нем намного больше.

Впрочем, кое-что о мироустройстве данного произведения можно рассказать и сейчас:

Мир в "Подземелье само не строится" - это не мир "меча и магии", не мир "техномагии", а мир, где магия и технология существуют параллельно. В историях про супергероев в мире технологии люди получают сверхъестественные способности, по сути - магию, и способны благодаря этому соперничать с плодами технического прогресса. Похожая картина наблюдается в произведениях "простапокалипсической" тематики: с монстрами борются при помощи современного оружия и технологий. В классическом фентези же магия приравнивается к мечам по силе. Мне всегда казалось последнее странным. Почему маг должен быть равен рыцарю, а не танку, например? Почему бы магии и технологии не существовать параллельно? Мне показалось интересным и оригинальным использовать подобную концепцию. Создать мир, где одновременно существуют: технический прогресс, изучение магии как разные области науки и эволюция монстров. К слову, я отнюдь не первый, кто придумал подобное. Большое впечатление в этом смысле на меня произвел цикл книг Александра Рудзатова "Архимаг".

Так что ожидается противостояние магов и техники. Ну, и монстры тут тоже где-то рядом.

Парадокс в том, что такое явление как "витязи" в данном мире является скорее исключением, чем правилом, хоть и появились они в произведении раньше всего. Тут дело в том, что я решил разместить подземелье именно в землях ордена... Дальше постараюсь пояснить, почему.

Исходя из всего сказанного, произведение " Подземелье само не строится " в принципе нельзя назвать чистым жанром фентези. Даже не знаю, как это описать. Сочетание фентези и сверхъестественного? Фентези-реализм?

Мне больше всего нравится термин "фентези-реализм".

На эту тему вспоминается фраза из одного из романов Андрея Белянина: "Никакого пафоса, никакой позы, никакой жалости к себе, просто банальная проза..." Просто и банально, но безнадежно до жути. Это и есть суть того, почему данное произведение относится к жанру "темного" фентези. А может ли быть иначе в произведении про подземелье? Все-таки подземелье по своей природе заманивает к себе людей с целью убить... И нет смысла винить кого-то. Все равно, что винить волков в том, что им кушать хочется. Ничего не поделаешь. Но... Как говорится: всегда и везде есть место героизму и подвигам!

И вообще, я хотел бы следовать фразе, которой заканчиваются русские народные сказки: "сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок"...

http://tl.rulate.ru/book/63700/1773687