

УГОЛОК ПЕДАНТА / ГЛОССАРИЙ 3 ЧАСТИ

Бухгалтерия (в ОД, если не указано иначе):

На начало 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)

-400 (содержание скелета огра)

Итого прибавка маны ~ 196,5к МА/день

1. Время хандры

Ежедневные траты около 2к

+70к (14к*5 дней) ежедневный доход

На счету 254к

- 40к лестница на 500 м вниз (25 этажей, но учитывая, что 1-й этаж основной части на глубине 50 м, - 22,5 этажа)

- 209к на зал с искусственным небом (цилиндр 30 м диаметр и 15 высотой. 25к на зал, 4к на пол из земли и 180к на небо)

Мана +210к максимум +3к/день доход (21к прямой, -18к поддержание неба) от зала, +180к к максимуму +18к/день от лестницы

$(500*9*2 \approx 10000 \text{ м}^3 \text{ лестница})$

На счету 5к

+ 112к (14к*8)

+ 4к за пребывание Михару

на счету 121к

Манна достигла максимума.

2. Жизнь "при хранительнице"

- 20к на 2 свитка "блуждающего огня" по 10к каждый

-10к на дверь босса для голема перед лестницей к залу с искусственным небом

+ 128к (8к*16)

На счету 219к

+ 10М от короля драконов

10225385 (+16534 ОД/день)

10551352 /10551352 (+53к МА/день)

1996284 /1996284

Баланс маны:

+199,5к - доход

-2790 (светильники 245+28, 10 маны/штука/день)

-400 (содержание скелета огра)

Итого прибавка маны ~ 196,5к МА/день

Расчет цены проекта расширения: $1000*50*2-50*50*3=92,5$ км, 25ОД/м => ~2.3М, 15ОД/м => ~1.4М

+216к (8к*27)

осталось 10441к

3. Расширение:

- 40к на 2 этажа

- 16к (4,8к+11,2к) лестницы на 200 м

- 31к перенос зала с искусственным небом (25к новы зал, 4к пол, 1,8к - перенос "неба"), 211к маны

-~1,4М лабиринт 4-го этажа под "копи"

- 600к на големов (200 каменных по 3к)

- 400к на месторождения (40 по 10к каждое)

- 20к на шмотки для Михару

- 20к лозы-душителы на 1-й этаж (100 по 200 ОД)

-13к комната босса (10к дверь и 3к комната с учетом переделки лестниц).

-~2,4М удвоение 4-го этажа (коридоры + големы + месторождения).

- 1030к (70 диаметр и 25 высота: 240к - зал, 794к - небо, 20к - земляной пол, сэкономил 24к)

- 6,5к - переброска маны из основной части

- 5,5к - разные мелочи.

осталось 4459к

+16к первый день вместе с Михару

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

- 4к/день на Михару и прочие мелочи

+ 80к (10*8 дней) ежедневный доход

+1,5к от Алисии (была недолго в подземелье)

Расширение подземелья за все время на 1,2 км ($145 \cdot 8$), 1 дополнительный коридор 550м. Итого
+ 2 коридора и 20 метров длинны. $14 \cdot 2 = 28$ светильников

Увеличение маны: +35,6М максимум +3540к/день доход , тайная +741к максимум +13к/день доход (92500м * 9м2 *20маны * 2= 33,3М расширение, 96к-79к=17к доход от зала, +961к к максимуму с искусств небом в тайную, но 4к дохода и 210к максимума из тайной в основную, текущее расширение 1-го этажа + 1,2 км * 9 *20 = ~2М , разные лестницы и вспомогательные коридоры ~70к)

Мана: 12,5М - 5,8М на расширение +3,69М*9 доход - (63к+2к)*8 расходы =~39,3М

Итого на конец части:

4556945 (+16534 ОД/день)

1262456 /1262456 (+66к МА/день)

39341682/ 47598678

Баланс маны:

+ 3,74М - доход

-3230 (светильники 323, 10 маны/штука/день)

-400 (содержание скелета огра)

-32000 големы 400 штук по 80

-4000 лозы-душители 100 штук по 40

Итого прибавка маны ~ 3,7М МА/день

Прошло 163 дня 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.

Лестница до 23,5 этажа, зал с искусственным небом 25 м высоты и 70 м диаметром (2 этажа 23 и 24-й). Пока здесь находится сердце-муляж. Считается тем же "этажом".

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

1 этаж. "Решетка" 300 м ширины и 440 м длинны (15*22 коридоров), коридор 160 м и комната 10*10*10 м. "Меняющийся лабиринт", оплетенный лозами. Монстры - лозы-душители. Сокровища - участки лечебных трав. Имеются светильники на каждом перекрестке. Разделен на 2 "этажа" для удобства работ.

2-3 этажи пустые.

4 этаж. "Решетка" 2 км ширины и 1 км длинны (50 на 100 коридоров). Монстры: каменные големы. Сокровища: месторождения магической руды.

5-10 этажи пустые.

11 этаж. Комната с дверью босса для скелета огра и Зал с искусственным небом 15 м высоты и 30 м диаметром с сердцем подземелья (пока не перенесено обратно).

...

Глоссарий:

Юки (забытое имя: 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 камуфляжем", основами зачарования. В развитии подземелья правил исследование создания новых монстров наподобие големов и создал лозу-душителя.

Рычарг

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, но есть признаки исправления

Незванная хранительница подземелья. Принцесса-витязь земель Ордена. Потенциально очень сильна, 2 ранг боевых способностей, но пока частично потерянные.

Ливи (Нитирферопеливинерозль)

Раса: эльф

Пол: женский

Характер: цундре в квадрате

Уважаемая хранительница (не путить с хранительницей подземелья) Земель Ордена и бабушка Михару. Темная или проклятая эльфийка, не способная использовать магию. Презирует людей и считает вредителями, которых нужно уничтожить. Тем не менее дважды искренне и истинно влюблялась в человека (что доказывает наличие детей).

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 все еще далеки от завершения).

...

Дополнительная информация:

3-я часть вышла немного длинной. Отчасти это за счет интерлюдий, создающих картину мира. Чем-то они напоминают учебник истории... А что? Я люблю историю и исторические романы. Еще я больше места и времени уделил Михару (и девушкам-витязям в целом), чем планировал изначально, поскольку много было отрицательных отзывов на становление ею хранительницей главного героя.

Как и было обещано, мир в "Подземелье само не строится" Состоит из нескольких областей с различным уровнем и направлением развития. Одни - техническим, другие - магическим.

Начнем с Волшебной империи.

Если проводить аналогию с хорошо известным нам технологическим путем развития, то сравнивать нужно будет примерно серединой-концом 20-го века.

Естественно, оценивать сложно, поскольку магический путь развития подразумевает больший упор на индивидуальную силу и знания, а не на общество в целом.

Дальше идет Объединение свободных людей.

Это государство с чистым технологическим развитием. Очень похожим устройством на все то, что нам хорошо известно. Уровень развития примерно на уровне первой мировой войны. Ну, немного выше, но тут сказывается отсутствие нефти. Такое устройство общества часто называют "пара-пан", но здесь будет не столь упоротый вариант. В остальном же все крайне знакомо: наличие метрополии и колоний (вся история с ~15 века и чуть ли не до середины 20-го). Разница только в том, что метрополией является всего одно государство.

Соединение фэнтези и научной фантастики, сказки и науки - высший пилотаж в писательском

искусстве. Возможно, я не самый лучший писатель. Не уверен, что потяну такое сложное произведение. Но я постараюсь.

Следующей страной являются Земли Ордена.

Как уже было описано в главах, уровень развития здесь тоже на уровне рубежа 19 и 20 веков. С некоторой магической спецификой. Основной особенностью данного государства является наличие Ордена витязей. В принципе, это не слишком новая идея. Скорее даже не идея, а извечная мечта человечества о героях-защитниках. Если же взять орден как организацию, то вдохновлялся я... Джедаями. Да. Да. Теми самыми с лазерными мечами из серии фильмов "Звездные войны". Мне очень понравилась фраза из второго эпизода "Атака клонов": "Мы хранители мира, а не солдаты". Так что именно такими "хранителями мира" и являются местные витязи. Но даже несмотря на то, что все основано на специфике маны элемента света, у них тоже есть свои проблемы, суть которых я тоже попробовал описать.

Это основные страны-столпы человеческой цивилизации, так сказать.

Остальные же страны и королевства...

Перебиваются тем, что добывают из подземелий и получают от стран-лидеров! Или просто являются колониями. В политическом смысле, здесь царит полная феодальная раздробленность, пусть и с более высоким уровнем технологий, зато одобренная индивидуализмом, свойственным магии. Многие маги сбегают из империи и основывают свои "королевства". Не стоит и говорить, что жизнь там идет в режиме перманентной войны всех со всеми. Как это ни смешно, но централизация существует только в "свободных землях людей", а если точнее, то в колониях Объединения свободных людей.

И тут нет ничего удивительного. Такое четкое разделение особо не является вымыслом, скорее уж отражением реальности.

Стоит вспомнить эпоху колонизации и разницу в техническом прогрессе между европейскими странами и всеми теми, кого они превращали в колонии (особенно Америка и Африка).

Даже сейчас, в начале 21-го века, в нашем с вами мире ситуация с по-настоящему передовыми технологиями не слишком-то отличается, хотя центры и другие. Не нужно учитывать тот факт, что смартфон можно купить практически в любом уголке мира. Рассмотрим производство того, что называют "высокими технологиями": космическая сфера, военная сфера и сфера электроники и всего, что связано с программированием и компьютерами. Не буду углубляться в философию и рассуждения на тему почему, да как.

Ограничусь тупо фактами.

В этих областях есть очевидные лидеры и очевидные аутсайдеры. Ну, США, тут бесспорно. Потом идет Россия, даже если учитывать все проблемы. Пусть и не в электронике, но в военной и космической сфере мы до сих пор №2 как минимум, а кое-где даже пробуем боремся и за лидерство.

Дальше стоит вспомнить страны западной Европы (+ Канада). В чем-то они лидируют по отношению к нам, а в чем-то и отстают. К тому же, внутри все неоднородно, да и рассматриваются они как приложение к США в основном. Не стоит забывать и о Китае. КНР активно догоняет и заявляет о себе, но... Пока их успехи можно охарактеризовать значимостью отметки "сделано в Китае", уже ставшей синонимом товара явно плохого качества. Нет, конечно, у них есть огромное количество успехов. Они запустили человека в космос, пытаются строить свою космическую станцию и прочее, но... Для нас все эти "достижения" являются "прошлым веком" и в прямом и в переносном смысле. По крайней мере, пока что.

Где-то там отсвечивают Япония, Южная Корея и Израиль, но... Не более, чем "отсвечивают". Пытаться даже равнять эти три страны на лидеров - дохлый номер.

Но дело даже не во всех перечисленных странах. Это же не все страны на планете Земля, не так ли? Вот что можно услышать о достижениях африканских стран? А южноамериканских? А центральноазиатских? Из последних можно иногда только про Иран услышать, да и то только в контексте непокорности США. Даже из такой отнюдь не маленькой страны, как Индия что-то ничего не слышно.

Я об этом, собственно.

Однако.

Все перечисленное относится только к тому, что касается людей.

Не стоит забывать, что мир в "Подземелье само не строится" далеко не полностью принадлежит людям.

Короли демонов.

Их территория не является государствами в человеческом понимании этого слова. Скорее, в абсолютно бесчеловечном! Стоит только вспомнить огра из 1-й части. Здесь я вдохновлялся классическими образами "повелителей тьмы", но... С некоторой местной... "Спецификой"...

Не спойлерить. Не спойлерить! (автор бьет себя по рукам).

Можно лишь сказать, что королям демонов в будущем будет посвящена собственная часть, а

возможно, и не одна!

Также, существует множество "диких" земель, где цивилизация отсутствует. Населены они в большинстве своем монстрами.

Еще есть и другие "разумные расы".

Эльфы...

Как же без них может обойтись фэнтези? Их уровень развития расы можно охарактеризовать как... "Межзвездная цивилизация из фильмов "Звездных воин" в магическом исполнении". Немножко кривоватое сравнение, но зато, верное по существу. Почему так? А почему бы и нет? Тут я опять просто сломал принцип фэнтези по "подгонки всех по уровню". И в каком-то смысле попробовал продолжить те идеи, что вложил в них их автор - Толкиен. Эльфы в моей интерпретации являются чем-то вроде высшей расы полубогов. Впрочем, они весьма замкнуты и отрешены от мира. Хотя и не до такой степени, как в моем первом произведении "Перерождение в фею (пол мужской)", но все равно крайне мало вмешиваются в жизнь мира. И об их жизни у всех остальных крайне мало сведений.

Эльфы (и Толкиен) - моя любимая тема. Многие меня критикуют на тему "но у Толкиена эльфы - искусственно созданная раса". Да, это так. И что с того? Разве это меняет того факта, КАКИЕ они созданы? Не лучше ли задаться более важным вопросом: ПОЧЕМУ Толкиен сделал их искусственными? Что мешает описывать их такими? Или... Придумать самим, КАК сделать так, чтобы они были такими, но результатом эволюции. Это не так сложно, как кажется. Например, в моем произведении можно сделать так: "свойства маны элемента света - техники витязей - передача и усиление их из поколение в поколение - эволюция в эльфов". Не факт, что я сделаю именно так, но тоже рабочий вариант. А насчет свойств маны - так это такой закон природы. Хочется спорить с законами природы? Сколько угодно! Бессердечная сволочь (гравитация) быстро вам объяснит, что к чему.

Но вернемся к расам. большая часть информации была в 6-й интерлюдии, если только добавить

про драконов.

О них уже много было сказано, но вот то, что герои знать не могут.

Драконы поддерживают свое существование при помощи магии и мало нуждаются в обычной пище, хоть и нуждаются. Места их обитания не случайны. Сейчас поясню. Существуют 2 вида драконов: небесные и водные. Небесные драконы являются воплощением стихий огня и ветра. Летают при помощи магии этих стихий. Их тела склонны к перегреву, поэтому ищут в качестве среды обитания холодные территории, и облюбовали горные вершины и холодные просторы вечной мерзлоты. Водные драконы являются воплощением стихий воды и земли. Их тела наоборот склонны к переохлаждению. Поэтому и предпочитают теплые воды. Несмотря на огромные размеры способны летать при помощи левитации, но летают медленно и не любят этого.

Немного о короле драконов.

Помимо присмотра за расой драконов у него есть и другие обязанности. Формально, он является сердцем подземелья №1, но по сути, у него нет подземелья, а сердце и аватар являются единым целым. В этом смысле 1-я десятка подземелий - все особенные. По крайней мере, те, кто живы в эпоху действий произведения.

Но описанию разных подземелий и их взаимоотношений будет посвящен 5-я часть.

Про его присмотр за подземельями уже упоминалось. Могу только добавить, что здесь я вдохновлялся фразой "мы защищаем права жертв, а не сами жертвы" из одного из западных романов-антиутопий. Мне она запала в душу.

Но все вышеперечисленное относится к отношению людей к подземельям. Что же касается ограничений на действия самих подземелий...

Читайте в 4-й части!

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2065659>