

ГЛАВА 51. РЕШЕНИЕ ИНФРАСТРУКТУРНОГО ВОПРОСА.

Решение инфраструктурных проблем...

Вопрос можно решить не только переносом подземелья.

Я уже раздумывал на этот счет во время зимних месяцев и придумал решение!

Его суть в прокладке туннеля для железной дороги при помощи функционала подземелья! Саму железную дорогу пусть люди сами строят, разумеется. Нужно только поиграться с настройками подземелья, чтобы автоматическое поглощение работало на всякий мусор и не работало на рельсы. Выкопать просто туннель не представляет особой сложности для подземелья. Нужна только значительная сумма.

И средства сейчас у меня есть! Вложения же со временем окупятся благодаря поступлению ОД от пассажиров, так что, это можно даже рассматривать как выгодное вложение!

Вообще-то, подземелья обычно подобным не занимаются. Возможно, по причине того, что Разрушенная область по-своему уникальна и у других нет таких проблем. Возможно, по причине того, что даже не задумываются о подобном.

Не уверен, но возможно, подземелья, появившиеся в труднодоступной местности, предпочитают развивать внутреннюю экосистему, как то же подземелье Змеиный клубок?

Хмм...

Может быть, это только я, реинкарнировавший и человекоподобный, думаю о туннеле в подобной ситуации...

...

Я проломал голову над выбором между переездом и туннелем все время, пока продолжалась эвакуация людей из "остатков" Сияющего склепа.

Вариант с переездом дешевле и позволит лучше расширить подземелье. Да и около столицы мое подземелье будет более "популярным", что поспособствует росту. Это несомненные плюсы.

Процесс гарантированно займет много времени - явный минус (а у меня руки чешутся приступить к экспериментам с големами).

С другой стороны, вариант с туннелем будет быстрее для меня - плюс. Впрочем, прокладка рельсов людьми и постройка нового города все равно займет время - схожий минус, что и с переездом.

Туннель сожрет большую часть полученных ОД. Минус. Хотя, еще во время прокладки рельсов я уже начну получать с него доходы - компенсирующий плюс. Возможно, доход от строителей и

впоследствии пассажиров даже сможет отчасти компенсировать бонусы от жизни рядом со столицей...

Я долго ломал голову...

В итоге все равно остановился на туннеле.

Главной причиной стало наличие тайной части моего подземелья.

Даже если я сумею спрятать ее от Михару, где мне эту часть разместить на новом месте? Рядом со столицей расположен один из самых густонаселенных районов страны. Спрятать там лишний вход будет очень и очень сложно.

Кроме того, мне хотелось бы себе еще и область на поверхности организовать в будущем... Что-то вроде того, что есть у Волшебного леса. Как гласит название, подземелью принадлежит обширный лесной массив на поверхности. Там еще единороги живут...

Да и вообще, чем меньше люди будут ошиваться там, где им не следует - тем лучше для меня!

...

В начале я рассказал о своем решении Михару. Она не до конца поняла мою задумку, но идеей заинтересовалась. Даже несмотря на то, что завела спор на тему второго конца туннеля.

- Ты что, хочешь сделать туннель сразу до столицы? - удивилась принцесса.

- А что в этом такого? - спросил я.

- Так расстояние же гигантское! - воскликнула Михару. - От столицы до твоего подземелья больше девяти сотен километров!

- А это разве много? - удивился я в свою очередь и спел часть песни.

От Питера до Москвы вези меня тепловоз,

От Питера до Москвы бутылка да стук колес.

На будущем пелена,

На прошлом туман с Невы.

Лишь восемь часов без сна

От Питера до Москвы.

- Может быть, по меркам Японии это и много, но у нас в России только между Петербургом и

Москвой по железной дороге больше семисот километров. Даже не на суперскоростном поезде со скоростью около семидесяти километров в час это расстояние будет пройдено примерно за двенадцать-тринадцать часов. В чем проблема? А в будущем поезда будут еще более скоростными и время еще уменьшится!

- У тебя явно неправильное восприятие расстояния... - картинно приложила руку ко лбу Михару.

- Нормальное у меня восприятие! Гораздо больше соответствует этому Миру, нежели твое! - возмутился я в свою очередь.

Нет, реально, она на карту хоть смотрела толком? Этот Мир гораздо больше Земли. Здесь расстояния не настолько мизерные, как в какой-нибудь Японии или Европе!

Увы. Остальным мое решение тоже совсем не понравилось.

Их можно понять: для людей гораздо проще, если я займу место Сияющего склепа. Не будет лишних проблем.

Хорошо, что всерьез противиться никто не стал. Не хотят лишний раз связываться с королем драконов. Хе, хе. Старикан хоть и не помогает напрямую, но его присутствие "чувствуется".

Насчет же моей идеи он ничего не скажет. Судя по всему, Король драконов следит только за внешними воздействиями на подземелья. С внутренними проблемами разбирается само меню. Формально же, я ничего не нарушаю. Просто сделаю левый очень длинный коридор, что с того? Волшебный лес вон в наглуую использует свой портал для похожих же целей. И ничего! Никаких проблем не возникло.

Так что, я буду делать то, что хочу!

Вот только...

Одно дело - решить прокопать туннель, и совсем другое - спроектировать его в реальности.

Даже если сама постройка проводится с помощью функционала подземелья, и займет несколько часов максимум, то возникает множество чисто технических вопросов. Самый простой и банальный - ширина туннеля. Естественно, чем шире и выше туннель - тем дороже постройка. Слишком же узкий туннель не позволит проложить железнодорожные пути. Так какая ширина и высота нужна, чтобы поезда могли спокойно ездить?

И это лишь один из возникающих вопросов. А есть еще точка окончания, и бог его знает какие еще особенности.

Вот по этим чисто техническим причинам окончательное обсуждение вопроса провели уже на поверхности.

Собрали целое совещание с участием Ливи и инженеров.

Форму туннеля согласовали довольно быстро. Стандартный туннель для одной колеи представляет из себя в разрезе круг 5 метров диаметром. Нам нужно 2 колеи: туда и обратно, следовательно, нужно "раздвинуть" еще примерно на 4 метра. Получится что-то вроде прямоугольника с полусферами с двух сторон. Еще "отрезать" примерно полметра снизу. это расстояние как правило засыпают дренажом для выравнивания рельсового пути. Мне подобное

ни к чему. И без того внутри подземелья поддерживается идеально стабильная атмосфера, а туннель можно сделать идеально ровным.

Наибольший спор ожидаемо вызвало именно мое решение о проведении туннеля сразу до столицы.

Такой вариант никого из людей не устроил.

От моего подземелья до столицы приблизительно 950 километров. Мне вполне хватает средств. В предложенном варианте цена туннеля выходит 78 ОД за метр. Прямой туннель будет стоить примерно 70 МОД. Средств мне с лихвой хватит и на него и на свиток "големостроение".

Проблема не в этом.

Присутствующие инженеры в чисто технических терминах объяснили, что здешние поезда лучше, конечно, чем самые первые паровозы, но слишком долгий безостановочный путь вызовет реальные проблемы. Особенно это касается движения в туннелях, где нет никакого доступа от окружения. Это важно, например, для ремонтников...

Должен признаться, что доводы специалистов стали для меня решающими. С профессионалами трудно спорить, да еще и вредно в чисто практическом смысле.

Таким образом и было решено строить туннель не до столицы, а до города Лизэрс.

Это город-порт расположен на Белой реке. Он находится ближе всего к Лирским горам. По большому счету, город представляет собой военный форт. Он служит больше всего в качестве самой крайней точки "гарантированного" влияния Ордена.

Самое же главное заключается в том, что Лиэрс находится как раз ниже последних порогов-водопадов на реке, появившихся вместе с разрушенной областью. Соответственно, путь для судоходства до него полностью свободен. Белая река достаточно широка и глубока даже для прохода морских судов. В том числе и до Лиэрса.

Соответственно, даже при отсутствии железной дороги до этого города, проблем с перевозками не будет.

Еще одним важным моментом оказался "уклон" рельсового пути.

Этим словом обозначается то, насколько рельсы могут отклоняться от горизонтали. Очевидно, что чем меньше, тем поездам легче ехать, но чем больше, тем легче построить железную дорогу. Туннеля это тоже касается. В конце концов, мне нужно будет опуститься под землю, чтобы миновать разрушенную область. Да и то, что между моим подземельем и Лиэрсом разница по высоте больше километра - тоже немаловажный фактор!

Короче, 1%.

Это тот уклон, который я буду использовать. Максимально допустимый - 1,5%, но я взял поменьше. Такой уклон означает, что каждый километр можно опустить коридор на 10 метров.

Мы согласовали еще несколько незначительных деталей, вроде разъемов в полу, чтобы было проще крепить шпалы и рельсы.

В конце концов, обсуждение подошло к концу. были составлены карты и планы.

Пришло время приступить собственно к постройке. а для этого я отправился непосредственно в Лиэрс.

Это необходимо, чтобы нормально создать выход из туннеля. Начало я могу легко создать от подземелья, а чтобы не делать выход "вслепую", можно использовать собственное местоположение в качестве "маяка".

...

И вот, вооружившись кучей карт и планов мы с Михару снова вылетели на ее пегасе.

Сам путь до Лиэrsa прошел спокойно и уже как-то привычно.

Кажется, я начинаю привыкать к этим перелетам... И обществу Михару...

Плохая тенденция! Нужно будет держать это в уме и не поддаваться в будущем на уговоры. По крайней мере, не поддаваться на уговоры легко.

Но вернемся к туннелю.

Уже с самым началом пришлось повозиться.

Я заранее удостоверился, чтобы в подземелье никого не было во время работ (на самом деле это уже сделали до моей просьбы).

Проход к туннелю я буду делать практически от самого входа в основную часть подземелья. Для этого я сначала сделал прямо в начале 1-го этажа отдельную комнату. Пришлось немного повозиться с переделкой проходов, но теперь от поверхности лестница ведет в стандартную комнату 10 на 10 метров, из которой уже идет вход на 1-й этаж и лестница вниз к будущему туннелю.

Я посчитал такой проект самым целесообразным. Выход сразу на поверхность делать не стоит. Мало ли какие мысли у кого возникнут. А если вдруг догадаются ненароком о наличии тайной части? Чур меня! Не буду давать лишних поводов. Делать от более низких этажей еще более бессмысленно. Зачем создавать левую халявную возможность доступа туда?

Дальше сделал лестницу вниз на 300 метров, чтобы пройти под речкой, расположенной под обрывом.

Увы! При строительстве я вляпался в воду и лестницу стало затапливать! Хорошо, что в отсутствии вторженцев я смог быстро возвести стену и поглотить воду.

Оказывается, глубина водного потока под обрывом моего подземелья превышает 150 метров!

Речь идет даже скорее не о реке, а о проточном озере или пруде.

Ну... Вообще-то, в разрушенной области подобное не редкость. Здесь многие расщелины заполнены водой и образуют подобные озера-пруды. Просто... Я не ожидал такого прямо под моим подземельем.

Для исследования глубины расщелины я приобрел особого монстра. Купил глубоководную змею. Она может и плавать, и нырять на большую глубину, и оставаться под водой несколько часов и по суше передвигаться.

Пришлось не только покупать полноценную, но и делать именованным монстром, чтобы ее исследования фиксировались на мини-карте. Полноценную - это понятно, чтобы могла выйти из подземелья. Вот зачем нужно имя - понятия не имею, Но надо - значит надо.

Имя дал "Ныряльщик".

После обследования дна выяснилось, что глубина воды составляет почти 350 метров! Дно очень неровное, отсюда и такое примерное число. Если учесть высоту обрыва в 185 метров, пришлось продлевать лестницу до 500 метров. Если учесть 50 метров от входа до первого этажа и комнаты, получается глубина в 550 метров. Еще 450 метров с другой стороны до глубины в около 80 метров для стартовой точки туннеля (разница в высоте у двух сторон обрыва около 20 метров). Это для удобства постройки подземного вокзала в будущем (подземные коммуникации по типу метро в этом мире являются нормой). Выйти сразу на поверхность проблематично из-за сложности местности в разрушенной области. Повезло, что нашлось удобное место для прокладки без необходимости делать большой поворот. Удобно, что подземелье позволяет игнорировать вещи вроде подземных вод, создавая идеальные условия. Необходимо только повысить прочность стен на паре участков и все.

Сама же постройка туннеля - простейшая операция по разметке карты. Хотя она и длилась несколько часов. Учитывая уклон в 1%, первая половина туннеля идет вниз, потом горизонтальный участок и снова вверх.

Выход близь города я сделал прямо на поверхность ровно в то место, где находился.

Остались завершающие штрихи. Сделать участок покинутой области у начала. В виде зала у одной из сторон. Он позволит людям спокойно строить подземные коммуникации и не долбить самовосстанавливающиеся стены подземелья. Еще поставить специальную дверь с крайне скрипучим и медлительным открывающим механизмом, чтобы перекрыть доступ в подземелье с этой стороны. Открыть его можно, но это займет минут 10 и вызовет много шума. Орденом сам будет следить за этой дверью. Самый дешевый из вариантов.

Чуть не забыл выделить туннель и лестницу к нему как 2 отдельных этажа.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2323802>