

ГЛАВА 52. НАКОНЕЦ-ТО ГОЛЕМОСТРОЕНИЕ!

Хорошо, что лететь домой не пришлось...

Я просто зашел в туннель и переместился к сердцу своего подземелья. Вы же не забыли, что туннель же тоже его часть?

Даже ручкой не помахал на прощание.

Несмотря на усталость, я уже потирал руки перед покупкой моей долгожданной прелести... Свитка с заклинанием "Големостроение"!

Вот только, после постройки уровень маны оставляет желать лучшего...

На данный момент мои ресурсы выглядят следующим образом:

87388345 ОД

11262456/11262456 МА

13486342/ 284546866 МА

Не хватает маны. Можно бы было ее просто купить за очки души, но пришлось треснуть себя по рукам со словами: "Нечего казенные земли разбазаривать! Так никаких волостей не напасешься!".

Благо, мана бесплатно течет. И в больших количествах. По моим наблюдениям прирост маны составляет примерно 10% в день. Разумеется, это только для максимума, полученного от проходов, но он составляет подавляющую часть, так что разница не имеет значения.

Сейчас мне нужно всего лишь подождать сутки, даже меньше, чтобы подкопить нужное количество маны.

Это не так много. Я только на последнюю "прогулку" по подземельям потратил неделю... И правда... Если посчитать, то 1 день мы потратили на подземелье Змеиный клубок, если считать перелеты, 4 дня на Сияющий склеп и 2 дня на проектирование туннеля. Итого 7 дней...

Так или иначе, эта неделя была абсолютно суматошной, так что, имеющееся время я потрачу на то, чтобы просто выспаться. Я устал...

...

Небольшое пояснение.

С Михару я после ухода из Сияющего склепа больше не ночевал... К счастью... Собственно, все время переговоров и проектирования я обходился без сна. Был в основном вместе с Ливи на этих самых бесконечных переговорах. Будучи эльфийкой, она тоже не нуждается во сне. Михару я даже как-то упустил из виду. На переговорах ее не было. Всякие сложные обсуждения принцесска, ожидаемо, избегает. Не знаю и знать не хочу, чем она занималась большую часть времени. Вместе мы были, только когда летели в Лиэрс.

Но о более существенном. Эльфийке я рассказал все о том, что произошло в Сияющем склепе практически без утайки. Не вижу смысла что-то серьезно скрывать. Умолчал только о личности тамошнего хранителя. Она одобрила мои действия и сказала, что об остальном сама позаботится. Ливи и организовала все обсуждения.

Так что, хоть я и обещал все "популярно объяснить" Михару, но разговор у нас так и не состоялся. Думаю, "бабуля" ей разъяснит все вместо меня.

...

Наконец-то! Свиток у меня в руках!

Изучение такое же, как и в прошлый раз...

И вот я могу сделать каменного голема из груды камней мановением руки! Не совсем мгновенно, разумеется, но по сравнению с моими попытками сделать памятных "деревянных

солдат"...

Вздых...

Чувствую, что сравнивать големов с моими попытками их спародировать - все равно, что сравнивать результаты промышленного производства с детскими поделками.

Хммм...

Похоже, я был не прав, говоря, что изучения заклинания через свиток прошло как в прошлый раз. Когда я в прошлый раз изучал заклинание при помощи свитка, это были "блуждающие огни" - не слишком сложное заклинание. По этой причине я и не заметил ничего особенного, но сейчас...

"Големостроение" - магия на совершенно другом уровне. Мне словно загрузили в голову огромное количество информации. То, над чем я безуспешно бился не один месяц внезапно стало совершенно понятно.

С чем бы это сравнить?..

Можно дать такой пример: будучи младшеклассником смотришь на алгебраические и тригонометрические формулы как на какой-то язык с другой планеты, Став же старшеклассником не видишь в них ничего особенного. Хоть так и со многими вещами, но "голомостроение" ближе как раз таки к точным наукам. Но скорее даже ближе не к математике, а к программированию (удобно, что я в нем более-менее шарю). Когда в первый раз открываешь какой-нибудь язык программирования, точно так же смотришь на строчки кода, как на язык с другой планеты. При освоении же все становится постепенно понятно.

Примерно так и с магией "големостроение". Особенность только в том, что мне "загрузили" знания мгновенно... Странное и сильно сбивающее с толку чувство.

В научной фантастике частенько встречается подобное. Отцифровка сознания там или получение знаний путем "загрузки"... Проблема только в том, что в реальности, на Земле ничего подобного даже близко нет. Вот и о недостатках и побочных эффектах ничего неизвестно.

Вот и я не знаю, нормальны мои ощущения, или нет.

Меня накрыло хорошенькое такое чувство дезориентации!

Вздых.

Жить можно, но подобного побочного эффекта я никак не ожидал.

...

Я более-менее пришел в себя, хоть мне и потребовалось пару часов.

Итак, големы.

Как я и предполагал (и мечтал), можно абсолютно свободно манипулировать формой големов.

На заметку: обязательно сделать меняющийся лабиринт в коях при помощи стен-големов (это долгая и нудная работа, но полезная, черт возьми!)

Тем не менее, в самом их функционировании скрыта еще одна особенность.

Големы по "принципам своего функционирования", так сказать, отличаются от живых существ. У живых существ скелет состоит из костного каркаса (или хитинового для экзоскелетов насекомых) и суставов, а в движение эта конструкция приводится сокращением мышц. У големов же движение происходит именно в суставах, лучше всего сочетаясь с самым простым соединением, построенным по принципам дверной петли, движущемся только в одной плоскости.

Такой принцип идеально сочетается со стандартными механическими двигателями (основанными на вращении).

В связи с этим, стандартная конструкция големов, подражающая человеческому телу, крайне неэффективна. Большая часть тела голема за исключением суставов является по своей сути бесполезной! Гораздо эффективней делать пустотный каркас по типу балок или труб с увеличенными суставами. Ведь именно от размеров суставов зависит сила, развиваемая големом.

Несколько дней экспериментов дали больше результатов.

Наиважнейшим фактором для голема является материал, из которого его делают. Очевидно, что железо лучше, чем камень, а сталь лучше обычного железа. С этим никто спорить не будет. Это все не учитывая существования в Мире разных магических материалов и металлов...

Но материалы - это одно, а конструктивные особенности - совсем другое. Материалы покупаются за ОД, а для создания конструкций нужно время и усилия для исследований.

Конструкции могут использоваться для разных целей разные.

Наибольший показатель силы показывает именно та конструкция, которую я изначально и предположил: максимально массивные суставы и полые крепления между ними по типу высотных кранов.

С силой у големов нет проблем, как правило. Главным недостатком является медлительность.

Для решения этой проблемы и повышения скорости движений я придумал два основных способа.

Первый - множество суставов. Чем больше суставов - тем выше скорость. В принципе, это так и работает даже на примере человеческой руки. Попробуйте взмахнуть только плечом без использования локтевого сустава - это будет одна скорость, а взмахнете рукой с использованием обоих суставов - и получите большую скорость. Вот так оно и работает.

Второй - использование шестерней. Тут смысл еще проще. Он заключается в обычном правиле рычага. Если сделать большие шестеренки в качестве "моторов" и спрятать их в теле вместо мышц, а меньшие использовать в суставах, то можно добиться увеличения скорости и подвижности. Недостатками будет не только потеря в силе, но и хрупкость конструкции.

Тем не менее, я остановился именно на 2-м способе, поскольку с ним можно сделать более легкую конструкцию.

Да и уязвимые части можно укрепить более твердым материалом... Впрочем, пока у меня в наличии только железо, камень и результаты экспериментов с растениями.

В процессе экспериментов, один из проектов мне понравился. Я назвал свое новое творение "железными солдатами". Не оригинальное название, знаю, знаю.

Внешне они представляют из себя доспехи рыцарей немного выше 2-х метров. В отличие от големов, солдаты способны двигаться практически со скоростью человека (нормального, а не Михару 2-го ранга). Увы, за счет силы, но ей им все равно хватает.

При их создании, я использовал оба метода. Внутри локтей и предплечий спрятаны шестерни для соответствующих суставов, Вращение кистей и плеч же сделано за счет нескольких труб, вставленных друг в друга по типу матрешки или рулета. Тут работает уже 1-й принцип множественных суставов. Особенно повозиться пришлось с плечевым суставом. У людей этот сустав имеет уж слишком высокую подвижность. Пришлось вставить один "рулетик" в грудную клетку на место легкого, он поворачивает руку по типу колеса, а еще один в массивный наплечник, чтобы менять угол поворота руки. Плюс, шарниры в предплечье позволяют поднимать руки в стороны. И все равно, подвижность уступает рукам человека. Вот с пальцами я решил не заморачиваться и оставить простые медленные шарниры. Они все равно, нужны только для удержания оружия.

Помимо суставов, при создании железных солдат я сделал внешние доспехи набором отдельных големов с чисто технической точки зрения. Да еще и поместил под внешний

железный лист прослойку из каменного дерева. Это должно хоть немного увеличить сопротивление магии. Магическая атака вначале "уничтожит" голем-доспех, а только потом ударит по основному. От сильной магии это не спасет, но первым же огненным шаром или молнией мое творение уже не достанешь.

Система тоже оценила мои старания, назначив железным солдатам стоимость в 160к!

С моей точки зрения - продешевила, если учесть тестовые сражения солдата и Костяшки (скелета ога).

Ну и ладно.

Для сравнения, железный голем стоит 30к, а из одного голема выходит 3 солдата (они полые и более легкие).

Возможно, потом я сделаю каких-нибудь более впечатляющих монстров, но на первое время мне хватит и железных солдат. С их помощью я собираюсь имитировать человеческие боевые построения и тактики. Очень уж мне понравились махачи витязей и рыцарей смерти!

До такого уровня мне пока далеко, если не использовать какие-нибудь особые магические материалы. Увы. Цены на последние кусаются и весьма больно.

Так или иначе, в зависимости от оружия, мои Железные солдаты могут использоваться для большого количества самых различных тактик.

Вот тут мой выбор в развитии и начинает играть всеми красками!

Помимо покупки, я могу и делать своих железных солдат вручную. Несколько часов работы и 150к чистого дохода! (я учел 10к на покупку материалов)

К стати говоря, я обнаружил одну забавную вещь.

Если покупать железо как предмет, то оно обходится в 50 ОД за килограмм, а голем массой около 1,5 тонн стоит 30к. Итого, выгода почти в 2,5 раза при покупке. При поглощении же за големов дают минимум в 2 раза больше (это если обычных големов, мои же солдаты стоят еще больше)...

Понятия не имею, с чем это связано. Могу только констатировать факты...

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2334077>