ГЛАВА 53. МАГИЧЕСКИЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ СОЛДАТЫ.

Новые монстры у меня уже есть. Теперь пора приступить к расширению подземелья. В идеале мне бы начать строить что-нибудь вроде среднего уровня, который был в Сияющем склепе для размещения алтарей, но...

Это зона 4 ранга. Мои железные солдаты же тянут только на 5-й...

Вообще-то, я планировал размещать их с 16-го этажа подземелья. Как раз 5-й ранг, если сравнивать с Волшебным лесом или Сияющим склепом.

Плюнуть и сделать зону 5 ранга?

Можно и так поступить. Проблема в том, что это будет неэффективная трата средств на данный момент. Пусть мне и достался большой куш (плюс, после трат на свиток и туннель у меня осталось больше, чем я рассчитывал), но увы, на все его не хватит. Особенно, если придется еще и на сундуки с сокровищами тратиться. Это потребует отнюдь не малого количества средств. Плюс, точно нужно будет покупать железных солдат. Делать их вручную все-таки долго.

Хотя...

Я не до конца еще выжал все, что мог из "големостроения". Даже если не использовать дорогие металлы, есть возможность совмещения големов с зачарованием!

Еще когда я пытался создать светильники вручную, то столкнулся с проблемой: зачарованные предметы не работают без пользователя. Данное фундаментальное ограничение можно попытаться обойти, если совместить использование зачарования с превращением предмета в голем.

Теоретически все должно сработать, и если удастся воплотить данный принцип на практике, то можно будет прикрутить к железным солдатам магию, а это опять же теоретически, может поднять силу и эффективность до 4 ранга.

Пока люди в поте лица укладывают рельсы и строят вокзал под фортом, я могу сосредоточиться на экспериментах с големами.

Темпы строительства впечатляют: 10 километров в день! Как говорится: два солдата из стройбата заменяют экскаватор. А если солдаты - это витязи, то они могут заменить не только экскаватор, но и целый роботизированный комплекс по прокладке туннеля! Что там говорить, если они не только с легкостью носят тяжеленные рельсы, но и переставляют вагоны и локомотивы с одного пути на другой, словно те игрушечные! Не вдвоем, разумеется, но...

Их работа все равно впечатляет!

Впрочем...

Даже такими темпами стройка будет идти минимум месяц.

С одной стороны, это целый месяц отсрочки до начала роста города рядом с моим подземельем. С другой стороны, у меня есть целый месяц на эксперименты. Это время я потрачу на работу над превращением железных солдат в магических железных солдат!

...

УСПЕХ!

Я успел за этот месяц закончить! Не идеально, но вполне сгодится.

У меня получилось научиться помещать заклинания в магические кристаллы с возможностью активации по приказу через меню как големам. Все-таки, высокие предрасположенности у меня не для красоты.

Увы, у данного метода есть и недостатки. Без них не обошлось.

Дело в том, что у меня получилось провернуть подобный фокус только с магическими кристаллами и результат оказался одноразовым... Ну, в том смысле, что вставляешь кристалл в голема, активируешь магию и она работает, пока в кристалле не закончится мана. Нет, понятно, что големы сами по себе работают, пока мана не закончится, но... У меня не получилось даже настроить использование заряда по частям! Понятия не имею, это "пока что" или фундаментальное ограничение.

Еще одно ограничение в том, что "мощность" магий ограничена количеством маны, которое я могу использовать единовременно.

Поясню. В магии (как и везде впрочем) есть ограничения. Самые простые - количество единовременно используемой маны и точность ее контроля (есть еще общий запас маны, ее восстановление, различия по элементам и прочее, и прочее). Для количества и контроля можно провести аналогию с физической силой и ловкостью. У мага есть возможность усилить "контроль" при помощи магических кругов и прочего. Ограничение по количеству можно обойти, если поддерживать заклинание. Словно используешь несколько заклинаний подряд. Аналогия с переноской груза по частям. Это работает не со всей магией, но именно по этой причине нет никаких проблем при работе с големами. Их можно просто создавать по частям, а потом объединить все в одно целое одномоментно. На это требуется очень мало маны. По моим прикидкам, я смогу работать над големами огромных размеров десятки метров в ширину и высоту (если понадобится и я решу прочие чисто механические проблемы).

Здесь же все заклинания состоят из одного "импульса". Даже длительные действуют, пока он не иссякнет.

Так или иначе, даже в таком варианте "технология зачарования" позволила добиться необходимого результата.

Удалось реализовать целый ряд способностей.

Первая - маскировка!

Созданное мной "марево", искажающее прямолинейное распространение света. Самое простое, что я могу сделать. Просто кристалл, вставленный в голема и накидывающий марево при активации. Длительность - около 5 минут. На бой вполне хватит времени.

Вторая - атакующая!

Здесь я взял за основу и улучшил магию создания "блуждающих огней", чтобы можно было задействовать для взрыва всю ману кристаллов, а не только свободную. Сам по себе такой кристальчик тоже считается монстром "поджидающим огнем". Этот может не только летать свободно, но и еще лежать до активации сколь угодно долго, не требуя особых условий. Стоит он дороже, чем обычные блуждающие огни: поджидающий 30 ОД, блуждающий 10 ОД (и тот и другой берутся с очень маленькими кристаллом и камнем соответственно.

Силу атаки для солдат увеличил за счет большого числа снарядов. Для увеличения скорости создал своего рода "механизм запуска". Последний представляет из себя раскручивающийся до приличной скорости диск. Поскольку снаряды и без того самонаводящиеся точность особо не нужна.

Вставил 2 крутилки солдату в живот, в область поясницы. Там свободное место, как раз между механизмами плечевых суставов в груди и поворотного сустава торса, расположенного на месте пояса. Еще одну вставил в голову. Как это ни смешно, голова была самой бесполезной частью солдата, так что, туда получилось поместить больше снарядов. То, как магический железный солдат "плюется" изо рта выглядит крайне прикольно!

Пришлось повозиться, чтобы найти баланс между скоростью запуска снаряда, запуском в указанно направлении, скорострельностью и перегревом конструкции при выстреле. В итоге, получилось эффектно. Дать бы ему еще пару реактивных двигателей для вертикального взлета и можно воскликнуть "ливень возмездия"! В сумме, боезапас состоит из 20 снарядов, и итоговый урон весьма впечатляющий!

Третья - усиливающая!

Довольно стандартная магия укрепления материала. К сожалению, она оказалась самой капризной в добавлении. Казалось бы - самая логичная магия для големов! Ан, нет. Дело в том, что увеличение прочности материала автоматически увеличивает и силу суставов голема. Вот и получается, что синхронизовать данную магию с големом - то еще мучение!

По итогу, я добился только усиления на ~30% на 30 секунд. При этом можно использовать только 1 заряд. Я один усиливающий кристалл едва научился синхронизировать, о нескольких можно и не мечтать. Их не только нужно синхронизовать отдельно, так они еще и спутываются, мешая друг другу. Вздох. Хорошо, что хоть с одним зарядом все получилось. Не густо, но и не пусто. Как короткосрочный баф в бою будет эффективен.

Вот так, по итогу, мои магические железные солдаты получили "маскировку", "огненный ливень" и "ярость".

Это я так способности условно назвал для себя.

Система оценила мое новое творение в 600к!

Может показаться, что их недостаточно для 4 ранга, но это не так. Стоимость такая низкая только по причине одноразового характера всех "способностей". В коротком бою это не будет играть особого значения. Особо впечатляющим получился "огненный ливень". По своей мощи он сопоставим с магией Алисии. У многих монстров даже 4 ранга против него нет никаких шансов.

Я даже задумался: а не переборщил ли с мощностью?

Ну и ладно.

Все равно способность одноразовая. Авантюристы пусть сами разбираются, как с ней бороться.

Помимо магии, магические железные солдаты (как и обычные) вооружены и рукопашным оружием.

Основным оружием я сделал пики и большие щиты. В условиях подземелья "стена щитов" - одна из самых эффективных тактик в узких коридорах. Плюс, щиты - очень эффективная защита от дистанционных атак. Особенно, от заклинаний. Разумеется, защита не идеальная, но прямые атаки приходятся в щит. а не в солдата. Щит в основном для этого, так что, я сделал ростовые щиты, но большая часть поверхности - это просто листовое железо, а нормальной толщины только центр щита. Да, для постоянного использования такие щиты не годятся, поскольку помнутся быстро, но как и все в железных солдатах они рассчитаны на короткий бой. Пики сделал короткие, всего лишь 2 метра длинной, чтобы было удобно использовать их в коридорах. Зато они полностью из металла.

Но копья и щиты - не универсальное оружие. Нужно дополнительное. С ним я поступил крайне забавно. Дело в том, что сам голем состоит из железа и является по своей сути оружием, вот я и сделал острые концы на пальцах! Ну и разные шипы и лезвия на других частях тела. Будет рукопашный бой в самом прямом смысле этого слова!

Планируется, что солдаты будут отбрасывать щит с копьем и с включенным бафом кидаться на врага как берсерки!

Ну, или как бездушные роботы, не ведающие ни страха, ни сомнений, коими они и являются в действительности.

Наконечники пик и острия на пальцах я специально делаю из высокоуглеродистой стали. Именно той, которую выращиваю на своих железных деревьях. Магия позволяет практически идеально соединять различные материалы.

Разумеется, дать солдатам мечи может показаться лучшим вариантом. Возможно, в будущем я так и поступлю, но сейчас делать отдельное оружие из того же материала не имеет особого смысла. Еще я посмотрел на поединки на мечах между витязями и рыцарями смерти во время своего посещения Сияющего склепа. Посмотрел, посмотрел, и понял, что совсем в этом ничего не понимаю. Соответственно, я не смогу вложить в своих големов нормальное фехтование.

...

Теперь стоит подумать о том, чтобы углубить подземелье.

Сейчас мое подземелье состоит из следующих зон: 1-3 этажи - "древесный лабиринт" (закончены 2 этажа), 4-6 этажи - "копи" (закончен 1 этаж), 7-10 пропущены, 11-15 этажи для разных "прикольных зон", а с 16-го я планировал уже серьезней расширяться.

Проблема в том, что под "серьезней" подразумевался 5-й ранг и что-нибудь вроде моих железных солдат без магии, а поскольку я поднялся на ранг выше, нужно спуститься ниже по этажам.

В Сияющем скрепе средний уровень располагался с 28 по 52 этажи.

Стандартом же разбиения по рангам считается подземелье Волшебный лес. Его разбиение: 1-5 этажи - 7 ранга, 6-14 ранг 6, 16-30 ранг 5, 31-60 ранг 4.

Добавлю 10 этажей и буду делать свой "нижний уровень" с 26-го этажа

Я рассчитываю делать меньше этажей, компенсируя меньшие размеры использованием меняющихся лабиринтов.

http://tl.rulate.ru/book/63700/2353965