

ГЛАВА 56. НЕУДАЧИ, ОШИБКИ И ИХ ИСПРАВЛЕНИЕ (1).

И все-таки я много где накосячил при строительстве подземелья. Вот теперь исправляю...

Начать стоит с того, что моему 26-му этажу чуть не дали 3-й ранг!

Не сейчас, разумеется, а в перспективе. Я самую капельку перестарался. Ошибочка вышла... Дело в том, что организованные группы монстров могут считаться на ранг выше, чем отдельные монстры в группе. Я этого не учел, хоть и следовало догадаться, особенно, если учесть, что мои железные солдаты имеют фактически 5+ ранг. Их группы легко тянут на 4 ранг. Плюс сюда добавим тот факт, что магические железные солдаты опасны именно в неожиданных атаках, а внешне неотличимы от обычных. Последнее я специально так сделал. Даже добавил на обычных железных солдат внешние украшения, имитирующие крышки "пускателей" для "огненного дождя". Вот и получается, что если рассмотреть большие группы смешанных солдат, то...

Ничего удивительного, что рассматривалась возможность присвоения этажу 3-го ранга. Он действительно скорее напоминает нижний уровень Сияющего склепа, а не средний...

Откуда я это знаю?

Михару включила мне через меню "трансляцию" обсуждения. Разумеется, и она и Алисия там присутствовали.

Признаться честно, я больше всего слушал как раз оценку маленькой колдуньи. Она обратила внимание на то, что невидимости можно противостоять, используя слух. Точно так же перед активацией огненного ливня есть временная задержка, сопровождающаяся характерным

визжающим звуком (как раз когда раскручиваются пускатели). Это позволяет вовремя отреагировать. А от самого дождя можно спастись заскочив за угол.

От себя могу добавить, что она в чем-то права, хоть и не во всем. Поджигающие огни могут летать и сами, хоть и медленнее. Плюс, при залпе многие врезаются в стены, пол и потолок, взрываясь при этом. Так что, полностью избежать атаки так не получится, но сокрушительного урона не будет. В этом она права.

Алисию особо не слушали на обсуждении, но я решил поддержать девочку. Она так старалась! Даже симитировала огненный ливень специально для комиссии (это были примерно те же люди, которые приехали на открытие туннеля).

Большуший плюс в том, что для этого мне не придется ничего делать и даже добавлять на этаж. Нужно только распределить имеющихся солдат по одному. Примерно каждый десятый при этом будет магическим. Босса при таких условиях можно не делать и оставить весь этаж как полосу препятствий (как и планировалось).

О своем решении я сообщил принцесске, которая полностью одобрила мою идею. Даже вызвалась оказать всю возможную помощь. Дело в том, что Алисия заявила на собрании, что она сама со всем там справится!

Дерзай девочка! Мы с Михару прикроем тебя и поможем каждый со своей стороны немножко.

...

Мы результат получили, но...

Даже не знаю, что больше подходит для описания полученного результата... С одной стороны, я с Михару добился работы 26 этажа руками Алисии, а с другой...

Выглядит картина следующим образом. Буквально посекундно.

На одном конце коридора находятся Михару и Алисия. Малышка впереди, принцесска чуть сзади.

В другом конце коридора из-за угла выскакивает магический железный солдат. Он уже под усилением и раскрутил пускатели.

Мой солдат запускает "огненный дождь".

Алисия взмахивает своим посохом.

Магические кристаллы прилипают к ее посоху, а потоки огня направляются в обратном направлении.

Охваченный огнем солдат падает уничтоженным.

В ту же самую секунду Алисия поворачивается к Михару и гордо показывает свободной рукой знак победы (символ "V").

А потом...

Маленькая грабительница счастливо сыпает остывшие кристаллы в специальный мешочек! Нет, серьезно, она просто грабит моих монстров. И не называйте это "лутингом", это самый настоящий грабеж!

Хотя... Дело не в том, что мне жалко грошовые (для меня) кристаллы для ребенка. Просто, в тот же самый день, когда это произошло в первый раз, я выяснил, что у моего Костяшки (скелета огра) сперли его топор! И это уже не мелкие кристаллики, а хороший большой топор из мифила!

Rrrrrr!

Вздых...

Обидно, досадно, ну и ладно.

Побушевав немного я стал анализировать ситуацию непредвзято и понял, что виноват в потере все-таки я сам. Нужно было иметь в виду, что авантюристы тащат из подземелья все ценное, что не прикручено к полу. Оружие у монстров - в том числе. Стоит вспомнить только Сияющий склеп и то, как у тамошних рыцарей смерти "одалживали" их оружие в немереных количествах.

Скорее, удивительно, как топор еще раньше не сперли. Возможно, сказался тот факт, что раньше мое подземелье посещали в основном витязи ордена, которых топор не интересовал (была еще Михару с группой и та группа разведчиков).

Вот теперь Костяшка без оружия. Вздох. Новое я покупать не стал - а то и его сопрут. Вообще, нужно впредь быть аккуратнее с человеческим оружием... Кто бы мог подумать, что у подражания людям и их тактикам есть такой фатальный недостаток?

Но вернемся к Алисии и ее успехам.

Даже не знаю, как же мне реагировать...

Технически-то все очень даже понятно и логично. Можно даже назвать происходящее классическим примером того, как колдун перехватывает магию зачарователя. Тут дело в том, что магических железных солдат я создавал своими руками. Это касается даже призванных за ОД, поскольку призываются они ровно такими же, каким был образец. Соответственно, в магию, используемую в "огненном дожде" вложен мой уровень контроля. Последний у меня для стихии огня ниже пинтуса. Ничего не поделаешь. Если построил дом из фанеры, то не удивляйся, что он может сгореть как спичка.

Нет, разумеется, тот факт, что Алисия способна проделать подобное - исключительно ее заслуга! Seriously, дайте уже этому ребенку ее 4-й ранг! Мне кажется, она его заслужила. Алисия способна даже отличать магических железных солдат от обычных. Просто чувствовать внутри них присутствие поджигающих огней. Более того, она может заставить их сдетонировать внутри. Причем, магические кристаллы и в этом случае остаются целыми. Остается их только выковырять. Фактически, повернуть такой трюк даже легче, чем перехват во время стрельбы (именно по этой причине я и устраиваю столь красивые сценки).

Впрочем...

Может пока не надо повышать малышке ранг? Чтобы ее не могли втянуть в разные опасные ситуации и битвы. В конце концов, у меня для нее уж слишком удачное место. Ее элемент огня имеет слишком большое преимущество против доминирующего у меня элемента земли. Попади Алисия в водное подземелья - ее боевой потенциал значительно упадет.

Впрочем...

Решать все равно буду не я. Со своей стороны могу только отметить, что вот из таких как она и вырастают архимаги 1-го ранга! Ну ладно, может и не 1-го, но 2-го ранга она точно достигнет. Это уже сейчас видно.

Все эти события принесли-таки мне пользу.

26-му этажу дали 4-й ранг!

Вся история про возможный 3-й ранг оказалась забыта. Витязям, похоже, стало стыдно после успехов Алисии, и они отступили (мои домыслы, Михару мне больше "трансляций" не устраивала).

Можно считать успехом.

...

Стоило мне решить (пусть и временно, поскольку будет достройка вниз) с 26-м этажом, проснулся наш спящий пушистый красавец.

Это я о медведе-сказителе по имени Рычарг, если что.

Я ему рассказал обо всех событиях, которые он проспал, и он настолько равнодушно отнесся к моему рассказу, что я уже подумал, что мишка продолжает спать, но тот внезапно задал мне вопрос.

- А зачем ты покупал свитки для дриад? Дешевле же было их улучшить.

- Улучшить? - спросил я удивленно.

- Об этом ты тоже не знаешь... - пробормотал сказитель и продолжил громче. - Любого именованного монстра можно усилить за очки души. Тут тоже есть свои ограничения: можно улучшать только по пути эволюции монстра. Скелет огра уже живым не станет, а дриады так и останутся дриадами, пусть и высших форм. Зато, им можно добавить разные способности. Заклинания в том числе. Часто выйдет дешевле, чем свитки.

- А почему ты об этом раньше не сказал, чертов медведь?! - взвился я на него. - Я мог бы сэкономить и получить "големостроение" раньше, если бы взял себе способность вместо свитка!

- Ничего бы не вышло. - безапелляционным тоном осадил меня сказитель. - это работает только с именованными монстрами. На аватаре не работает.

Обидно.

Серьезно обидно. Что за дискриминация такая для аватаров?!

Ну и ладно.

Что-то есть - и хватит.

- Как это работает? - буркнул я.

- Когда перепризываешь монстра после смерти, можно изменить параметры. - пояснил медведь. - И про дешевле относится только к подходящим способностям "блуждающий огонь" дриаде таким способом не добавишь, но "каменные работы" запросто.

На дриадах я не стал экспериментировать. Не убивать же их ради теста в самом деле? Вот на Костяшке поприкидывал возможности.

Выходит, что стоимость способности может доходить до 1/3 от стоимости соответствующего

свитка для подходящей магии. Например, "аура страха" элемента тьмы для скелета. Еще при улучшении платится не вся сумма, а только стоимость улучшения. Например, если улучшить моих младших дриад до обычных, то стоимость будет $50 - 15 = 35\text{к}$ (50к стоимость обычной полноценной дриады, 15к - младшей полноценной). Вот мана платится полностью, как и при воскрешении, собственно.

Очень полезная функция. Можно будет апгрейдить своих дриад при необходимости не дожидаясь их естественного развития.

...

Первой же серьезной проблемой, которая потребовала решения за плату стала...

Сложность вывоза магической руды при помощи тачек.

Их реально проблемно таскать по ступенькам. да еще и через древесный лабиринт тащить нужно. Сплошные проблемы.

Мой косяк на все 100%. Тут дело в том, что подземелья гораздо чаще используют шкатулки с магическими камнями, а не магическую руду. Камни намного легче и проще в переноске. Настолько, что эквивалентный по количеству маны для 1 килограмма руды камень имеет размер с маленькую монетку, если не меньше.

Посоветовавшись со сказителем, я решил проблему созданием отдельного входа сразу на 4-й этаж, минуя древесный лабиринт.

А чтобы проход не был таким простым, я сделал систему дверей с использованием ключей.

Насчет возможности подобного мне Рычарг подсказал. Есть у подземелья такая возможность - создать определенный предмет, заряженный маной подземелья. Такой предмет можно использовать в качестве ключа для создания условий открытия дверей.

Вот таким образом я и создал дополнительный проход прямо от входа в подземелье до 4-го этажа.

Перекрыл проход системой дверей. Настроил так, чтобы следующая дверь открывалась только тогда, когда будет закрыта предыдущая. Для открытия основной двери со стороны выхода внутрь подземелья указал наличие в комнате числа ключей, соответствующего числу вторженцев. Все остальные двери во все стороны открываются с помощью рычагов (с доп. условием, что закрыта предыдущая дверь).

Для нормальной работы в обе стороны достаточно 4-х дверей. при этом 3 из них стоили по 1к, а увеличенная стоимость только у требующей ключей.

Ключи разместил за старой комнатой босса на 1-м этаже. Охранять их поставил Костяшку (скелет огра).

Вот и нашлось ему применение. Мне все равно нужно создавать нового босса (мой текущий проект).

Учитывая изменение лестницы между 4 и 5 этажем на пологий пандус, я потратил на все про все 1,3М.

На самом деле не настолько дорого, поскольку существует обходной путь.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2429317>