

ГЛАВА 57. НЕУДАЧИ, ОШИБКИ И ИХ ИСПРАВЛЕНИЕ (2).

Пока шло продвижение 26-го этажа, у меня было много свободного времени, и я занимался другими двумя проектами: раздвижными стенами и новым финальным боссом.

Для начала, раздвижные стены на этажи 4, 5 и 26, чтобы превратить их наконец-таки в меняющиеся лабиринты.

Конструкция самих стен не представляет особой сложности. Достаточно только добавить им колеса или еще чего для движения.

Сложность в том, чтобы в зазоры не пробивался свет с другой стороны. Именно по этой причине пришлось сделать не раздвигающуюся конструкцию по типу ворот, а выдвигающуюся с одной стороны. Проще спрятать зазоры в стыках со стенами и потолком, чем в середине стены.

В конечном итоге, мне пришлось делать не только сами стены, но и добавлять в структуру "косяки", чтобы все вышло идеально. Хорошо, что у меня ширина и высота всех проходов по 3 метра, а расстояние между ними и между этажами по 20 метров, т. е. у меня целых 17 метров расстояния, заполненного "пустой" породой. Так что, громоздкость конструкции не играет решающей роли. Даже как-то удобней вмуровывать все это в проход.

В процессе проектирования выяснилось, что колеса тоже не нужны - конструкция работает и без них. Шестерни и прочие механические приблуды тоже оказались лишними. Если делать и стену и косяк одним големом, то все движущиеся части считаются одним "суставом" и не нуждаются ни в чем. Колоссальное упрощение всей конструкции.

Единственный существенный минус в том, что скорость открытия и закрытия такой стены составляет около 10 минут. Не принципиально на самом деле.

Зато, мне не надо все делать вручную на месте, достаточно просто отдать команду через меню, и стена открывается и закрывается самостоятельно (еще и игнорирует наличие вторженцев на этаже).

Чтобы люди не видели "пазы" для движения стен, я добавил в эти пазыдвигающиеся блоки, которые выдвигаются из глубины и перекрывают зазор. Хорошо, что я заблаговременно сделал узор на всех стенах, полу и потолке в этой части лабиринта в форме кирпичной кладки. Так местоположение стен практически незаметно. Собственно, данные украшения я и делал в расчете на маскировку стен.

Удобно и то, что голем в таком виде считается все еще внутри подземелья и его работа поддерживается постоянно как и у монстров.

Еще удобно то, что на карте такой голем отображается как ловушка, а не как монстр. Не уверен, что это нужно, не уверен, как карта вообще проводит свое разделение, но что есть - то есть.

Дриады работают сейчас в основном над раскопками камня под установку раздвижных стен, а постройка 3-го этажа прекращена.

В день мы устанавливаем около 20 стен.

Кажется, что много?

Увы и ах! Всего на 3-х этажах нужно заменить 30000 стен!!! (2 на 2 километра с проходами каждые 20 метров - это "решетки" 100 на 100 коридоров)

Такими темпами мы не один год провозимся, чтобы заменить все. Хорошо, что идеального варианта достигать необязательно. По моим прикидкам, хватит и по несколько сотен стен на этаж для их более-менее работы.

Можно бы было и больше устанавливать, но я не хочу тратить на это весь свой день, да и дриады могут работать только ночью, когда в подземелье никого нет. Днем не только опасно, но и я настоял, чтобы Мария (единственная полноценная дриада и моя помощница) следила за авантюристами в подземелье.

Не желаю, чтобы еще раз случилась такая неприятность, как с потерей топора скелетом огра. Да еще и я узнал об этом слишком поздно.

Тем не менее, здесь есть и положительная сторона. Траты на установку одной стены крайне низкие, всего около 100 ОД, да и те в основном на прикрепление конструкций к подземелью. Тут роль играет тот факт, что добытый камень я использую для создания этих самых стен.

Еще оправдались мои расчеты на экономию прокладки коридоров, если предварительно провести раскопки вручную. При таких условиях затраты снижаются в 2 раза!

Вот такие в нашем подземелье теперь "рутинные работы".

...

Возникла еще одна проблема, о которой я не подумал заранее.

Дело в том, что авантюристы уничтожают монстров в подземелье, а призвать новых можно только тогда, когда на этаже нет посторонних. Если события развиваются по схеме: пришла группа, собрала лут и ушла, то после ухода можно снова призвать монстров.

А если группы или одиночки будут сменять одни других и этаж постоянно будет "заблокирован"?

Раньше я не сталкивался с подобной ситуацией, но после начала активной добычи магической руды вопрос встал в полный рост.

К счастью, в функционале подземелья предусмотрен способ решения этой проблемы.

Есть такая постройка в меню "точка возрождения монстров". Она представляет из себя магический круг на полу, единственное назначение которого - именно возрождать монстров, когда на этаже есть вторженцы.

Почему же я их сразу не установил?

Ответ прост и очевиден - стоимость. Цена одного круга равняется цене 10 соответствующих монстров (которых к нему и можно прицепить)! Не хило так увеличивается стоимость последних, поднимая ровно в 2 раза! Хорошо, что один круг возрождает до 50 монстров в день, а не только 10 штук.

Отбросим 26-й этаж, на котором я буду пополнять монстров из сердца-муляжа. Там все равно не будет много посетителей. Пока, по крайней мере. Я предупредил принцесску, что ограничил использование алтаря одним разом в день. Технически, его можно использовать сколько угодно, но я пока не готов к такому наплыву посетителей.

На верхних этажах у меня сейчас 200 лоз-душителей по 100 на 1 и 2 этаже и 1600 големов поровну на 4 и 5 этажах.

Сделаю поддержку на все это число. В итоге это выйдет около 5М! Немножко меньше, но несущественно. Каждый голем стоит по 3к, и тут не увильнешь никак. Стоимость лоз-душителей (по 200 ОД каждая) просто теряется на их фоне.

И это только големы!

Не хочу тратить бешенные суммы на магических железных солдат, да и на обычных тоже! В будущем нужно будет придумать как обойти эту систему. Обязательно нужно будет что-то придумать!

Потом как-нибудь.

Ну и ладно.

Да, есть еще особые точки возрождения для именованных монстров. Такие точки стоят в 10 раз дешевле, 10% от стоимости такого монстра в варианте монстра подземелья или цены его смерти и перепризыва. Хотя, можно формально сказать, что стоимость в 100 раз меньше, поскольку они возрождают только 5 раз в день. Впрочем, для единственного привязанного монстра это кажется достаточным. Например, для Костяшки (скелета огра) точка возрождения стоит 7к, а он сам 70к (возрождения, или смерти или формы монстра подземелья, все цены монстров указываются для этого состояния, а не покупка полноценного, которая в 5 раз дороже).

Хорошо, что после этой доработки мое подземелье наконец-то заработало как отлаженный механизм.

Шахтеры с тачками каждый день спускаются на 4 и 5 этажи и добывают магическую руду.

Забавно то, что не все они пользуются магией для ликвидации големов. Некоторым хватает молота или кирки, чтобы разломать голема физически.

На это я и рассчитывал, делая свои копии! Каменные големы не слишком сильные монстры. Пусть они и имеют хорошую защиту от колющего и рубящего оружия, но слишком медлительны (стоят всего 3к, как-никак). Человек с хорошей мускулатурой и подходящим дробящим оружием вполне может их сломать.

...

Помимо всех этих улучшений я занялся созданием места для расположения сердца-муляжа.

Сейчас у меня в процессе постройки область 4-го ранга. Логика подсказывает, что финальный босс для охраны сердца подземелья (в данном случае - муляжа) должен быть как минимум 3-го ранга. На ранг выше всего, что есть в подземелье.

Вообще-то, можно просто купить босса за ОД. 3 ранг стоит около 10М - вполне подъемная для меня сейчас сумма, но есть и другие идеи на этот счет.

Так или иначе, мне нужно снова спуститься на много этажей вниз. Если ориентироваться на Сияющий склеп, то его средний уровень (соответствует 4-му рангу) простирается с 28 по 52 этажи - 25 этажей в сумме. Вот и я не буду изобретать велосипед и тоже сделаю 25 этажей. Значит, мне нужно спуститься до 50-го этажа.

Еще 500 метров в глубину. Вот и стало мое подземелье глубиной больше километра!

Формально, разумеется. У меня все подземелье - почти одни пустые этажи...

Ну и ладно.

По выработавшейся у меня традиции, я сделаю лестницу через много этажей со стороны обрыва. Хотя обрыв и заполненная водой расселина после него закончилась еще до 26-го этажа, я все равно буду так называть эту сторону. Поскольку вход на 26-й этаже расположен с этой же стороны, я сделал лестницу до следующего с противоположной стороны на один этаж, потом двухкилометровый коридор для возвращения к исходной точке, чтобы дальше продолжать лестницу вниз.

На 50-м этаже я сделал 100-метровый коридор и разместил там одну "особенную" ловушку. Крайне смертоносную ловушку, хе-хе.

Отделил всю эту часть ниже 26-го этажа как отдельный этаж. Его можно будет использовать и для призыва железных солдат для 26-го этажа вместо призыва из муляжа, чтобы им не топтать снизу.

Итого расширение без ловушки стоило мне 95к.

Я давно хотел сделать такую ловушку, но у меня не было "големостроения" или времени. Сейчас же у меня появились все возможности. Она будет у меня на случай, если нужно устранить очень сильных вторженцев. Возможно, она и против Михару сдюжит (но тут я не уверен).

На эту ловушку я потратил всего 30к очков души напрямую, но зато и всех своих 28 железных големов. Итого около 1М всего.

Она того стоила.

Кстати говоря, Михару и Алисия уже уехали назад в столицу.

Они пробыли здесь меньше недели. Оказывается, Алисия приезжала сюда, к моему подземелью, на каникулах между семестрами!

Ну да, она школьница, как-никак. Пусть этот Мир вообще и Земли Ордена в частности не следует строго по технологическому пути, но учебу никто не отменял.

А вот насчет Михару я понятия не имею. Дело в том, что про каникулы я узнал от нее как раз, когда в один из дней она появилась в подземелье без Алисии.

На мой резонный вопрос: "А почему ТЫ до сих пор здесь? Разве ты не должна быть школьницей тоже?". Михару не нашла, что ответить, стала только что-то бубнить невразумительное.

А потом паразитка просто сбежала от ответа! В самом прямом смысле слова: только пятки сверкали.

Скатертью дорога! Больше не возвращайся!

И почему мне кажется, что эта идиотка прогуливает школу и не учится вообще? Не удивительно, что она такая тупая и отбитая.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2449578>