## ГЛАВА 70. КАК ПРОХОДИТ БИТВА ПОДЗЕМЕЛИЙ?

Чтобы мне не мешали работать, я сделал на 6 этаже зал  размерами 20 на 20 метров и 10 высотой. В отдельный этаж выделять не стал, оставив его частью 5- го этажа. Поставил там дверь босса и поместил Шипастую железную гусеницу. Временная мера, но нужная, чтобы мне никто не мешал работать.

Итак, битва подземелий.

Подземелья соединяются своего рода порталом и атакуют друг друга. Общий принцип. Меня же интересуют детали. Я специально долго и нудно их уточнял, чтобы придумать тактику, а не тупо переть напролом толпой монстров. У меня не настолько большой бюджет, чтобы меряться грубой силой.

На счету у меня около 12М, если прибавить сюда сумму из неприкосновенного запаса, то получится около 50М.

Элиот с Надеждой сохранили половину из своего бюджета и могут ее мне одолжить.

В сумме все равно получится 70М максимум. Не та сумма, с которой можно просто идти в лоб.

Вот мой противник, почти наверняка, так и поступит.

Поскольку №272 относится к Орде и "диким" подземельям, то от него можно ждать именно

такого лобового нападения. Ожидается именно тактика массовой атаки большим числом бойцов. Можно даже весьма точно сказать, какие монстры будут использоваться, особенно, учитывая то, что аватар у него - огр.

Нижним рангом у №272 будут орки. Точнее, орки и гоблины, вооруженные хорошо, если костяным оружием, а скорее всего дубинками. Зато их будет реально очень много, и использоваться они будут как пушечное мясо.

Чуть повыше будут огры. Поскольку они - монстры 5-го ранга, их уже будут использовать более осмысленно, но все равно в качестве недорогой военной силы.

В качестве 4-го ранга будут тролли. Справиться с ними будет уже сложнее, но все равно можно. Особо эффективной будет магия огня.

Главной же опасностью будут демоны, являющиеся следующей ступенью эволюции после троллей.

Хоть и используется слово "демоны", но имеются в виду "обычные демоны" 3 ранга. Демоны - совершенно особое явление и они бывают разные, в том числе, и внеранговые. Их даже не особо можно назвать монстрами. Разные исследователи выводят разные теории, но если коротко, то здешние "демоны" - это и есть демоны в самом прямом, библейском смысле этого слова. И орки в конечном итоге эволюционируют именно в них.

Королей демонов назвали "королями демонов" не просто так.

Демоны делятся на разные виды. В основном их делят на семь групп по числу смертным грехов. Каждый вид имеет свои способности, но не в любой вид могут эволюционировать орки и

тролли. В основном стоит ожидать демонов гнева, меньшая вероятность обжорства и исчезающе маловероятно - лени. Орки не могут эволюционировать в демонов других смертных грехов.

Точной численности армии врага я, разумеется, не знаю, но число огров будет исчисляться сотнями, троллей десятками и будет пара-тройка демонов. Орков и гоблинов считать не имеет смысла.

Впечатляющая ОРДА. Биться тупо в лоб при моих ресурсах - не вариант. Хотяяя... Если спустить на элиту Михару, то орков просто големы затопчут. Хотя... Она все равно не согласится мочить огров сотнями... Да и вообще, я планирую сам справиться.

Так что, я буду использовать разные подлые тактики.

А для этого нужно знать в подробностях, как битва подземелий вообще проходит и какие есть ограничения.

Начать стоит с того, что битва подземелий - это не просто сражение монстров. Подземелье может создать поле боя. Самое простое - особые условия среды для монстров. Стоит только взять для примера мои проекты "огненного леса" и "ледяной зоны".

Да и без этого можно использовать огромное количество разных тактик. Но их применимость напрямую зависит от того, как продвижение противника влияет на функционирование подземелья. Есть ли отличие от обычных вторженцев?

Оказалось - очень даже есть.

Для начала стоит упомянуть, что портал можно открыть в любом месте подземелья.

С этим уже можно играться, но пока что я не особо придумал, каким образом. Разве что, установлю его в начале 4-го этажа. Нет особого смысла использовать древесный лабиринт. Там слишком слабые монстры. Вот копи с големами - вполне себе подойдут. Каменные големы будут вполне себе достойными противниками. Блин, да обычные орки без тяжелого металлического оружия вряд ли смогут их сломать!

Дальше. При битве подземелий этажи, на которых находятся враги, переходят в "оспариваемый режим". Помимо условий обычных вторжений, добавляются и новые.

В этом режиме ОД за всех убитых монстров делится поровну между подземельями.

Я как это услышал, стал потирать руки. Это же чистый "tower defense"! Мочи больше врагов, чем теряешь - главная тактика. Противник будет все слабее, а ты - сильнее!

А еще лучше использовать ловушки! Так враги при прохождении каждого этажа будут убывать в числе, а я буду получать только чистый доход!

Увы... Пришлось мне обломаться!

Оказалось, что все ОД, полученные во время битвы подземелий, отправляются на специальный счет, недоступный до конца битвы.

Более того, когда на этаже не остается монстров-защитников, он считается "захваченным" и противник может свободно телепортировать туда своих монстров. Да еще и ловушки отключаются, как и разные дополнительные объекты вроде точек возрождения.

И еще одно, пока не забыл этот нюанс. В подземельях существует ограничение. Если слишком много монстров погибнет в одном месте, и их тела будут перекрывать дорогу к сердцу подземелья, то эти тела будут насильственно поглощены. При этом будет потеряна часть ОД при поглощении. Эта часть зависит от масштаба ситуации и скорости поглощения. Чем больше трупов - тем больше штраф и выше скорость поглощения. Если же перекрыть надолго проход живыми монстрами, то эти монстры начнут слабеть и умирать, что не отменяет предыдущего принципа.

Этот механизм действует всегда, а не только во время битвы подземелий. Именно благодаря ему подземелью невыгодно собирать много монстров в одном месте.

Не знаю, кто создавал эти правила (подозреваю, что король драконов), но все довольно логично. Без этого битвы подземелий могли бы стать нескончаемыми. Просто представьте картину, когда оба подземелья призывают монстров и посылают их в одно место, те там сражаются и умирают, подземелья получают за них ОД и призывают новых.

А так ресурсы у подземелий довольно быстро просто закончатся.

Обидно только, что ловушки тоже отключаются...

Я хотел имитировать некоторые простые ловушки при помощи големов, но теперь... Это будет проблематично. С одной стороны, големы смогут функционировать и при условии "захвата". С другой же стороны, мне хотелось бы оставить в секрете факт того, что я использую големов под видом ловушек...

Среди подземелий вообще считается, что использование ловушек менее эффективно, нежели использование монстров. В случае ежедневных визитов людей это может быть действительно так (местоположение большинства ловушек достаточно нанести на карту).

Я же считаю ловушки гораздо эффективнее. В сравнении с монстром, которого она может убить, ловушка намного дешевле. Ну, тут есть недостаток в том, что ловушку можно обойти и все, да и не все ловушки обязательно сработают... Тут нужно напрячь извилины, но я уже на практике выяснил, что мой каменный пресс, например - крайне эффективная штука!

Преимущество ловушек проявляется именно в битве подземелий. Дело в том, что за убитого монстра я получу доход, а вот враг за ловушку - нет. Чистая прибыль.

Я в любом случае не собираюсь отказываться от таких фальшивых ловушек. Нужно будет просто использовать их аккуратнее...

Тем не менее, в режиме "захвата" есть и положительная черта. А именно - при этом остаются неизменными всевозможные дополнительные параметры подземелья. Хозяин больше не имеет доступа к их изменению, а нападающий тем более не получает к ним доступа.

Чувствуете этот запах?

Это запах дыма! В случае с Михару у меня не получилось использовать поджог подземелья в качестве оружия, но сейчас у меня будет возможность повторить тот же самый трюк.

И что-то я сомневаюсь, что у орков и огров найдутся противогазы или их магический аналог!

Особенно, в таких количествах, в которых они предполагаются!

На этот раз я не буду поджигать первые этажи. Это бесполезно при моем нынешнем уровне развития. Так что, я отправил дриад копать и оплетать новый участок. Я заблаговременно подготовился к такому варианту еще во время зимних экспериментов. Вывел особый вид смолистых лоз, которые загораются как спичка и будут активно гореть тяжелым едким дымом. Хе-хе-хе!

Располагаться данный участок будет на 11-м этаже. Как раз перед залом с огненными деревьями. И в процессе боя один из блуждающих огней "случайно" влетит в эту зону и устроит пожар, хе-хе.

Я такой злобный, такой коварный, что сам себя боюсь.

Область сделаю в форме уже привычной мне решетки. Только поменьше по площади, чем этажи копей. Столько, сколько дриады успеют сделать за месяц. Не буду их загружать на все время. У меня найдется для них и другая работа. Вот коридоры сделаю побольше стандартных (3 на 3 метра). Пусть будут по 5 метров в высоту и ширину. Я потом туда какие-нибудь ловушки установлю. Да хоть падающие с потолка каменные плиты. Вы знаете, что каменная плита метр на метр площадью и 40 сантиметров толщиной весит уже целую тонну? Простое ее падение с пары метров уже может стать фатальным. Даже огру легко голову проломит. А сделать голема, способного только отцепляться и падать - плевое дело. Дешево и сердито!

Специально для этих целей я сказал Машке не оплетать потолок. Пусть останется свободным, нужно же будет куда-то устанавливать ловушки. Стены заняты лозами, а пол придется сделать земляным. Не уверен, что и туда и туда получится вставить что-то существенное.

Отправив дриад работать я крепко задумался.

Для успешного поджога нужно, чтобы противник ввел в битву множество огров (не уверен, что такая простая вещь как дым подействует даже на троллей, не говоря уже о демонах). А для этого нужно создать полосу препятствий перед "зоной поджога". Копей с големами явно недостаточно. Да, обычные каменные големы - практически непобедимые противники для простых орков без серьезного оружия. Сомневаюсь, что противник будет тратиться на создание качественных металлических молотов для них. В бой пойдут огры с этими самыми молотами. И до 11 этажа их ряды нужно хоть немного проредить.

Отправлять железных солдат на убой мне не хочется на таком раннем этапе. Воспользуюсь ловушками. Но тут нужны такие ловушки, чтобы они и огров могли убить и были не чрезмерными для 10-го этажа.

Я же буду и потом использовать все свои новые этажи! Это еще одна важная особенностью битв подземелий: подземелье строится не одноразово, а с расчетом на дальнейшее использование в "штатном" режиме, так сказать. Ну, или битва проводится в уже построенном подземелье.

http://tl.rulate.ru/book/63700/2884442