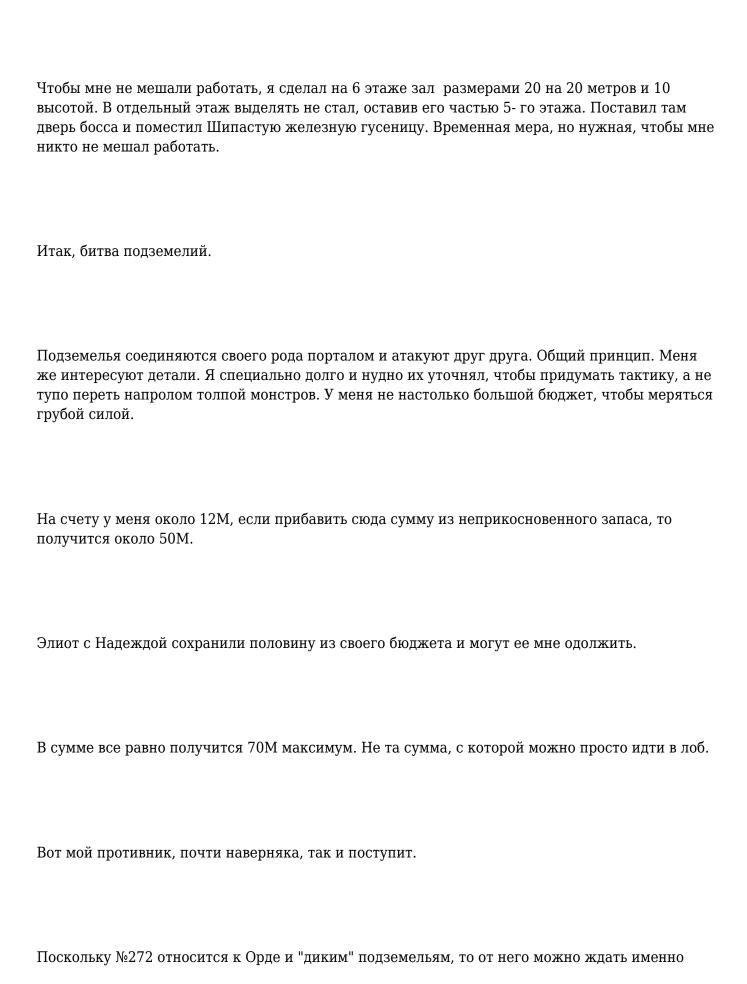
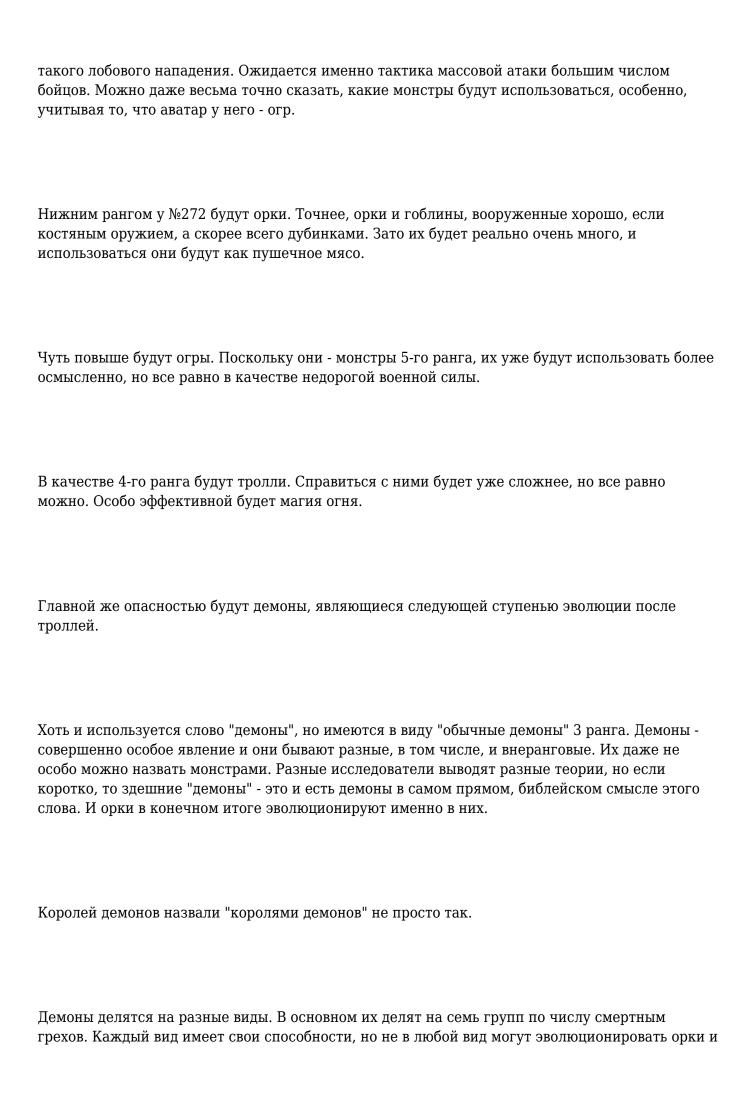
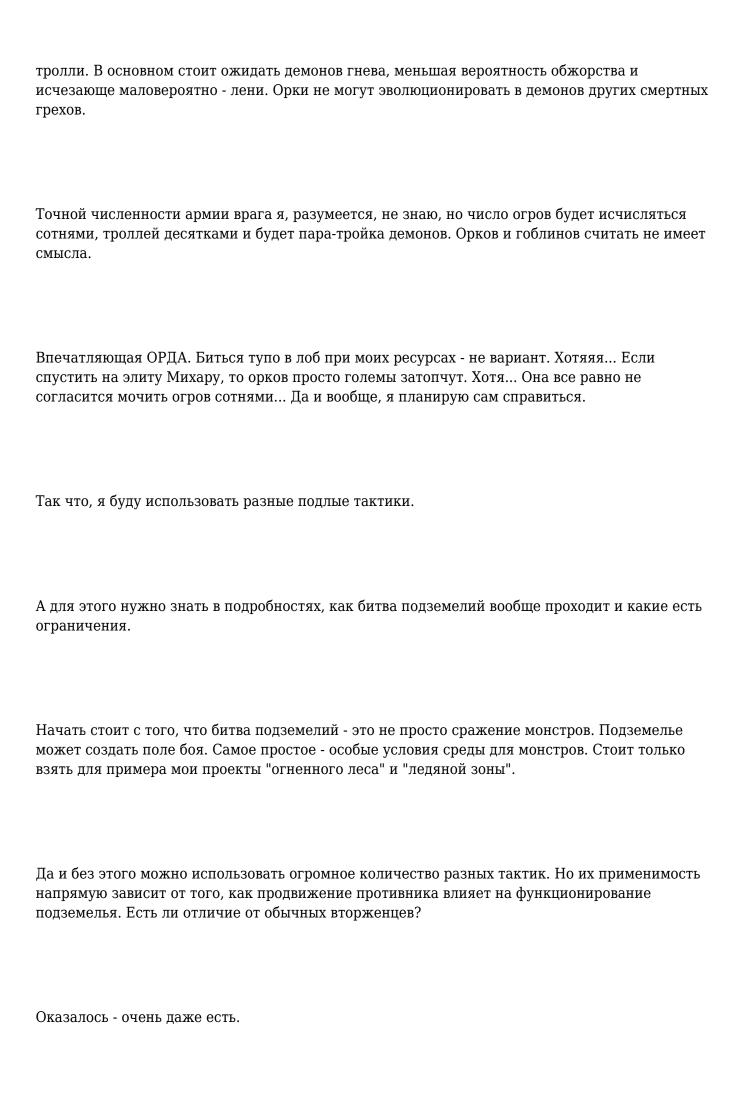
## ГЛАВА 70. КАК ПРОХОДИТ БИТВА ПОДЗЕМЕЛИЙ?







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
Гем 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. Xe-xe-xe!
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