ГЛАВА 71. ПОДГОТОВКА К БИТВЕ (1).

Посовещавшись со сказителем я остановил свой выбор ловушек на баллистах (они же - скорпионы).

Немного повозившись, я создал вполне себе приличную баллисту, стреляющую метров на 100-200 настильной стрельбой. Благодаря магическим растениям вместо веревок в качестве торсионов (древних "пружин", приводящих в действие механизм), мне удалось легко добиться впечатляющей мощности! В 100 метрах мое творение при хорошем попадании легко укладывает огра (не спрашивайте, как я это выяснил).

И нарваться на основной недостаток таких машин - необходимость их балансировать для точной прицельной стрельбы. В этом смысле с луками и арбалетами проще - соблюдай геометрические пропорции и дело сделано. Из-за этого я едва не забросил затею с баллистами.

Мне улыбнулась удача: при превращении конструкции в часть подземелья меню проводит настройку автоматически. Нужно только предусмотреть механизм корректировки силы натяжения (точнее - положения торсионов путем их вращения). Еще плюс в том, что если я делаю баллисту-голема, а потом превращаю ее в ловушку, то по ОД экономия практически 3-х кратная по сравнению с заказом ловушки с "0".

Для уменьшения стоимости пришлось поступиться кое-чем. Управлять (целиться и возиться с натяжным механизмом) машиной будет голем. Еще снаряды придется делать отдельно. Последним я потом дриад озадачу, не зря я им назначил месячное ограничение для раскопок.

По итогу, одна баллиста обходится мне примерно в 25к. С учетом трат на железо, которое я извлекаю из купленных железных големов. Полностью же купленная баллиста-ловушка стоит 80к

Но сделать баллисты - это одно, а вот расположить их в подземелье - совсем другое дело.

Новый этаж я расположил на 10-м. Сделал его в виде очень длинного коридора, свернутого словно в гармошку: Ряд длинных коридоров, параллельных обрыву, рядом с которым располагается подземелье. Соединены они между собой переходами в шахматном порядке. Такую конструкцию можно будет легко достроить до уже привычной для меня "решетки".

На концах проходов я расположил комнаты 6 метров шириной и 10 длинной. Это для того, чтобы туда вошли 3 баллисты. Ширина у рамы и рычагов механизма 2 метра, но их можно расположить в шахматном порядке. По нескольку штук я установил, чтобы компенсировать низкую скорострельность - примерно 2 выстрела в минуту. С трех получится выстрел каждые 10 секунд примерно. Не пулемет, но тоже вполне прилично.

Комнаты я сделал на 1,5 метра выше, чем коридоры, чтобы баллисты могли стрелять поверх голов големов. В коридорах я разместил големов, экипированных большими щитами. Щиты я сделал пусть и не из металла, но благодаря магии, мне удалось сделать на деревянной основе покрытие из камешков и каменных шипов. Довольно крепкие. При этом их можно использовать и как оружие. Пусть и не полноценно, но на всякую мелочевку хватит. Основной ударной силой в этом построении выступают баллисты.

Големов со щитами я расположил по 3 в ряд. так они как раз перекрывают коридор. В каждом коридоре у меня по 3 такие группы на расстоянии 20 метров друг от друга. В сумме 60 метров, еще я добавил в коридор изгиб на расстоянии 200 метров от комнат с баллистами. Так, на всякий случай, чтобы враг не смог поразить защитников с большого расстояния магией, например. Такое расстояние оптимально для точной стрельбы из баллист.

Потом мы все вместе (я, Мария и Рычарг) посмотрели на получившийся результат. Посмотрели и пришли к выводу, что хоть баллисты и мощные, но их одних явно недостаточно. Все-таки, скорострельность один выстрел в 10 секунд - слишком мало.

Разместить дополнительные баллисты не хватит места. Так что, мы решили добавить в каждую

ловушку по паре лучников. А поскольку обычные стрелы не нанесут серьезного ущерба даже оркам, не то, что ограм, мы решили добавить к этим стрелам яд (пусть против витязей он практически бесполезен, но тут будет в самый раз).

Раздобыть последний не составило особых проблем. У меня на 11 этаже есть небольшой зал с искусственным небом. Вот дриады и засадили его особыми магическими цветам, распыляющими сильный яд. Этот же яд мы и используем для стрел. Цветы подобрали специальные, чтобы их яд не действовал на полу-растительных монстров вроде дриад и меня (феи - не монстры, но здесь это значения не имеет).

Дриады даже оторвались от работ в своей обрасти ради этого. Зато эти цветы достались нам практически бесплатно (на покупку семян я потратил сущие копейки).

Сами стрелы дриады сделают позже. Для этого я наделил Марию магией "контроль металла". Я самостоятельно ее освоил, но дриаде нет времени осваивать эту магию вручную. Хорошо, что такая манипуляция, как простое наделение магией не требует ее убийства. Я еще и сэкономил. Свиток магии "контроль металла" стоит 100к, а при наделении дриады способностью я потратил только 40к.

В конечном итоге, я сделал 20 коридоров и комнат с засадами на 10-м этаже.

Делать больше не имеет особого смысла. Да и на создание на 60 баллист я потратил почти неделю (по 10 штук в день). Ну и еще неделю на разные эксперименты с големами. Не все время я тратил только на баллисты.

Вот только...

Я потратил на 10-й этаж менее 2М ОД и минимум неделю времени. Сэкономил же я на неполноценности ловушек всего 3М!

Не слишком рациональная трата времени. За то же самое время я легко мог сделать несколько новых Огромных шипастых железных гусениц или наделать множество железных солдат.

Пришлось мне внести коррективы в свои планы. Теперь приоритет будет отдан монстрам и ловушкам наиболее быстрым в производстве, но дающим наибольшую экономию.

В связи с этим, я отдам приоритет конструктам большего размера, напичканным магией.

Вариант наклепать просто железных солдат неплох, но я спроектировал "магических железных солдат 2". Использованная в них магия претерпела изменения.

"Усиление" требует слишком много времени на отработку? В топку! Туда же полетели и крутилки в пускателях для поджидающих огней!

Чтобы разнообразить свой арсенал магии, я купил себе свитки с заклинаниями "блуждающий холод" за 100к и "управляемая молния" за 2М.

"Блуждающий холод" - аналог магии "блуждающий огонь", но относящийся к элементу льда. Почему свиток стоит в 10 раз дороже (100к против 10к)? Ну, так это не только более сложная стихия (улучшенная версия воды), да еще и лед как стихия не слишком подходит для создания летающих снарядов.

Неважно.

Данная магия здорово увеличит мои возможности.

"Управляемая молния" же была куплена с прицелом на улучшение железной гусеницы. Эта магия позволяет свободно управлять разрядами. И не просто шаровыми молниями, а именно направленной. Это позволит мне оснастить моего босса (или боссов, поскольку я планирую создать еще несколько) атакой, усиливающейся как "воздушный удар", но в прямом смысле "молниеносной". Собственно, из-за скорости магии и такая цена за свиток.

Вернемся к МЖС2 (магическим железным солдатам второй марки).

Я оставил им "способность" к маскировке, поскольку она "устанавливается" легко и быстро.

Вместо крутилок я поместил побольше магических кристаллов. Поместил все 3 стихии: огонь, лед и молнию. В конструкции как раз есть 3 доступные области: 2 на животе по бокам и в голове. В животе я поместил "снаряды" с огнем и льдом, а в голове - молнии. Снаряды все равно будут лететь медленно, а молниям не помешает хороший обзор. Да, магия "управляемая молния" позволяет изгибать разряд как угодно, но прямолинейные атаки - самый простой в исполнении способ.

Это не говоря уже о том, что при небольшом доступном пространстве внутри головы у меня не вышло настроить усиление (по крайней мере, быстро и просто). Стрелять солдат будет по одной молнии за раз (несколько мешают друг другу). Для элемента молнии подобное вообще является фундаментальным ограничением: как известно, скорость распространения молнии равна скорости света, так что, магия данного элемента фактически подготавливает маршрут. Это и есть суть магии элемента молнии.

Помимо всего этого, я добавил слой магических щитов на голема для увеличении его защитного потенциала.

По итогу, у меня получилось создать даже более сильного монстра (стоимостью 800к) с гораздо меньшими трудозатратами.

Но монстры - это монстры, а я уже решил, что сосредоточусь в первую очередь на ловушках. Нужно что-то, что удовлетворяло бы нескольким условиям: простое в создании, легко маскируемое под ловушку подземелья и достаточно мощное для уничтожения троллей.

В конечном итоге, я остановил свой выбор на ловушках по типу "волчьих ям" или "проваливающегося пола". Только немного их доработал.

В качестве "крышки" для ловушки я использовал не тонкий слой материала, а хитрую конструкцию, которая распахивается словно створки двери. Эти створки удерживаются специальными упорами по периметру, которые ловушка-голем может быстро убрать. Благодаря такой конструкции, ловушку тяжело обнаружить: плиты достаточно толстые, а поскольку я делаю стены, пол и потолок в виде кирпичной кладки, зазоры ловушки в них теряются.

На дно ловушки я не стал помещать обычные колья (они не убьют тролля). Вместо них я сделал в каждой по два вращающихся вала с шипами. Внешне это похоже на шредер или мясорубку. Благодаря толщине валов я использовал несколько вращающихся слоев для увеличения скорости вращения (принцип "множественного сустава"). Так я ловушку и назвал "люк-мясорубка". Очень звучно вышло.

Ловушка получилась - загляденье! Даже троллю там не выжить. Один недостаток - слишком массивная. Ширина и длинна ловушки на полу по 4 метра, в стандартный 3-метровый коридор она не поместится, но меньшая ловушка - совсем ни о чем, слишком легко будет зацепиться за края. Ситуация вызывает ассоциации с фразой "утонуть в луже". Полная высота ямы - 6 метров и ширина в нижней части тоже 6. Последнее для двух валов по 2,5 метра диаметром и с 20-сантиметровыми шипами.

Я хотел туда еще парочку кристаллов добавить для магии укрепления, но увы... Для этого пришлось бы отделить верхний слой валов как отдельных големов, но находясь внутри ловушки они оказались бы фактически отрезаны от подземелья и не смогли бы функционировать.

Стоит моя ловушка в виде "подземельной" 2М. Дороже, чем тролль. Правда, это не такая же прямо, а более хорошая в плане того, что она прочнее и является частью подземелья. Ну, в качестве практически одноразовой сгодится и ловушка-голем (даже если я ее закрою после срабатывания, противник не попадется в нее второй раз).

Эту ловушку я спроектировал для нового этажа. Я как раз воспользуюсь ситуацией и сделаю новые этажи в своей "прикольной зоне" между 11-м и 26-м этажами. На многое мне не хватит, но вот на один полноценный этаж - вполне.

Сейчас у меня на 12-м этаже находится зачаток "ледяной зоны". Я его сдвину ниже (присоединю часть лестницы, там создам, а потом отсоединю верхнюю часть), а потом сделаю из этой зоны ловушку по типу "огненного леса", где в горящих ветвях скрывается множество блуждающих огней.

Будет особо актуально, если учесть, что у врага ожидаются демоны гнева. Эти демоны представляют из себя практически классическое представление демонов: мускулистые человекоподобные фигуры с рогами и кожистыми крыльями. Очень подвижны и агрессивны, а их основным оружием являются длинные острые когти, которыми демон способен легко разрывать железо. И еще их специализацией является магия огня (или "адского огня" - сочетания огня и тьмы). Последнее в свою очередь делает их уязвимыми к магии льда и холоду.

Так что, кто его знает? Может быть удастся даже убить кого-нибудь из них в этой зоне.

А чтобы враг ввел свою элиту в бой я решил сделать между "огненным лесом" и "ледяной зоной" еще один этаж. Именно там данные ловушки придутся как раз к месту.

http://tl.rulate.ru/book/63700/2912982