

ГЛАВА 83. ПЕРЕСТРОЙКА ПОСЛЕ БИТВЫ (1).

Михару быстренько отбыла после битвы подземелий. Фактически, она просто-таки "дымилась" от возмущения. Я не уверен, но судя по ее бормотаниям... Она явно нацелилась на месть №272. Сомневаюсь, что Орден это одобрит из-за какой-то словесной перепалки. Но вообще-то, мне полностью и абсолютно все равно.

Хотелось бы только посмотреть на то, как принцесска-идiotка будет описывать всю свою ситуацию... Хрустя какими-нибудь вкусняшками, естественно...

Хотя...

Может быть, к ее закидонам уже все привыкли?

Ну и ладно.

Я в любом случае всучил Михару трофейную катану, и она, вроде как, обещала больше не приходить... Не уверен, насколько ее хватит и хватит ли хоть насколько-то, Не уверен даже в том, что она меня слушала...

Ну и ладно.

...

Сейчас у меня есть бюджет и я собираюсь его потратить на улучшение подземелья.

Перво-наперво займусь приведением в порядок состояния старых этажей, имевшихся у меня еще до битвы.

После битвы подземелий у меня осталось еще много войск. Пусть не все в идеальном состоянии, но я могу их добить и снова призвать. Поскольку битва подземелий закончилась, это будет стоить мне 0 ОД.

Каменных гогомов осталось более чем достаточное количество для заполнения копей. Нужно только их перепривязать к точкам возрождения. Даже еще лишка будет. Брошу их в коридоре к части Элиота и Надежды, авось, когда-нибудь пригодятся.

Вот железных солдат осталось всего-лишь 43 калеки, а на 26-й этаж нужно 100 штук для полноценного функционирования.

Добил их и перепризывал. Еще призывал недостающих.

Вот магических железных солдат осталось 131! Той или иной степени потрепанности. И все они мк.2, а мне на 26-й этаж нужны мк.1. Так что, при их "упокоении и перепризыве" я даже немножко заработал (мк.1 стоят 600к, а мк.2 - 800к)

Дальше.

...

Перед расширением я купил один свиточек с заклинанием, который уже давно присмотрел. На будущее.

Стоит он, зараза, целых 200М!

Вздых...

Но надо. Как только я полностью с ним разберусь, можно будет организовать одну мою задумку... Интересную задумку. Если все получится...

Впрочем, это дело будущего.

...

Еще 200М я оставил "про запас".

Да, можно сказать, что у меня появился своего рода "пунктик" на оставления резервов. Нуууу... Практика показала, что иметь запас бывает просто необходимо, чтобы иметь возможность реагировать на неожиданные события. И пусть подземелье по своей природе всегда находится на одном месте, это ничего не меняет. Если ты сам не ищешь проблем - это не значит, что проблемы не ищут тебя!

Прошедшая битва подземелий очень четко это показала. Да и инцидент с ведьмой нельзя совсем уж забывать. Пусть тогда я не тратил уж слишком много, но все равно вносил изменения в свою ловушку "на ходу".

Часть этой суммы я хотел отдать Элиоту и Надежде, но они отказались. Сказали что-то вроде "Нам и так достаточно для фиктивного подземелья". Нужно признать, что доля правды в этом есть: не имеет значения размер их области, важнее - ее внутреннее состояние.

Нужно будет проверить, что они там наворотили. Как-нибудь... Когда-нибудь... Когда у меня появится свободное время, наконец-таки...

...

Вернемся к расширению подземелья. По итогу, мой бюджет на него уменьшился ровно вдвое.

Ну и ладно.

Важнее решить, куда их потратить.

Проблема отнюдь не простая. Можно развивать как минимум 3 разные области. Во-первых, можно доделать "копи" с 4 по 10 этаж. Из них у меня сейчас 4 и 5 этажи имеются. Область соответствует примерно 6 рангу. Во-вторых, можно начать строить "забавную область" с 11 по 25 этажи. Там у меня уже есть 2 этажа, но сделаны они были только для битвы подземелий. И наконец, можно продолжить развивать "нижнюю область" с 26 по 49 этажи. По аналогии с 26-м этажом, нужно отметить. Здесь у меня есть явные успехи, если принять во внимание систему дверей. Ее работоспособность и эффективность я уже проверил на практике.

Хммм...

Если исходить из перспектив потенциальной прибыли, то нужно развивать самые нижние этажи. Именно эта область имеет наивысший ранг и посещающие ее вторженцы приносят наибольший доход.

Но это только с первого взгляда так.

Не стоит забывать, что мое подземелье расположено в труднодоступной местности. Орден, разумеется, прикладывает усилия для строительства городка Лиэрс рядом. Построенный мною туннель тоже играет свою роль...

Но этого все равно мало. Новым жителям нужно где-то работать.

И я могу как раз этому поспособствовать.

Таким образом, я остановил свой выбор первоочередного развития на "копях". Принцип будет примерно следующий: в "копях" нужны работники -> прирост населения -> им нужны условия для жизни -> развитие города. Как там говорят?.. "Спрос рождает предложение?" Так, вроде. А после "закрытия" Сияющего склепа в Землях Ордена явно не хватает магической руды и камней.

Решено.

Копи у меня сейчас занимают 2 этажа (4 и 5) и добавить можно как минимум еще 4 (с 6 по 9). Да, есть еще 10-й, но я еще не решил, что с ним делать. Пока.

Для начала я добавил коридоры. Поскольку, 6 этаж был уже выделен, как отдельный "этаж", добавить пришлось только 3 этажа.

Делать этажи полностью одинаковыми - скучно, поэтому я внес небольшое "усложнение". Добавил на этажи помимо обычных каменных гогомов еще и их "оплетенные" версии. И пусть такие гогомы стоят ненамного дороже (5к против 3к), но победить их будет уже сложнее. Оплетение является отдельным гогомом и поглотит некоторый (весьма небольшой) объем магического урона. Да и в добавок ветки пружинят, защищая камень от дробящих ударов. Не слишком эффективно защищают, нужно признать. Все-таки, деревянные ветки - вещь хрупкая, но из все равно нужно "расковыривать". Живучесть гогома это повышает, а соответственно и силу со стоимостью. В этом я убедился во время битвы подземелий.

На 6 и 7 этажах я добавил только каждого десятого голема оплетенным (100 из 800, если точнее), а на 8 и 9 - половину.

Да, "добавил" - не самое подходящее слово, поскольку через меню я купил только точки возрождения. Обычных каменных големов у меня еще много осталось. Полностью заполнить этажи не хватит, но ничего страшного: я могу "наклепать" их за пару дней. Благо, привязать монстров к точкам можно будет позже. А я больше не связан сроками. С оплетенными големами, конечно, придется повозиться, но ничего - дриад этим "озадачу".

Мне в любом случае нужно будет еще создавать стены-големов.

В качестве "компенсации" за усложнение новых этажей я увеличил количество месторождений руды на них (по 160 на 4 и 5, по 250 на 6 и 7 и по 350 на 8 и 9).

Еще пришлось немного переделать лестницы (точнее, пологие спуски в коях). Дело в том, что вход в мое подземелье находится у обрыва и параллельно этому обрыву вниз идет длинная лестница, от которой я отстраиваю новые этажи. По идее, порядок построения подземелья должен быть следующий: 1-й этаж идет от обрыва (входа) в глубь скалы, потом лестница вниз, далее 2-й этаж возвращается назад к обрыву и снова лестница вниз. Должно было получиться что-то вроде зубьев пилы. Нечетные этажи (1,3,5 и т.д.) имеют вход со стороны обрыва, а четные (2,4,6 и т.д.) - с противоположной.

Но я "пропускаю" многие этажи и начинаю отделенные от остальных от обрыва, невзирая на их номер. Еще и 4-й этаж оказался длиннее 1 и 2, поэтому вход в него где-то посередине. Вот данная система у меня не выполнялась.

Пришлось исправлять. По крайней мере, для первых 10 этажей.

Обошлось мне это все в немногим больше 50М.

Вполне приемлемо. Ну, разумеется, и мне, и дриадам еще нужно наделать големов... Еще нужно обеспечить новые этажи стенами-големами... Вздох... Ну и ладно. Это уже мелочи.

После расширения копей я всерьез задумался о том, что делать с 10-м этажом.

По логике вещей, на 10-м этаже нужно сделать еще один этаж с копиями, но с охраной уже из одних оплетенных големов. Которых и без того нужно много сделать... Ладно, потом как-нибудь.

Пока только сделаю комнату в конце и перенесу туда дверь босса с барьером с 11 этажа. Поначалу я хотел снова поставить туда железного голема, но потом передумал. Железный голем - это же просто груда железа, его же просто сопрут! Особенно, если учесть, что в копиях орудуют шахтеры (физически крепкие мужики)...

Так что, я призвал скелет огра. Точнее, такого же как Костяшка. Пусть он и стоит 70к против 30к за железного голема, но его хотя бы не сопрут. Проверено на практике.

С копиями почти закончили.

...

Теперь займемся "нижним уровнем" сейчас и "срединной зоной" по аналогии с Сияющим склепом.

Система дверей прекрасно работает. Это я тоже проверил на практике. И пусть их цена будет возрастать по мере создания новых этажей... (поскольку длинна "обходного пути" растет) В конечном итоге они все равно выгоднее. Имеющиеся у меня 2 двери стоили 22М, а точки возрождения на один 26-й этаж стоят 23М (для 100 обычных железных солдат по 160к и 20 магических по 600к).

Помимо этого, у дверей есть преимущество. Они позволяют выставлять на этаже любое число разновидностей монстров и в любой момент изменять как их состав, так и количество.

По этой схеме и продолжу строительство.

У меня еще осталось 111 МЖС мк.2 для организации временной охраны. Этажа на 3 должно хватить.

Дальше мне нужно выбрать, какие заклинания поместить на алтари... Ах да, еще не забыть убрать с алтаря "густой тьмы" ограничение по количеству использований в день. Прямо сейчас это сделаю. Еще "перевернуть" 26 этаж. Это ведь четный этаж и он должен начинаться с противоположной стороны от входа в подземелье и обрыва, а заканчиваться под ним (сейчас наоборот). Просто добавлю коридор на "пустом" 25-м этаже. Хоть и морока, но нужно приводить свое подземелье в порядок.

Ну и ладно.

В качестве заклинаний я выбрал "ночное зрение" (стоит свиток 10к), "каменные работы" (10к) и "призыв воды" (10к).

"Каменные работы" - очень полезная магия, как я уже убедился на практике. Немного жалко потраченных ранее на свитки ОД, ну да не буду жмотиться по мелочам.

На заклинании "призыв воды" останавлиюсь отдельно. Эта магия позволяет призвать буквально из пустоты немного H₂O. Казалось бы, подобная магия должна быть невероятно дорогой! Ан, нет... Как объяснил медведь-сказитель, магия не вызывает материю "из ниоткуда", она связана с "границей" этого Мира. Именно оттуда все и призывается. Из-за этого магия призыва веществ в этом Мире и работает.

Хмм... Интересно... А может быть так, что подземелья работают по схожему принципу?..

Неважно.

Была у меня идея поместить на алтарь заклинание "огненный шар", но стоит оно всего-навсего 1к. Слишком дешевое. Как-то даже жалко получается.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/3381483>