

УГОЛОК ПЕДАНТА / ГЛОССАРИЙ 4 ЧАСТИ

Бухгалтерия (в ОД, если не указано иначе):

На начало части:

(сердце перенесено назад в тайную часть)

4556945 (+16534 ОД/день)

11262456 /11262456 (+66к МА/день)

37598678/ 37598678

Баланс маны:

+ 3,74М - доход

-3230 (светильники 323, 10 маны/штука/день)

-400 (содержание скелета огра)

-32000 големы 400 штук по 80

-4000 лозы-душители 100 штук по 40

Итого прибавка маны ~ 3,7М МА/день

1. Зимнее спокойствие.

- 7к мелкие доработки (2к на бабочек, 5к на комнату со звукоизоляцией)

- 568к расширение покинутой области ("решетка наблюдения" 5*5 км по 200 м ширина ячейки, 50 проходов * 5000 метров * 2 ОД/метр = ~ 500к, но это минимум)

+ 4,2М (26к*154=4004к) ежедневный доход

- 3,6к/день (145*25+500*2=3,6к) - на расширение "древесного лабиринта" и 2 светильника + трата примерно 63к маны 145 м проходов, Мана увеличение за день максимум +26к (+2,6к/день)

-2к/день на разные мелочи.

- 862к ежедневные траты (154*5,6к=862к)

- 130к "огненный лес" (119к зал 60*60*15 метров, 3к дорожки, 4к изменения пола, 2к изменение коридоров, 2к лестница)

- 48к на заготовку "ледяной зоны" (20к этаж, 11к на лестницы и комнату, 9к на их

"обледенение" и 6к "ликвидация лишнего входа")

- 20к лозы душители на 2-й этаж (100 штук по 200 ОД)

Расширение за это время на $145 \times 140 = 20,3$ км коридоров, это 37 коридоров или ~740 метров этажа как раз 2-й этаж закончили.

На счету 24к (и еще 7102к в "фонде")

2. Строительство туннеля.

Примерный расчет туннеля: стандартный метро на 1-колейку 5м диаметром ~20 м² сечение, 4 м раздвинуть + ~20 м², учесть внизу под колею ~5 м² -> ~35 м² туннель. Цена ~70 ОД/метр. До столицы 950 км, до промежуточного речного порта 350 км значит цена туннеля 25-70 МОД

- 29М на туннель (78 ОД/метр на 343 км = ~26,7М, 40к на 2 этажа, 76к лестница на 500 метров вниз и 450 снова вверх, 10к на глубоководную змею - амфибию Водолаза, укрепление некоторых участков ~ 2М).

Увеличение маны: +247М максимум +24,7М/день доход (туннель 35 м² * 343 км * 20 = ~240М, лестница 950 * 9 м² * 1,5 * 20 = ~250к, расширение до туннеля: 20300 м коридоров * 9 м² * 20 маны = 3,65М + зал с деревьями 60*60*15*20=1,08М + разные коридоры и комнаты ~40к)

Итого после строительства туннеля.

87388345 (+~26к ОД/день)

11262456 /11262456 (+66к МА/день)

13486342/ 284546866

Баланс маны:

+ 28,4М - доход

-9к (светильники 900, 10 маны/штука/день)

-400 (содержание скелета огра)

-32к големы 400 штук по 80

-8к лозы-душители 200 штук по 40

-~80к на восстановление месторождений (максимальное потребление 80 *10к)

-~1,2М - восстановление всех уничтоженных големов (400 по 3к)

Итого прибавка маны ~ 27,1М МА/день

3. Глобальное расширение подземелья.

- 30М на свиток "големостроение".

+ 128,3М (32 дня * 50к * 100 витязей = ~ 160М, для 50 витязей ~80М) - доходы за это время от прокладки рельсового пути в туннеле (все расходы учтены в доходах, но меньше 1М)

На счету 185716к

-30М на алтарь для заклинания

Все остальное на 4 части по 39М (расширение, доработка, на помощь Элиоту и Надежде и последняя про запас)

Текущее расширение:

- 4.8М на удвоение этажа с копиями (2,8М - коридоры, 1,2М - 400 големов, 0,8М - 80 месторождений)

- 9,6М на расширение копий на 5 этаж (сделал точно такой же, как и 4-й)

на этом этапе осталось 24,6М в выделенной сумме

-5,6М на 26-й этаж по той же схеме, но уже пустой.

- 23к - лестница с 12 по 26 этажи

- 60к на выделение 3-х "этажей" 2 новых и отделение 3-го , который только начинаю строить.

- 16М на 100 железных солдат (9 магических железных солдат есть)

- 2М на факелы (200*100*100)

- 40к на 4 свитка "каменные работы"

- ~ 900к на запас из 28 железных големов (+ стандартная комната для них за 1к в тайной части.

Вот и закончилась сумма на расширение, дальше тратится из доработки и текущие доходы.

- 1,3М - на систему дверей с ключами

- 4,85М на точки возрождения (1600 големов по 3к на 160 точек в сумме 4,8М, 200 лоздушителей по 200 ОД на 40к в сумме, 7к на скелет огра)

- 95к - достройка 26+ части (20к - новый этаж, 38,4к - лестница до 50-го этажа, 30к - коридор на 2 километра, 3к - еще 100 метров для ловушки, 1к - комната в конце, 2к - на всякие мелочи)

- 30к на ловушку (и все 28 железных голема из запасов).

- 100к - на свиток заклинания "воздушный удар".

- 680к - босс "Огромная шипастая железная гусеница" (22 железных голема по 30к, 20к на камни)

- 22к - комната 30*30*10 метров для железной гусеницы.

+ 5М за 22 дня доход

На счету 37М (текущая часть)

Расчет доходов после расширения:

Этажи 1,3:

около 30 человек в день на 2-4 часа по 500-100 дневного дохода

+~5к/день доход с древесного лабиринта

Этажи 4,5:

$80 \cdot 4 = 320$ месторождений 35 кг в одном $400 \cdot 4 = 1600$ големов

один человек за смену 2-3 ходки по 2 месторождения -> ~70 человек работает + патрули = 100-150 по 2-3к за каждого за полный день, смена около 6-8 часов

~80к/день - доход с копей

Этаж 26:

Витязи (или эквивалентные им отряды) 5-10 по 50к на каждого (сюда же сражения с Костяшкой) на 4-5 часов

~130к/день доход с алтаря

Туннель:

343 км на скорости ~40 км/ч около ~8 часов, ежедневный пассажиропоток ~0,2% населения, но сейчас многие едут, так что ~100 человек в день.

~20к/день доход с туннеля

Итоговый доход ~200-250к/день

4. Нападение отряда ведьмы.

Остаток общий 115М

- 5М на потайную стену (и прочие мелочи).

- 9М на укрепление ловушки

+28М за убитых врагов (бугаи по 1,5М, огневики по 3М, водник 6М, ведьма 12М)

- 35М на маскировку тайной части (в т.ч. 10М - элементаль)

+ 500к - доход за 2 дня

Увеличение маны: +168М максимум +16,8М/день доход (185 км - длинна коридоров 4-го этажа была -> $185000 \cdot 5 \cdot 9 \cdot 20 = \sim 166,5\text{М}$, лестница и коридоры $\sim 5,5\text{км}$, $5500 \cdot 9 \cdot 20 = \sim 990\text{к}$, зал для босса $30 \cdot 30 \cdot 10 \cdot 20 = \sim 180\text{к}$)

Итого на конец части.

16 503 541 (+~250к ОД/день)

(не считая 2-х сумм по 39 105 673 на другие нужды)

11 262 456 / 11 262 456 (+66к МА/день)

452 131 781 / 452 131 781

Баланс маны:

+ 45,2М - доход

- ~11к - мелкие траты на содержание объектов в подземелье (светильники 900 10 маны/штука/день, 700 на двери с условием, 1,5к на создание ключей к системе дверей)

-294к - мелкие траты на содержание монстров (скелет огра 400, големы 1600 штук по 80, лозы-душители 200 штук по 40, железные солдаты обычные 100 по 800 и магические 20 по 2,3к, гусеница-босс 10,5к, стены-големы 300 по 70)

--350к - восстановление скелета огра (70к *5)

--9М - восстановление всех уничтоженных големов (1600 по 3к по 1-3 раза в день)

--18М - восстановление примерно половины от железных солдат (простых 160к*100 и магических 700к*20 итого 30М, восстановление 50-70%)

--3,2М - на восстановление месторождений (идет сбор всех 320 по 10к)

Итого прибавка маны ~ 15М МА/день

Прошло 380 дней с реинкарнации

...

Состав подземелья на конец части:

Тайная часть

Начало: коридор 3*3 м, 50м и комната 10*10 5м в высоту, еще коридор на 20м и еще 1 комната. Вся область сделана максимально похожей на естественную пещеру, коридоры извилистые. Выход из первой комнаты в коридор перекрывает дверь (по классификации подземелья) в виде легкоразрушимой растрескавшейся стенки из камней. Во второй комнате спуск вниз перекрывает дверь босса, замаскированная под стену. Ее охраняет земляной элементаль из вулканической породы.

Лестница до 23,5 этажа, небольшая комнатка, зал с искусственным небом 25 м высоты и 70 м диаметром (2 этажа 23 и 24-й). Две стандартные комнаты: одна со звукоизоляцией для спячки медведя-сказителя, а другая - склад. Здесь находится сердце подземелья. Считается тем же "этажом".

Внешняя часть: 2 площадки 100м² , дорога 7050м 1м шириной.

"Покинутая" часть: ~5 Га область вокруг подземелья, ~0,5 Га пол в пещере огра, доп.область для обнаружения в качестве кольца шириной 1 м ~5 км радиусом с дорожками к нему, все пространство будущего города рядом покрыто дорожками в виде сетки для слежения.

Этажей всего 9: исходный, 2 полноценных полянки снаружи, дорога между частями подземелья, 2 части брошенной области "охранного кольца" решетка покинутой области под будущим городом, область вокруг исходного, бывшая пещера огра.

Туннель

Комната рядом с входом на первый этаж и лестница вниз - отдельный этаж. Собственно туннель - еще один этаж.

Основная часть

0 этаж. Сразу перед этажом, после лестницы с поверхности комната с лестницей к туннелю и лестницей на 4 этаж с системой ключей. Здесь же спуск в туннель.

1-2 этажи. "Решетка" 300 м ширины и 600 м длинны (15*30 коридоров), "Меняющийся лабиринт", оплетенный лозами. Монстры - лозы-душители. Сокровища - участки лечебных трав. Имеются светильники на каждом перекрестке. 2 комнаты 10*10*10 м на 1-м этаже с огром и ключами, присоединена к 3-му этажу.

3 этаж только коридор пока

4-5 этажи. "Решетка" 2 км ширины и 2 км длинны (100 на 100 коридоров). Монстры: каменные големы. Сокровища: месторождения магической руды.

6-10 этажи пустые.

11 этаж. Зал с искусственным небом 15 м высоты и 30 м диаметром. Там же "огненный лес" - зал 60x60x15 метров с огненными деревьями (16 деревьев, вход в верхней части зала), расстояние между залами 20 метров.

12 этаж - зачаток ледяной зоны

13-25 этажи пустые.

26 этаж. "Решетка" 2 км ширины и 2 км длинны (100 на 100 коридоров). Монстры: железные солдаты и магические железные солдаты. В конце Алтарь с заклинанием "густая тьма".

27 этаж тоже только коридор пока.

28-49 этажи пустые

50 этаж - коридор 2 км, ловушка "каменный пресс" и зал 30 на 30 на 10 метров для Огромной шипастой железной гусеницы, здесь же муляж.

...

Глоссарий:

Юки (забытое имя: Олег)

Раса: фея/подземелье

Пол: мужской

Характер: аналитик-пофигист, излишне эмоционален в критические моменты (расовая черта)

Главный герой произведения и аватар подземелья. Как аватар владеет магиями: управления растений на расстоянии нескольких десятков метров, обучился: исцеление касанием и иллюзии: созданием "псевдоголограмм" и "оптическим камуфляжем", основами зачарования, созданию големов. В развитии подземелья правил исследование создания новых монстров наподобие големов и создал лозу-душителя.

Рычарг

Раса: медведь сказитель

Пол: мужской

Характер: добрый дедушка

Старый и мудрый медведь-сказитель, который забрел в подземелье и теперь служит Олегу. Имеет "связь с высшей сферой" для получения ограниченной информации, еще имеет: чувство ауры, чувство маны, чувство лжи, эмпатия, магия контрактов, немножко телепатия и создание иллюзорного тумана, сбивающего ориентирование в пространстве.

Мария (Машка)

Раса: дриада

Пол: женский

Характер: старательная и неунывающая, плакса, но умеет быстро успокаиваться

Призванная в качестве помощницы в управлении подземелья дриада. Умеет вести хозяйство и читать/писать, не умеет считать. Владеет магией контроля растений касанием, умеет работать с землей и камнем.

Лилия (Лили), Хризантема (Тэма) и Роза

Раса: младшие дриады

Пол: женский

Характер: пока нет

Подчиненные Марии. Способности аналогичные, но более слабые, тоже умеют работать с камнем. Пока обладают слабой индивидуальностью.

Михару

Раса: человек

Пол: женский

Характер: пока что беспокойная и глупая стерва, но есть признаки исправления

Незванная хранительница подземелья. Принцесса-витязь земель Ордена. Очень сильна, 2+ ранг боевых способностей, но использует свой потенциал бестолково.

Ливи (Нитирферопеливинерозль)

Раса: эльф

Пол: женский

Характер: цундре в квадрате

Уважаемая хранительница (не путать с хранительницей подземелья) Земель Ордена и бабушка Михару. Темная или проклятая эльфийка, не способная использовать магию. Презирает людей и считает вредителями, которых нужно уничтожить. Тем не менее дважды искренне и истинно влюблялась в человека (что доказывает наличие детей).

Богиня

Имя, раса, пол: неизвестно, неизвестно даже, являются ли неизменными

Характер: не поддается описанию

Знает обо всем, словно держит весь мир на ладони. Даже предвидит будущее. В жизнь смертных вмешивается на удивление мало, иногда организывает некоторые события, словно кидает камешки в воду, и наблюдает за расходящимися кругами.

Вмешательства: обстоятельства при реинкарнации.

...

Дополнительная информация:

В данном произведении сосуществуют 2 пути развития: магия и технология (еще 3-й - мутация по пути монстров, но его оставим за скобками пока).

Чтобы не было недопонимания на тему "какой круче", разберу оба пути развития исходя из их особенностей.

Технологический. Это хорошо известный нам по реальности путь развития. Его основой является разделение труда и массовое производство на основе изучения законов физики. В качестве примера возьмем ружье. Чтобы его использовать, стрелку достаточно взять ружье в руки, навести его на врага и нажать на курок. Ему не нужно быть металлургом и изготавливать ствол и прочие металлические части для ружья, не нужно быть химиком и смешивать порох самому. Все это делают другие люди. Или пользователь, сидящий за компьютером только нажимает на кнопки и может понятия не иметь, как работает электроника, и не написать за всю жизнь ни единой строчки программного кода. Все это хорошо известно всем людям на Земле (по крайней мере, должно быть известно).

Магический. Основа магического пути развития является более индивидуальной. Маг создает магию от начала и до конца сам. Если взять в качестве примера то же самое гипотетическое ружье, то маг сам делает металлургическую печь, добывает металл, выплавляет все части

ружья, собирает его, изготавливает порох и патроны, а уже потом стреляет из него. Разумеется, здесь тоже возможно некоторое разделение труда, но тогда степень контроля магии падает до критически низких значений.

Ситуация с "огненным ливнем" и Алисией - не случайность, а закономерность!

Не стоит забывать, что все происходило в подземелье главного героя, что автоматически усиливало контроль его големов.

Исходя из всего вышеперечисленного индивидуальность магии становится и ее главным недостатком! "Сила" оказывается привязана к конкретным людям и их достижениям, а этих людей крайне мало. Да и то, чего человек может добиться за время своей жизни ограничено.

Тот факт, что магия сильно привязана к подземельям - тоже никакая не случайность, а закономерность!

Орден со своими витязями находится несколько в стороне от обычного магического пути. Витязи скорее ближе к монстрам... Или даже Богу.

Но это совсем другая история.

Сравнение же силы двух путей имеет однозначный ответ: магия всегда выигрывает! Однозначно и без вариантов. Иначе и быть не может, если технология следует законам физики, а магия их меняет. Это как в компьютерной игре честный игрок пытается бороться с хакером, взломавшим игру. Как несложно догадаться, шансы 0%... Вот только, если речь идет об индивидуальности. На уровне государств магия сильно проседает в плане силы чисел.

И еще об одном.

Некоторым читателям может показаться, что сочетание магии и науки - круто! Отчасти это действительно так, было бы, не будь некоторой "незначительной" проблемы. При соединении объединятся не только положительные качества, но и отрицательные. Не нужно никогда забывать, что у всего есть недостатки и ограничения.

В частности, все упирается в необходимость изучения магом технических вещей, а ведь у него и без этого все время и силы забиты магией. Да еще помимо этого катастрофически падает контроль, что делает всю конструкцию крайне уязвимой с перехвату.

Этому вопросу еще будет уделено много времени. В конце концов, главный герой будет следовать именно по этому пути.

И к другому.

У некоторых читателей могут возникнуть вопрос: "А почему в подземелье появляются только отрицательные женские персонажи?"

Да, это так. И не совсем так в то же самое время. Положительные персонажи уже были (Алисия, Ливи). Но они умышленно не приближаются слишком близко к главному герою. Тут дело в том, что я как автор чрезвычайно плох в романтических линиях. После введения хорошей девушки в повествование неизбежно возникнет романтическая линия между ней и главным героем. Уж лучше, чем писать отвратительную романтику, я вообще не буду вводить таких персонажей (по крайней мере, пока не смогу описывать романтику на сносном уровне).

Своей "девушке мечты" я уже посвятил другое свое произведение "Желание стать королевой демонов и демоны".

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2718193>