С момента, когда я все-таки продавил свои решения и добился желаемого, моя жизнь круто изменилась. Та самая обратная сторона медали, о которой я знал, конечно, но не предполагал, что это будет именно так. Нет, с созданием крепости на источнике, никаких вопросов. С другими решениями, по поводу источников маны, дип-договоренностей и прочего, прочего, тоже никаких проблем.

Вся закавыка с моей идее тяжелой пехоты. Я знал, что буду вынужден тренироваться и обучаться наравне с остальными. Но знать и осознавать, это немного разные вещи. И если поначалу, все было еще не так печально, то когда шестеренки отряда, все-таки, заскрипели, я точно так же как и остальные попал под их жернова.

Хочешь чтоб отряд набрал мышечную и костную массу? Будь добр, питайся и тренируйся вместе с ними. Хочешь укрепить им скелет? Значит ложись на стол мага жизни, наравне со всеми. Хочешь повысить регенерацию и общую выживаемость тело у бойцов, вперед к друиду с его отварами, заговорами и татуировками рунического толка. В общем, ярчайший пример, когда инициатива… инициатора, во всей красе этой поговорки.

Я было даже усомнился в своей задумки. Сознаюсь смалодушничал. За малым не сдался после второй недели изматывающих тренировок. И только результат, а точнее слабая наметка на него, подтолкнули меня обратно на путь истинный. Ранее тщедушные и стройные эльфы, все больше укреплялись телом, по немногу превращаясь в тех, кого я из них хотел вылепить. Крепких, сильных, здоровых мясных танков.

И вот тут, вполне закономерно возникнет вопрос почти у любого. Астифуэлюшка. На кой черт тебе вообще это надо? Где эльфы, а где тяжелая пехота? Что за хрень тебе вообще в голову втемяшелась? Зачем это все? Это ж бред чистой воды. И что самое интересное, я с ними соглашусь. Но от идеи все равно не отступлю, ведь я знаю, что прав. А соглашусь, просто потому, что объяснять все предпосылки задолбаешься. Особенно человеку, ну или эльфу, или гному, короче разумному, не известна вся картина. Мне известна. Потому и делаю так, как делаю.

А вся фишка, как это не странно в пресловутом игровом балансе. Да, да, вы не ослышались. Именно балансе и именно игровом. Я про те игры, которые стратегии, из моего мира и времени. Вроде тех же Варкрафта, Вархамера, Старкрафта или великих третьих героев. Да, не во всех этих играх есть эльфы, но они там и не нужны. Найдутся игровые расы, схожие по своим особенностям.

В чем же тогда заключена эта моя мысль? Правильно. В давно известной каждому геймеру истине. Нарушение баланса ведет к двум вариантам. К поражению или к победе. Причем, что поражение, что победа гарантированы. Если у тебя на руках неиграбильное нечто, то даже самый нубский нуб будет тебя рвать в 9 играх из 10. Ну а если у тебя имба, да еще и руки прямые… Вот то-то и оно.

Но вернемся к нашим реалиям. Чтобы осознать в чем проблема и почему эльфам, чтобы просто выжить, необходимо нарушить сложившийся баланс сил, необходимо понять суть основных игроков на континенте.

Начнем с ближайших к нам. С верных союзников, дружба с которыми у эльфов уже длиться тысячелетиями.

Дварфы. Как и другие расы этого мира, они во многом словно сошли со страниц книг нашего мира. Все те же низкорослые бородачи, поперек себя шире. В военном плане это

непрошибаемый всесносящий и сминающий хирд и маленькая прослойка из арбалетчиков и инженерной поддержки. Вроде стандартно. И по идеи, раз они наши союзники, то в случае войны, зови дварфов на передовую а сам постреливай издалека из луков. Вроде идеальная тактика.

Так да не так. Против летучих, хорошо бронированных отрядов их хирд бесполезен. Его просто обойдут и хана лучникам. Окружат и хана хирду. Какой бы он ни был непрошибаемый, рана или поздно запинают. Его проблема в том, что он медленный. Этот род войск идеален для защиты. В своих пещерах — дварфы непобедимы. Факт. Но в любой иной ситуации, они уже буксуют. Да и непрошибаемость хирда имеет под собой вполне простую и легко объяснимую условность. Особенность самих дварфов. Это же правило применимо и к войскам других рас.

В чем эта особенность? Да все просто. Дварфы, они какие? Низкорослые, сильные, выносливые. Это связанно с их средой обитания. Пещеры, штреки, штольни — низкий рост. Работа с породой, тяжелая промышленность — сила и выносливость. Отсюда и всё вытекающее.

Для понимания, в чем прикол, нужно просто вспомнить такой прикол. Если взять двух, абсолютно одинаково подготовленных бойца, с одинаковой силой, массой, но разным ростом. Исключить факторы удачи, случайности и прочего. То победит тот, кто ниже ростом. Просто потому, что у низкорослого больше точек для удара по противнику. Высокий же боец потеряет возможность наносить удары в верхнюю сферу противника. Просто из-за ее отсутствия как таковой.

Ну а дальше все еще проще. Высокая сила и выносливость — это немеренной толщины латы. Особенно шлем, кираса и наплечники. Причем шлема у них конусовидные с рогами. Как не ударь, меч соскользнет. А бить приходится именно сверху. Ну или сидя на корточках, что сомнительно. О ударах в пах или подмышки, вообще стоит умолчать. Если и получится, то один на один, да и то не всегда. А уж против хирда — строя, очень напоминающего римскую черепаху… ну удачи. Я в вас верю.

Вот и вся непрошибаемость, натиск и давление гномьего хирда. Все просто и гениально. Но отсюда же и минусы. В первую очередь, это конечно скорость. Хирд не бегает. Он величаво ползет, раздавливая все на пути. И чтоб его победить надо просто отбежать в сторонку и путем пуляния стрелок его уничтожить. Глядишь один отряд стрелков за пару лет и положит. Если повезет. И даже, если отряд эльфийский.

Второй минус, это отсутствие дальнобойных отрядов. Гном, ах да, дварф же. Так вот, гном с луком, это по меньшей мере смешно. Длинный лук? Без вариантов. Если и использовать, то только короткие. А они на дальние расстояния не бьют. Хоть как ты их ни делай, а стрела убойность потеряет. Значит, остаются самострелы и арбалеты. Тут не спорю. Гном с арбалетом, это страшно. Лично видывал я такого. Это ж медь его балиста ходячая. там стрела с мою ногу толщиной. Один такой выстрел двух-трех бойцов прошьет и не заметит. Но вот, выстрелил, попал, а что дальше. А дальше, будь добр с пару минут заряжай. Да и через десяток выстрелов, веселье все равно закончиться, вместе с боеприпасом. А дальше что? Просто вырежут таких арбалетчиков. Арбалет-то там, мама не горюй. Тяжелый. А гномы хоть и сильны, но не всесильны. И у отряда арбалетчиков нет той защиты, что есть у хирда.

Мобильные войска, вроде конницы? Я пожалуй не буду это комментировать. Инженерные войска? Хороши в осадах, в организации укреплений, постройке разных приблуд, вроде переправ и тому подобного. Всё. В бою от них толку ноль. Вот и получается, что гномы — это хирд. Все. И хороши они только у себя в горах — все. Да им другого и не надо. Они из своих чертогов так-то и не выходят. Разве что выходят размяться, как наемники, когда эльфы

пригласят.

Как я уже говорил, они вечные союзники эльфов. Им и нам выгодно. они нам промышленность, мы им аграрию. Это если упрощенно. Но как войска их хирд для эльфов не подходит. Его можно просто обойти, так или иначе. Или связать боем и в случае угрозы тем же лучникам от конницы врага, они не прореагируют, банально не успеют.

Вторым игроком на континенте я считаю орков. Да, как единое государственное образование, их нет. Но их военную мощь от этого все равно не приуменьшить. Это орды здоровых, сильных и ловких бойцов. причем бойцов отмороженных напрочь. Если в бою орк увидит перед собой врага, все. его остановит только смерть. А убить эти туши, еще постараться надо. Огромная живучесть, бесконечная ярость и прочая, прочая.

Вся суть военки орков в их мобильных отрядах. Они степняки. Надо ли объяснять, что это значит? На ровной местности уработают любого. Особенно у себя в степях. Основа армии — пехота. Да, у них, как это не удивительно, нет конницы. При этом, я говорю именно мобильные отряды. При их росте, силе и выносливости, они сами по себе дадут фору любой коннице. Бегают ребятушки — дай боже каждому. Но, как минус, это отсутствие нормального снаряжения. Доспехи у них вообще считаются позором.

Но по факту, если отбросить всю ту шелуху, что они себе вдолбили в голову, получается более понятная картина. Что есть в степи? Степь. Что еще? Да по факту ничего. Нет, я не в коем случае не хочу сказать, что степь — это что-то плохое. Отнюдь.

Просто в военном смысле… Как в степи снарядить армию? А если это армия необразованных дикарей? Вот и я о том же. Итог понятен. Страшные в клинче бойцы, рукопашная с которыми сниться в кошмарах любому, кто в ней участвовал.

Дальше, третьим игроком идет империя людей. Но прежде чем разбираться с нашими «заклятыми» друзьями, я вспомню об еще одном игроке.

Гоблины. Ну а если точнее, конгломерат из кучи разобщенных племен, в котором собрались не только гоблины, а вообще все «меньшинства» этого мира. Троли, Огры, Кобольды, вечно воюющие с дварфами, пещерные орки, ненавидящие своих дальних соплеменнников со степей. И это я назвал только основных. Всякой мелочи, не счесть.

Особенность всего этого племени — Зергграш. Геймеры меня поймут. Ну а для неискушенных, уточню. Давление мясом. огромное количество слабых, но зубастых бойцов, напрочь игнорирующих такие понятие, как инстинкт самосохранения или рациональность. Сражение с гоблинами, это как попытка остановить лавину заборчиком из штакеток. Орду этих тварей в лоб встречать будет только последний идиот. Тактика против них проста. Удобное место. Сдерживание, уничтожение издалека. В этом плане лучше всего справляются как раз таки эльфы с их лучниками. Даже гоблины, какими бы отбитыми и наглухо отмороженными они не были, стараются не соваться в эльфийский лес.

Ну и наконец люди. Тут все просто и понятно. Я даже расписывать не буду. типичное средневековье. Достаточно вспомнить фильмы про «короля Артура» «Железное сердце» или «Гладиатор». Во всех них конечно периоды разные, да и в первом вообще магическое средневековье. Но для понимания войск людей, этого достаточно.

И вот теперь мы плавно подходим к проблеме, а нахрена эльфам тяжи? да все просто. Эльфы сильны только в своих лесах. Все. На просторе войска моего королевства, хоть и кусачее, но мясо для клинков. Вылетят баронские дружины, стопчут заслон из легкой пехоты и амба

лучникам. Пока дружина сеет страх и ужас в рядах лучников, почти безнаказанно подтянется пехота. Все, амба, отвоевались эльфы. Да, конечно, люди в таком бою умоются кровью, как и орки, как и гоблины. Но что толку? У нас рождаемость, это слезы младенца, которому подарили конфетку. В общем редко и неожиданно, а главное непонятно, а это как? Младенец, конфетка и слезы.

А значит, единственно правильный вариант, это создать своим орлам-лучником достаточно крепкое, мобильное, в отличие от хирда, образование, способное сдержать как пехоту врага, так и конницу. Вот потому, я сейчас наравне со своим первым отрядом и пашу до посинения, матерясь сквозь зубы и с тоской вспоминая, что вечером меня еще ждут указы и прочие государственные бумаги. Чтоб им пусто всем было сволочам бумагомарательским! И совету и всем пердунам старым и не очень, что тысячелетиями выстраивали тут законодальство и делооборот. Взялся ж придурок порядок наводить. Теперь сперва зад дымится от физических нагрузок, а под вечер и умственные подбегают. Эх, жизнь моя жестянка!

http://tl.rulate.ru/book/102082/3519222