

— О! Как насчет партияку в шахматы, или шогги? Хотя, нет... не хочу... трехмерная версия слишком топорная, ей не хватает азарта что ли... Может состряпать свою игру... с элементом везения... чтобы хардкорно было?..

(с) Гамбит-Сайфер

Определение: «Шоген-Гин-Суми», или в переводе на всеобщий: «Черты Серебра и Угля» – это эволюционный последователь классических «Храмовых Шахмат», также называемых «Сёги», являющихся традиционной пошаговой стратегической настольной игрой народа Эквистелла, что отличается от оригинала более широким набором тактических возможностей, а также наличием элемента случайности, которого нет в «Сёги».

Особенности и история игры:

«Дабы познать настоящую мудрость, необходимо испытать адскую боль... Дабы найти причину жить, нужно потерять все, что у тебя есть... Дабы взойти на новый уровень, необходимо победить всего лишь одного единственного врага – самого себя...» – (с) надпись на обратной стороне боевой доски настольной версии игры «Шоген-Гин-Суми»...

Шоген-Гин-Суми – это разработанная двадцать третьего Ареса 942-го лично Архонтом Сарием настольная стратегическая игра, первоначально представленная как переносная карбоновая пластина-параллелограмм с шестигранной разметкой в 11 секторов по горизонтали и 12 по вертикали, каждая из которых вмещает миниатюрный голографический проектор для проецирования фигур и самого столкновения.

Столкновение представляет из себя битву двух игроков, управляющих так называемыми «Флотилиями», каждая из которых занимает по 18 секторов-клеток и прижата к противоположным по отношению оппонента сторонам поля (2-3 и 10-11), имея просвет в один сектор от краев, т.е. если нижняя «Флотилия» (2-3) занимает две линии по девять ячеек (с В по J), то две крайних ячейки (А и К) от линий (2 и 3) будут свободны (А2-А3-К2-К3), как и вся линия (1).

Существуют общие и индивидуальные условия движения по полю.

Общие движения определены тремя «Векторами», учитывающими шесть возможных направлений хода каждой фигуры, зеркальных для каждого игрока.

Первый вектор: «Когеки» – Атака, что отвечает движению к противнику, т.е. условная фигура с В2 может пойти В3 и С3, что будет считаться нападением и на один ход даст фигуре соответствующий бонус в +1 очко урона и -1 защиты.

Второй вектор: «Викатта» – Маневр, отвечает бортовому смещению, т.е. фигура остается на линии В, но смещает в сектор 1 или 3, что дает +1 маневренности, но -1 защиты.

Третий вектор: «Бохэй» – Защита, который равноценен отступлению, т.е. фигура с B2 уходит на A1 или B1, что дает ей +1 к броне, но -1 к урону.

Само поле также разделено на две части:

«Гин» – Серебро, что отвечает линиям с 1 по 6, и «Суми» – Уголь, что отвечает линиям с 7 по 12. Обе части поля являются домашней территории каждого игрока и выкрашены соответственно в темный, или светлый тона. Нахождение на домашней территории также дает игроку +1 очко к защите, но при выходе на вражескую фигура теряет этот бонус, взамен приобретая +1 к атакующему потенциалу.

Всего существует шесть основных типов фигур, каждая со своими уникальными маневровыми и атакующими характеристиками, количеством очков защиты (жизней, которые соответствуют числу люминесцентных черточек на самой фигуре), а также спец-способностями, которые в решающий момент могут изменить ход всего сражения.

Перечисляю типы боевых фигур:

«Король» – Астроносец, сверхтяжелый корабль, изначально занимающий линию F. Является стратегическим центром всего противостояния и решающим фактором победы, ведь после его уничтожения партия заканчивается. Имеет характеристики в 5 пунктов атаки, 5 защиты (жизней), и 1 пункт уклонения, но не может ходить дальше одного сектора в любом направлении за ход. Кроме прочего обладает способностями: «Волновой Удар» – дальнобойная атака на пять клеток в любом направлении раз в десять ходов начиная с десятого, а также «Спуск Гончих» – удар москитными силами любой ячейки поля боя по выбору с третьего хода раз в три хода.

«Ферзи» – Дредноуты, два тяжелых линкора, занимающих линии G и E. Представляют из себя главные атакующие единицы с характеристиками в 4 атаки, 4 защиты и 2 уклонения, способные перемещаться на пять клеток в любом возможном направлении, но только раз в два хода. Обладают способностями: «Волновой Удар» – дальнобойная атака на пять клеток в любом направлении раз в десять ходов начиная с десятого, а также «Ромб-Разлом» – ход на пять клеток сквозь союзные и вражеские фигуры, доступный раз в пять ходов.

«Епископы» – Линкоры, два капитальных юнита, занимающих линии H и D. Являются охотниками на иные капитальные юниты, имея характеристики в 4 атаки, 3 защиты и 2 уклонения. Перемещаются на пять клеток за ход по векторам «Когеки» и «Бохэй», и на одну клетку по вектору «Викатта». Обладают способностями: «Прах к Праху» – навесным арт-ударом на три клетки, который может нанести урон сквозь первого врага на линии, т.е. второму или третьему, а также «Таранный Маневр» – ход сквозь врага на свободную клетку за ним с нанесением стандартного урона, который может быть повышен если враг уже поврежден.

«Риттеры» – Крейсера, два капитальных астроносца, занимающих линии C и I. Представлены высокоманевренными единицами с характеристиками в 3 атаки, 2 защиты и 4 уклонения, которые ходят только на одну клетку по векторам «Когеки» и «Бохэй», но на три клетки по

вектору «Викатта». Обладают способностями: «Спуск Гончих» – удар москитными силами любой ячейки поля боя по выбору с третьего хода раз в три хода, и «Микроварп» – ход на пять клеток сквозь союзные и вражеские фигуры, доступный раз в пять ходов.

«Туры» – Эсминцы, два легких капитала, занимающих линии В и J. Хорошо защищенные единицы для фронтовых вылазок. Имеют характеристики в 3 атаки, 4 защиты и 2 уклонения. Ходят на пять клеток, но только по вектору «Когеки», и на два клетки по векторам «Бохэй» и «Викатта». Обладают способностями: «Протонное Заграждение» – выпуск минного дрона на соседнюю с юнитом свободную клетку, что наносит урон аналогичный эсминцу при проходе врага сквозь него, а затем самоуничтожается, а также «Мехалитэйный Источник» – выпуск москитного корвета раз в пять ходов начиная с пятого, который существует три хода и восстанавливает одну единицу прочности одному соседнему юниту по выбору.

«Пешки» – Фрегаты, девять тяжелых тектонов, занимающих всю линию 3 и 10 соответственно с В по J, и имеющих характеристики в 2 атаки, 2 защиты и 2 уклонения. Представляют из себя тактические заградители, предназначенные для позиционного контроля поля боя. Ходят на три клетки, но только по вектору «Когеки», и на одну клетку по векторам «Бохэй» и «Викатта». Обладают способностями: «Боевой Маневр» – пассивная способность к перешагиванию соседнего юнита и последующей атаке противника на расстоянии в одну клетку, а также: «Вызов Подкреплений» – пассивная способность, позволяющая при достижении последней линии врага вызвать на место «Пешки» один любой уже потерянный юнит.

Помимо шести основных фигур существуют также москитные «Эмиссары» – которые подразделяются на «Корветы» – 2 пункта защиты, 2 атаки и 1 уклонения, выпускаемые только «Королем», «Штурмовики» – 1 пункт защиты, 2 атаки и 2 уклонения, выпускаемые «Королем» и «Риттерами», и «Перехватчики» – 1 пункт защиты, 1 атаки и 2 уклонения, выпускаются только «Риттерами». Москитные единицы существуют ограниченное время в три хода и по истечению срока (если не были подбиты) возвращаются на флагман для повторного призыва, ведь их уничтожение влечет за собой потерю данной возможности.

Примечание: при применении способностей важно учитывать расположение на самом поле, ведь некоторые из них недоступны на вражеской территории, либо наоборот. Например, «Король» и «Ферзь» не могут применять «Волновой Калибр» на поле врага, а «Тура» не может применять «Мехалитэйный Источник» на своей половине поля.

Примечание (2): при перемещении фигуры не обязательно инициировать атаку на врага, однако если фигура будет смещена с соседней с врагом клетки, он сам может инициировать внеочередную атаку, не потратив при этом свой ход.

Примечание (3): важно понимать, что все фигуры наносят урон только в том направлении, в которое они способны перемещаться, и учитывают основные правила атаки.

Основные правила атаки и обороны определены характеристиками, каждый пункт которых равен 10% от 100, либо же одной грани кубика на d10. Проще говоря, если у единицы 5 пунктов атаки, а у врага 5 пунктов уклонения, она должна выбросить число 6 и выше, что будет считаться попаданием, а 5 и меньше – промахом, т.е. в такой ситуации шанс успеха 50%.

Урон, наносимый единицами, вычисляется в зависимости от тоннажа, т.е. у капиталов это 3, у тектонов 2, у москитов и мин 1 очко. Учитывая пункты защиты (жизней), «Ферзь» без сторонних бонусов может нанести другому «Ферзю» 3 единицы урона, оставив 1 пункт защиты, но шанс будет равен 50%, так как у обоих юнитов равная защита и атака.

Примечание (4): кроме прочего на самом поле боя существуют две особых клетки «Тактических Позиций»: 6D и 7H, которые появляются на третий ход и дают занявшей их единице одно бонусное очко характеристики с определенным условием. Так, если юнит со стороны «Гин», захватит точку на своем поле, он получит 1 пункт защиты, а если на вражеском – 1 пункт атаки.

Примечание (5): также существуют десятки комбинаций способностей фигур, которые могут быть применены в разных ситуациях. Например, мина «Туры» может прыгнуть в «Ромб-Разлом» вместе с союзником, если он использовал способность на этой же клетке, и получить «Портальную Перегрузку», из-за чего её атака подымется на два пункта. Еще один пример – москиты, которые после атаки, не важно была ли она успешной, накладывают на врага «Контур Целеуказания», из-за чего его уклонение на следующем ходу понижается на 2 пункта.

Примечание (6): существуют скрытые правила подсчета атаки и уклонения, которые зависят от тоннажа. Так «Король» имеет +3 к попаданию против капитальных юнитов, и -3 против москитных, так как они слишком малы для него. Правило работает и в обратном порядке, посему важно вовремя расправляться с москитами врага при помощи других москитов, или «Пешек», либо это может плохо закончиться.

Каждое действие в партии также записывается в лог самой доски, чтобы пользователи могли при необходимости пересмотреть своих прошлые ходы и сделать какие-то выводы. Кроме того, подобная функция снижает вероятность мухлежа.

Признаком мастерства считается не только игнорирование лога, но и игра «вслепую», т.е. без голографических идентификаторов с применением физических кубиков, из-за чего игрок должен либо записывать характеристики юнитов, либо помнить их, хотя такой стиль безусловно повышает вероятность нечестной игры, и предполагает наличие секунданта.

Игры также могут вестись с различными дополнительными правилами, такими как ограничение времени хода, или их количества, что может повысить азарт от партии.

Гроссмейстеры своего дела, выступающие на всемирном турнире по «Шоген-Гин-Суми», известном как «Черно-Белый Эшелон», всегда используют правило об ограничении на ход в тридцать секунд, и играют «вслепую» с секундантом, который не вмешивается в поединок, пока одним из игроков не будет допущена ошибка, что влечет за собой бонусный ход для оппонента.

Подобный накал страстей и адреналиновая гонка, где игроки должны не только учитывать все свои ходы и характеристики флота, но также помнить вражеские, очень понравилась публике, поэтому турниры «Черно-Белого Эшелона» проводятся каждый Арес начиная с 942-го, радуя

возможностью насладиться мирской забавой, что создал пресвятой Архонт Саризель.

<http://tl.rulate.ru/book/20111/658693>