Авторский уголок: Длинные главы такие длинные.

Следуя за потоком людей и стрелками, нарисованными на потолке, чтобы направлять нас, я отправился в сторону игровой зоны. По моим ощущениям, дорога заняла примерно час, прежде чем я наконец-то увидел ближайшие стены. Дойдя до них я обнаружил коридор с кучей дверей, и на каждой из них была своя табличка. На одной было написано "Комната Азартных Игр", на другой "Гоночное Поле", на других были надписи вроде "Шоу Талантов".

Пока я шёл по коридору, то видел Хранителей, входящих то в одни, то в другие двери. За каждой дверью виднелась огромная комната, что вроде было бы невозможным, учитывая что эти двери были прямо рядом друг с другом.

Хранителя логика...

Оглянувшись на вход в коридор, я увидел что там стояли пятеро Хранителей, которые, казалось колебались войти. Естественно, это были другие пять новых Хранителей, которые, похоже, не знали в какую дверь войти. Вскоре, четверо из них пошли вперёд, заглядывая в каждую дверь точно также, как это сделал я. Однако, остался один, который совершенно никак не мог пройти дальше ни на шаг. Это был дракон которого назвали Jugularnaut.

Дракон заглядывал в коридор, его глаза были полуприкрыты, а крылья опущены. Его тело было просто слишком большим, чтобы войти в коридор. Я увидел как Серафина подошла к нему сбоку, привлекая внимание дракона. Из-за шума толпы я не расслышал их беседы. Но он похоже был не очень рад услышанному.

Он отвернул свою голову, притворяясь, что игнорирует женщину-ангела. Серафина скрестила руки на груди и заговорила с ним строгим тоном. Сказанное ей должно быть сработало, потому что медленно повернул голову обратно, посмотрел на неё и кивнул. Через несколько мгновений его тело начало уменьшаться. В итоге он стал похож на гуманоида покрытого чешуёй и ростом около двух с половиной метров. Хоть он и оставил свои крылья, но теперь он по крайней мере мог войти в коридор.

К этому времени другие четверо новеньких уже дошли до середины коридора, примерно до того же места где был я. Кентавр, не оглядываясь, вошёл в дверь, помеченную как "Гоночное Поле". Точно также эльф направился прямо к двери "Шоу Талантов". Человек прошёл немного дальше, прежде чем вошёл в комнату помеченную как "Охота на Сокровища".

И наконец, мы остались с арахной, не знаю в какую же дверь лучше всего войти. Похоже, что она заметила меня, стоящего в паре метров от неё и радостно помахала рукой.

- Приветтики! Ты ведь тоже из новых Хранителей, верно? - спросила она с улыбкой, в то время как её ноги практически тряслись от волнения.

- Да, всё верно... - сказал я нерешительно.

Я знаю, что мне тут не грозит опасность, и что эта женщина выглядит довольно дружелюбно. Просто паучье тело, не совсем тот широко распространённый образец красоты на котором я вырос. В большинстве случаев, пауки встречались в фильмах ужасов.

- Приятно познакомиться, - она поспешно закивала головой. - Я - Кэти.

Она представилась и наклонилась вниз, протягивая руку в приветствии. Раньше мне не удалось понять её рост, но она оказалась очень высокой. Примерно 275 сантиметров, считая от макушки до кончиков ног паука. Пожав мою руку она выпрямилась и посмотрела на ближайшие двери.

- Полагаю ты тоже не особо уверен куда бы пойти, ага?

- Да уж...

Я заглянул чуть дальше вглубь коридора и обнаружил ещё одну дверь с табличкой "Симуляция". Увидев её, я и чистого любопытства, пошёл к ней. Позади меня раздался довольно отчётливый щелчок, позволивший мне понять, что Кэти отправилась в том же самом направлении, что и я.

Оглянувшись, я увидел как она улыбнулась и помахала рукой, следуя позади меня, и вскоре мы оба вошли в комнату Симуляции. Эта комната была почти таким же огромным пространством как и зал, в котором мы все встретились, со своего места я едва мог разглядеть дальнюю стену. По комнате было разбросано двадцать широких платформ, и на каждой из них было по два стенда. Я видел как двое Хранителей заняли места на одной из платформ. Обменявшись парой слов они активировали "игру".

В тот момент, когда игра активировалась, каменный пол платформы начал меняться, а над ним появился купол с прозрачным голубым небом. Похоже, что платформа начала превращаться в песок, формировать горы и канавы, которые начали заполняться водой, формируя реки. Приглядевшись поближе, я увидел крохотные фигурки, которые начали постепенно появляться на платформе.

У дальней стены, на одинокой колонне, стояла фигура. Его форма была едва различима, но это явно был гуманоид. Когда он заговорил, его голос разнёсся по всей комнате, чтобы все присутствующие легко могли его услышать.

- Сегодняшний первый турнир Симуляции начнётся через час. Любой, кто хочет принять участие, может пока попрактиковаться и ознакомиться с правилами. Для тех, кто с ними не знаком, на каждой арене есть копия правил.

- Ооо...

Я услышал как Кэти воскликнула позади меня, затем я внезапно почувствовал как меня схватили за руку.

- Давай, пойдём сыграем! - сказала она и практически потащила меня к ближайшей незанятой платформе.

Для неё это оказалось несложно, она была на удивление сильной. Хотя я и не сопротивлялся особо. Честно говоря, мне и самому была интересна эта игра.

Когда мы добрались до платформы, она суетливо побежала на одну сторону, в то время как я встал на другую. Когда мы оба оказались на местах, передо мной появилось окошко. Судя по удивлённому вздоху со стороны Кэти, перед ней появилось то же самое.

Вы выбрали игру Симулятор Хранителя. Желаете ли вы прочитать правила прежде чем начнёте игру?

Почти одновременно, мы с Кэти произнесли "Да". Когда мы переглянулись, наступила неловкая тишина, которая была нарушена её игривым смешком. Затем она снова посмотрела на своё собственное окошко.

Симулятор Хранителя, это игра разработана и реализована Позолоченной Ветвью, в который Хранители могут протестировать свои способности командовать миром против друг друга. Каждая игра располагается в мире 2 Размена, общей площадью 600,000км². Каждый игрок может выбрать для игры одну из доступных рас, и основать королевство в соответствии с выбранной расой. Каждый персонаж в игре - это душа из Ада, которая вызвалась добровольцем для участия в игре, чтобы заслужить доверие на пути к свободе в цикле реинкарнации. Доверие заслуживается в соответствии с их сотрудничеством, поэтому они всегда ведут себя хорошо.

Для Симулятора Хранителя есть множество режимов игры; Битва, Культура, Технологическая Гонка и Исследование.

В режиме Битвы целью является построить наиболее сильную армию и уничтожить базу противника. Чтобы покупать юнитов вы должны добывать самоцветы рядом с вашей базой. Самоцветы также можно потратить на покупку зданий, которые ваши юниты могут быстро построить, и на улучшение ваших технологий. Чтобы добывать самоцветы вы должны назначить юнитов на это задание. Каждый игрок начинает с некоторым количеством базовых юнитов, в зависимости от выбранной расы.

В режиме Культуры целью является создание наиболее сильной цивилизации. В этом режиме, два игрока занимают противоположные концы мира, и должны создать сильную культуру. Очки будут начисляться в зависимости от счастья граждан. В режиме Культуры, время постоянно ускорено в 27 миллионов раз по отношению к нормальному. Каждую минуту реального времени будет приходить отчёт с подробными деталями о прогрессе, сделанном со времени прошлого отчёта. Игра в режим Культуры длится 30 минут, и Хранители могут замедлить время для своих цивилизаций, чтобы отправить сообщения ключевым фигурам, для указания направления продолжения развития.

В режиме Технологической Гонки целью является достижение случайно назначенной технологии. Победителем будет тот, кто первым создаст эту технологию в своей цивилизации. Как и в режиме Культуры, две цивилизации будут разделены всё это время, а время мира будет ускорено в 54 миллиона раз по отношению к нормальному. Однако игроки не могут замедлять время. Вместо этого им будут даны древа технологий, в которых они могут совершать покупки. Покупки будут совершаться с помощью 'Очков Науки', которые будут генерироваться каждый раз когда цивилизация игрока будет получать новое понимание технологии. Покупая опции в древе технологии, игроки могут постепенно приближаться к желаемой технологии. Однако, некоторые технологии имеют несколько предпосылок, и игроки не могут видеть какой прогресс находится за их текущими опциями.

И наконец, в режиме Исследования целью будет создание карты всего мира. Этот режим больше всего похож на режим Битвы, где самоцветы используются для покупки юнитов и улучшений. В этом режиме юниты также могут вступать в бой при встрече, но победителем будет тот игрок, который получит 100% завершение карты.

Когда я закончил читать правила и осмотрелся, то увидел что Кэти всё ещё хмурит брови, читая их. Через несколько секунд она удовлетворённо кивнула, посмотрела на меня и улыбнулась.

- В каком режиме ты хочешь сыграть? Я впервые играю в подобные игры, так что я позволю тебе выбрать.

Если честно, то для меня интереснее всего были Культура и Технологическая Гонка. Однако, поскольку мне не хватало опыта как Хранителя, то я скорее всего не буду знать с чего начать, чтобы получить назначенную мне технологию. Тоже самое касалось и режима Культуры, я ещё был не очень хорош в направлении своих цивилизаций. А так как режим Исследования всё равно действовал как и режим Битвы, то выбора оставалось немного.

- Давай пока попробуем режим Битвы.

Кэти поспешно кивнула, едва услышав меня, сразу же соглашаясь. Тут же платформа между нами начала изменяться. Над ней появился купол в виде голубого неба дополненного облаками. Горы и реки начали формироваться сами по себе, и вскоре перед нами появилось очередное окошко с запросом.

Пожалуйста, выберите свою расу из списка ниже.

За этим следовал воистину огромный список различных рас. Полагаю, что в общей сложности их там было в районе сотни, распределённые по категориям, таким как демоны, звери, люди, эльф и многие другие расы монстров. Для этого теста я решил выбрать расу кентавров. Их подвижность должна была дать им преимуществ и каждый из них был практически конным юнитом.

На платформе передо мной появился экран. На нём я увидел большую деревянную хижину посреди равнины покрытой травой. Позади хижины было пять колонн синих самоцветов, окружённые тремя людьми. У каждого из них нижняя часть тела была лошадиной, а верхняя часть - человеческой. Из этих троих двое были мужчинами, а одна - женщиной, но ни на одном из них не было одежды.

Когда они появились, один из мужчин посмотрел на небо, и спросил вслух, но так, что я был уверен в том, что Кэти этого не услышала.

- Как мы можем послужить тебе, о верховный?

Я понятия не имел как управлять юнитами, поэтому попытался играть в это как в любую другую компьютерную игру в своей прежней жизни. Пользуясь пальцами я нарисовал круг вокруг этих трёх юнитов, после чего они засветились жёлтой аурой.

Полагаю, это означает, что они выбраны...

Затем я ткнул в зону на экране где были кристаллы, и все три кентавра тут же повернулись и побежали туда.

Хоть они и не были вооружены инструментами, это их не остановило. Простого прикосновения руками к колоннам из самоцветов было достаточно, чтобы они могли вытащить небольшой камень. Как только у каждого из них теперь было по камню, они побежали к хижине, и я увидел число, появившееся над зданием.

+3

Положив самоцветы, они снова побежали обратно и начали повторять цикл. Каждый раз, кентавры клали по одному самоцвету. Когда у меня оказалось больше десяти самоцветов, я взглянул на доступных для покупки юнитов и зданий. Самый основной "рабочий" юнит стоил пять самоцветов каждый и похоже был необходим для любого и последующих юнитов. Чтобы ускорить производство я тут же купил двух рабочих, и наблюдал как мой доход начинает расти.

Примерно через минуту я купил "Хижину Картографа", которая требовала аж целые двадцать самоцветов для покупки. Однако, благодаря этому я мог начать тренировать разведчиков, которые могли составлять карту местности. После моей покупки, на земле внезапно появилась древесина и камни. Пятеро кентавров посмотрели на этот участок, затем в небо, словно ожидая приказа, а затем продолжили бегать между центральной хижинной и колоннами самоцветов.

Я уже примерно понимал, что должен сделать, поэтому выбрал двух мужчин-кентавров и отправил их к участку застройки. Когда они оказались там, то камни и деревянные доски начали летать в воздухе, автоматически выполняя строительство здания.

Мне что, просто нужно назначить юнитов, чтобы началась постройка?

Через десять секунд хижина была готова. Я назначил в неё одного из рабочих, которые "построили" это новое здание, улучшив этого юнита до разведчика. Второй был отправлен обратно, чтобы работать над сбором самоцветов.

Оставшись с разведчиком, мне теперь нужно было выяснить как заставить его исследовать. Я не мог всё время направлять его вручную. Разумеется, тут не было никаких очевидных кнопок, из которых я бы мог выбрать. Вместо этого я решил, что такая опция должна быть, поэтому я решил сделать единственное, что мне пришло в голову. Я ткнул одним пальцем в разведчика на экране, его тело начало светиться аурой выбранного юнита.

- Исследуй, - просто сказал я и кентавр кивнул, выбежав с моего экрана.

Я очень надеюсь, что потом смогу его найти, или будет какой-то другой способ, чтобы я узнал когда он найдёт что-нибудь.

Перед расширением базы я задумался. Учитывая размер карты, пройдёт немало времени, прежде чем юниты Кэти смогут найти мою базу, но я не мог на это рассчитывать.

Увидев, что меня дожидается уже двадцать три самоцвета, я тут же купил ещё четверых рабочих. Не считая того, что я отправил на разведку, это давало мне восьмерых человек, добывающих самоцветы. Хотя вскоре я заметил, что только один кентавр мог собирать самоцветы с колонны за раз. Поэтому оставшиеся трое собирали их пока первая кучка бегала туда и обратно, чтобы положить самоцветы.

Когда у меня было достаточно средств, я купил двоих оставшихся рабочих, чтобы создать постоянный цикл добычи самоцветов и получать максимальную прибыль. Теперь я мог постепенно покупать то, что мне нужно. Например, следующим, что я купил - было стрельбище лучников, которое позволяло мне тренировать моих кентавров до лучников.

Следуя данной схеме у меня вскоре была готова дюжина лучников, а рыцарская академия была в процессе постройки, что позволило бы мне тренировать юнитов ближнего боя. Однако, в это же время платформа между мной и Кэти претерпела значительные изменения. От пейзажа с горами и реками она внезапно превратилась в широкое поле покрытое травой. На этом поле был кентавр, которого я отправил на разведку, но он был не один.

Сверху на него нападали два крылатых гуманоида. Если я правильно помню их описание, то это были гарпии. Их крылья были частью их рук, заканчивающиеся трёхпальными кистями с длинными острыми когтями. На ногах у них были похожие когти, которые явно были естественным смертельным оружием. Когда они обрушились на одинокого кентавра, он испустил жалобный крик, когти разорвали его тело на части.

Когда он умер, его тело, похоже, превратилось в туман, и сцена снова стала теми горами и реками.

- Ооо... - сказала Кэти на другой стороне платформы, а затем застенчиво улыбнулась мне. - Я просто выбрала самую страшно выглядящую расу в том списке. Не волнуйся, скоро будет ещё! - закричала она, словно пытаясь меня подбодрить.

Горько улыбнувшись, я покачал головой и посмотрел на экран. По крайней мере я теперь знаю, что мы не сильно далеко друг от друга. И я был прав, начав с тренировки лучников, так как они были наилучшими противниками её воздушной расы. Выбрав основную хижину, я взглянул на опции "улучшения технологии". В описании было написано, что она позволяла мне продвинуть уровень технологии, которым были вооружены мои юниты. Вроде смены луков на

арбалеты или создание компьютеров.

Я выбрал первое улучшение, которое позволяло мне продвинуть мой народ в "эпоху металла". Когда я это сделал, на моём народе начала появляться одежда. Мужчины получили кожаные туники, а женщины получили платья, которые опускались до самого низа их человеческого тела. Теперь на стрельбище лучников появилась опция улучшить мои луки с помощью железных наконечников. Естественно, я выбрал это, потому что так они наносили гораздо больше урона, чем обычными стрелами. В это же время, присмотревшись, я увидел что луки в руках кентавров слегка изменились, став гораздо прочнее и больше.

Я мог улучшить их до арбалетов, но я счёл, что сейчас кентаврам больше подходят обычные луки. Вернувшись к центральной хижине, я выбрал покупку очередного улучшения. В этот раз для моих рабочих. Это было очевидное улучшение, и которое было крайне необходимо. После покупки его на последние самоцветы, в руках моих рабочих внезапно появились кирки. Теперь они могли добывать два самоцвета за раз, удвоив мой доход.

Каждые пятнадцать очков я покупал ещё одного кентавра и улучшал его до лучника, затем расставлял своих лучников так, чтобы они окружали мою базу. Каждая такая опция стоила мне пять очков, что позволяло мне оставить треть дохода на покупку новых зданий и улучшений. Когда у меня на руках стало пятьдесят очков, я снова улучшил свою технологию, в этот раз до промышленной эпохи. Это вызвало самые значительные изменения в моих зданиях.

Изначально деревянные и каменные здания начали искажаться и изменяться, становясь более ровными, сделанными в основном из камня, обработанного металлом. В стенах были даже стеклянные окна. В этот момент я получил очень приятную опцию. Вместо "рабочих", я теперь мог купить "горожан" или "шахтёрских юнитов".

В отличие от рабочих, эти шахтёрские юниты были специализированными инженерами, которые автоматически добывали самоцветы. Мне лишь нужно было улучшить одного моего горожанина до инженера и добавить к пятерым юнитам. Для улучшения я выбрал ту первую женщину кентавра, которая была там с самого начала. Когда я выбрал её улучшение, на её теле появился синий рабочий костюм, заменив прежнее платье.

Купив пятерых шахтёрских юнитов, я обеспечил себе стабильный поток дохода. Куда более важным было то, что я теперь мог улучшить своё стрельбище лучников до оружейного стрельбища. И это улучшило бы всех моих лучников до мушкетёров. Хотя, на данный момент, у меня не было столько самоцветов.

Прежде чем у меня набралось достаточно очков на это улучшение, платформа передо мной изменилась. В этот раз она показывала идеальное изображение моей базы.

- Нашла тебя... - уверенно заявила она и в то же самое время две гарпии начали спускаться с небес, в режиме автоматической атаки. - Стой, нет, назад! - закричала она возбуждённо.

Однако было уже слишком поздно. Мои лучники, охраняющие базу, уже успели прицелиться и выстрелить в небо.

И хотя одна гарпия смогла вовремя повернуть назад, другой прострелили грудь и она начала падать на землю. Прежде чем она успела упасть, её тело превратилось в серый туман. Кэти взглянула на свой экран, нажала на него пальцем и что-то сказала. Хотя я и видел как шевелились её губы, но до моего места, похоже, не донеслось ни звука. Я увидел как гарпия на экране вылетела из радиуса поражения лучников находящихся на земле, но всё ещё достаточно близко, чтобы платформа продолжала отображать ситуацию в деревне.

- Моя игра, похоже что... - сказала она гордо, скорее всего отправляя следующих своих юнитов.

Однако к этому времени я уже накопил достаточно, чтобы улучшить дальность своих лучников. Когда я это сделал, луки и колчаны моих лучников исчезли, отчего Кэти очень удивилась, но затем в их руках появились длинные металлические стволы, целящиеся в небо.

- О, нечестно! - закричала она, когда облачно дыма вырвалось из каждого ружья, сбивая одинокого авиана летающего в небе. - Я всё ещё иду к тебе, знаешь ли.

Она недовольно надула щёки.

Я мог лишь криво ухмыльнуться, покупая ещё лучников и разведчиков. В этот раз я также купил улучшение и для разведчиков, давая им бинокли, увеличивая радиус обзора. В это же время я мысленно начал отсчёт секунд, засекая сколько времени необходимо юнитам Кэти, чтобы добраться до меня.

Через тридцать секунд, три дюжины гарпий появились в небе над моей базой. В этот раз мои люди были хорошо подготовлены. Разведчики смогли заранее обнаружить их, а мушкетёры легко смогли прицелиться по такому количеству. К тому времени как гарпии закончили первый круг атаки, их три дюжины нападавших резко сократились всего до десятка, а я потерял лишь двух кентавров.

У них так и не осталось шанса начать вторую атаку, когда мои мушкетёры закончили перезаряжать своё оружие и выстрелили во второй раз. Десять гарпий упали на землю и превратились в облачка тумана. Я улыбнулся, глядя как платформа возвращается к пейзажу из гор и рек.

- Полагаю, теперь моя очередь.

Учитывая время и направление с которого они прибыли, я примерно уже знал где база Кэти. Поэтому я мобилизовал половину своих мушкетёров и половину своих скаутов, чтобы отправить их в этом направлении. В это же время, на своей базе, я купил ещё одно улучшение своей технологии, чтобы мои люди вступили в эпоху исследования, и ещё один для моего оружейного стрельбища, чтобы уменьшить скорость перезарядки моего оружия.

Кэти похоже слегка запаниковала. Её восемь ног начали неистово стучать по земле, пока она раздавала команды. Однако, к тому времени как мои юниты прибыли, она смогла создать лишь ещё десять гарпий. Или даже восемь, если у неё с самого начала было лишь две шахты самоцветов. В отличие от моей базы, её была похожа на огромное гнездо. Я сомневаюсь, что она покупала какие-нибудь улучшений, и просто посылала гарпий чтобы они действовали как естественные хищники.

Её план провалился, когда платформа показала, что её база была уничтожена, её гарпии убиты, а гнездо растоптано. Она скрестила руки на груди и разочарованно хмыкнула "хмф!". Какое-то время она смотрела на меня, а потом тихо вздохнула.

- Хорошая игра, ладно?

Похоже она не очень расстроилась из-за своего поражения, учитывая что она случилась так быстро после того как она решила, что выигрывает.