- Так какой уговор будет? – спросил я, шагая в сторону сцены, где были Ориви и Байена. – Двое на двое? Или каждый сам за себя?

Было ясно, что они все хотят сыграть вместе, но я никогда не играл в Симулятор Хранителя более чем с одним противником.

- Немного того и другого, - сказала Терра рядом со мной. – Это такая же игра, что ты видел на ежемесячных собраниях, но тут есть некоторые дополнительные моменты. Так как эта версия не такая ограниченная как те, которыми могут управлять Хранители самостоятельно, то в ней, теоретически, может быть сколько угодно игроков. Однако, пока что, никто в этом больше не заинтересован, поэтому мы хотим сыграть в матч на четверых.

- О, о! Я хочу быть в команде Дейла! – радостно воскликнула Ориви, стоя рядом с Байеной и её глаза распахнулись от предвкушения.

- Ну, ну, - Байена усмехнулась и покачала головой. – Ты и правда хочешь сражаться и с Богиней Битвы и с Богиней Судьбы одновременно?

Должен признать, она была права… сражаться с одной из них и так будет достаточно тяжело, но обе они очень опытные в управлении. Байена лично продемонстрировала исключительные навыки в этой игре на прошлом собрании. А если мы пойдём против них обеих, то будем представлять собой плачевное зрелище.

У Ориви ушло всего мгновение на то, чтобы тоже это осознать, после чего она поникла.

- Ох, ладно… Тогда я буду со старшей сестрицей.

- Я притворюсь, что меня не сочли утешительным призом, - сказала Терра слегка дразнящим тоном, после чего повернулась ко всем троим. – Пока будет идти матч, у меня не будет связи с самой системой, так что я не смогу видеть все ваши ходы. Просто, чтобы вы знали, что это не полностью подстроено.

С этими словами она игриво подмигнула нам, после чего подошла и встала рядом с Ориви.

В то же самое время, Байена медленно обошла сцену, чтобы встать рядом со мной и мы подошли к стойкам игроков.

- Итак, в каком режиме мы сыграем? – спросила она с любопытством, почти с ожиданием.

И, конечно же, она сердито надулась, когда Терра ухмыльнулась.

- Боевой режим, конечно же. Твоя специальность.

После этих слов, Терра и Ориви словно растворились в воздухе, и перед нами осталась лишь сцена. Я быстро догадался, что тут имеется такой же эффект, как у Великой Сцены, дающий ощущение приватности, хотя, похоже, что Байена впервые ощутила на себе подобное.

Вскоре, передо мной и Байеной появилось окошко выбора расы, отчего я глянул на неё. В отличии от окошка в Симуляторе Хранителя, тут можно было выбрать огромное количество предустановленных рас, а можно было создать и свою собственную расу.

- Я буду за людей, - спокойно сказала Байена, вводя информацию для создания обычных людей.

- Тогда я буду за… Вообще-то…

У меня на лице появилась небольшая улыбка, когда я осознал стратегические возможности. Я начал вводить информацию одной очень уникальной расы из нашего мира. Одной из самых недооцененных рас. И той, которая заставит Ориви смеяться, когда она это осознает.

Подтвердить спецификации для игровой расы Ядро Подземелья?

Байена посмотрела на меня и её глаза слегка округлились, после чего её лицо расплылось в улыбке.

- Ну, по крайней мере, это будет не скучно.

Как и в той версии игры, к которой мы уже привыкли, мы начали играть вблизи области, богатой ресурсами. В частности, доступного для добычи нароста кристаллов, который давал нам прибыль в виде очков, которые мы могли потратить на юнитов или на улучшения. Мой первый юнит, первое ядро подземелья было размещено рядом с этими кристаллами.

В моём поле зрения я видел, как медленно растёт круг обзора от этого ядра, который содержал всё, что я мог видеть в своей части карты. Я отправил команду ядру начать собирать кристаллы и рост круга остановился. Вместо этого я начал получать оповещения о том, что кристаллы начали собираться.

Пока я собирал очки, чтобы создать второе подземелье, Байена уже создала своего первого разведчика, отправив его исследовать карту. Никто из нас не знал, насколько большой будет мир в этой версии, и мы не знали насколько далеко мы друг от друга. Всё, что мы сейчас видели – так это то, что наши территории ещё не соприкасаются.

Спустя пару минут, у меня было уже достаточно очков, чтобы поставить моё второе подземелье. Когда я решил его разместить, игра попросила меня определить точку размещения, и я обнаружил, что могу разместить его на любой территории, которая исследована мной или Байеной. Поэтому я решил разместить его там, где в данный момент находились её разведчики.

Этому подземелью я тут же дал команду закопаться под землю, чтобы его не обнаружили сразу, если окажется, что оно на самом деле вблизи от вражеского лагеря. Затем я позволил ему постепенно наращивать территорию, пока первое ядро продолжало собирать ресурсы.

- Не самая эффективная в плане очков раса, да? – спросила Байена, заметив, что у меня размещено всего два ядра, в то время как у неё было уже двадцать человек.

- А я и не ждал, что так будет. Но я надеюсь, что это будет хорошая раса для более поздних стадий игры.

И вот тогда мы обнаружили ключевую разницу между этой версией игры и той, что нам была известна… когда одинокий гоблин забрёл в лагерь людей. Поначалу, Байена запаниковала, думаю, что это были войска Терры или Ориви. Она без колебаний убила его, и тут же начала возводить защиту вокруг своей базы.

Однако, вскоре после этого на мою территорию забрёл одинокий волк. И, после того, как он пал жертвой способности моего подземелья к управлению монстрами, мы убедились, что это просто обычные монстры, которые в случайном порядке появлялись на всей карте. Для меня это было хорошо, так как давало мне возможность использовать ключевой аспект моей расы, но это также было и плохо. Всё-таки, это означало, что мы так и не узнаем, был ли это монстр или враг, если только рядом не будет подземелья.

Своё третье подземелье я поместил прямо внутри базы Байены. Она мельком глянула на меня, пока не поняла, что я не использую его для того, чтобы воровать её ресурсы, а просто позволял подземелью расти всё больше и больше с каждой секундной. Время в Симуляторе Хранителя шло гораздо быстрее, чем обычно, и рост подземелья был заметен невооружённым взглядом. Известная область быстро стала шире, чем то, что она разведала сама.

Только после этого я начал улучшать "технологии" своей расы. Честно говоря, я понятия не имел, подобное вообще применимо к моей расе. И, учитывая то, ядро подземелья не может никак самостоятельно использовать силу, я тут же начал развивать его в направлении магии.

Как только я это сделал, я обнаружил, что могу размещать магические ловушки в тех областях, которые находятся в сфере влияния моих подземелий. А после того, как на мою базу забрели ещё несколько монстров, у меня появился более качественный источник очков, когда они начали заниматься добычей ресурсов для меня.

Прошло около двух часов, прежде чем разведчики Байены что-то обнаружил. Полурослика на пони, с копьём, которое было размером с её тело. Как только это произошло, за сценой напротив нас появился силуэт, показывающий Ориви в нейтральной позиции. Разведчик, который обнаружил полурослика, был один из первых, кого отправили, и он не возвращался на базу для усиления снаряжения или навыков. Поэтому полурослик его быстро убила.

Однако, прежде чем это произошло, я размести ядро подземелья неподалёку от этого места, скрыв его в кустах и тут же приказав замаскироваться. Пока я наблюдал за этим местом, мы могли увидеть любые юниты, которые проходят через эту область в попытке приблизиться к её базе.

После моего следующего улучшения, способность моих подземелий менять форму местности улучшилась и я смогу скрыть обе наши с Байеной базы внутри больших искусственных гор. Это дало нам ещё один слой защиты, пока я начал приказывать своим подземелья создавать лабиринты и ловушки.

К этому времени у меня уже был достаточно стабильный поток очков, поэтому было нетрудно размещать подземелья там, где нужно. Вопрос был лишь в нахождении подходящих ресурсов, чтобы воспользоваться преимуществом размещения поблизости подземелья. Вроде уникальных

руд или более доступных для добычи самоцветов.

Какое-то время игра продолжалась, пока наши с Байеной территории не соединились, когда она обнаружила мою начальную базу. Теперь мы уже имели лучшее представление о размерах этого мира, который был гораздо больше, чем те, которые создавала в своих играх Позолоченная Ветвь.

- Я займусь обороной. Как думаешь, можешь заняться нападением? – спросил я, глядя в сторону Байены, которая уверенно кивнула в ответ. Подземелья были отличными защитниками… но когда дело доходит до нападения? Они почти ничего не могли сделать.

Я продолжил улучшать магию моих подземелий, пока наблюдал за тем, как Байена развивает свои юниты в более военные отряды. Благодаря подземельям, которые я расставил по окрестностям, мы обнаружили несколько невидимых полуросликов, которые пытались прокрасться к нам, чтобы разведать нашу территорию. Достаточно было просто закрыть проход в горе, чтобы они не смогли понять что прошли прямо мимо нашей базы.

Только когда Байена была уверена в своей способности атаковать, она начала наступление. Гора раскрылась и из неё выкатились тяжёлые танки, раздавив прячущихся у них на пути полуросликов. Через несколько мгновений, нам открылась огромная часть карты, показывая базы Терры и Ориви. У меня ушла лишь секунда на то, чтобы понять, что это произошло потому что полурослики умерли на моей территории, поэтому подземелье взяло под контроль их души.

Однако, больше всего я забеспокоился из-за базы Терры. Я частично ожидал, что она создаст цивилизацию зооморфов, вроде той, что у нас на Земле. Вот только я не ожидал увидеть одного гигантского спящего поверх горы дракона. Судя по состоянию области вокруг него, он ещё даже не касался самоцветов. Наоборот, у основания его горы был шахтёрский лагерь поуросликов, которые забирали ресурсы себе.

Терра даже не пыталась создать второй юнит?

Я невольно сглотнул, при мысли об этом. Если Терра решила, что ей хватит всего одного юнита. Тогда тот дракон, которого она создала, должно быть по истине ужасающий. Либо так, либо она решила, что создание ещё одного юнита будет слишком дорогим. В любом случае… теперь, когда у нас было чёткое представление об их базе, нам было просто воспользоваться этим преимуществом.

Я попросил Байену отозвать свои войска, а сам, тем временем, разместил подземелье в сердце горы Терры, спрятав его в самом далёком туннеле, в который почти никто не ходил. Оказавшись там, я подождал, пока у меня не появится достаточно очков, чтобы исследовать магические порталы.

С грохотом и треском гора под драконом взорвалась, отправив разъярённое существо в воздух. Он не умер, но явно был в ярости. И вместо того, чтобы исследовать причину, почему его потревожили, он начал лететь прямо в сторону горной базы Байены.

К сожалению, в горе уже никого не осталось, когда он накинулся на неё и испарил землю лучом света. Он сделал несколько заходов, прежде чем помчаться обратно, так как наше

нападение только началось. После использования бомбы для взрыва его горы, я создал портал на месте баз Ориви, куда и ворвались отряды Байены, массово всех уничтожая.

К тому времени, как дракон вернулся, там осталось лишь несколько разбитых отрядов полуросликов. И рядом с ними периодически открывался портал, из которого выходили полностью бронированные солдаты и убивали их. Единственной угрозой был сам дракон, которого… мы так и не убили.

Ориви и Терра сдались.

- Это было жульничество! – закричала Ориви, когда сцена начала тускнеть и мы снова увидели двоих богинь, стоящих напротив нас.

Богиня полуросликов была явно расстроена тем, как она проиграла, так и не увидев ту расу, которую я выбрал.

- Как иначе вы могли нас так обнаружить?!

- Подземелья, - сказала я с улыбкой, на что она хотела было что-то выкрикнуть в ответ, но потом её глаза округлились.

- Подземелья? – спросил она теперь уже более тихим голосом.

- Подземелья, - снова подтвердил я и кивнул.

- Реванш! – тут же воскликнула она, отчего Терра, стоящая рядом с ней, рассмеялась.

Фелина посмотрела на нас, как бы спрашивая одобрения. Как только мы с Байеной оба кивнули, начался второй раунд.

Мы продолжили играть подобным образом и провели ещё несколько раундов. Теперь, когда мы оба знали, как использовать подземелья, матчи стали гораздо дольше и труднее. Мы с Ориви постоянно выбирали эту расу, в то время как Байена всегда выбирала людей. Так что, только Терра меняла свой выбор в каждом раунде.

Теперь уже нельзя было достичь сокрушительной победы, наоборот, теперь в каждом матче мы были почти близко друг с другом. В итоге, мы решили перестать играть, потому что и так провели весь день постоянно играя один матч за другим.

http://tl.rulate.ru/book/3120/445203