

- Вы как полководец должны лично ввести своих солдат в бой и вместе с ними сражаться против врагов. Для этого вам понадобится подходящее оружие. Пожалуйста, выберите экипировку, которую вы будете использовать, - после слов советника перед глазами появилась иконки мечей, топоров, молотов, луков, копей, кинжалов и щитов.

Инстинктивно я нажал на иконку большого меча, произошла вспышка, и в руках у меня оказался большой двуручный меч. Во всех предыдущих играх я предпочитал использовать, именно такой меч. Большой урон и достаточно высокая скорость атаки. Клинок прекрасно сидел в руке, вес в игре совсем не ощущался. Не удержавшись, я нанес пару ударов по воздуху, представив, что сражаюсь с противником.

"Эта игра действительно стоит своих денег. Ощущение просто непередаваемые, взмахи меча плавные и реалистичные и главное нет никаких световых эффектов. Все просто и гармонично".

"Так, что-то я отвлекся, нужно все хорошо обдумать, думаю, стоит остановить свой выбор все-таки на мече, так как у меня есть опыт и более-менее хорошие навыки сражения с ним. Молот хоть и будет круто смотреться, особенно при наличии деревни «Асгард», но у меня с ним, во-первых, нет никакого опыта, а во-вторых, я не планирую развиваться только в направлении силы".

"Главное сейчас выбрать оружие, которое будет максимально полезное и даст мне преимущество на начальном этапе. Это в первую очередь не ролевая игра, где мне нужно сражаться против всяких монстров и других игроков в одиночку, тут со мной будут мои brave воины. А как я заметил с экипировкой у них беда, только копия плохого качества и совсем никакой защиты против атак. Значит будет правильнее взять щит, ну и к нему обычный одноручный меч, стандартный набор такого себе рыцаря".

[Начальный железный меч].

Тип: Оружие, Одноручное.

Атака: 7-10.

Требования: Сила: 7. Ловкость: 7.

[Начальный древесный щит].

Тип: Щит.

Защита: 30 (блокирует все повреждение до 30 ед. атаки, нанесенные по щиту).

Требования: Сила: 10. Ловкость: 6.

Ну, неплохо, меч увеличит мою атаку почти в два раза, а щит сможет защитить от атак противников примерно равных мне по силе.

- Выбираю одноручный меч и щит, - сообщил я свой окончательный выбор советнику.

"Теперь я готов до своего первого сражения, хоть и против какого-то кабана. Но зато в награду дают доспехи, которые будут точно лучше этих тканевых рубашек. А чуть не забыл, нужно проверить характеристики своих воинов".

Задержав взгляд на одном из своих воинов на несколько секунд, рядом с ним появилась статусное окно с информацией о характеристиках.

Пехотинец: Аграил (ред.)

Уровень: 1 (0/100%).

Класс: Ополченец.

Здоровье: 52/52(5%). Мана:50/50.

Атака: 7-9(5%). Защита: 0(5%).

Сила: 5. Живучесть:5.

Ловкость:5. Интеллект: 5.

Навыки: Нет.

Свободных очков характеристик: 5.

У второго ополченца, Раилага, оказались точно такие же показатели как у Аграила. Не став придумывать велосипед, я просто вложил все их свободные очки в силу, чтобы максимально увеличить атаку. Ополченцы владеют копьями, им будет очень удобно наносить удары по противнику, в то время когда я буду принимать на себя весь урон. Также я решил изменить им имена, чтобы мне было удобнее их запомнить. Теперь их звали по-простому Иван и Андрей.

Когда совсем разобрались, я дал указание своим воинам следовать за мной, мы направились к месту на карте, где был замечен кабан. Это было совсем рядом с деревней, поэтому через минуты две, мы увидели нашу цель. Заметив зверя, я незамедлительно дал команду

остановиться, чтобы случайно не испугнуть.

"Советник был прав насчет опасности животных, мы углубились всего на несколько десятков метров в лес от поляны, тут собиратели легко могут встревожить зверя, тем самым спровоцировав его на нападения".

Сосредоточив взгляд на звере, как на своих подчиненных раньше, я увидел над ним иконку с его базовыми показателями.

[Дикий кабан, Уровень 5.]

Здоровья 500/500. Атака 25-45. Защита 10.

"Не слабый нам первый противник попался, с очень большим количеством здоровья и сильной атакой. Получается даже наше общее здоровья с моими воинами ниже, чем у него, а атака примерно равная, поэтому легко победить, точно не получится".

"Вроде недалеко от нас я видел хорошее место для боя. Два толстых дерева растут совсем рядом друг с другом, тем самым создавая не большой проход около метра в ширину. Если я заманю туда кабана, я смогу сдерживать его атаки пока мои два ополченца буду атаковать его сзади".

- Спрячьтесь за этими деревьями. Я хочу заманить туда зверя, когда я дам команду вы нападете на него сзади, - начал давать указание своим воинам, показывая на то самое место.

- Это слишком рискованно мой господин! Давайте я возьму на себя эту роль, а вы с Иваном нападете на него, думаю я смогу выиграть для вас немного времени.

- Я также могу взять на себя роль приманки, вам не зачем подвергать себя такой опасности, - начал переубеждать меня еще и Иван.

- У вас нет щита, а без него вы не выдержите напора дикого кабана и план не сработает. Роль приманки на себя должен взять я, если не хотите чтобы я пострадал, постарайтесь поскорее убить зверя, - уже командным голосом объяснил я.

- Да, мы поняли, будьте осторожны...,- нехотя соглашаясь, парни отправились к деревьям.

- Помните, атаку начинайте только после моей команды.

"Конечно, круто, что разработчики и для простых солдат и жителей сделали свою манеру поведения, но надеюсь, каждый раз спорить со мной они не будут. Хотя думаю у них у всех примерно одинаковый шаблон личности, но все равно так намного приятнее играть. Надеюсь,

они не начнут паниковать и все пройдет, как я задумал, будет обидно проиграть свое первое сражение".

Когда Иван с Андреем спрятались за толстые стволы деревьев, я начал аккуратно приближаться к дикому кабану. Он в это время тихо спал на земле, не замечая меня.

- А ну вставай, пидарас шерстяной! - кричал я в след летящей палке, которую со всей силы метнул в зверя.

Палка попала кабану в бок, что конечно сразу пробудило его. Спустя мгновение на меня уже смотрел здоровенный и разъяренный дикий зверь. Иконка также перестала быть оранжевой, а стала ярко красной.

"Ну, с привлечением внимание я справился очень хорошо. Теперь дело за малым, успеть добежать до засады".

С таким задором я, наверное, никогда еще не бегал. Не оборачиваясь, я все слушал, как трещат мелкие палки, разбросанные по лесу под ногами кабана и, судя по звуку, он меня очень быстро догонял. Хорошо, что выбранное место оказалось, совсем рядом, и я успел развернуться и занять устойчивое положение, сгибая колени и наклоняя корпус чуть вперед, держа щит прямо перед собой.

Удар прошелся прямо по центру щита. От силы удара меня оторвало от земли и откинуло назад, но я чудом смог удержаться на ногах. Перед глазами вспыли цифры повреждения по мне и зверю, он видимо тоже получил урон от столкновения с моим щитом, правда совсем крошечный.

{27!} ( ! - критическая атака).

{6}

"Хоть щит и принял на себя основной удар, я все-таки потерял больше десятой части здоровья от такого удара, боюсь, что Андрей или Иван могли бы получить смертельную травму, если бы оказались на моем месте. Кстати, пора уже давать им команду, вепрь сейчас четко между деревьями и еще не пришел в себя после столкновения".

- Атакуем! - крикнул я, со всей силы нанося удар мечом по голове кабана, зафиксировав тем самым его агрессию на себе.

{17}

В тоже время с обеих сторон выскочили мои brave солдаты и сделали два колющих выпада копьями в спину кабана.

{8}

{7}

Зверь от такой наглости в момент пришел в себя и разъяренно кинулся на меня, своей массивной мордой тараня мой щит, стараясь зацепить мои ноги и повалить на землю. Я в свою очередь, наклонившись и прикрываясь щитом, старался выдержать напор и не упасть, периодически не забывая при возможности в ответ ранить мечом, голову или шею яростного животного. Мои воины в это время и дальше продолжали наносить удары сзади, стабильно понижая здоровья зверя.

После нескольких таких атак, мои ноги и руки были все израненные от острых кликов кабана. Здоровья оставалось меньше половины, а зверь все яростнее и яростнее нападал. Я старался уже просто не упасть и совсем прекратил атаковать в ответ.

Когда здоровья кабана опустилось до 10%, я, наконец, заметил панику в его глазах. Спустя мгновение он, наверное, осознавая, что победить или прорваться сквозь меня не получится начал брыкаясь разворачиваться.

- Быстро бросайте оружие и падайте на зверя, цепляйтесь за лапы, он хочет убежать, - не теряя времени, крикнул я своим воинам. А сам тем временем выбросил щит и начал яростно наносить удары, целясь в ноги и спину.

Иван с Андреем немного промедлили, но все-таки успели перехватить кабана. Андрею досталось особенно сильно, зверь протаранил его в живот и отбросил на пару метров, опуская его шкалу здоровья почти до нуля. Иван не растерялся и сразу навалился сверху, останавливая последнюю попытку убежать умирающего противника. А я в этот момент, пользуясь удобной возможностью перехватив меч двумя руками, со всей силы вонзил зверю в брюхо.

{17}

Убит Дикий кабан, Уровень 5.

Получено 300 очков опыта, 50 ед. продовольствия.

Ваш уровень повышен.

Меня и моих воинов озарила вспышка белого света, видимо опыт разделился на троих и каждый получил по уровню.

"Да, охота выдалась, безусловно, захватывающая. Надеюсь, игру не заполонят браконьеры и охотники всех мастей, истребляя всю живность здесь. У них хоть и есть свой симулятор об охоте, но там они пользуются ружьями и весь их азарт сводится к отслеживанию жертвы. А

тут все намного интересней, даже ощущается такой хороший прилив адреналина".

"Что не говори, а противник оказался действительно силен, здоровья у меня осталось всего ничего и если бы не тактика с заманиванием, то могли и упустить сочную добычу. Нужно в следующий раз учитывать уровень противника, разница в характеристиках сильно ощущается в сражении".

"После боя тело зверя просто испарилось, ничего после себя не оставив. Наверное, еда и опыт это все что мы получили за убийство. Радует, что тело пропадает и не придется тащить такую тушу назад в поселение".

- Иван, помоги поднять Андрея, возвращаемся в деревню, - скомандовал я и направился к бессознательному воину.

Назад шли мы уже очень медленно. Андрей всю дорогу жалобно стонал и мы то и дело делали небольшие остановки. Он в битве пострадал больше всех, шкала здоровья остановилась всего на пяти единицах, еще один удар от кабана и прощай бравый ополченец.

Во время возвращения у меня появилось немного свободного времени, и я, зайдя в меню персонажа, стал разбираться, что мне дали за повышения уровня. Еще раньше я мельком посмотрел, что умение полководца делится на две главные ветки. А именно: «Командование» и «Воинское искусство».

Открыв вкладку с умениями, я увидел, что появилось одно свободное очко умений. Чтобы избежать возможной ошибки, я решил сначала более детально ознакомиться с ветками, начиная с «Командование».

Воодушевление – активный навык, увеличивает атаку и защиту войска на 10% в течение 10 секунд. Стоимость: 100 ман. Перезарядка: 60 сек.

Военный гений – пассивный навык, увеличивает здоровье войск на 1%.

"Открылось всего два умения, одно пассивное и одно активное. Ну, думаю, сейчас намного выгодней выбрать первое. Бой с кабаном занял меньше минуты времени и бонус в десять процентов к атаке и защите помог бы больше чем пассивный к здоровью в один процент. А что там в военном искусстве?".

Яростный удар – активный навык, наносит 200% базовой атаки по одной цели. Стоимость: 50 ман. Перезарядка: 30 сек.

Владения оружием – пассивный навык, повышает базовые параметры использованного оружия на 15%.

"Та же сама ситуация, пассивное владения оружием в данный момент для меня будет не очень полезным, а вот яростный удар выглядит неплохо. Сейчас у меня базовая атака около двадцати и если я распределяю новые очки характеристик в силу, то урон от умения будет довольно ощутим".

Немного обдумав этот вопрос, я прокачал все-таки воодушевление. Решающим фактором стало то, что оно поднимает кроме атаки еще и защиту, что может спасти меня и моих воинов в бою. Свободные очки характеристик я не стал больше тратить на одну характеристику, а решил распределить поровну между силой и живучестью, также сделал и своим воинам.

По приходу в поселение нас встретил советник с остальными жителями.

Задание выполнено.

Получено 2 ед. кожаных доспехов.

- Рад, что вы справились господин. Вижу, вы раненые, тогда нам скорей нужно построить больницу, - с волнением в голосе проговорил он.

Получено задание: Строительство больницы.

Награда: одноразовое бесплатное лечение.

"Отлично, а то за время пока мы возвращались, у меня восстановилось всего несколько единиц здоровья, а Андрей только в сознание пришел, но раны остались".

Не теряя времени, я быстро зашел в меню поселения и выбрал постройку больницы. Постройка требовала 25 ед. дерева, 4 рабочих и занимала 20 минут. Назначая жителей, я заметил новенького, молодого парня двадцати лет.

"О, получается, около часа уже играю, появился первый новый житель. Отправлю пока его на строительство, но после этого сделаю с него еще одного ополченца. Радуется, что очки здоровья понемногу само восстанавливаются, а то пока строиться больница Андрей мог бы и умереть от потери крови".

Назначив всех свободных людей на постройку, я решил осмотреть полученную броню с награды.

[Кожаный доспех].

Тип: Броня.

Защита: 10.

Прочность: 20/20.

Требования: Сила: 7.

"Доспех довольно неплохой, намного лучше той тканевой рубахи, что сейчас на мне, а то с ней на какого-то фермера больше похож, чем на полководца. Вторую броню отдам Андрею потом, он это заслужил".

Экипировав доспех, я еще немного понаблюдал за работой моих разведчиков на карте. Оказалось, они заметили еще пару диких зверей возле деревни, но пока больница не построилась, сражаться не следует. Чтобы не сидеть без дела, пока идет строительство, я решил выйти на 10 минут с игры и немного отдохнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/34789/758493>