Тем не менее, я обнаружил множество способностей корабля, связанных с функциями экипажа, что, вероятно, объясняло, почему они, казалось, дрейфовали. Я мог бы получить специфическую, связанную с кораблем способность, но она принадлежала под вкладкой экипажа. Это были такие вещи, как спальные комнаты (или необходимость спать!), создавая зоны пространства для экипажа (которые, как я понял, не выделяли для них гостиную, а создавали сундуки, похожие на авантюрные сумки) или еду.

Говоря о еде, это была категория, которую я не рассматривал до тех пор, пока не исследовал ее функцию. В дальнем путешествии вы запасаетесь не скоропортящимися предметами и пополняете запасы при первой же возможности, верно? А что, если ты на проклятом корабле? А Дэви Джонс заходит в порт за продуктами?

Как и функция сна, существовали варианты, которые волшебным образом уменьшали потребность экипажей в пище. Проблема была в том, что они были непомерно дорогими, и даже если бы я мог себе их позволить, я бы колебался. Сон был не просто для пополнения вашей энергии; это была кнопка сброса, которая позволяла вам начать новый день. Я бывал в таких местах, где экипаж не мог заснуть в течение нескольких дней. Это не только истощало тебя, но и начинало сводить с ума. Если бы я не знал, что эта корабельная функция предотвращает и это тоже, я бы не взял её.

Еда была такой же. Я не пил воды с тех пор, как отправился в это путешествие, потому что она мне не нужна была под водой. Но я все еще скучал по ней время от времени. Я положил немного воды в сумку с

единственной целью - напиться, когда почувствую в этом необходимость. Я мог бы сделать так, чтобы моя команда не зависела от еды, но готов поспорить, что я увижу падение морального духа; сначала, когда они пропустят ощущения от еды, а затем, когда они пропустят активность и социализацию команды, едящей вместе.

Даже если эти вещи не входили в мой шорт-лист для покупки, они подчеркивали, насколько сильна моя профессия. Без сомнения, потребуются десятилетия шлифовки, чтобы позволить себе такие способности, но когда-то у меня была команда, которая была неутомима. Это был долгосрочный гамбит, но я играл в него с тех пор, как начал копить очки атрибутов.

Однако первая стадия способности к еде - это то, что мне придется купить. Он волшебным образом пополнял запасы продовольствия в течение определенного периода времени. Первая ступень состояла из твердой тары и воды, но ее можно было модернизировать до тех пор, пока экипаж не пировал, как короли. Опять же, это просто должно было бы прийти по цене XP.

Другие категории моего интерфейса были тем, что они описывали, но я все еще находил там сюрпризы. На моей шлюпке скорость зависела только от скорости плавания или от того, сколько узлов я делал за час. Здесь также была возможность увеличить скорость, с которой я нырял и погружался. Видя последовавшую за этим прогрессию, я понял, что попытка действовать на некоторых из этих скоростей создаст вихрь там, где я погрузился. Потом я понял, что, возможно, в этом и есть смысл …

Я адаптировал свой визуальный интерфейс, чтобы спроецировать список улучшений скорости на их составные части, как я сделал с лодкой. Там это сказалось на парусах. Здесь были усовершенствованы паруса, мачты, корпус корабля ...

Когда я попытался взять все это в себя, я понял, что можно было бы внести коррективы, чтобы удлинить корабль, сузить луч ... почему, если вы потратили достаточно XP, вы могли бы превратить морской крейсер в совершенно другой тип судна! Это заняло бы десятки миллионов XP, так что это было практически невозможно и определенно непрактично, когда вы могли построить и потребовать корабль намного дешевле.

Другие функции функционировали по аналогичному принципу. Модификации включали в себя артиллерию и вооружение. Мне было любопытно, что это за оружие, поэтому я исследовал и обнаружил, что могу заставить корабль поставлять материалы для поддержания вооружения экипажа. Если бы я обозначил участок корабля как оружейный склад, то мог бы заставить корабль генерировать там проклятое оружие. Мой интерфейс продолжал говорить мне, какое оружие я могу создать и стоимость XP каждого из них, но я пропустил это. Я бы не стал погружать XP в оружие, когда у меня было так много других мест, чтобы вложить его. Корабль был способен служить оружейным складом за хорошую цену, но эта цена делала гораздо более практичным приобретение оружия в другом месте. Черт побери, я бы с голыми руками столкнулся лицом к лицу с вооруженным человеком за его оружие! Это было бы лучше, чем тратить впустую опыт.

Артиллерия была похожа, но так как у меня уже была артиллерия, установленная на морском крейсере, было больше вариантов. Существовал вариант создания пространственного сундука для артиллерийских орудий, который содержал бы их боеприпасы. Возможность хранить большее количество боеприпасов в меньшем пространстве была определенным бонусом, но я также видел выгоду от того, что боеприпасы находились в безопасной зоне. Когда заклинания на артиллерии срабатывали до того, как они были выпущены, это случалось нечасто, но это было возможно. Именно по таким причинам боеприпасы для онагров не хранились вместе с ними на верхней палубе. Если кто-то уронил инструмент на газовый снаряд и привел его в действие, это могло убить большую часть экипажа. Если бы они хранились в пространственном контейнере, он был бы не только безопасен от несчастных случаев, но и все, что разрушает контейнер, просто уничтожает доступ к боеприпасам, а не приводит их все в действие.

Охотясь за различными способами модернизации моих баллист, я нашел ключи к способностям экипажа. Я недоумевал, почему бы мне просто не поручить модернизацию корабля плотнику или артиллеристу. После небольшого расследования мне показалось, что я могу это сделать. Если бы у кого-то были необходимые навыки и материалы, они могли бы сделать то же самое, что предлагал корабль.

Если бы я был заперт в плавании на этом корабле самостоятельно, с помощью только вызванных конструктов, чтобы помочь мне, некоторые из этих улучшений XP имели бы смысл. Как бы то ни было, я мог нанять настоящих экспертов для выполнения этой работы, не убивая кучу существ, чтобы позволить себе это. Я не просто был экономным, потенциальная настройка здесь может быть безграничной, но она была разработана, чтобы быть непрактичной. Если бы это было не так, то удача с профессией была бы путем к легкой власти. Некоторые люди могли бы родиться с серебряной ложкой, но мир проделал довольно хорошую работу по поддержанию баланса профессий.

Долговечность была проста, даже если она действительно применялась ко всему. Я мог бы увеличить прочность корпуса, конечно, но я также мог бы увеличить прочность парусов, линий или инструментов.

Управляемость и маневренность были тесно переплетены. Маневренность связана с тем, насколько хорошо корабль может работать, а управляемость - с тем, насколько хорошо мы с экипажем можем руководить этим управлением.

Например, были улучшены маневренность, связанные со скоростью и радиусами поворота. Их аналог в обращении применялся к линиям, которые использовал экипаж, что облегчало им управление линиями. Они должны были бы иметь такую возможность, поскольку повышенная производительность требовала этого. Человек у штурвала - в данном случае я - стоял как мостик между двумя категориями, где управляемость корабля встречалась с маневренностью.

Я посмотрел на поверхность сверху, и улыбка расползлась по моему лицу. Я был в таком положении контроля...

С мачты не свисали паруса, они либо оторвались, либо сгнили. Я все равно не смог бы справиться с ними самостоятельно, для этого мне нужна была бы команда. Поскольку они не были там, чтобы вытащить мой корабль неизвестно куда, я был мертв в воде.

Вот только мне не нужны были паруса, чтобы всплыть на поверхность.

Я ухватился за штурвал корабля и посмотрел на поверхность, мысленно контролируя глубину. Впервые с тех пор, как он затонул, морской крейсер покинул морское дно!

Большая часть корабля двигалась медленнее, чем моя шлюпка, и я начал понимать, почему увеличение скорости подъема может быть полезным. И все же это было движение без парусов. Если бы я сделал этот маневр с толчком вперед, то наверняка смог бы подняться гораздо быстрее.

Я поднял корабль почти до самой поверхности. Там я решил сделать благоразумный шаг - выплыть на поверхность и сначала оглядеться в поисках движения. Я был на задних лапах с того самого дня, как напал Лоулесс Джек, выясняя все по ходу дела и привыкая ко лжи и уверткам как необходимой части сохранения моей природы в тайне. Но это вовсе не означало, что я не заработал свой адаптивную привилегию или свое достижение плута. Дайте мне время и вооружите меня знаниями, и я покажу вам, на что я способен. Просто в последнее время мне их не хватало.

Никого не было в непосредственной близости, что я мог видеть. Я посмотрел на свой корабль подо мной - достаточно близко, чтобы я все еще мог контролировать его глубину - и хихикнул от того, что увидел. Я приказал ему подняться и слегка изменил свое положение. Воронье гнездо коснулось моих ног, а затем подняло меня из воды. Я с благоговейным трепетом взмыл в небо - и мой корабль, и я оба были пропитаны морской водой.

http://tl.rulate.ru/book/38306/867048