

Глава 3 - Проверка игровых навыков

Я проснулся, чувствуя себя более свежим, чем накануне. Мое тело было легким, а голова пустой (пока что), поэтому я принял ванну, чтобы начать действовать.

Я намеревался снова потренироваться, поскольку в последнее время у меня не было времени на игру, особенно когда меня приняли на новую работу. Так что уделить немного времени тому, чтобы снова ознакомиться с порядком построения, эффективностью юнитов, ресурсами и экономикой, было бы идеально. Хотя я все еще мог вспомнить некоторые из них, не помешало бы сделать краткую сводку.

В зеркале я заметил свое грязное лицо. Мои волосы значительно отросли, а за ними следовала борода. Я погладил бороду, подумав, что унаследовал ее от отца. Я принял душ и побрился.

Мне повезло, что я не забросил занятия в спортзале, иначе я был бы похож на копию своего отца.

Закончив с этим, я заварил лапшу и подумал, что закажу еду позже. Я запустил компьютер и включил телефон, чтобы посмотреть многочисленные видео с руководствами по билду, которые я сохранил. Обычно я не копировал их, а руководствовался ими. Например, было экономический билд, сфокусированный на достижении 200% эффективности производства для определенного региона с целью создать производственный район. Я бы взял некоторые из их методов и применил их в своих поселениях, ориентированных на крепости, чтобы производить юнитов на линии фронта.

Несмотря на принадлежность к жанру фэнтези, Inno Civilis X была конструктором цивилизации. В ней была обширная боевая и дипломатическая механика, которую многие, включая меня, считали исключительной.

Боевые действия основывались на создании стеков армий, которые дополнялись настраиваемыми силами. Размеры армий различались в зависимости от технологического уровня — уровня технологий, исследованных для достижения более высокого уровня.

Исследовав 75% возможностей одного технологического уровня, вы сможете перейти на более высокий уровень, что позволит вам начать исследование технологий следующего уровня.

Таким образом, исходя из этого, стек армии в ранней игре, то есть от ТУ1 (Технологический уровень 1) до ТУ3, составляет восемь юнитов. Развитие милитарийской цивилизации, ориентированной на военное дело, может добавить к этому пассивную прибавку +1.

Между тем, цивилизации, основанные на орде, такие как гоблины или орки, давали прибавку +2.

Что касается развития цивилизации, то это будут небольшие варианты, которые вы выбираете по мере продвижения вместе с набором зданий, которые строите на ранних этапах. Если вы строите военные здания, у вас появляется окно для перехода на черту [Милитарист], которая дает бонусы военному делу за счет разрушения экономики для их поддержания. В основном это были базовые баффы и дебаффы -10% или +10%, но эти показатели менялись в зависимости от сделанного вами выбора.

Именно поэтому развитие имело решающее значение в начале игры, и именно поэтому раннее нападение, с помощью рейдов или орды, было действенным противодействием. Зная, что ваш противник сосредоточен на экономике, можно предположить, что у него будут дебаффы на армию. Поэтому ранние набеги с целью получения денег, поскольку у них меньше или вообще нет армии для сопротивления, будут для них губительны. Или вы можете заставить кого-то переключиться на военное производство, что задержит его развитие, которое обычно идет на исследование зданий или развитие экономики.

Возвращаясь к механике боя, стеки могут перемещаться по карте. Если игра пошаговая, то у них будет определенный радиус действия за ход, на который влияют другие факторы, такие как расовые бонусы или улучшения. Но если действовать по стандартным правилам, то в этом месте у них есть механика скорости.

Однако боевые стеки не могут просто так взять и уйти куда-то. Для армии существует труднодоступная местность, и им нужны припасы, которые берутся из производства продовольствия в каждом поселении. Они восстанавливают определенный процент здоровья в день, с определенными бонусами к восстановлению здоровья, которые вы можете построить.

И возвращаясь к каждому юниту, они получают свои статы. Например, если у вас есть два юнита человеческих пикинеров, обученных без построенных казарм, они начинают с зеленого ранга, без особых боевых бонусов. Но если вы обучите одного из них в казарме, то этот юнит начнет с обычного ранга с постепенным повышением от зеленого, обычного, опытного, ветерана и элитного. Они добавляют несколько улучшений, начиная с +2% бонусов и постепенно увеличивая их.

Но здания — не единственный способ обучения юнитов. Когда они вступают в бой, они начинают зарабатывать XP, что еще больше повышает их ранг.

Скажем так, мне нравятся факторы, связанные с механикой боя. Я бы продолжил дальше, но вместо этого я решил пригласить поиграть своего друга. Надев наушники и войдя в голосовой чат, я обратился к нему.

— Привет, чувак, как дела? — поприветствовал я его.

— Ничего особенного; тебя уже давно не было; это я должен спросить тебя об этом.

Он был одним из тех, с кем я познакомился и против кого боролся в ICX, и я с трудом победил его в первые дни. После этого мы начали работать вместе, иногда выходя на матчи 2v2 и все

такое.

— Что, ты скучал по мне, Райнер?

— Заткнись. Остальные ребята продолжали спамить странным дерьмом на одном из каналов нашего сервера.

Я хихикал, открывая ICX.

— Разве не так обычно бывает? Это, конечно, не жестоко?

— Ты бы знал, что парню У это понравится, но к нему просто пристанет весь сервер.

Райнер, какой-то австралийский парень, который по какой-то причине жил в Таиланде, практически затащил меня в круг своих друзей. Довольно забавно, поскольку там был еще один кореец, У Санхё. Он был еще одним игроком ICX, все еще находящимся на 123-м месте рейтинга. Райнер, однако, раньше был в Топ-40. Он бросил игру вскоре после того, как получил работу, что я понял, получив свою собственную.

— Я слышал, ты нашел работу прошлым летом. Как дела? — спросил Райнер.

— Меня вчера уволили, поэтому я здесь, понимаешь?

По сравнению со вчерашним днем я чувствовал, что продвинулся вперед. Я решил, что слишком заикливаться на этом было бы плохо. Это было уже вчера вечером, верно?

— О, черт. Это отстой, приятель.

Я хихикнул.

— Не волнуйся об этом. Ты ведь слышал о предстоящем соревновании?

Он присоединился к лобби после того, как я отправил ему приглашение.

— Да. Ты приглашен на него, не так ли?

— Угу. Я должен освежить свои навыки игры, так что возьми меня с собой на этот матч?

— Пфф, как будто ты так быстро растерял свои навыки. Ты все еще провел несколько матчей, когда работал. Ты, в конце концов, все еще Топ-1.

Я потянулся, отвечая:

— Ну, да. Но эти матчи были просто для снятия стресса.

— Точно, обслуживание клиентов та еще нервотрепка, да.

Мы начали игру. Мы играли без рейтинга, так что все было рандомным.

Преимуществом механики дипломатии здесь было открытие возможности для непрямого завоевания.

Переговоры были ключевым моментом, и в большом многопользовательском лобби игры дипломатия расширилась, поскольку эти союзы создавали линии мира.

Еще одним преимуществом было взаимодействие с игровым миром. NPC-королевства, или конклавы, возникали по всему миру. Эти государства мобов давали квесты, имели свои требования и припасы, а также независимые армии. Обычно они были сильны на ранних этапах, по крайней мере, до тех пор, пока на третьем уровне развития технологий не стали преобладать пушки и артиллерия. Однако на ранних стадиях игры их все еще можно было победить.

Их также можно было вассализировать. Для того чтобы они стали вассалами, требовалось убедить их (и еще тот фактор, что если вы граничите с ними, то оказываете [Дипломатическое давление]) пройти необходимую проверку. Но как только вы превратите их в вассалов или сателлитов, вы получите определенную автономию над их армией, экономикой и [Известными персонажами].

[Известные персонажи] — это важнейшие специальные персонажи, которые используются в различных целях. Их раса зависит от места их рождения, а если в городе проживает несколько рас, то размер каждой популяции диктует процент их порождения.

Вы можете использовать этих персонажей, чтобы командовать отрядом юнитов или возглавить целый армейский стек. У них есть черты, которые появляются случайно при их материализации и дают как преимущества, так и недостатки. Вы можете получить блестящего эльфийского генерала/стратега, у которого есть черта [Расчетливость], дающая ему +10% преимущества в бою, или человеческого губернатора/казначея с чертой [Корруптированность], уменьшающей доход города на -10%.

Поэтому очень важно нанимать их на работу. Обычно это можно было сделать, заплатив им леонами, мировой валютой, а иногда они предлагали свои услуги, если поселение, в котором они находились, принадлежало вам.

Именно так мы и поступили в этой игре.

— Три моих вассала на передовой, смотри!

Райнер взволнованно ткнул пальцем в карту.

— Пусть они танкуют, пока ты будешь достраивать эту крепость; она ведь находится на перекрестке, верно? — спросил я.

— Да. А крепость второго уровня может блокировать два гексагона, верно?

— Да.

Крепости действовали как естественный барьер. Они проецировали вокруг себя зону контроля, карта которой основывалась на гексовом расположении клеток. Вражеские юниты внутри зоны контроля могли двигаться только на одну клетку за ход, замедляясь, пока защитники крепости преследовали их.

Поскольку Райнер играл за высшего мага, у него был доступ к обновлению [Магическая цитадель], которое позволяло получить бонус к урону от магии вокруг крепости. Оно также действовало как нейтрализатор любой враждебной магии вокруг крепости.

— Это будет сделано через четыре дня. Они пытаются прорвать фронт с моей стороны. Как насчет тебя?

Я закончил окружение двух армейских стеков смешанной кавалерии и пехоты на моем фронте своими эльфийскими лучниками плюс тяжелыми гномьими гвардейцами. Поскольку кавалерия была сведена на нет моими гномами, чья стойкость позволила им пережить заряд полного урона, их пики могли легко противостоять врагу.

— Я только что уничтожил два стека. Не знаю, смогут ли они произвести еще.

— Я использую [Скрайнинг] [1], одна секунда.

Он сделал небольшую паузу, и на моей стороне появилось предупреждение об использовании навыка.

— Они поставили четыре города на производство, черт.

— Сколько городов у них осталось? — спросил я.

— У них должно быть четыре или пять городов. Включая их вассалов, семь.

Он доложил, когда я начал исследование по ковке пушек.

— Один из городов-производителей, похоже, имеет черту [Бунт].

— Нет, это все я.

— Черт, ну ты и хитрец.

Еще один раздел дипломатии — шпионаж и диверсии. Дипломаты могут действовать как шпионы, выискивая простые или сложные разведданные. Простая разведка означает расположение городов противника, в то время как сложная разведка подробно описывает поселения или юниты.

— Хочешь, чтобы я закончил игру? — спросил я его.

— Подожди, ты можешь? Я ведь даже не прорвал оборону того парня, но мне жуть как интересно.

Я нажал на кнопку, и тут же в нескольких городах наших противников появился значок кулака с огнем за ним. Это означало, что там было восстание. Восстания нарушают общее производство, рост населения и стабильность города. Наложение этого статусного эффекта позволяет парализовать целый город.

— Вот дерьмо... — сказал Райнер, наблюдая за волной восстаний, прокатившейся по карте, за которой последовали сообщения от наших противников.

GG, gg.

— Я же говорил тебе, что закончу, — сказал я, когда на экране вспыхнула победа.

— Ты все еще кое-что можешь, приятель. Определенно.

Райнер хихикнул.

— Можешь не сомневаться, эти парни наверняка просто в гневе.

— Ну, никаких обид. Они даже не приложили никаких усилий для контрразведки.

Я пожал плечами, глядя на карту. Похоже, я все еще был в форме.

— Хочешь сыграть еще?

— Конечно.

Мы сыграли еще одну партию, после того как я поудобнее устроился в своем кресле.

1. Скрайнинг (Scrying) — гадание с помощью магического кристалла.

<http://tl.rulate.ru/book/73816/2372243>