

Глава 9 - Начало конца

— А теперь, без лишних слов, дамы и господа!

Улисс раскинул руки для драматического открытия. Сцена раскрылась, и включился свет. Внутри освещенной комнаты стояли ряды [XSphere], выстроенные по обе стороны комнаты.

— Это будут ваши капсулы, а ваши имена укажут, какая из них ваша. Мы будем отмечать ваш прогресс на этом экране, установленном на глобальной карте, чтобы мы могли наблюдать за развитием нации каждого игрока.

То, как он это объяснял, было драматично, но я должен был признать, что это было удивительно. Я никогда не играл в большом лобби — большинство турниров обычно достигали пика 5v5, а обычные турниры представляли собой FFA-Diplo матч на 6 игроков. Поэтому дойти до момента, когда я буду играть с сотней других игроков, разбросанных по всей карте, было вызовом, с которым я никогда раньше не сталкивался.

Улисс продолжил свою драматическую речь.

— Еще одно их применение — предотвращение бандитских разборок. Не может быть целенаправленной экспансии или агрессии, пока вы не узнаете, кто ваш противник, что должно стать хорошим соревнованием по управлению экономикой, армией, снабжением и разведкой. Эти факторы и ваши возможности приведут вас к окончательной победе!

Из толпы раздались аплодисменты, так как Улисс наслаждался светом прожекторов. Когда аплодисменты стихли, он начал снова.

— Мы дадим каждому участнику пятнадцать минут на подготовку! Поговорите со своими спутниками, наметьте свои первоначальные планы, и, пожалуйста, не торопитесь! Пятнадцать минут начинаются... сейчас!

Я подул на свои руки.

— Уже остыл?

Райнер скрестил руки.

— Или ты готовишься избить каждого из них?

— Ни то, ни другое. Я... — я улыбнулся, откинувшись назад, — просто крайне взволнован.

— Ты не показываешь много эмоций, так что мы не можем сказать, что у тебя на уме.

Санхё посмотрел на сцену.

— По сравнению с этим Улиссом, во всяком случае.

— Он — клубок энергии, как один из тех, кто только начинает работать в сфере обслуживания клиентов, — размышлял я.

— Похоже, ты набил на этом руку, да?

Райнер поднял бровь. Я кивнул.

— Это суцая боль.

— Итак, каков твой план?

Я посмотрел на капсулы, на которые он жестом показал, потом снова на Райнера.

— Честно говоря, я понятия не имею. Я собираюсь немедленно заняться экономическим развитием, но, как я уже говорил... это сиквел настолько расширен, что я понятия не имею, чего ожидать.

Незнание начальных факторов — это то, с чем я не хотел сталкиваться с самого начала. Рандомные старты в ISX все еще отличались однообразием; как обычно, рандомный старт не гарантировал, что все редкие ресурсы будут распределены по региону.

Именно поэтому рандомные старты всегда имели наилучшие перспективы развития для быстрого расширения. Это может обойтись вам очень дорого, так как вместо того, чтобы строить здания для экономики, исследований или, возможно, промышленности, вы в конечном итоге пытаетесь получить как можно больше земли, чтобы гарантировать, что никто не обойдет вас по стратегическим и элитным ресурсам.

[Стратегические] и [Элитные] ресурсы были в определенной степени одинаково важны. Стратегические ресурсы служили основой развития в дальнейшем, например, медь/железо для 1-го уровня, уголь/селитра для 2-го и т.д.

Они относились не только к производству военных единиц, но и к промышленным зданиям.

Элитные ресурсы — это то, что ваша цивилизация использовала для обеспечения потребительского спроса. Они были сродни потребительским и бытовым товарам, а также

предметам первой необходимости и излишкам для роста. Элитные ресурсы давали льготные бонусы в зависимости от продукта. Например, если у вас был элитный ресурс Фэй Розетас, который представлял собой выращенные феями цветы и имел первоначальный бонус +10% к лояльности усиливался еще на +5. Он добавлял бонус +10% к генерации ОИ (очков исследования).

Вот почему оба эти фактора важны. Вы могли использовать элитные ресурсы для переговоров и торговли, а могли запастись ими и следить за тем, чтобы никто другой не получил бонус. Поскольку VC была совершенно новой игрой, было много возможностей. Они могли полностью переделать формулу рандомизации.

— Могу я высказать свое предположение? — предложил Райнер. Я повернулся к нему.

— Да?

— Хорошо, тогда...

Райнер наклонился вперед на нашем столе.

— Я посоветую тебе сначала сосредоточиться на экономике, но как можно быстрее получить преимущество для разведки. Убедись, что ты найдешь их первыми, прежде чем они найдут тебя.

Это... на самом деле хороший совет. Какого черта?

— Это хорошая идея, но что натолкнуло тебя на это?

— Он упомянул, что карта не будет раскрыта, пока вы все не попадете туда. Это предполагает, что никто не будет знать, с чего кто начнет. Этот Улисс болтлив, но я догадываюсь, что он имел в виду.

— Хорошо, значит, сосредоточься на экономике и разведке. Какой следующий совет?

— Сначала сосредоточьтесь на развитии — менее способные нации в ранней игре не выдержат, если начнут появляться альянсы и хагбоксы. Вот почему ты должен уметь держать себя в руках, чтобы тебя можно было с умом пригласить в контр-хагбокс.

Нагбоксы означали альянс, состоящий в основном из близко расположенных друг к другу наций. Это были проблемы казуальной многопользовательской базы, где хагбоксы были обычным явлением. Однако у них было свое встречное движение — другой хагбокс, который шел против них. Это сдерживало их, позволяя другим игрокам выходить в мир и выбирать между двумя вариантами или создавать третий.

— Ты ведь играл в больших многопользовательских лобби, не так ли?

— Нет, но я много наблюдал за подобными вещами. Это люди, которые играют исключительно с теми, кого они знают, поэтому у них есть определенный набор домашних правил, который позволяет игре самой себя регулировать. Однако, если бы не было правил, были бы эксплойты, хагбоксы и ужасное дерьмо.

Райнер ворчал.

— Вот почему тебе нужно быть начеку. Особенно в турнире с денежным вознаграждением. Доверие к другому игроку, скорее всего, закончится катастрофой.

Я кивнул.

— Это правда, согласен. Я учту это.

Санхё вступил в разговор.

— Ты все еще помнишь тот первый совет, который ты дал мне, когда пытался учить меня?

Я покачал головой.

— Чувак, это было так давно. Я ни хрена не помню.

Он усмехнулся.

— Это было о том, как не полагаться на специальные юниты. Это мне очень помогло, потому что я никогда не думал, что использование этих юнитов подрывает мою экономику. Не забывай об этом.

Я засмеялся.

— Я научил тебя этому, так что не забуду. Не волнуйся.

— И не выходи на свет, как только ступишь в эту штуку. Не слушай шепот в своей голове.

— Еще одна из этих сумасшедших теорий заговора, да? — усмехнулся Райнер, опираясь плечом на спинку сиденья.

— Спасибо.

Я поднял свой бокал.

— За надежду на то, что я выиграю, и мы сможем получить здесь настоящий манометр для Санхё.

— Ваше здоровье!

Они оба приложили свои бокалы к моим.

Прошло пятнадцать минут, когда всех участников попросили выйти на сцену. Улисс посмотрел на каждого из нас, а затем повернулся к зрителям.

— Вот они, участники сегодняшнего выставочного матча! Скоро мы узнаем об их приключениях в этом фантастическом мире; что они будут делать? Подражать зарождению нашей истории? Или внесут свою собственную лепту в этот мир? Посмотрим!

Он раскинул руки, как орел.

— Аплодисменты участникам, первым шагнувшим в это новое царство возможностей!

Толпа зааплодировала, и я увидел тех двоих, которые хлопали сбоку, бормоча бесполезную ерунду.

— Хорошо! Теперь немного информации, прежде чем мы начнем!

Каждый игрок начал настраивать своего персонажа. Каждый из нас получил по десять очков, которые могли влиять на события в мире, государстве и незначительные события. Они также влияли на накопление второстепенных навыков. Каждый из нас получал бонусный навык и начинал с трех предустановленных навыков.

Эти навыки отличались от второстепенных тем, что их должен был выполнять непосредственно игрок.

Мир был разделен на пять основных регионов и два субрегиона. На огромной карте, созданной специально для этого события, распределение ресурсов было рандомизированным, но при этом они располагались по другому алгоритму, чтобы ресурсы появлялись в логичных областях. Например, железо, медь и уголь появлялись вблизи гор и холмов.

Всем игрокам для начала будет предоставлена одна племенная деревня, в которой не будут разблокированы никакие исследования. Но начальные ОИ позволят им сразу же исследовать один вариант.

Игроки будут начинать с кластерных позиций, а скорость спавна и экспансии нейтральных/моб наций будет на самом высоком уровне. Игрок, побежденный другим игроком, отображался бы на экране, но он не указывал бы, где он находится, только способ поражения. Игрок считался побежденным, когда он разорялся, у него не оставалось поселений или он сдавался на своих условиях.

Это был первый раз, когда я услышал о параметрах персонажа игрока. Что касается ICX, то они давали преимущество выбора начального респауна или стартового населения только в том случае, если вы включали расширенные опции. Но в этот раз об этом ничего не говорилось. Удалили ли они его, или он все еще был здесь, и они не подумали упомянуть о нем?

— Итак, удачи вам в преодолении препятствий, поставленных перед вами. Садитесь в свои капсулы, а наши помощники установят для вас все остальное. Убедитесь, что вы лежите в максимально удобной позе, понятно?

Мы все искали капсулы с нашими именами. Пока я искал свою, я снова нашел братьев.

— Эй, Исаак! Удачи тебе там!

Петр сжал мою руку.

— Я буду с нетерпением ждать, когда увижу тебя там.

— Я тоже. Если хочешь, я могу гарантировать, что не буду устраивать на тебя рейд в самом начале. Просто дай мне знать!

Я засмеялся.

— В этом нет необходимости. Постарайся; так нам будет веселее.

— Это правда!

Александр похлопал меня по спине.

— Я с нетерпением буду ждать, когда смогу сразиться с тобой в поле! Только не проиграй сразу, а то я буду разочарован!

Когда мы обменивались улыбками, я практически видел, как от них исходит решимость. Даже если я только что познакомился с ними, я чувствовал, что это надежные люди, которым, возможно, можно доверять. В любом случае, я бы даже не узнал, если бы они появились рядом со мной. Но они были правы. Я с нетерпением буду ждать встречи с ними и увижу, на что они способны, своими глазами.

Пока мы прощались, я наконец нашел свою капсулу.

[Юн Исаак Хэ Чхоль]

Имя здесь... эх, неважно.

— Ты теперь нравишься этим двоим.

Я повернулся и увидел стоящую там Сэцуко.

— Ты все слышала? — спросил я.

— Да, они кучка мускулов для мозгов, но я уважаю их стиль.

Сэцуко скрестила руки.

— Но я пришла сюда не из-за них.

Я уставился на нее в замешательстве.

— Тогда... в чем причина?

— Удачи тебе. И прости меня за то, что было раньше.

Ее слова ошеломили меня, но я быстро пришел в себя.

— Нет, нет. Это не проблема.

— Тем не менее, я прошу прощения за свое поведение. Я не хотела выглядеть слишком враждебно.

Сэцуко поклонилась, затем повернулась.

— Тогда и тебе того же. Давай хорошо поиграем! — сказал я, показывая ей большой палец вверх. Она слегка повернула голову в мою сторону.

— Конечно.

После этого я устроился в своей капсуле. Сидеть внутри было так же, как в шезлонге, так что

не потребовалось много времени, чтобы устроиться поудобнее. Пришел помощник, чтобы закрепить кабели на моей голове, различные подключенные диоды на плечах, основаниях рук, коленей и голеней...

Они накрыли мое тело льняным покрывалом, но голова оставалась открытой. Удивительно, но я по-прежнему мог легко дышать, даже когда она давила на меня. После этого они закрыли крышку [XSphere].

Я говорю только о том, что я чувствовал вокруг себя, так как они надели на мое лицо что-то не очень похожую на VR гарнитуру.

Настало время. Я чувствовал, как капсула включается, а снизу доносилось слабое жужжание. В любом случае, я его почти не почувствовал, и вскоре он померк на заднем плане.

Перед глазами возникла яркая вспышка.

[Добро пожаловать в Vestige Civilis, мир Иннокулуса, Исаак.]

<http://tl.rulate.ru/book/73816/2376084>