

Глава 10 - Пробуждение

Шум окружающего мира медленно заглушал мое сознание, пока я ждал. Казалось, что прошли годы, но мое тело было легким, насколько это возможно. Вокруг была лишь крошечная тьма, но, как ни странно, не было ни холодно, ни тепло.

В конце концов передо мной появилось то, что выглядело как окно меню. Оно излучало свет, поэтому мне пришлось подождать, пока мои глаза привыкнут. Оно было похоже на экран настройки игры, но этот экран был прозрачным, а текст выглядел так, как будто он плавал внутри экрана. Однако сейчас он не запрашивал никаких подсказок, так что это, должно быть, экран загрузки.

[Инициализация мира... ОК!]

[Модуль распределения мира активирован... ОК!]

[Система проживания активирована... ОК!]

[Распределение рас на континенте...]

Я инстинктивно попытался сесть, но вместо этого упал. Мне потребовалось немного времени, чтобы приспособиться, но я успел вернуться к прежней ориентации как раз вовремя, когда появилась подсказка.

[Добро пожаловать в Иннокулус - Атрайя, IsaacHCH!]

[Введите свои ответы на необходимые вопросы, показанные ниже, по порядку.]

[Название деревни: (По умолчанию задано пустым)]

[Предпочтительная стартовая раса: (Оставьте пустым для случайного выбора)]

[Выберите одно из шести следующих преимуществ, которые вы получите в начале игры.]

[(Быстрый разведчик), (Имперский изгнанник), (Теократ), (Лошадь и кочевники),
(Этилакультура), (Сумеречный сумрак)]

Ого, перки [1]? Я никогда не видел их раньше. Хотя некоторые из них мне были непонятны; они всегда были такими расплывчатыми?

[Быстрый разведчик] был понятен с самого начала; вероятно, это был бесплатный разведчик с

лучшим обзором или что-то в этом роде. [Теократ], возможно, был связан с религиозными практиками, о которых я был совершенно не в курсе, потому что в ICX не было механики религии... ну, в безмодовом ICX. И не было никаких пояснений, так что, возможно, мне стоит придерживаться основ.

[Название деревни: (Пустое)]

[Предпочитаемая стартовая раса: (Человек)]

[Выбранный перк: (Быстрый разведчик)]

После того, как я все заполнил, экран перешел к другому набору текста. Хотя, по мере того как текст появлялся, стало ясно, что это экран персонажа, о котором говорилось ранее.

[Добро пожаловать в окно персонажа! Распределите очки характеристик (10 макс.) и выберите уникальный навык для вашего персонажа.]

[IsaacHCH - Уровень 1]

[Титул: (Игрок)]

[Сила: 5, Телосложение: 5, Ловкость: 5, Дух: 5, Мышление: 5, Удача: 5]

[Выберите уникальный навык для вашего персонажа:]

[(Земля рейдера), (Указ тамплиера), (Теневое преследование), (Повелитель), (Закладка), (Чарующий взгляд)]

Характеристики для моего персонажа, ага. Значит ли это, что мы сможем продвинуться здесь? Это... было бы довольно резким скачком от строителя цивилизации к RTS, теперь с механикой RPG. В любом случае, даже если бы я жаловался, я был сейчас уже здесь. Если отстраниться, это будет выглядеть так, будто я испугался, не так ли? Это было бы отстойно.

Но видеть этот навык (Чарующий взгляд) казалось мечтой подлого человека. Я предполагал, что Харизма будет бонусом к переговорам, потому что если бы было что-то большее, то, блин... Я мог представить себе персонажей с 9999 Харизмой, которые каким-то образом просто проговаривали свой выход из боя.

Я решил пойти по общепринятому шаблону распределения очков в ролевых играх. Я не так много играл в них, но я отдавал предпочтение ловкости перед любой другой характеристикой. После распределения я выбрал навык, который показался мне полезным.

[Характеристики вашего персонажа изменились следующим образом:]

Сила: 5 -> 5

Телосложение: 5 -> 7

Ловкость: 5 -> 10

Дух: 5 -> 6

Мышление: 5 -> 6

Удача: 5 -> 7

[Вы подтверждаете свой выбор?]

[Да.]

Пробормотал я, выбирая кнопку на экране.

[Выбран навык «Закладка». Для получения дополнительной информации откройте окно персонажа, нажав на стрелку в правом верхнем углу.]

[Спасибо за ваше время. Ваши изменения сохранены, и вы скоро проснетесь — Добро пожаловать в Иннокулус!]

Я был удивлен тем, насколько быстро все прошло. Я заметил, что у меня даже не было обширных настроек для моей цивилизации. В ISX ожидалось, что у вас будет экран под названием «Строитель Цивилизации», который показывает настройки для вашей системы управления. Позже в игре можно было открыть больше типов управления, но можно было выбрать предустановленные настройки, например, настройки «Обширная автономия», которые позволяли вашим городам и поселениям самим выбирать способ строительства в зависимости от их потребностей.

Однако возникло ощущение, что это, возможно, было перенесено? Или, возможно... Я не знаю. Я не хотел ничего предполагать, тем более что сейчас я находился внутри. Неверные выводы могли привести к хаосу, в конце концов, а это было почти равносильно тому, что на начальных этапах с неуправляемыми толпами людей игра закончится раньше времени.

Я почувствовал внезапный поток вещей вокруг себя. Я боролся, чтобы меня не стошнило от нахлынувшей волны тошноты.

Затем — вспышка.

Я лежал на земле и безучастно смотрел в чистое небо над головой. Рядом слышался шум воды, деревьев и диких животных. Я встал и сосредоточился на том, чтобы сначала сориентироваться — черт, я почувствовал тошноту.

Как только чувство, что меня хочет вырвать, наконец ослабло, я осмотрелся.

Я очнулся на небольшом холме, но он был не настолько низким, чтобы я не мог увидеть вдалеке огромные деревья и распознать болотистую местность. Казалось, я появился на свет в тропическом биоме.

Это было плохо. Этот биом был, пожалуй, стартовой точкой в хард-моде. Если я не ошибся, то я появился на юге. Здесь было много врагов по сравнению с обычными стартовыми точками на севере или востоке, а также несколько бродячих мобов и анклавов монстров.

На юге также обычно спаунились [2] орки и минотавры. Угроза могла исходить от оркских орд обоих вариантов — полувцивилизованных племен, которые порождали стаи орков-рейдеров, и цивилизованных, организованных оркских государств с разным уровнем агрессии. Другим источником угрозы здесь были города-государства, поскольку они были гибридами. Некоторые из них были эльфийскими анклавами, а другие — человеческими.

И, наконец, самое страшное — быстрые и грозные охотничьи группы сатиров. Сатиры были козлоподобными гуманоидами с копытами. Они обычно бродили здесь в качестве постоянного заслона для ранних отрядов, входящих или выходящих из этого региона. Попытка интегрировать их будет сложной задачей из-за их природы.

Подводя итог, можно сказать, что я появился в худшем регионе. Я стоял и ходил вокруг, проверяя свое окружение. Я должен был появиться недалеко от своего поселения.

Я прошел по поляне, осматриваясь. Здесь была естественная тропинка из гравия, по которой я осторожно пошел. Уже нависла угроза, когда я заметил приближающуюся группу из двух стервятников.

— Да вы, должно быть, издеваетесь надо мной; они же должны быть падальщиками, верно? — пробормотал я про себя, поворачиваясь к раскинувшемуся по сторонам лесу. Они не останавливались, один летел, сместившись на другую сторону, чтобы они могли пересечься. Я определенно не мог обогнать этих двоих. Я огляделся в поисках чего-нибудь, чем можно было бы защититься, и нашел кучу сложенных камней у небольшого пруда.

Я подобрал несколько и приготовился бросить их. Когда они опустились на уровень глаз, я бросил свой первый камень. Он промахнулся мимо первого стервятника, но я быстро бросил другой, который попал в правое крыло. Стервятник попытался повернуть назад.

Однако от нанесенного мною урона он врезался в дерево. Второй попытался вырваться, когда я бросил в него еще несколько камней. Однако, в отличие от первого, у меня не было четкого прицела, и вскоре он ушел из моего поля зрения.

Я осторожно подошел к сбитому мной стервятнику. Он был без сознания, но я не мог оставить его здесь, опасаясь, что он привлечет нежелательное внимание. Я поискал камень побольше и нашел один среди травы. Он был достаточно острым, хорошо.

Я нанес последний удар, раздался хруст, когда камень пробил голову птицы.

Убедившись, что она мертва, я схватил стервятника и, вспоминая школьные годы, когда я тренировался в метании диска, бросил птицу через деревья.

— Какое бы хищное животное ни искало себе пищу, вот она, халява. Не нужно меня благодарить, — сказал я в пустоту, сбрасывая напряжение.

Я знал, что это игра, но после этой атаки было ощущение, что я только что прошел через испытание. Меня утомили не физические усилия, а скорее чувство напряжения, осознание того, что я мог умереть.

Я снова присел на лугу, отдыхая под прикрытием деревьев.

— Подождите, а разве здесь не было чего-то вроде окна персонажа?

Я понятия не имел, где находится упомянутая ранее подсказка. Где, черт возьми, был треугольник?

Ох. Он был на моей периферии. Если я посмотрю вверх, то увижу белый треугольник в правом верхнем углу моего поля зрения. Я поднес к нему палец, и передо мной появился экран.

[Исаак - Уровень 1 (40/100XP)]

Сила:5

Телосложение: 6

Ловкость: 10

Дух: 6

Мышление: 6

Удача:7

[Приобретенные активные навыки:]

[Предрассветная прогулка], [Деконструкция], [Анализ], [Закладка]

[Приобретенные второстепенные навыки:]

[(Нет)]

40/100, хм. Думаю, один стервятник считается за 40хр. Но как я могу проверить описание своих навыков?

Я попробовал нажать на один из навыков, и открылось отдельное окно.

[Не удалось активировать навык. Причина: Пассивный]

Разве пассивные навыки не должны быть помещены в другую категорию? Неважно. Я просто хочу знать, что делает каждый навык. Может, подойдет что-то вроде длинного нажатия? Звучит как что-то из мобильной RPG, но...

[Предрассветная прогулка — позволяет пользователю путешествовать по всему миру. -4 МР/день]

Вот как. Погодите, просто прогулка требует МР? Что случится, если у меня закончится МР во время [Предрассветной прогулки]? Я просто растворюсь в воздухе? Я умру? Хотя расход был довольно щедрым; может быть, он компенсировался базовым восстановлением МР? Я посмотрю на это позже; а как насчет других навыков?

[Деконструкция — удерживаемые предметы будут разрушены, чтобы получить 20% их стоимости в ОИ и ХР.]

О? Это было довольно интересно. Означает ли это, что если я найду что-нибудь ценное и деконструирую это, то это будет распределено только как ХР или ОИ, или поровну? Независимо от этого, это означало, что я могу увеличивать ОИ, разрушая материалы! Но разве это не означает, что затраты на исследования будут огромными по сравнению с обычными ценами в ISX?

Тем не менее, это был идеальный вариант — возможно, они пытаются подтолкнуть игроков к самостоятельным действиям.

Однако здесь ничего не говорилось о том, как получить материалы, так что в перспективе, вероятно, можно будет просто нанять людей, которые будут охотиться за предметами для деконструкции. И еще один...

[Анализ — открывает экран персонажа, показывающий расширенные детали.]

Расширенные детали, ага. Я надеялся, что скоро смогу встретить настоящего человека, особенно учитывая, что я начал посреди этого проклятого влажного леса. Я даже не знал, где может находиться деревня.

Относилось ли это и к другим игрокам? Типа, я мог видеть их черты и все такое? Возможно, есть навык, который скрывает это, потому что это звучит как эксплуатация. И последнее...

[Закладка — позволяет сделать закладку в месте, в котором вы находитесь, чтобы получить к нему доступ для быстрой телепортации.]

Подождите... это здорово; какого черта? Если только я был там раньше, да? Тогда, если это так — самостоятельное исследование даст мне преимущество, потому что я всегда смогу вернуться в те точки, которые покинул, что было бы идеально для обеспечения знания географии вокруг меня.

Кстати говоря... Может быть, мне стоит попробовать поискать свое поселение? И черт, я не знал, как посмотреть свои ОИ. Я предполагал, что это будет доступно в том же меню, что и окно персонажа.

— Я должен начать поиски.

Я встал и снова направился к дороге из гравия в надежде найти свое поселение.

Мне удалось собраться с мыслями, пока я шел по дороге. Это было огромным изменением для игры. Тот факт, что они ввели прогрессию ХР для персонажа, означал, что каждый лидер будет иметь решающую роль в управлении делами. Один этот факт мог изменить всю стратегию. Я вижу два направления, в которых это может развиваться: первое — развитие по принципу «вести за собой», когда игрок направляет развитие своего государства, используя себя в качестве примера.

Другим направлением может стать Автономия. Эта перестройка расширила бы использование [Известных персонажей], сделав их прочным ядром для автономного управления и расширения. Это может закончиться тем же, чем занималось дворянство в прошлом, когда их черты становились полезными позже.

И, честно говоря, мне это понравилось. Неудивительно, что тот парень из «Улисса» был в восторге — если бы больше не было статичного государственного развития и оно полностью

зависело от того, как персонаж игрока управляет им, кто знает, как все сложится? Любой фанатично эгалитарный [3] человек, вероятно, сочтет, что работать с их системой — сплошное мучение. Например, раньше в ICX существовала система родства.

Некоторые расы не любили работать с другими, в основном из-за общей истории.

Но давайте посмотрим на это воочию. В каком направлении буду двигаться я?

1. Перк (англ. perk, сокращение от англ. perquisite — льгота, привилегия) — понятие из мира компьютерных ролевых игр: некая особенная черта, элемент личности, отличительная особенность игрового персонажа.

2. Спаун (англ. Spawn) — это появление игроков и мобов в определённой точке игрового мира.

3. Эгалитаризм (фр. égalitarisme от égalité «равенство») — концепция, в основе которой лежит идея, предполагающая создание общества с равными социальными и гражданскими правами всех членов этого общества, и, как идеал — равенство прав и возможностей.

Противоположность элитаризма.

<http://tl.rulate.ru/book/73816/2380923>