Глава 11 - В поисках и встреча

Я брел по гравийной дороге, пока не увидел поднимающийся к небу дым. Это мог быть либо лесной пожар, либо лагерь.

Я сразу же направился в ту сторону, и, конечно, увидел несколько строений. В основном они состояли из домов, похожих на надворные постройки с соломенными крышами. Это напомнило мне фотографии в книгах о туземных длинных домиках, хотя эти были короче.

Я пока не подходил, но структура деревни была довольно простой. Длинные дома внизу, вероятно, были жилыми, так как по бокам находились, похоже, мастерские. Затем на вершине скалы, возвышающейся над всеми домами, стояло одинокое строение, которое, как я предположил, было хижинкой вождя.

Я попытался посмотреть поближе...

— Твою ж!..

[Добро пожаловать в ваше поселение — Атрианос!]

[Вы можете изменить название своего поселения, только достигнув населения в 30 жителей.]

[Вы можете получить доступ к окну исследований в хижине вождя.]

Внезапно появился экран. Я подпрыгнул в страхе из-за экрана, но наконец-то нашел свое поселение! Значит, стоило идти по дороге. Не говоря уже о том, что наконец-то я нашел, где можно получить доступ к исследованиям. Но я пока не хотел входить в деревню. Я хотел сначала осмотреть местность, в которой я начал.

Поэтому я пошел вокруг деревни по часовой стрелке. Я старался не отклоняться от деревни, чтобы потом найти ее снова, и концентрировался на значимых точках местности. Вскоре я заметил, что местность не была плоской — нас практически окружали болота, а одна сторона деревни упиралась в холм, так что не было очевидного направления для связи с внешним миром.

Болота были плохи по нескольким причинам. Одна из них заключалась в том, что они не давали хороших бонусов к производству пищи, поскольку на болотистой местности невозможно выращивать сельскохозяйственные культуры. Их осушение было технологией, доступной только в конце второго технологического уровня. Честно говоря, до этого было еще очень далеко.

Во-вторых, болота вызвали критический дебафф на скорость передвижения для всех юнитов, и даже если над ними были проложены дороги, скорость все равно оставалась плохой по

сравнению с обычной ровной местностью. Даже наличие дорог в лесах давало лучший показатель скорости, чем передвижение по болотам.

И, наконец, с точки зрения боя. Сражаться на болоте было сущим мучением, потому что местность снижала скорость и эффективность боя. Единственными юнитами, на которых это не сильно сказывалось, были легкая пехота и юниты с расовыми чертами, такими как Болотный режим, почти исключительный для нагов и ящеролюдов. Это привело к тому, что отряды стали бы медленнее вступать в бой, сплоченность строя легко нарушалась, а огромные штрафы накапливались по каждому показателю.

Еще было хуже для конных отрядов, так как они получали самые высокие штрафы. У пехоты штрафы увеличились до 33,67%, а у кавалерии и артиллерии — до 66,67%, что снизило их потенциал урона на 10%.

Можно было бы сказать: «Разве это не делает болота наиболее жизнеспособной оборонительной позицией?» Но нет, крепости можно было строить только на твердой земле. Если бы кто-то захотел сражаться здесь в оборонительной позиции, он также подверг бы себя дебаффу. Единственный случай, когда это не было не так, был бы рассветом мушкетной войны, потому что все были на радиусе поражения. Это, однако, лишало кавалерию всех преимуществ той эпохи, превращая сражение в тягомотину.

Но теперь я не мог жаловаться. Болота были обычным явлением на юге, и если я и был бы благодарен за что-то, так это за то, что любые приближающиеся силы будут замедлены болотами вокруг нас, что даст нам достаточно времени для организации обороны. В противном случае им пришлось бы перебираться через холмы, чтобы напасть с другой стороны. Это не совсем то, что они могли бы скрыть, и любые большие группы будут страдать от истощения, так как их будут преследовать мобы, стервятники могут служить хорошим примером.

Медь и железо будут появляться у холмов, и любой из них подойдет. Проблема в том, чтобы найти любой другой стратегический ресурс. Лошадей, для начала, можно было выращивать, пока мы были связаны с городом-государством, имеющим к ним доступ. Они были жизнеспособной ранней постройкой из-за производственных бонусов, которые они могли обеспечить. Особенно это касается технологии вагонов, которая позволяла строить поезда снабжения для армейских подразделений.

Но лошади не могли пастись здесь, потому что для этого требовался большой участок земли. Только осушив болота и дав траве расти, мы могли бы их содержать. Теперь, когда я задумался об этом, возможно, [Торговля] — это то, что нужно. Я мог бы получить эту технологию на ранней стадии ради немедленной торговли ресурсами, а с таким спауном она была бы более значимой, чем когда-либо.

Пока я бродил по последней части области, которую намеревался исследовать, я нашел особое животное, которое остановило меня на моем пути.

— Кюуууун.

Его бледно-фиолетовый мех блестел под лучами солнца. Он был не больше моей руки, если не считать пушистого хвоста. В ICX они считались [Известными персонажами], и они давали бонусы к морали и повышали лояльность поселений. Это были не совсем рабочие персонажи, а скорее домашние животные.

— Привет, малыш.

Я опустился на колени, разговаривая с животным. Это была лисица Лэйлинии. В игровой истории это были персонажи, настроенные на фей, что означало, что они происходят из тех же линий, что и феи. Они встречались редко и в основном оставались скрытыми, если только не были ранены или не заинтересовались кем-то из встречных.

— Эй, привет... — мягко сказал я лисе, приближаясь к ней.

Она молчала, оценивая меня, наверное. Когда я сделал еще один шаг вперед, она отступила назад. Вероятно, это было настолько близко, насколько я мог подойти.

— У меня нет угощения, извини.

Я был разочарован и также отступил назад.

— Я здесь, чтобы поприветствовать тебя, но не подходи слишком близко к деревне, хорошо?

Я разговаривал с лисой. Я даже не знал, понимает ли она меня. Но, несмотря на это, поскольку я показал, что не собираюсь причинять ей вреда и соблюдаю дистанцию, она оставалась там некоторое время. Я ушел, прежде чем на меня обратили внимание, как на какого-то незнакомца, разговаривающего с животным, и возобновил свою задачу по осмотру окрестностей.

К моему удивлению, в стороне была заросшая травой тропинка. Она находилась прямо под обрывом скалы и вела в подземную область. Я хотел исследовать ее, но, услышав тяжелое дыхание изнутри, решил, что оно того не стоит. В конце концов, я знал, кто издает такие звуки.

Минотавры. Они были стражами глубин мира, естественными мобами-привратниками для проникновения в подземный биом. Честно говоря, я не стал возиться с этим регионом, в основном потому, что там было полно враждебных мобов, с которыми было проблематично справиться. Не говоря уже о том, что создание инфраструктуры под землей для снабжения армии было бы обременительным, если бы вы не нашли естественную сеть пещер.

И даже тогда возможность нападения всегда витала над всеми, кто задерживался в Подземье. Оно было настолько враждебным, что единственным способом усмирить его было размещение внутри огромных армий для обеспечения безопасности. Это, конечно, было лишь экономией ресурсов и численности армии, потому что лучше было бы отгородиться стеной или построить

крепость у входа в пещеру. Это было проще в управлении и легче в обороне.

Подземье давала только два преимущества. Во-первых, там можно было добывать полезные ископаемые.

Иногда там возникали гномьи города-государства, и они были идеальной территорией для торговли рудой. Все ресурсы на основе металлов, а иногда и редкие материалы для предметов роскоши, давали хорошие бонусы.

Второе — это маневренность, возможная при использовании туннелей. Для начала, наша позиция была хорошим примером: болотистая местность — это то, что не стоит пересекать, если вы не знаете, что враг не сможет организовать успешную оборону. Именно поэтому перемещение под землю и атака оттуда были бы лучшей идеей, поскольку это давало бы элемент неожиданности.

Я все еще не знал, или вернее, был здешним нубом, если хотел расширить здесь пространство. Минотавр все еще был проблемой, поскольку он был достаточно живуч, пушки были лучшим способом борьбы с ним. На этом я закончил разведку местности. Это была невыгодная стартовая позиция, но все же в какой-то степени приемлемая.

Позиция была очень удобной для обороны. Однако, с точки зрения расширения, все было плохо. Единственное направление, в котором мы могли бы расшириться, — это склон холма. Это было немного удачно из-за того, как он был расположен.

На холмах было много лугов, особенно на более плоских участках. Небольшой пруд, обнаруженный ранее, также свидетельствовал о том, что воды будет много, а это еще один источник, который нужно использовать.

Я проверил деревню ранее, и они все еще полагались на колодец с ручным приводом. Это был не современный, стереотипный круглый колодец, а колодец из деревянных досок, сложенных в стопку, с веревкой, привязанной к пробке, которая также была палкой. Это было довольно примитивно, но я, честно говоря, не представлял, дает ли он тот же эффект, что и обычный колодец.

Здесь было много вещей, которые нужно было исправить, но я все еще видел возможность того, что все получится.

Я прошел в хижину вождя, единственное здание, построенное на возвышенности. Я подошел к обрыву и обнаружил, что добрался до здания ближе к закату.

— Мне... надо было прийти сюда раньше. О боже, мои легкие.

Я дышал с трудом, пытаюсь идти. Мне нужно было взобраться на стену скалы, что я и сделал,

потому что это было не так далеко... или я так думал. Я чувствовал себя горным козлом, карабкаясь по скалистой тропе. Это была невероятная боль в заднице, это точно, и я чувствовал, как болит все мое тело.

— Теперь я сожалею, что не брал уроки скалолазания во время службы в армии. Ладно, — выдохнул я, садясь внутри хижины.

Внутри все было так же, как и снаружи — круглая площадка с соломенным полом. Здесь была кровать из кожи и шерсти и небольшой стол со стулом. Это было вполне приличное место. Что-то, где я даже мог бы жить.

— Так, исследование.

Я еще раз проверил окно персонажа, и действительно, появилось новое окно с пометкой [Исследование].

[Текущие доступные ОИ: 290]

[Доступные варианты исследований: (Уровень 1)]

Сельское хозяйство — 250, открывает Ирригацию (У1)

Гончарное дело — 250, открывает Каменную кладку (У1)

Горное дело — 250, открывает Обработку бронзы (У1)

Астрология — 250, открывает Мореплавание (У1)

Бартер — 250, открывает Мореплавание (У1)

Письменность — 250, открывает Дебаты (У1)

Наконец, варианты исследований! Это был мой следующий шаг в плане развития.

Их названия уже говорили о том, какие эффекты они дают. Сельское хозяйство позволяет создавать фермы, Гончарное дело — строить керамические мастерские, Горное дело — добывать полезные ископаемые. Астрология должна открыть вкладку религии и бонус к движению для кораблей, Бартер открывает доступ к торговле с иностранными городами, а Письменность позволяет выбрать Ученого, который дает бонус к накоплению ОИ.

Однако я не был уверен, что здесь эти эффекты будут такими же. В конце концов, мне уже

показали, что это будет не та же самая игра, что и ICX, а с механикой RPG и всем остальным. И для начала, к моему удивлению, деревня была с уже исследованными тремя общими технологиями.

[Обучение] — позволяет локально производить ОИ.

[Охота] — позволяет добывать пищу в дикой природе. Увеличивает бонус к стрельбе из лука на +1.

[Стрельба из лука] — использование луков открывает оружейную мануфактуру для луков и пращей.

Подождите. Эти эффекты были совершенно другими, чем ICX! Я совершил ошибку? Я должен посмотреть, если я нажму на него, верно? Я бы выбрал первое исследование.

[Бартер] — позволяет вести внешнюю торговлю и разблокирует торговую книгу. Бонус к торговому доходу +2%.

Это было совершенно другое; святое дерьмо. Разблокирует торговую книгу? Что это за хрень, черт возьми? Я не узнаю, если не изучу этот вопрос, поэтому я нажал на него. Однако...

— Кто ты? Что ты...

Раздался голос сзади меня, и я повернул голову в сторону его источника. Когда я закончил нажимать на кнопку, на столе материализовалась книга. Я даже не успел среагировать, как появилось еще одно окно.

[Бартер исследован. Прогресс распространения: 0%]

Что, блядь, происходит?

<http://tl.rulate.ru/book/73816/2380956>