В своем исходном коде “Empire defense” – игра оборонного типа, а каков главный принцип таких игр? Ответ прост: все монстры обладают определенной моделью поведения, чтобы игроку было проще продумывать стратегии противодействия им.

Большинство монстров в “Empire defense” имели лишь одну установку: убийство людей. По кратчайшему пути, убить ближайших. И такой простой тип поведения давал игроку широкий ассортимент возможных контрмер.

Самая простая стратегия - заманивание. Вы можете послать небольшой отряд, чтобы привлечь внимание монстров и направить их в нужную точку.

Второе, что я использовал наиболее часто: контроль пути. Необходимо было лишь перекрыть дорогу деревянными баррикадами, стенами и прочими заграждениями, чтобы направить монстров или вовсе остановить их передвижения. Конечно, если заблокировать путь полностью, то монстры будут прорываться сквозь заграждения, но если оставить узкий проход, заведя их туда с помощью небольшого отряда, то они словно послушное стадо будут двигаться лишь по приготовленному мною пути, в конце которого их ждет шквальный огонь. Собери врагов в одном месте и уничтожь их. Просто. Основа любых тактик: зона поражения.

Я сжал кулаки, глядя как монстры просачивались в узкий проход между стенами. Пушки давали залпы по ним одна за другой. Пробравшиеся через заграждения доспехи плавились от взрывов.

- Продолжайте стрелять! – Работа на стенах кипела изо всех сил. – Стреляйте! Стреляйте без перерывов! Стреляйте, пока ствол пушки не расплавится!

Лукас повторил мой приказ, донося его до солдат.

- Огонь, перезарядка, огонь! Не давайте им расслабиться ни на мгновение!

Со всех уже пот стекал ручьями, но солдаты послушно подтаскивали к пушкам ядра, бесконечно давая залпы.

Отдаленные выстрелы превращались у земли во взрывы – фантомная армия бессильно таяла. Но это не конец. Еще нет.

- Лили! - Я повернулся в сторону крепости. – Что насчет гравитационного поля?

- Готово! – Лили, ставшая ответственной за артефакты, перекрикивала грохот.

- Запускай!

- Да! Гравитационный щит, активация! – Алхимики, ждавшие своего часа, одновременно закричав, активировали серо-коричневый магический аппарат.

- Запуск артефакта!

С непонятным звуком гравитационный щит стал запускаться. Один из восстановленных R ранговых артефактов. Его эффект до смешного прост: усилить гравитацию в определенном месте, тем самым замедлив врага.

Так просто, но действенно.

Когда гравитационное поле закрыло зону поражения, облаченные в тяжёлые доспехи монстры замедлились и того больше. А еще, процент попаданий пушек по ним вырос в разы.

- ...Теперь нам нужно только продолжать стрелять, и все будет кончено, верно? – Дэмиен смотрел на огненный пир вместе со мной. – Эти монстры не смогут пробиться.

Я промолчал. Огонь уничтожал фантомную армию, но если бы их было так просто остановить, я бы никогда не счел их худшими врагами, и никогда бы не стал избегать боя с ними, бесконечно перезапуская игру.

И вот, как и ожидалось.

Кланк, кланк...!

Монстры один за другим покидали зону поражения сквозь густой дым от взрывов.

Все Живые Доспехи держали в своих руках щиты.

Они держали щиты без прорех перед собой, уменьшая эффективность пушек и выдерживая взрывы.

В первую очередь, они - монстры, созданные из прочной брони.

Эффективность атаки резко упала. Даже если огонь был сосредоточен в одной точке, чтобы нанести максимум урона, нельзя было убить каждого из них.

- Баллиста! – Именно поэтому я подготовил специальный отряд зачистки. – Стреляйте по выжившим!

Лукас тут же повторил мой приказ.

- Огонь!

- Есть! Огонь! – Выжидавшие солдаты открыли точечный огонь, огромные стрелы полетели во врага. Воздух зазвенел от звука спущенных тетив.

Щиты монстров с жутким скрежетом разламывались, а сами они, и так потрепанные бесконечными залпами артиллерии, один за одним падали на землю.

Я посмотрел за стену, - железные уроды валились с ног как испуганные коровы, - и открыл окно информации.

[Информация о врагах – Уровень первый]

[Ур.? ???: 1]

[Ур. 5 Оживший доспех: 810 (убито: 242)]

Количество убитых росло с поражающей скоростью. Отлично, как и планировалось. Зона поражения оправдывала себя на ура: собрать всех и вынести одним махом. Основа любой тактики и “Empire defense”. Мы всего на первом уровне, и все равно все отлично справляются с отведенными ролями. Если так продолжиться, то…

- Ваше высочество!

Однако… Эта игра не настолько проста.

- Монстры обходят стену!

Я спешно повернулся в сторону, куда указывал Лукас, и поднес к глазам подзорную трубу. И с права, и с лева небольшие группы доспехов обходили стену, продвигаясь вперед. Если бы я просто перегородил весь путь – ограждение бы пробили достаточно быстро, поэтому я оставил небольшие пространства по краям. И когда путь посередине был заблокирован, задние ряды ринулись в обход. Их не очень много, но все равно. Любой враг должен быть остановлен.

- Юпитер! – Она со своей командой стояла под стенами крепости. – Остановите их с помощью тактики "бей и беги"!

- Как прикажете. – Юпитер кивнула и пришпорила лошадь. – Пора работать! Соберитесь малышня!

Команда выдвинулась. Юпитер раскинула в сторону руки, несясь прямо в сторону монстров.

- Попробуйте-ка это! – Молнии полетели во врагов, поджаривая их до красновато-пепельной корочки.

Отлично, Юпитер справится с блоком правой стороны. Остались те, что слева. Я повернулся, и, когда наши глаза встретились, Дэмиен сглотнул.

- Ва…ше Высочество…

- Твоя очередь. – Я указал на наступающих монстров. – Пристрели их.

- Есть! – Дэмиен сжал арбалет в руках и подбежал к стене, прицеливаясь. Секунда, выстрел. Дэмиен не смотрел вниз, не смотрел на монстров, и с пронзительным свистом стрела полетела вперед, намного дальше, чем мог бы выстрелить обычный арбалет. Выбранный целью доспех впереди поднял щит.

Вшух!

Стрела изогнула его тело, словно змея, прочертила в воздухе замысловатую траекторию и пронзила доспех прямо между шлемом и нагрудником. Небольшое голубое пламя с мерцанием начало рассеиваться. Движение бронированного монстра остановилось в одно мгновение, как будто его пронзили в сердце. Затем пустые доспехи упали на пол.

Смотрящие на это со стен солдаты не удержали падающих челюстей. Я улыбнулся.

Глаза тысячи миль – абсолютное читерство. Этот навык находит слабое место противника и безошибочно направляет туда снаряд. Хотя признаю, я не был уверен, удастся ли разрушить призрачное ядро обычной стрелой. Насколько же это невероятная способность?

Дэмиен продолжил стрелять, даже не сделав вдоха. И все его стрелы поразили свои цели. Безошибочно. Метко. Безжалостно. Один выстрел – одна смерть. Поразительный навык. Солдаты вокруг не могли скрыть своего удивления, так и стоя с раскрытыми ртами, но Дэмиен не обращал на них никакого внимания, перезаряжая арбалет и стреляя вновь.

Посередине – зона поражения, справа – Юпитер со своей командой, слева –Дэмиен со сто процентным попаданием. Оборонный бой протекал чересчур идеально.

[Информация о врагах – Первый уровень]

[Ур.? ???: 1]

[Ур.5 Оживший доспех: 560 (Убито: 492)]

Отлично! Почти пятьсот убийств. Таким темпом мы без проблем доберемся до босса. План воплощается без сбоев.

Я довольно оглядел стабильно справляющуюся с наплывом монстров оборонную линию, когда заметил кое-что.

Какого фига, опять?

От мертвых доспехов в воздух поднималось что-то отдаленно напоминающее дым. Не помню подобного в игре.

Туман медленно собирался в воздухе, сгущаясь и сливаясь.

То, что изначально было беловатым, становилось все более ярким. Чем больше монстров умирало, тем ярче он становился...

И когда счетчик в окне достиг пятисот…

Окно информации, звякнув, обновилось.

[Информация о врагах – уровень первый]

[Ур. 25 Призрачный владыка: 1]

[Ур.5 Ожившийй доспех: 552 (убито: 500)]

Накаркал…

Босс появился. Призрачный владыка, командир фантомной армии. Я знатно опешил, когда информация обновилась, но дальше ситуация стала лишь усугубляться: энергия собралась в воздухе, приобретая форму фигуры с вывернутыми конечностями, в рваной одежде… Гигантский призрак, это можно было назвать так.

Босс призрачной армии наконец-то явил себя. Обычно он появлялся после полного уничтожения фантомного легиона, поскольку состоял из энергии падших доспехов - силы ими движущей. Легион силен сам по себе, но появлявшийся после них монстр был еще сильнее. Второй этап и без того неравной битвы.

Однако мы еще не одолели всех призрачных солдат. Почему он уже здесь?

Появившийся владыка не делал ничего: не применял дебаффов, не атаковал, просто парил в

воздухе, но мы больше не в игре.

- Ч…Что это?!

- Какого… Какого черта?!

Это реальность. Здесь одного появления огромного парящего в воздухе монстра хватит, чтобы люди впали в панику.

Я сжал зубы. Черт. В этом вся разница между людскими войнами и сражениями с монстрами. Страх. Страх перед сверхъестественным, необъяснимым. Одно существование чего-то такого внушает ужас. А когда это грозит отнять твою жизнь…

Эффективность обороны рухнула. И страх испытывали не только люди. Лошади не смогли преодолеть страх и начали вставать на дабы и брыкаться. Они не могли выдержать жути, которую излучал монстр уровня босса. Боевые лошади из отряда Юпитера, которые вели партизанские действия за стенами города, не стали исключением.

Лошади взбесились, и Юпитер, которая готовилась к следующему заклинанию молнии, потеряла равновесие и упала с седла. Вслед за ней один за одним из седел попадали и остальные герои.

Я смотрел на этот хаос понимая, что это трындец. Юпитер лежала на земле видимо без сознания. Она изо всех сил попыталась подняться после удара головой о землю, но не смогла и в итоге потеряла сознание.

Тем временем Живые Доспехи, вырвавшиеся из ослабленной Зоны Поражения, бросились на них как сумасшедшие.

Вот и начался истинный ад. Черт. Опять.

http://tl.rulate.ru/book/96841/2510208