24 глава

Цинь Юй кивнул:

– Конечно, проблем нет.

Для начала объясню значение открытия. Открытие относится к сюжету, с которого начинается история каждого игрока после входа в игру. Это похоже на историю происхождения в фильмах о супергероях и рассказывает о причинах и следствиях ваших способностей.

Однако следует отметить, если цепочка вашего открытия оборвется, возможен провал, тогда вы начнете игру по умолчанию обычным человеком или просто удалите аккаунт и начнете заново.

Помимо одиннадцати открытий для обычных людей, остальные десять открытий можно разделить на два типа: первое - открытия родословных, второе - открытия способностей.

Инопланетяне, мутанты, люди Икс, трансформеры и асгардцы – это открытия родословных.

Первый тип открытий – инопланетяне.

Это инопланетное начало больше всего подходит гражданским игрокам, потому что потолок очень низкий, но нижний предел высокий. Так называемый высокий разворот и низкий ход, вот оно. В этот раз игрок выступает в роли инопланетянина, попавшего случайно на Землю. Есть много видов инопланетян, у каждого свои плюсы. Например, скурулы – они могут превращаться в других людей, и задания выполнять очень удобно.

Шандаарцы – они больше всех похожи на людей, обладают мощными технологиями, у них свое технологическое древо, подходят для игры на технологическом пути.

Крии – толстокожие, очень крепкие и выносливые в боях, подходят для воинских специализаций.

В целом, изначальная сила инопланетян гораздо выше, чем у землян, но у инопланетян есть большой недостаток – очень трудно набирать репутацию, точнее, репутацию на Земле, потому что земляне инстинктивно не доверяют инопланетянам. Поэтому все престиж-очки, которые инопланетяне накапливают на Земле, получат 50%-ный штраф.

Конечно, у инопланетян есть преимущества в наборе престижа – престиж их родной звездной цивилизации изначально дружелюбный, будет 100%-ное увеличение престижа. Но ядром вселенной Marvel все-таки является Земля. Большинство историй разворачиваются на Земле. Поэтому в целом престиж все равно вредит больше, чем приносит пользы, позже будет неудобно.

Когда Ци Цзяньфэй это услышал, он покачал головой:

– Забудь, я все равно хочу быть в самой сильной группе в игре, я не гражданский игрок.

Хорошо, продолжим. Второй тип открытий – мутанты.

Мутанты, вы, конечно, о них слышали, это мутанты из серии фильмов Люди Икс. Если вы выберете это открытие, вы столкнетесь с кризисом в открывающей миссии, а затем активируете свои мутантные способности во время кризиса. Эти мутантные способности в определенной степени приобретаются случайным образом, так что вы можете получить очень мощные суперсилы, например контроль магнетизма Магнето или контроль разума Профессора Икс, но также возможно получить менее мощные способности, например способность менять цвет, как у Ежика в фильме Люди Икс 3.

Ци Цзяньфэй сказал:

– Такая яма? Разве это не полная удача?

Цинь Юй покачал головой и сказал:

– Так нельзя говорить. Приобретение способностей у этого мутанта можно контролировать в определенной степени. Ключ в том, каким образом вы активируете способность. Например, кто-то выстрелил в вас. Если вы выберете использовать психическую силу, чтобы насильно не допустить пулю, это может активировать способность Магнето контролировать металл или способность Феникс контролировать разум.

Если вы захотите полагаться на ловкость, чтобы увернуться от пуль, тогда вы можете активировать способность быстрого серебра к скорости или способность голубого дьявола молниеносно перемещаться.

Если вы вообще не прячетесь и хотите полагаться на свое тело, чтобы сопротивляться пулям, тогда вы можете активировать стальное воплощение Железного Человека.

Если вы даже не сопротивляетесь и вас просто ранили, тогда в основном вы активируете быстрое исцеление Росомахи или иллюзорную способность Кошки-Призрака.

Так что способность активации во многом зависит от вашего субъективного сознания.

Но в целом эти способности относительно слабы на ранней стадии. Например, даже если у вас есть способность Магнето манипулировать металлами, в ранней стадии у вас может быть всего лишь монетка для зажигалки или что-то такое. Для дальнейшего усиления требуется постоянная практика и продвинутые задания. Невозможно так быстро стать настолько могущественным, как мутанты в фильмах.

Ци Цзяньфэй сказал:

– Ну, значит, для вступления в силу нужна очень поздняя стадия, тогда продолжай.

Цинь Юй кивнул.

Третий тип открытий – вырожденцы.

Вырожденцы очень похожи на мутантов. Разница в том, что мутанты активируют скрытые в теле мутантные гены и приобретают свои врожденные способности, а вырожденцы приобретают мутировавшие способности из-за случайного внешнего стимула. Представителем вырожденцев является Человек-Паук, Фантастическая Четверка, Электрик, Доктор Ящерица и т.д.

Вырожденцы очень похожи на мутантов и имеют всякие способности, но разница в том, что способности вырожденцев в целом склоняются к физическим изменениям, но не хватает духовных.

Например, у Грозы и у Диангуана есть способность управлять молниями. Диангуан использует клетки для управления молниями, а Гроза – психическую силу для управления молниями.

В открывающем сюжете вырожденца вы "случайно" попадете в место вроде лаборатории, и вы "случайно" станете жертвой эксперимента. И эксперимент, в который вы "случайно" попали, определяет вашу мутировавшую способность.

Например, Человек-Паук случайно укушен пауком и превращается в Человека-Паука. Фантастическая Четверка случайно сфотографирована под космической радиацией, так они стали Фантастической Четверкой. Электрик случайно упал в пруд с мутантными электрическими угрями, и так он получил способность контролировать молнии.

Песочный Человек случайно слит с песком воедино, и в итоге он приобрел способность управлять песком.

Так что в открытии вырожденца вам обязательно нужно выбрать подходящую опасность. В основном, каким путем вы пойдете, такую способность и получите.

Ци Цзяньфэй вдруг услышал нечто такое:

– Да чтоб меня, тогда если я упаду в выгребную яму, разве я не стану Человеком-Говнюком?

Цинь Юй едва не брызнул глотком Кока-колы, но подумав, кивнул – да, боюсь, что он и впрямь станет Человеком-Говнюком.

Но подумав, мутировавший монстр, состоящий из экскрементов, и правда интересно себе представить. Во время боя мне не нужно драться или убивать врага. Может быть, это может быть очень сильным, но, думаю, никто не осмелится играть такой персонаж, да и Цинь Юй сильно сомневается, будет ли в разных лабораториях вырожденческого старта лаборатория по изучению фекалий.

Преимущество этих вырожденцев в том, что они будут относительно сильными изначально, и не требуется повторное взращивание, как у мутантов.

Но недостаток в том, что потолок способностей относительно невысок, неважно, насколько вы будете практиковаться, их трудно усилить, но можно комбинировать с другими видами способностей.

Кроме того, из-за мутации очень вероятно, что вырожденец претерпит изменения во внешности и станет менее похожим на человека. Как Человек-Паук, он освещен ореолом протагониста. В большинстве случаев он станет Песочным Человеком, Человеком-Молнией, Доктором Ящером и другими монстрами.

Ци Цзяньфэй покачал головой:

– Я лично предпочитаю, чтобы мой облик напоминал человека, так что продолжай.

Четвертый тип открытий – трансформеры.

Представителем является Капитан Америка, Зимний Солдат.

Трансформеры – это результат трансформации и усиления обычных людей. Это в основном улучшенная версия людей. Сила, скорость, выносливость, реакция и мощность намного выше, чем у обычных людей. Конечно, они не настолько сильны, как Команда А, но в два-три раза сильнее обычных людей точно нет проблем, а после улучшения и усиления на более поздней стадии можно достичь уровня К оманды А или даже выше.

Этих трансформеров можно считать более умеренным выбором, потому что независимо от того, какую профессию вы выберете для трансформеров на более поздней стадии, есть определенные преимущества и нет побочных эффектов, но относительно это не настолько отличительно.

Пятое открытие – Асгард.

Это начало немного похоже на трансформеров, потому что асгардцы по сути улучшенная версия людей. Разница в том, что асгардцы могут изучать некоторую уникальную Асгардскую магию и боевые навыки на более поздней стадии и использовать престиж Асгарда.

Недостатки, как у инопланетян. Асгардцы по сути инопланетяне. На Земле будут некоторые ограничения, такие как престиж, а асгардцы не могут выбирать свою веру, они могут следовать только Одину. Черт, это ограничение довольно весомое, потому что во вселенной Marvel все еще много богов и демонов.

Хорошо, это пять родословных происхождений.

http://tl.rulate.ru/book/103801/3663765