

Далее пять вариантов открытия персонажа.

Первый вариант: наследник тайного искусства.

В этом варианте игрока, только появившись в игре, атакует таинственная организация. Из диалога с врагами игрок узнаёт, что его предок был когда-то членом влиятельной организации/секты/академии и практиковал необычные боевые искусства/магию/колдовство.

И вот игроку удалось найти наследие, оставленное его предком, и получить его силу.

— Погоди-ка, — внезапно сказал Цзянь Фэй, — это тоже случайно?

Кивнул Цинь Юй:

— Да, в известной степени случайно, но как и в других началах, здесь тоже есть определённый выбор.

После побега от первых преследователей ты получишь письмо от предка с указанием спрятаться в древнем особняке и найти там наследственный предмет, чтобы обрести наследие.

Хотя в письме говорилось об одном предмете, фактически все вещи в особняке — возможные наследийные предметы.

И каждому соответствует своя способность. Например, если ты находишь меч — возможно, получишь силу фехтования и способность призывать дух меча. Если волшебную палочку — колдовство.

По сути, не важно, что ты найдёшь в особняке — система свяжет это с какой-нибудь древней тайной, даже если ты просто поднимешь кирпич или выкопаешь лопату.

Чтобы определить предмет, нужно капнуть на него кровью — предмет засветится, и ты получишь базовые способности, связанные с этой системой. Победы преследователей — и сюжетное вступление закончится.

— Звучит интересно, — Цзянь Фэй велел продолжать.

Шестой вариант: оккультист.

Здесь ты играешь учёного, интересующегося оккультизмом. В колледже от таинственного

незнакомца получаешь сведения об оккультизме, отправляешься в древнюю библиотеку, случайно привлекаешь внимание мистической сущности и обретаешь тайную силу.

Очень похоже на наследника, только вместо особняка — библиотека, а вместо наследственных предметов — книги и оккультные материалы. И в зависимости от найденного тома активируется разная сила.

Скажем, нашёл книгу по греческой мифологии — возможно, привлечёшь внимание Зевса или Афины. А откопал Новый Завет — получишь силу Бога.

У оккультиста множество стартовых возможностей, но в целом они относительно мощные. В конце концов, их внимание привлекли боги и демоны или подобные существа. Если тебе немного силы не достанет — это ненормально. Слабым точно не будешь. Если повезёт — сразу станешь глашатаем какого-нибудь божества в этом мире.

Конечно, минусы тоже очевидны — привлёк внимание высших сил. Если заметят, что ты пакостишь от их имени — пиши пропало. Да и среди книг в библиотеке могут встретиться тома злобных богов. Вдруг привлечёшь внимание Азатота из мифов Ктулху, который специализируется на заманивании в ловушку верующих — тут уж плачь.

В общем, пределы старта очень высоки — сильно, зато потом будет сложнее, ведь чем мощнее божество, тем больше придётся ему угождать вплоть до кровавых жертвоприношений, чтобы выполнять задания богов и демонов.

Третий вариант старта: научный исследователь.

Это типичное начало научно-фантастического фильма — играешь за учёного, который устраивается в большую лабораторию, где ты также выбираешь тему исследований: оружие на основе энергии, роботы, экзоскелеты, летательные аппараты и всё такое.

Овладев разработанной технологией, лабораторию, где находится игрок, атакуют таинственные силы. Используя созданную вещь, игрок должен отбить атаку — и встать на путь супергеройства.

Старт учёного — обычный технологический путь, но если пойдёшь по другому — лучше не выбирать. В крайнем случае с самого начала получишь очень полезный технологический предмет, но проку или бонусов к способностям он не даст.

Четвёртый вариант: выживший в войне.

Тут играешь за бывалого ветерана боевых действий, бойца спецподразделения или тайной армии — в общем, крутого парня.

Игрок получает приказ на очень опасное задание.

Это скорее напоминает шутер вроде «Call of Duty: Modern Warfare» — сплошные драки и бои. От начала до конца нужно расстреливать врагов, проходить задания. В итоге (при успешном прохождении сюжета) выживает лишь игрок — отсюда и пошло название.

Нужно иметь в виду, что игрок в этом сценарии обретает навыки использования разнообразного оружия, управления военной техникой, знания из военного дела и прочее — всё то, что он применял в сценарии. Если ты летал на самолёте — автоматически выучишь пилотирование. Если стрелял из снайперской винтовки — освоишь её.

Так что, выбрав этот старт, лучше испробовать побольше оружия, техники, снаряжения — по одному выучишь, много заработаешь.

Эти способности выглядят вполне обыденно, но на самом деле это самые мощные на начальном этапе.

— Почему? — удивился Цзянь Фэй. По его мнению, сколь бы крутым ни был боец спецназа, он не сравнится с супергероями. В конце концов, в фильмах армейцы обычно пушечное мясо.

Объяснил Цинь Юй:

— Потому что в реальности нет ауры главного героя. Даже маг, трансформер или мутант с силами повыше человеческих — если только защита не сработала, от пули сдохнет моментально. Даже если пуля не берёт — РПГ точно решит проблему. Так что на раннем этапе огнестрел куда эффективнее для убийства, а в его применении лучше бойцы. Поэтому для всех этот старт — самый мощный, правда лишь на начальной стадии.

Потом, разумеется, превосходство сойдёт на нет, хотя слабым ты не станешь — благодаря разнообразному вооружению и технике сила сохранится.

Пятый вариант: проклятый.

В этом сценарии ты играешь обычного человека, отправившегося отдохнуть куда-то. От выбранного места отдыха зависит полученная способность. Скажем, поехал в замок в Румынии — скорее всего, тебя укусят и превратят в вампира.

Отправился на карибский остров — возможно, вселят дух умершего пирата.

А если на ферму в глубинку — ждут проклятья индейцев.

Итог всегда один — игрока проклинаят или вселяют, и помимо мощных способностей он

становится пугающим существом вроде Призрачного Гонщика.

Эти способности тоже очень сильные изначально, правда проклятия несут и негативный эффект. Например, вампиры боятся солнечного света и легко обездвигиваются.

Вот пять стартовых вариантов.

<http://tl.rulate.ru/book/103801/3663766>