

В начале игры надо следовать советам админов.

"Статус", – подумал я и увидел знакомые каждому геймеру строки характеристик игрового персонажа.

*

"Имя: Оби-Ван Кеноби (выбор имени возможен)

Статус: Человек

Класс: Падаван Консул (изменение класса возможно)

Уровень: 16 (261,490/ 275,200)

Сила: 10

Ловкость: 15

Телосложение: 14

Мудрость: 9

Интеллект: 6

Харизма: 12

Жизнь: 140

Энергия: 220

Свободно для распределения: Пункты характеристик: 0. Пункты навыков/техники/специальности: 0

Навыки: Тело игрока: макс. Разум игрока: макс. Полиглот: макс. Наблюдательность 1 уровень.

Техники: Шии-Чо 1 уровень, Атару 2 уровень, Боевое предвидение 2 уровень, Медитация 3 уровень, Телекинез 1 уровень, Убеждение Силы 1 уровень,

Меху-деру 1 уровень, Исцеление Силы 1 уровень, Провидение 1 уровень

Специальности: Навигация 1 уровень, Дипломатия 2 уровень.

Титулы и достижения: Игрок".

*

Какой корявый билд... а как это исправить? Техники вроде бы нормальные, но вот статистика вообще дурная. Раскачанная в бойца и при этом класс "консул". Это же не мечник, он должен быть маг и дипломат, а у него мозгов и запаса маны совсем нет, одна Харизма.

Хватит возмущаться, надо сначала почитать значения статуса с конца. Мне сразу непонятна "энергия", это что. "мана" здесь так называется?

Начнём с конца. Приятно, что есть хоть какое-то достижение.

*

"Игрок – тебе дана возможность изменить историю Далёкой-далёкой Галактики, выраженной набором численных показателей характеристик, способностей и умений игрока, артефактов и НПС".

*

Понятно. Я помню, что главный бонус в том, что уровень атрибутов не уменьшается со временем. Если я не буду тренироваться, моя физическая сила не ослабнет. Однажды выученные знания никогда не забудутся. Что там у нас дальше?

Техники все нужные. Потом подробнее посмотрю. Надо уточнить значение Навыков.

Тело игрока позволяет жить пока запас пунктов жизни не упадет до нуля.

Стоп, стоп, стоп. Это же потенциальное бессмертие!

Если не нарываться на конфликт с летальным исходом, я до нападения ёжиков доживу. А стареть буду? Мне нравится молодым жить. 25 лет, это же самый кайф! Ладно, посмотрим, что у нас дальше про Тело.

Сон в комфортной обстановке восстанавливает запас здоровья и маны, тьфу, энергии силы. Понятно, что на первых уровнях надо вовремя выйти из боя и спрятаться в уютной норке. И

артефактные доспехи надо искать.

Разум игрока – крутейший бонус! На меня невозможно воздействовать негативными ментальными эффектами и местными техниками внушения Силой.

Я счастлив – Йода, ушами шевели и боромотай слова ты. Тьфу! Длинноухий чебурашка на самом деле говорит странно меняя порядок слов в предложениях.

В моих мозгах не смогут копаться всякие магистры джедаев и сволочь Палпатин. Главное в другом! Меня голокроны ситхов не смогут одурачить! Ой, призраки ситхов вроде бы и силовыми техниками могут владеть... придушить наглого игрока они могут или нет? Не помню. Не надо связываться с голокронами ситхов.

В любом случае, Разум игрока – это чит. И чего это я про голокроны ситхов подумал?

*

"Полиглот даёт Игроку понимание/чтение/письмо на всех языках Галактики".

*

Это супер бонус! В голове пронеслись мысли о том, что я смогу читать древние книги и другие тайные надписи.

Наблюдательность первого уровня позволяет видеть начальные значения элементов окружающего мира.

Поня-я-я-тно. Классические бонусы на старте. Навыки, это мои Системно-игровые возможности, которые надо развивать.

Надо с Атрибутами разобраться, не так всё плохо, как показалось в начале. Мудрость и Интеллект можно подтянуть. Мечемахательство тоже нужная вещь для джедая, этот Кеноби хорошо раскачан в мечника, и мне осталось развить его в достойного местного мага.

Я сосредоточился на названиях атрибутов. Кстати, простота изучения особенностей игры мне нравится, не надо постоянно лезть в Справку, сосредоточил внимание на каждом "слове" перед глазами и можешь увидеть определение.

*

"Энергия – запас энергии необходимой для активации техник Силы. Количество энергии

Игрока зависит от характеристики Мудрость и класса Игрока.

Класс – влияет на модификатор характеристик и умений Игрока".

*

Ясно, мир фантастический, кругом космические корабли в гипере летают и бластеры "пиу-пиу" делают, поэтому термин "мана" заменили на технологическое слово "энергия". Как интересно, как начинающий Игру, я могу Класс сменить... А какие у меня варианты?

Присмотрелся к надписи "класс" и перед глазами раскрылась новая информация. Ого! Шесть вариантов развития на старте игры! Три для светлых персонажей и три для тёмных. Выбор начального класса мне доступен. И выбор непрост...

Сейчас я канонный Оби-Ван, падаван, персонаж Светлой стороны Силы, которая имеет три варианта развития: Страж. Тень. Консул. Знакомые по новеллам и википедии названия, но смысл проще, чем в Каноне Лукаса. Мечемахатель, Универсал, Мастер силовых техник, то есть местный Маг.

На Тёмной стороне расклад параллельный. Только названия изменились: Воин, Ассасин, Тёмный аколит.

Что здесь у нас с магией? Что за модификаторы у личинки джедая?

*

"Падаван Консул. 1 пункт Телосложения даёт 1 пункт Жизни, 1 пункт Мудрости даёт 2 пункта энергии силы".

*

Прочитал значения других классов. Простые множители, с неравномерным разделением трёх единиц. Воин даёт 2 к телу, 1 к магии. Универсал даёт 1.5 и к телу и к магии. Сторонники пути местной магии – техник Силы – получают 1 к телу и 2 к запасу энергии.

Но главное я увидел далее, когда сосредоточился на классе "Падаван Консул".

Развитие этого класса даёт возможность на 15 уровне получить новый класс: "Консул". А там уже побольше множители и плюшки! Любой персонаж начинает с личинки и на 15 уровне получает возможность стать крутым форсюзером.

Приятно понимать, что Кеноби раскачан до возможности сменить класс до реального джедая. Суесться не надо, сначала надо уточнить местные Атрибуты, мне эта "Харизма" как-то не нравится, и маленький "Интеллект" напрягает.

*

"Атрибуты воздействуют на способность персонажа использовать Великую Силу, сражаться в бою и применять техники.

Сила – повышает ваши шансы на победу в контактном бою, увеличивая одновременно наносимый урон и шанс удачной атаки; увеличивает выбор брони, даёт бонус к вместимости Инвентаря (+1 ячейка за 1 пункт Силы).

Ловкость – повышает ваши шансы на попадание из дальнобойного оружия, а также увеличивает вашу способность к уклонению; увеличивает выбор дальнобойного оружия.

Телосложение – повышает количество очков здоровья персонажа и скорость восстановления здоровья (1 пункт Телосложения восстанавливает 1 пункт здоровья в минуту). Также, телосложение определяет, какие типы имплантов сможет использовать персонаж; даёт бонус к вместимости Инвентаря (+1 ячейка за 1 пункт Телосложения).

Интеллект – повышает количество пунктов, которые можно потратить на развитие навыков персонажа, также влияет на некоторые варианты диалогов с НПС.

Мудрость – повышает запас энергии силы одаренного и скорость восстановления запасов энергии. Техникам одаренного с высокой мудростью сложнее сопротивляться. Также, при высокой мудрости, могут появляться новые варианты диалога при общении с НПС.

Харизма – добавляет модификатор к Искусствам связанным с Силами и самим Силам, что довольно важно для всех классов одаренных. Также это центральный атрибут для тех, кто предпочитает разговор варианту физического воздействия на НПС. Также, харизма уменьшает штраф на использование техник не вашей классовой направленности. Увеличивает возможность использования артефактов Игры".

*

Как-то всё и просто и сложно одновременно. По порядку. Физическая сила – это для боя на мечах и бонус к инвентарю. А что у меня с инвентарём?

Сосредоточился и прочитал, что каждый уровень прибавляет 1 ячейку, потом перед глазами появились пустые ячейки. 30 штук, пять рядов по шесть ячеек. Интересно, вес переносимого запаса барахла ограничен? Также важно проверить, как много однообразных предметов можно впихнуть в одну ячейку. Если в одну ячейку нельзя засунуть много одинаковых вещей, это

напряжно.

О чём я вообще думаю? Возможность спрятать от всевидящих глаз даже 30 полезных предметов, вот что важно. Ладно, потом проверим, как засунуть бластер в инвентарь.

С ловкостью всё ясно – она не нужна консулу. Оби-Ван допрыгался и со своим Атару лишнюю ловкость нарастил. Я помню, что по канону он прославился как мастер Соресу! И начал тренировать эту форму именно после гибели Квай-Гона.

С телосложением всё понятно. Импланты, это местная технология, наверное, можно себя в Гривуса превратить, в этой галактике можно много полезнейших приблуд себе в организм напихать.

Смысл атрибута Интеллект сначала меня напряг, но потом я тщательно рассмотрел все термины в предложении и всё понял.

10 пунктов интеллекта дают 1 дополнительный пункт техник, навыков, специальностей за достижение нового уровня.

Достижение нового уровня даёт игроку 1 пункт для распределения в характеристики и 1 пункт для развития техник, специальностей или навыков.

Я быстро глянул на панельку "навыки" внизу поля зрения.

Сила дорогая! Куда я попал?! Я же тупой лох, которому всё надо и всё хочется!

Техники светлой стороны Силы качать надо!

Бой со световым мечом качать надо.

Программирование, инженеринг, универсальные техники Великой Силы... техники Тёмной стороны тоже можно качать, если ты джедай, но они дороже и надо копить скиллпойнты.

На все вкусные техники и умения не напасёшься пунктов навыков. А за уровень дают только 1 пункт на здоровье и 1 пункт на навыки. Вот и думай, как билд строить.

Мудрость – наше всё, и здесь без вариантов, это запас энергии и скорость её восстановления. Я хочу быть магом, это же круто!

Харизма... мутнейший атрибут. Она, с одной стороны, увеличивает урон от техник Силы, с другой стороны, важна для освоения артефактов типа "голокрон" или "древний манускрипт". С

использованием "чужих техник" всё сложно. 10 пунктов харизмы позволяют джедаю потратить 5 скиллпойнтов, чтобы выучить технику ситхов. 20 в "харе" – техника стоит 4 пункта. А у ситхов есть отличнейшие техники...

Я замер и закрыл глаза.

Прислушался к себе и напрягся от осознания глубокого и простого факта: не хочу играть за джедаев. Осторожно замер от осознания своего цинизма... прислушался к себе, никакого влияния Великой Силы я не почувствовал. Только ясное понимание своего характера и желания с головой окунуться в этот бесконечный новый мир.

Открыл глаза и проверил строку "Изменение класса возможно".

*

"Изменение класса Игрока возможно в начале Игры и приведёт к сбросу всех показателей статистики с возможностью нового распределения накопленных пунктов Атрибутов и Навыков.

Внимание! Вы начнёте игру с 1 уровня.

Вы желаете сменить класс? Да/Нет".

*

Ой. Пока воздержусь. Но это же совсем всё меняет! Я же смогу заново распределить атрибуты и набрать ценные навыки с начала игры. Зачем мне Дипломатия? Шии-Чо, Атару мне не нужны, сразу в форму Соресу вложусь побольше.

Стоп. Я ведь могу заново начать игру джедаем... Но не хочется.

Ну их в Храм этих парней! Никаких привязанностей, продолжать карьеру под руководством Совета, который станет мне на мозги капать: "Спокойствие. Только спокойствие, юный Оби-Ван. Эмоции ведут на тёмную сторону. Привязанности ведут на тёмную сторону. Накопительство ведёт на темную сторону" – кому это надо?

Тупо резать пиратов и качать уровни, чтобы в итоге схлестнуться с Палпатином или Дарт Вейдером? Мне не страшно, но что дальше?

По воспоминаниям Кеноби, сейчас в Храме всё сложно и напряжно.

Прятаться по углам, чтобы пообжиматься с красавицей джедайкой, у которой в голове

постоянный стыд за нарушение Кодекса? Не хочу я так жить и играть!

Не... я честно и откровенно лучше за тёмную сторону начну играть. Зачем себя ограничивать в эмоциях? Я был нормальный парень, холостяк и бабник. Кстати, странно, я не помню как умер. Не было ничего негативного и криминального, и со здоровьем, вроде бы, всё в порядке. Лёг спать - проснулся здесь, на планете Набу в теле падавана Кеноби. Точно сердце остановилось... как у отца. Да и не важно это.

Сейчас не о смерти и не о сексе думать надо, а о выборе класса и "мануал курить".

Путь универсала я не рассматриваю, это ни о чём. Путь простого воина тоже не привлекает. Стоп, всё это поверхностные шаблоны мышления.

В этой Галактике значение имеет только Великая Сила. И никакой световой меч не даст возможности уничтожить Звезду Смерти техникой Тёмной Силы.

Только магия, только выход на мощные техники ситхов даст мне победу. Сила даст защиту, восстановление здоровья, коварные методы воздействия на противников. В конце-концов, я хочу играть магом, потому что это необычно, волшебно и круто.

Решено, слетаю в Храм, отчитаюсь перед Йодой, меня должны наградить званием "рыцарь-джедай" за убийство Мола, а потом... осторожно улечу "по зову Великой Силы" - нормальная практика для рыцарей-джедаев.

Решено. Разбираюсь с делами на Набу, посмотрю на местную Падме, и меняю класс!

Я хочу быть ситхом.

<http://tl.rulate.ru/book/80891/2472604>