

Можно сказать, все началось с дискорда. Отправив файл «spelli.esp» в текстовый канал «esp», я удовлетворённо улыбнулся. Наконец. После нескольких месяцев застоя я пересилил лень и доделал свою часть работы по обновлению. Наверное, случайному слушателю вышеописанное покажется чем-то довольно странным и непонятным. Поэтому добавим немного экспозиции.

Я был модмейкером. Кто такие модмейкеры? Люди, создающие пользовательские модификации к какой-либо игре, то есть вносящие в неё различные изменения таких аспектов, как баланс, графика, геймплей и многое другое. Раздражают окружающие? «Sweet mercy» — одно заклинание, и неугодный вам персонаж разлетается на сладкие рулеты. Хочется тянучку? Одних модов на кошко-девочек на нексусе больше, чем можно представить. Лидер восстания неплох, но зачем именно лидер? «Female Ulfric» произведет небольшую гендерную интригу, и вы сможете с удовольствием пребывать в полном распоряжении своей госпожи... Мда... Вот так.

Как некоторым уже очевидно, речь в данном случае идёт про игру «Скайрим». Я же состою в команде, что работает над сборкой модов. Чтобы подробнее описать команду, необходимо ещё одно отступление. Есть несколько путей для модифицирования Скайрима. Первый — создавать есп. Это формат файлов, с которым позволяют работать программы «Creation Kit» от бесезды и «TES5EDIT», что хранят в себе большинство данных, затрагивающих баланс, существующие игровые механики, неписей и прочее. Это наиболее простой способ создания модов на Скайрим, чтобы базово в нем разобраться, например, поменять урон булавы, необходимо минут пять, и это с учётом времени, затраченного на поиск необходимой информации и метод научного тыка. Для воздействия на более сложные аспекты, как, например, квесты, поведение неписей, виджеты, создание простых механик, нужны скрипты. Писать скрипты — уже более сложное занятие, требующее некоторой сноровки, наличия логики и зачастую творческой жилки.

На вершине этой пищевой цепочки стоит написание длл-плагинов, которые позволяют воздействовать на игру на уровне разработчика, создавать абсолютно новые механики, переворачивать с ног на голову старые. Хороший пример: «Aimed Shots» - мод на локальный урон стрел, функцию, что ранее никак не была предусмотрена в оригинальной игре, что увеличивает урон от выстрела при попадании в голову и уменьшает при попадании стрелы в конечности. В рамках модмейкерского сообщества это отдельная сфера бытия, сложная для понимания и невероятно трудозатратная. На личном опыте, а знаю я всего двух таких деятелей, могу сказать, что уговорить их что-то сделать — сродни подвигу.

Но вернёмся к описываемой мной команде. Говоря о её квалификации, стоит отметить, что большая её часть привыкла работать с есп, и лишь некоторые способны писать скрипты на достойном уровне. Я, к примеру, лишь опытный пользователь криэйшн кита, также способный на внесение незначительных изменения в готовые скрипты. Но даже такой состав позволяет, как мне нравится амбициозно заявлять, создавать лучшую геймплейную сборку!

Но вернёмся к описываемой мной команде. Говоря о её квалификации, стоит отметить, что большая её часть привыкла работать с есп, и лишь некоторые способны писать скрипты на достойном уровне. Я, к примеру, лишь опытный пользователь криэйшн кита, также способный на внесение незначительных изменения в готовые скрипты. Но даже такой состав позволяет, как мне нравится амбициозно заявлять, создавать лучшую геймплейную сборку!

Сознание возвращалось крайне медленно, и этому никак не помогал тот факт, что вокруг была лишь тьма. Непроницаемая тьма. С некоторым промедлением я обратил внимание на то, что кроме вышеописанных проблем со зрением, я также ничего не слышу и не чувствую. Это сон? Станный какой-то. Следом за этой мыслью пришёл свет. Свет принёс с собой стилизованное окно с текстом, что оказался вполне понятен, ведь он был на русском.

Выберите расу:

Орк

Норд

Редгард

Аргонианин

Каджит

Лесной эльф

Имперец

Тёмный эльф

Высокий эльф

Бретонец

Сон казался все более странным, но, не отнесясь к этому серьезно, я решил плыть по течению. В качестве эксперимента захотелось ткнуть пальцем в одну из рас, но не успел я протянуть руку, как вылезло ещё одно окно, в котором описывались особенности данной расы. Характеристики, бонусы, начальные уровни навыков, все эти данные неизбежно приводили меня к мысли о сборке, над которой я довольно долгое время работал. Странность ситуации всё прогрессировала, но мыслей о панике пока не появлялось.

Говоря о расах, стоит отметить, что они были серьезно изменены относительно оригинальной игры. Для начала, базовые показатели здоровья, запаса сил и маны были равны ста,

пятидесяти и нулю соответственно. При этом у игрока появились 200 очков, которые с некоторыми ограничениями он может вложить в любую из них. Бонусы рас также были подвержены изменениям, наиболее значимым пунктом здесь можно отметить замену всех талантов (способностей, что можно применить лишь раз в день) на пассивные бонусы. Стоит отметить, что скорость роста навыков перестала зависеть от рас, вместо этого более значимой стала разница в начальных уровнях навыков.

Выбор расы — довольно важный аспект будущего героя Тамриэля. Именно при выборе расы стоит начать продумывать персонажа, поэтому уже на этом этапе следует задать себе следующие вопросы: как будет атаковать герой, каким образом довести наносимый им урон до адекватных значений, как не склеить лапы от дружеского тычка двумерского паука, либо же как этого избежать и прочее. Конечно же, какой-нибудь новичок может просто стать банальным эльфом-магом, и он даже не ошибется в выборе, но чтобы в дальнейшем избежать излишних трудностей, лучше заранее продумать эти аспекты.

Мне всегда нравились билды, выделяющиеся повышенной выживаемостью, но при этом не сильно теряющие в наносимом уроне, особенно это актуально в реалиях сборки, где недостаток в уроне при битвах с боссами затянет его до вполне закономерного итога. Исходя из этих предпосылок, мной была выбрана раса темного эльфа. Причиной такого выбора послужил его пассивный бонус, что в определенных условиях повышает как выживаемость, так и урон.

РАСА: Темный эльф

Бонус: Сила используемых зачарований: +15%

Что это за бонус? Хороший вопрос, ведь в оригинальной игре не было такой механики, как повышение силы используемых зачарований. Давайте разберемся. Для начала, зачарования могут быть наложены как на броню, так и на оружие. В случае брони зачарованиями обычно выступают положительные эффекты, действующие непосредственно на персонажа. Это может быть как повышение различных атрибутов, так и увеличение урона, скорости передвижения и прочего. На оружии же превалируют эффекты, связанные с негативными эффектами, что накладываются на противников. Яркие примеры — это урон огнем, высасывание здоровья, уменьшение урона противника, замедление и многое другое. Сила же зачарований повышает числовые значения на большей части магической экипировки. Тот же бонус +15% к силе зачарований в случае брони с эффектом "здоровье +50 ед." улучшит его до 57.5 ед.

СОПРОТИВЛЕНИЯ

Сопротивление огню: 100 ед. (11%)

Сопротивление морозу: -50 ед. (-6%)

Сопротивление молнии: -50 ед. (-6%)

Сопротивление хаосу: 0 ед. (0%)

Базовый показатель сопротивлений напрямую зависит от расы. В оригинальной игре также существовало Сопротивление магии, которое работало в качестве дополнительного сопротивления для всех заклинаний, в том числе и стихийных, что с учетом капов равных 80% позволяло снизить получаемый от заклинаний урон вплоть до 25 раз. После множества обсуждений было решено отказаться от данного сопротивления, все же заклинания, что нельзя было отнести к одной из стихий, как и ядовитый урон, были причислены к Сопротивлению хаосу, что теперь выступает в качестве новой стихии.

Но это была только часть принятого в тот раз решения, теперь же стоит обратить внимание на числовые показатели. Такое сочетание единичных и процентных сопротивлений может показаться непонятным, но на самом деле все довольно просто. Единичные значения были введены с целью получения возможности отказаться от капов. Реализовано это таким образом: все источники сопротивлений дают единичные прибавки, которые суммируются между собой, после чего по степенной формуле и рассчитываются процентные сопротивления, действующие при получении урона какого-то типа. Так, 2000 ед. сопротивления огню дадут 90% уменьшения урона от огня, 4000 - 99%.

НАВЫКИ

Одноручное оружие: 5

Двуручное оружие: 5

Стрельба: 5

Тяжёлая броня: 5

Блокирование: 5

Путь голоса: 5

Кузнечное дело: 10

Уклонение: 5

Скрытность: 5

Алхимия: 5

Воровство: 5

Воровство: 5

Красноречие: 5

Разрушение: 5

Разрушение: 5

Изменение: 5

Иллюзия: 5

Зачарование: 10

Рассказывая про изменения веток навыков, стоит разъяснить основные изменения. Как видно из этого блока, навык Лёгкая броня стал Уклонением, что объясняется тем, что теперь он рассчитан в том числе и на магов. Навыки Карманные кражи и Взлом были объединены в Воровство, чтобы сделать их менее бесполезными, на освободившееся место пришёл Путь Голоса, позволяющий развить в себе способность к Крикам.

Сразу после подтверждения выбора расы вылезло окно распределения атрибутов.

АТТРИБУТЫ

Здоровье: 100

Запас сил: 50

Магия: 0

Свободных очков: 200

Как я уже упоминал, игроку дается 200 очков, которые он может вложить в интересующие его атрибуты. Единственное ограничение в данном вопросе — значение атрибутов не может превышать тех же двухсот очков. Соответственно, в здоровье, например, можно вложить всего сотню Свободных очков. Согласно моей задумке, создаваемый персонаж будет сильно зависеть от показателя магии, в связи с чем все доступные очки я решил вложить в данный атрибут.

Пробежав взглядом по итоговым характеристикам и удовлетворившись результатом, я подтвердил выбор, после чего вылезло следующее окно:

Редактирование аватара

Передо мной возник мой обнаженный двойник, отличался который лишь оливковой кожей, заостренными чертами лица и по-эльфийски вытянутыми ушами. Выглядел этот образчик довольно потешно, смахивая на какого-нибудь низкобюджетного косплеера. Придав аватару побольше «эльфийской утонченности», сделал его значительно стройнее, при этом не пренебрегая мускулатурой, убрал двухнедельную щетину, сменил цвет глаз на исконно-данмерскую смесь оранжевого и красного. В качестве вишенки на торте не забыл увеличить свой... Кхм, да! В общем, под конец своим будущим обликом я был полностью и абсолютно доволен.

После подтверждения внесённых изменений, появилось окно с выбором имени персонажа.

Выбрано имя: Дунмер

Очевидно, что я не мог просто так взять, и дать персонажу нормальное имя.

Уровень сложности выбран автоматически: Dovahkiin challenge

Что?! Я уже хотел начать возмущаться, но мой разум в очередной раз начал медленно гаснуть. Уже находясь на грани сознания я услышал звонкий, провоцирующий головную боль девичий голос.

— Леса в Скайрине бывают такими умиротворяющими в это время года! Удачной охоты.

<http://tl.rulate.ru/book/71833/1925702>