

Глава 5: Игровая система.

.

– Давай пройдемся по этим характеристикам класса по порядку, – сказала девушка-фейри, убирая прядь изумрудных волос с глаз, и щелкнула пальцами, выбрасывая подмену из ограниченного поля зрения Лекси в гигантское окно, висящее в воздухе/

....

Очки опыта (XP) – 0

Очки здоровья (HP) – 20 (+5/час)

Очки заклинаний (SP) – 5 (+1/час)

Очки атаки (AP) – 10+2

Очки защиты (DP) – 10+3

Очки разума (MP) – 5+1 (+1/час)

....

– "Очки опыта" похожи почти на все другие игры, в которые ты играла. Они определяют твой прогресс в рамках выбранного класса от одного уровня к другому, причем каждый новый достигнутый уровень служит для увеличения каждого из этих характеристик класса. Как только мы пройдемся по всем характеристикам класса, я покажу тебе, как получить доступ к главной таблице XP, но на твоей позиции сейчас тебе нужно набрать пять тысяч очков, чтобы перейти на следующий уровень.

– Как мне набрать XP? – спросила Лекси, складывая свои защищенные броней руки на груди.

– Как и в большинстве других игр, – объяснила фейри, – XP накапливаются за различные виды успешных сражений. В Фантастическом Приключенческом Квесте их всего два.

Лекси вытащила из-за спины огромный меч и злобно усмехнулась.

– Дай угадаю, основной метод - это сражение. Интересно, сколько XP я получу за милую фейри...

Фелисити скорчила гримасу, вскинув руки вверх, в преувеличенном шуточном ужасе.

– Пожалуйста, храбрый рыцарь, – воскликнула она сквозь приступ хихиканья. – Я не желаю тебе зла.

– Очень хорошо, – уступила паладин - фута, убирая меч в ножны. – Я не думаю, что смогу сразиться с кем-то настолько милой, как ты.

Неожиданно Лекси почувствовала, как кровь прилила к ее лицу, оставив после себя румянец, и к ее новому члену футы - растущая выпуклость на ее тунике еще больше усилила румянец на ее лице.

– Истребление фей оставим в стороне, – продолжала Фелисити. – Ты можешь получить опыт,

одержав победу в любом боевом столкновении, будь то с монстром или другим гуманоидом. Есть три критерия, которые нужно иметь в виду, рассматривая ХР. Во-первых, даже если ты выживешь в сражении, никаких очков не начисляется, если сражение проиграно.

– Значит, за тактическое отступление ХР не начисляется?

– Именно так, – кивнула Фелисити. – Во-вторых, количество очков, получаемых в данном бою, пропорционально силе противника. Так, для гуманоидов количество очков пропорционально их уровню. А для монстров это зависит от конкретной расы, с которой ты сражаешься.

– Звучит довольно стандартно, – согласилась Лекси.

– Наконец, если ты окажешься в команде авантюристов - что я определенно рекомендую тебе сделать при первой же возможности - очки будут разделены между всеми членами команды, которые сражались с данным врагом.

– Отлично, это все имеет определенный смысл. Ты сказала, что есть два способа набрать ХР. Если бой - это один из них, то какой же второй?

Ответ Фелисити был ослепительно очевиден, когда она медленно опустила взгляд на выпуклость на тунике Лекси, вызванную ее полутвердым членом.

– О, черт! – сказала Лекси, инстинктивно потянувшись вниз, чтобы прикрыть растущую эрекцию, покраснев еще больше. – Я чуть не забыла на минуту, что это гребанный эроге. Конечно же, в системе ХР будет какой-то развратный компонент.

Фейри спрятала лицо в ладонях, ее маленькие груди покачивались, когда она истерически смеялась над смущением Лекси из-за реакции ее члена. Однако это никак не помогло Лекси сдержать возбуждение. Напротив, она была просто загипнотизирована идеальной грудью фейри, маняще покачивающейся всего в нескольких футах от нее. Ее глаза голодно блуждали по остальным частям ее стройного тела, задерживаясь на лысой киске, которая вдруг показалась ей такой манящей. Лекси почувствовала головокружение, когда испытала свою первую полную эрекцию, ее новый член фута поднялся до впечатляющих семи дюймов полной длины, натягивая ее табард самым очевидным образом.

– Подожди минутку, – сказала Лекси, и холодное ведро логики разрушило чары похоти, хотя бы на мгновение. – Как, блядь, мой член может вот так свободно подниматься? – Смущенно отвернувшись от фейри, Лекси откинула табард в сторону, чтобы заглянуть себе в промежность, и увидела, что массивный пульсирующий член смотрит на нее. На лице футы появилось выражение забавной растерянности, когда она повернулась обратно к Фелисити, снова прикрыв свой член.

– В чем дело? – спросила Лекси, выглядя более чем нелепо, пытаясь быть серьезной, в то время как эрекция была очень заметна. – У меня есть меч и доспехи, но нет чертовых трусиков?!

Фейри чуть не взорвалась от хохота, схватившись за живот и свернувшись в воздухе в клубок, который трясся при каждом смехе.

– Ф-фэнтези и приключение, – выплюнула Фелисити сквозь смех. – Это развратная игра!

– Господи Иисусе, – сказала Лекси, хлопнув себя по лбу. – Сколько раз я буду удивляться этому гребаному откровению. Ладно, хватит отвлекаться от... этого, – она жестом показала на свою

тунику. – Ты собиралась рассказать мне о непристойном методе получения ХР?

Фейри привела себя в порядок, ее лицо все еще было румяным от приступа смеха, и кивнула.

– Да, вне боевых столкновений, которые выигрываются за счет истощения ХР противника, ты можешь получить опыт, заставив сексуального партнера исчерпать свой запас очков разума. В то время как средства, с помощью которых уменьшаются ХР противника, довольно обычны - удачные удары оружием или без оружия, - истощение очков разума немного более тонкое.

– Продолжай, – сказала Лекси, приподняв брови в предвкушении. – Я не могу дождаться, чтобы услышать это.

– По сути, каждый раз, когда ты доводишь кого-то до оргазма, его очки разума будут уменьшаться на единицу за каждый твой уровень. То есть, будучи паладином первого уровня, ты вычтешь у него одно очко. Но на втором уровне это будет два очка, и так далее. Обычно одного оргазма недостаточно, чтобы свести этот показатель к нулю, но если ты сможешь вызвать у своего партнера несколько оргазмов в течение короткого промежутка времени, то это возможно. В результате наступает состояние, когда человек теряет способность осознавать себя, кроме желания быть сексуально использованным. Пока они не восстановят хотя бы одну единицу, они не способны ни на какие рациональные мысли и действия, только на секс. Это делает состояние отключения разума довольно опасным, так как оно может привести к обратной связи, когда само состояние приносит еще больше оргазмов, не позволяя человеку восстановить ни одной единицы, оставляя его в состоянии полного сексуального отупения.

– Чееееерт, – пробормотала Лекси. – То есть, по сути, я могу получить ХР, убивая плохих парней или буквально затрачивая людей до потери разума?

– Довольно похоже, – сказала фейри, пожав плечами и хихикнув.

– Понятно. Если посмотреть на мою статистику, то у меня в общей сложности шесть МР, поскольку у меня есть бонус к телосложению. Это плюс один в час в скобках - моя скорость регенерации?

– Именно, – кивнула Фелисити.

– Круто-круто, – сказала Лекси. – То же самое касается моих ХР, я полагаю, что я регенерирую пять каждый час?

Фейри снова кивнула в знак согласия.

– Ты также получишь больше очков во всех категориях класса по мере продвижения по уровням. Это увеличит не только базовое значение очков с каждым уровнем, но и скорость регенерации будет увеличиваться с каждым пятым уровнем.

– Хорошая сделка. Итак, думаю, я поняла общую картину того, как работают ХР, НР и МР. А что насчет остальных трех? Очки заклинаний, атаки и защиты?

– Очки атаки и защиты, – ответила фейри. – Это две ключевые характеристики, которые ты используешь в бою. Когда атакующий пытается ударить противника, любой нанесенный урон зависит от очков атаки, взятых против очков защиты противника. Базовый показатель атакующего модифицируется любыми бонусами от характеристик силы и оружия. Аналогично, базовый показатель защищающегося модифицируется характеристиками ловкости и доспехами - при этом и очки атаки, и очки защиты дополнительно модифицируются случайным фактором,

чтобы игра не была строго детерминированной.

– Бросок костей, – предположила Лекси.

– Более или менее, – согласилась Фелисити. – Поэтому в столкновении атакующий может сбить очки ХР противника только в том случае, если общая комбинация очков атаки - базовая в сочетании с любыми модификаторами и случайным фактором - превысит аналогично модифицированный общий показатель очков защиты обороняющегося. И, в случае успешного попадания, когда общее количество очков нападающего больше, из очков защиты вычитается только разница.

– Ух... это довольно сложно держать все это в голове в абстрактных терминах, – размышляла Лекси. – Можешь привести мне пример?

– Легко, – кивнула фейри. – Допустим, ты нападаешь на гоблина с десятью ХР - не такая уж редкая встреча в фэнтези-квестах. Твое базовое значение очков атаки равно десяти, и оно изменяется на два в зависимости от твоей силы. Кроме того, твой меч дает дополнительные пять очков, в результате чего твой предварительный случайный запас составляет семнадцать. Случайные значения всегда находятся в диапазоне от одного до двадцати, поэтому предположим, что в данном случае тебе "выпало" десять. Это даст тебе двадцать семь очков для этой атаки.

– Логично, – сказала Лекси. – Но давайте закрепим модификаторы очков для моего снаряжения и вернемся к этому позже.

Фелисити кивнула в знак согласия и продолжила сценарий.

– У твоего противника, с другой стороны, базовое количество очков защиты составляет всего пять, и у него нет никаких модификаторов ловкости. Более того, он носит только кожаные доспехи, которые дают одно очко к сумме защиты. Его случайный фактор дает равные десять очков, чтобы сравняться с твоими, в результате чего общий показатель защиты у него составляет всего шестнадцать очков. Таким образом, разница между твоим количеством очков атаки в двадцать семь и его количеством очков защиты в шестнадцать равна одиннадцати, что превышает его общее количество хит-поинтов - и гоблин остается трупом у твоих ног.

– Это... на самом деле не так сложно, как я думала.

– Хорошо! – сказала фейри с небольшим хлопком. – Поскольку твое основное снаряжение напрямую связано с боем, давай сначала рассмотрим его, прежде чем перейдем к очкам заклинаний. Ты можешь вызвать список всего своего снаряжения так же, как и любое другое меню, с помощью командного слова. Показать.

Показать снаряжение!

Появившееся меню наложилось на то, что Лекси теперь инстинктивно считала своим AR-дисплеем "Железного человека", показывая два предмета, которыми она была экипирована в данный момент.

....

Двуручный меч: +5 AP

Пластинчатая броня: +10 DP

....

– Любые новые предметы, которые ты приобретаешь, автоматически появляются в инвентаре снаряжения, – объяснила Фелисити. – Так что, если ты найдешь новое оружие, доспехи или любой другой предмет, ты всегда можешь проверить в инвентаре, не дает ли он тебе модификаторы характеристик.

– Ха, – сказала Лекси, слегка покачиваясь на пятках. – На самом деле это довольно удобно. Приятно знать, что у моих доспехов довольно приличный показатель, несмотря на то, что они совершенно непристойные.

Фейри рассмеялась вместе с Лекси.

– Да, система, немного более щадящая для женских доспехов, чтобы внешний вид и ощущения игры поддерживали здоровый уровень эротизма, как среди игроков, так и среди неигровых персонажей.

– Это напомнило мне, – вмешалась Лекси. – Сколько других игроков сейчас в игре? Есть ли способ узнать, является ли кто-то, кого я встретила, настоящим игроком, а не просто NPC?

– Это хороший вопрос, – согласилась фейри, – Но на него нелегко ответить.

– Да, я так и думала. Дай угадаю, архитектор точно знает, верно?

– Несомненно, но, боюсь, я не знаю.

– Ну, тогда, думаю, мне придется просто делать глупые ссылки на поп-культуру и смотреть на реакцию людей. Только другой игрок будет смеяться над глупыми мета-шутками о ролевых играх, манге и прочей ерунде.

– Скорее всего, – согласилась фейри. – Если это все, перейдем к последней категории очков заклинаний?

– Пожалуйста, давай. Я и не думала, что получу какие-либо заклинания, будучи паладином, но теперь мне не терпится узнать, что еще я могу делать!

– Использование заклинаний в Фантастическом Приключенческом Квесте ограничено определенными классами персонажей, – сказала Фелисити. – Хотя маги и клерики имеют самые большие запасы очков заклинаний, есть еще несколько классов, которые могут использовать заклинания в дополнение к своим основным боевым навыкам - рейнджеры, монахи и паладины. Так что, будучи паладином, несмотря на то, что твоя специализация - бой, у тебя есть небольшой запас очков заклинаний, которые можно использовать на небольшое количество заклинаний низкого уровня.

– Понятно, – кивнула Лекси. – Не слишком далеко от AD&D. Я знаю, что у меня есть пять SP. Могу ли я просто вызвать меню с моими заклинаниями? Подожди... дай мне попробовать и посмотреть.

Показать заклинания!

Как Лекси и ожидала, в левом верхнем поле зрения появилось новое полупрозрачное меню, в котором просто отображался список заклинаний с указанием их уровней и, как она предполагала, стоимости очков.

....

Святой свет (Уровень 1): 1 SP

Исцеление легких ран (Уровень 1): 2 SP

....

– Как видишь, – заметила фейри. – Как паладин первого уровня, ты ограничена парой заклинаний первого уровня.

– Похоже, это обычное дело для любой фэнтезийной ролевой игры. Нельзя, чтобы персонажи были слишком сильными с самого начала!

Кивнув в знак согласия, Фелисити продолжила.

– Наложение заклинаний в "Фантастическом Приключенческом Квесте", как и в большинстве других игр, довольно простое. Каждое заклинание требует определенного количества очков, поэтому, если у тебя достаточно очков, все, что нужно, это произнести название заклинания и выполнить все вербальные или физические компоненты, которые требует конкретное заклинание.

– Только вербальные и физические, – взволнованно спросила Лекси. – То есть мне не придется таскать с собой мешочки с материальными компонентами, как волшебникам из AD&D?

– Именно, – с улыбкой ответила фейри. – Ты можешь найти описание каждого из двух своих заклинаний точно так же, как и любого другого. Просто назови название заклинания, и ты увидишь все необходимые детали для каждого из них.

Лекси решила сразу же попробовать.

Показать Святой Свет!

Неудивительно, что перед паладином появилось удобное и понятное меню, содержащее информацию о длительности заклинания, радиусе действия, требованиях и эффектах.

....

Название: Святой Свет

Уровень: 1

Очки заклинаний: 1

Продолжительность: 1 мин. (+ 30 сек. за уровень)

Дальность: Радиус 10 футов (+1 фут за уровень)

Требования: Во время заклинания заклинатель должен держать оружие (например, меч, посох) над головой обеими руками.

Эффекты: - 2 AP и DP всем противникам в радиусе поражения.

....

– Отлично, – сказала Лекси, читая описание заклинания. – Я вижу, как оно может пригодиться при встрече с группами... как ты их назвала... зеленокожих?

– Да, – сказала Фелисити, подмигнув.

– Кажется, его тоже довольно легко наложить, – с облегчением сказала Лекси. – Никаких сумасшедших элементов. Давай посмотрим на другое.

Произнеся название заклинания, Лекси заменила меню на меню Исцеления легких ран.

.....

Название: Исцеление незначительных ран.

Уровень: 1

Очки заклинаний: 2

Продолжительность: N/A

Дистанция: Прикосновение

Требования: Заклинатель должен возложить руки на исцеляемую область.

Эффекты: Исцеляет 5 НР

....

– Отлично! Это выглядит очень просто и полезно. Именно то, что нужно паладину в его арсенале. И, - Лекси немного посчитала, - при моем нынешнем уровне я могу либо дважды использовать Исцеление легких ран и один раз Святой Свет, либо поменять их местами и использовать первое один раз, а второе три раза?

– Именно. Возможны любые комбинации использования, если ты не выходишь за рамки своего запаса очков.

– Ну и дела, – сказала Лекси, потрясая кулаком. – Кажется, я почти готова выжать из этой игры все возможное!

<http://erolate.com/book/1896/52945>