

Вскоре Линь Сюэ убедилась, что тут, видимо, использовали боевую систему игры «Dark Souls» в качестве шаблона.

Игроки могли перекатываться и атаковать своим оружием, в то время как урон рассчитывался Пангу.

Линь Сюэ вспомнила свои страдания в игре «Dark Souls», однако довольно быстро пришла к тому, что это было весьма неплохим выбором.

Решив махнуть на это дело рукой, Линь Сюэ начала интересоваться своими недавно приобретенными воровскими навыками.

Скрытность делала ее тело полупрозрачным и почти невидимым, но на близком расстоянии эта маскировка работала не так хорошо.

Удар в спину наносил больше урона, если удар приходился в спину.

Удар по почкам мог привести к тому, что цель будет оглушена на пару секунд.

Однако ни удар в спину, ни удар по почкам, не были ударами, которые в конечном итоге всегда будут попадать по цели, ибо тут все зависело от самого игрока.

Но Линь Сюэ была немного озадачена. Если брать во внимание боевую систему игры «Dark Souls», разве удар в спину не съедает как минимум больше половины здоровья? Почему тут он наносил не намного больше урона, чем обычный удар?

Но вскоре Линь Сюэ поняла, что Чэнь Мо решил не копировать числовую систему игры «Dark Souls», а взял от нее лишь шаблон.

----

Линь Сюэ побродила по знаковым местам Штурмграда и увидела огромное количество игроков.

Все эти игроки, как и Линь Сюэ, были погружены в красоту Штурмграда.

На площади перед аукционным домом в торговой зоне игроки зачастую общались в группах по три-четыре человека. После того, как Линь Сюэ настроила свой голосовой канал, она начала слышать, что говорили другие игроки.

- Чертовски круто! Он просто огромен!

- Кто-нибудь нашел, куда можно задонатить? Я беден, как бродячая собака. Я действительно хочу что-нибудь купить, но я так беден, что не могу позволить себе даже бутылку вина!

- Все так запутано, жаль, что тут нет начинающего гида.

- Зачем нам какие-то гиды?! Тебе не кажется, что так интереснее? Исследуем весь город самостоятельно и поговорим с неписями, и вот так случайным образом сможем найти какое-нибудь задание. Это более реалистично!

- Эммм, конечно это реалистично, но это немного хлопотно, мне все еще нравятся неписи с восклицательным знаком над головой.

- Я не знаю, может быть, Чэнь Мо ждет отзывы игроков, и увидев их он в конечном итоге решит, какая система заданий будет присутствовать в этой игре.

- Чэнь Мо решил проложить путь для мира Азерота? Если он готовится выпустить игру с Азеротом в качестве плацдарма, тогда... это будет чертовски круто!

- Не думаю, инвестиции в создание такой игры будут слишком велики, это нужно будет создать огромный виртуальный мир...

- Думаешь, что у Чэнь Мо нет денег?

- Кстати, видимо, в этой игре есть всего четыре класса, ну, по крайней мере, пока что нашли всего четыре...

В настоящее время игроки нашли четыре класса - воин, вор, маг и жрец. Конкретные условия для приобретения класса заключались в выбранном стартовом наборе. Броня приведет к приобретению класса воина, кожаная броня приведет к приобретению класса вора, а тканевая броня - мага или жреца, в этом случае игрок мог выбрать среди двух этих классов.

Навыки этих четырех классов не имели ничего общего друг с другом. Например, навыки жреца - это кара, щит, исцеление и внутренний огонь. С точки зрения позиционирования, это, очевидно, был вспомогательный класс.

Но это не значило, что жрецы могли лишь восстанавливать здоровье. С точки зрения логики, они больше походили на настоящую боевую единицу...

Как и в игре «Dark Souls», они могли спокойно орудовать своими посохами как, например, битами, и хотя урон будет немного ниже, этот недостаток нивелировался тем, что они могли пополнять свое здоровье прямо в бою.

----

Если следовать традиционным устоям, то жрецы должны были быть чистокровными вспомогательными классами.

Однако, основываясь на текущих идеях, эта модель была рассчитана только на команду, так что жрецы, которые играли в одиночку, по сути, ничего не смогли бы сделать.

К тому же большинство игроков играли только в свои выходные, поэтому традиционное представление вместе с этим фактом, безусловно, вызовет дисбаланс.

Для начала, чтобы не было слишком сильного перевеса, нужно было сделать так, чтобы и танки, и саппорты, получали такой же хороший опыт, как и представители других ролей.

Другими словами, нужно было сделать так, чтобы каждый мог сражаться в одиночку, однако в зависимости от класса характеристики и стиль ведения боя персонажа будут отличаться.

Нечто подобное было реализовано в игре «Dark Souls».

В предыдущем мире Чэнь Мо игра «World of Warcraft» приняла метод полного разделения «PvE» и «PvP» составляющей игры, что в итоге привело к тому, что это стало совершенно разными геймплеями.

У этого подхода были преимущества и недостатки, но Чэнь Мо не был согласен с этим подходом.

Самая большая проблема заключалась в том, что основная масса игроков играла за так называемых «Дамагеров», в то время как танков или целителей в игре можно было встретить довольно редко.

В то же время разделение «PvP» и «PvE» означало, что если игрок хотел достигнуть и в той и в той области хороших результатов, ему понадобится потратить на это огромное количество времени, ибо все вещи, которые подходили для «PvE» составляющей игры, не давали никаких бонусов для «PvP» составляющей, и наоборот.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1697698>