
"Название боевые классы говорит само за себя", - продолжил Оуроборос. "Все классы непосредственно связанные с причинением вреда и танкованием считаются боевыми классами. Сюда входят Рыцари, Воины, Стрельцы, Монахи, Боевые Маги, Лучники и всё в таком духе. Отличительным признаком боевого класса является то, что в них включены сразу владение как оружием так и доспехами. Так что класс Воина не только поможет тебе обращаться как следует с любым типом оружия, но также даст умение пользоваться различными видами брони".

"Вспомогательные классы это те, чьи роли проявляются в основном не в битвах, хотя и у них имеются боевые способности. Бродягу или воришку можно назвать вспомогательным классом, сюда же можно отнести не боевых магов. Рэйджеры, Скауты, Друиды, это классы сочетающие в себе навыки связанные с пребыванием в глуши и боевые навыки. Большинство из вспомогательных классов владеют некоторыми навыками которые пригождаются в битвах и некоторыми навыками нужными вне сражений. Что их выделяет из других классов, так это бонусы местности. Возьмём например Воришек, они получают бонус к передвижению и уклонению находясь в затемнённых местах".

"Поддерживающие классы это ребята наподобие Стражей, Жрецов и Полевых медиков. Чародеи, Ведьмы и прочие дебафферы тоже относятся к этой категории. Суть поддерживающих классов в том, что они помогают группе укрепляя их или ослабляя врагов. Некоторым из поддерживающих классов даётся также владение оружием или бронёй. Класс саппортов очень популярен ввиду того, насколько они бывают нужны. Хорошая поддержка обеспечивает победу, или поражение для соперников, и уже по одним саппортам можно сказать насколько хороша чья-то гильдия".

"Производственные классы это все те, кто не участвует в схватках, вместо этого что-нибудь производя. Это могут быть товары или даже услуги. Так например производственным классом может считаться Юрист, даже если он технически ничего не делает. Способности таких классов почти никогда не соотносятся с драками, а направлены на создание товаров, таких как броня, одежда, пища и т. п. Строителей и Архитекторов тоже относят к производственным классам. Производственные классы отличаются от других наличием трёх рангов: Новичок, Странствующий и Мастер. Чтобы добиться повышения ранга нужно множество времени и практики. Есть гильдии содержащие свои производственные отделения, однако большинство гильдий заключают контракты с гильдиями-производителями, поскольку обучить своего Мастера это зачастую довольно дорогое удовольствие".

"И напоследок, лидерские классы. Они довольно редки, и в них входят Генералы, Тактические Советники, любой член с пёрским титулом, или любой другой класс который даёт бонусы организованной группе игроков или NPC. Можно подумать, что эти классы бесполезны, поскольку их способности дают менее конкретное преимущество в сравнении с другими классами, но в действительности они могут быть самыми могущественными если правильно действуют. В конце концов что тебе даст меч против целой армии? Как будешь сражаться с тем, кто может послать за тобой всю городскую стражу"?

"Обычные классы это отдельная категория. Они играют простую роль и не могут вырасти выше определённого уровня. Это однако не значит, что опытных игроков с обычными классами не бывает. Просто с небольшим набором умений добиться успеха сложнее чем с большим. Однако никогда не недооценивай игрока с обычным классом. Я встречал нескольких сильных игроков

которые с помощью лишь парочки способностей полученных от класса действовали на максимально высоком уровне".

"Уууу, ты ещё не закончил"? - вмешалась в их беседу Майн, она лежала уткнувшись лбом в стол ожидая, когда же речь наконец закончится.

"Почти", - ответил Оуроборос хихикнув. "Это ведь ты хотела, чтобы я об этом рассказал. Так что придётся тебе сейчас страдать. Где я там остановился? Ах, да. Обычные классы включают одну категорию, необычные - это двойные категории, тройные категории - редкие, а уникальные категории четверичные. Например мой класс, Священный Страж это смешанный класс бойца и поддержки. Это значит, что в группе я могу выполнять обе этих функции. Однако один священный страж это не так эффективно, как если бы в группе были Жрец и Рыцарь, со схожими способностями, потому что двое всегда сильнее одного".

"Двойная категория делает мою игру намного более гибкой и позволяет по-разному реагировать на неожиданные ситуации, лучше чем в случае, если быть классом с одной категорией. Когда игроки со смешанными классами собираются вместе это преимущество лишь возрастает. Ты видел как менялись наши функции в битвах с обычным и Великим шаманами, верно? Надо учитывать, что в нашей команде преобладают классы боец-поддержка. Можно сказать, что нам вроде как проще подобрать открывалку к каждой банке, чем пытаться открыть её грубой силой".

"Не обладают ли двойные классы слишком значительным преимуществом над обычными"? - спросил Торн.

"Не сказал бы. Бывают случаи, когда двойной класс сильнее чем класс с одной категорией, но по большей части все классы в игре хорошо сбалансированы. Тут дело в гибкости игры. Плюс, если ты освоишь класс до мастерского уровня, то сможешь взять второй, отчего перейдёшь в необычный класс. Вот почему так важно спланировать свой рост в игре. Уровень мастера не единственный способ получить двойной класс. Намного проще использовать древние наследия, чтобы получить какой-то из существующих классов с двойной категорией".

<http://tl.rulate.ru/book/19162/475079>