После того, как Бэй Ли завершил функцию перевода в игре и на форуме, все трое начали изучать меню классов по умолчанию для игроков на европейском сервере.

В отличие от локального сервера, Лу Ву планировал открыть три новых класса для этого сервера.

Варвары, некроманты и рыцари.

На этот раз в поправках к классам по умолчанию были не только внесены изменения в названия, но и оказано столь же большое влияние на распределение атрибутов после обновления.

В данный момент на столе перед диваном лежали два рисунка. Один из них был планом развития класса по умолчанию для игроков местного сервера, а другой - новым планом развития для игроков европейского сервера, который должен был быть использован.

Два плана были отмечены атрибутами и соответствующими им бонусными способностями.

Сила (Укрепление телосложения): Определяет физическую атакующую мощь и способность выдерживать определённый вес.

Выносливость (Укрепление телосложения): Определяет поражающую способность сопротивления и толерантность (бег, виды спорта, которые постоянно истощают физическую силу, и скорость физического восстановления) (влияет на здоровье).

Ловкость (Укрепление телосложения): Определяет подвижность и скорость атаки (повышает эффективность метания).

Восприятие (Духовное укрепление): Определяет наблюдательность, сильное чувство восприятия позволяет игроку замечать слабые изменения в окружающей обстановке.

Божественное сознание (Духовное укрепление): Влияет на беглость произнесения заклинаний и эффекты заклинаний (слегка влияет на манипуляцию).

Манипуляция (Духовное укрепление): Влияет на класс персонажа при вызове живых существ (чем сильнее атрибут, тем больше живых существ, которыми можно манипулировать).

Настойчивость: Особое качество, которое не может быть изменено силой души.

Элементарный иммунитет: Особое свойство, которое не может быть изменено силой души.

…

Это были шесть атрибутов, созданных Бэй Ли для усиления игроков.

Каждый раз, когда игрок убивает существо и получает силу души, игрок будет усилен в соответствии с классом персонажа и соответствующими ему атрибутами.

На одном из рисунков, лежавших на столе, было чётко обозначено последнее соотношение роста различных классов.

Берсерк (Класс по умолчанию): Использует 50% для усиления силы, 40% для усиления выносливости, 10% для усиления ловкости от силы души, полученной от убийства существ (высчитывается в процентах).

Ассасин (Класс по умолчанию): Использует 48% для усиления силы, 28% для усиления ловкости, 13% для усиления восприятия, 11% для усиления выносливости от силы души, полученной за убийство существ.

Маг (Класс по умолчанию): Использует 75% для усиления божественного сознания, 17% для усиления восприятия, 8% для усиления выносливости от силы души, полученной за убийство существ.

В этот момент все трое обсуждали распределение шести основных атрибутов для трёх классов на другом плане, чтобы гарантировать, что они будут полностью отличаться от меню классов местного сервера.

Лу Ву предложил вестернизировать классы персонажей, так что не только имена варваров, некромантов и рыцарей должны быть изменены, но и распределение атрибутов должно быть совершенно другим.

Вскоре после этого Бэй Ли представила совершенно новый план роста в сочетании с распределением душевной силы.

Варвар (Класс по умолчанию): Использует 72% для усиления силы, 14% для усиления выносливости, 14% для усиления ловкости от силы души, полученной за убийство существ.

Настройки некромантов были сосредоточены на усилении их контроля над живыми существами, что было сделано и для Призывателей в "Battle Online".

Некромант (Класс по умолчанию): Использует 50% для усиления манипуляции, 30% для духовного укрепления, 10% для усиления восприятия, 10% для усиления выносливости от силы души, полученной за убийство существ.

Последние настройки для рыцарей были, безусловно, самыми экстремальными, они были установлены исключительно для игроков, которым нравились только мускулы.

Рыцарь (Класс по умолчанию): Использует 76% для усиления выносливости, 14% для усиления силы, 5% для усиления ловкости, 5% для усиления восприятия от силы души, полученной за убийство существ.

Каждый из этих трёх новых классов по умолчанию имел совершенно разные распределения силы души.

Затем они обсудили, следует ли вносить поправки в распределение этих трёх классов или нет.

— Подход хорош, но мне не нравятся названия классов персонажей. Они должны быть названы Бойцами (Варвар), Экстрасенсами (Некромант), Медными костями (Рыцари), чтобы лучше соответствовать стилю страны Цансу, - высказал своё мнение Цансу.

Услышав это, Бэй Ли посмотрела на Лу Ву:

— Ву, что ты думаешь?

Лу Ву прикоснулся к своим бакенбардам и кивнул:

— Это неплохая идея, это может увеличить погружение в их игровой процесс… Я согласен!

— Два голоса за согласие, один за несогласие!

Бэй Ли махнула рукой.

Цансу внезапно впал в уныние. Он хотел что-то сказать, но колебался.

— Далее мы обсудим навыки, которые необходимы после их роста в этих классах персонажей. У вас есть какие-нибудь предложения, ребята?

Бэй Ли приподнялась на локте и посмотрела на них.

— Я думаю, что так как павильон навыков хранится внутри канала артефактов и может быть использован всеми, почему бы нам просто не устранить части, которые не подходят для демонстрации способностей этих трёх классов персонажей? - предложил Лу Ву, поднимая свой кошачий коготь.

— У меня в библиотеке есть несколько книг, но я не уверен, в каком состоянии находится Дворец Его Превосходительства. Если он занят, мы можем атаковать Дворец как нашу главную цель и разграбить ресурсы. Это будет наше первое место для развития, точно так же, как и Особняк мёртвых.

— Отличная идея!

Бэй Ли хлопнула ладонью по столу, демонстрируя своё полное согласие с этой идеей.

— Нет, Цансу сильно отличается от Особняка мёртвых. Особняк мёртвых сгорел в большом пожаре, и там не осталось никаких ценных ресурсов, так что он стал хорошим местом для игроков. Но во Дворце Его Превосходительства Цансу осталось ещё много ресурсов. Он наверняка был занят многими влиятельными личностями, так что освободить его будет не так-то просто. Мы должны быть в отдалённом месте, на которое никто не обратит внимания.

— Тогда... Один голос за несогласие, два за согласие... хм, тогда мы последуем предложению Ву!

Бэй Ли немного подумала, прежде чем снова объявить о завершении дискуссии.

Цансу потерял дар речи.

Что, разве у меня нет права голоса?

Думая об этом, Цансу впал в ещё большее уныние.

— Да, кстати, Цансу, в каком районе ваших владений есть более слабая сила, которая была бы более подходящей для игроков?

Лу Ву повернулся и посмотрел на Цансу.

— На самом деле народ Цансу довольно сплочен. Если где-то есть злоумышленники, вся область соберётся вместе и объединит усилия, чтобы устранить злоумышленников, - сказал Цансу, немного подумав.

Лу Ву не находил слов.

— Как безжалостно! Как же игроки смогут выжить?

Лу Ву широко раскрыл глаза.

— Я не уверен в этом. Между некоторыми из моих Королей и Генералов всегда были трения. Тогда они не смели ссориться друг с другом, так как командовал ими я. Но теперь, когда я мёртв, может быть, война уже началась, так как все хотят стать новым Королём!

Лу Ву кивнул:

— Это большая проблема. Тебе лучше сменить свою личность на несколько дней, чтобы посетить страну Цансу и взглянуть на всю ситуацию. Было бы лучше, если бы началась война, но к тому времени мы могли бы просто найти уединённое место, которое не будет затронуто, чтобы оно стало местом рождения игроков по умолчанию!

— Ладно!

Цансу согласился без малейших колебаний.

На самом деле, он хотел запустить игру больше, чем Лу Ву, потому что тогда он мог бы скорее воскресить женщину, которую он так нежно любил.

— Ах да, а что такое моя личность для игроков? - не удержался от вопроса Цансу.

— Меняй своё имя, на любое, какое захочешь, лишь бы оно не было Цансу. Я придумаю для тебя жалкое происхождение и личность, например, как ты изначально был наследником Его Превосходительства Цансу, или, может быть, ты был великим Лордом земли Цансу, который был ужасно предан своими подчинёнными. Во всяком случае, наша цель состоит в том, чтобы просто инициировать их, чтобы они отомстили и потребовали обратно землю Цансу.

Цансу молчал.

Цансу хотел высказать несколько предложений относительно предложения Лу Ву, но он знал, что это, вероятно, бесполезно, поэтому он только вздохнул:

— Тогда зовите меня Сянь Сюй... что касается моего прошлого, то я оставляю это на ваше усмотрение.

— Теперь третий вопрос, касающийся экипировки игроков, - продолжила Бэй Ли.

Бэй Ли посмотрел на них обоих, прежде чем сказать:

— Хм, на самом деле вы можете оставить это мне. Нам нужно изменить внешний дизайн для частей снаряжения, чтобы соответствовать эстетическим взглядам западных стандартов. Никаких изменений в атрибутах снаряжения не требуется, поэтому мы можем просто скопировать шаблоны с нашего местного\локального сервера!

И у Лу Ву, и у Цансу не было своего мнения на этот счёт, поэтому они согласились с ней.

— Четвёртый вопрос, касающийся проекта для основных заданий... так как Цансу имеет более глубокое понимание своей земли, ты будешь мне помогать. Давай подумаем о сюжете и развитии для основных и скрытых квестов…

...

— Пятый вопрос, НПС…

— Шестой вопрос…

Они продолжили оживлённую дискуссию о новых настройках европейского сервера.

http://tl.rulate.ru/book/34849/1209063