

Создание класса

Базовая информация

Классы – альтернативная версия прокачки персонажа, предлагающее игроку простой способ создать сбалансированного и интересного персонажа.

В качестве базы класса выступают два стата 4 уровня. Эти два стата являются основой класса и должны символизировать класс.

4 уровень статов

На 4 уровне двух основных статов персонаж получает свою первую пассивку. Персонаж получает пассивку сразу после получения 4 уровня и может ее прокачивать, тратя круги основных статов. Их количество определяются вами.

Также можно сделать навык не прокачиваемым, но будет сложно его сбалансировать так, чтобы он был полезен на всех уровнях игры.

6 уровень статов

На 6 уровне основных статов персонаж получает свой первый активный навык. В зависимости от эффекта навыка он может прокачиваться кругами одного стата или сразу двух.

Этот навык уже не может быть не прокачиваемым.

8 уровень статов

На 8 уровне основных статов персонаж получает вторую пассивку. Данная пассивка может иметь безграничную силу в плане возможностей. Его можно использовать как одноразовую прибавку или для улучшения предыдущей пассивки на все ваша воля.

Не забывай про баланс.

10 уровень статов

На 10 уровне основных статов персонаж получает еще одну пассивку. Данная пассивка уже должна иметь более прямое назначение и обязательно должна быть прокачиваемой.

12 уровень статов

На 12 уровне основных статов персонаж получает свою ультимативную способность. Она не может быть прокачиваемой и должна иметь сильный эффект, но не обязательно. Главное придумать интересный эффект. Что-то по типу второй формы персонажа или сильный навык.

В конце придумайте название класса и его описание.

4		6		8	10	12
пассивка		активка		пассивка	пассивка	активка
ранг	хп	броня	пр урон в ход	Грузоподье мность		
0	16-32	~4(16)	4 до 12	24 до 30	треть веса занимает снаряга максимум	8 до 10
1	40-56	~6(24)	12 до 24	32 до 46		10 до 15
2	64-70	~12(48)	24 до 48	40 до 62		13 до 19
3	78-92	~24(96)	48 до 72	48 до 78		16 до 22

Интересные идеи для класса

Для повышения интереса класса добавьте ему изюминку.

Я советую сделать минимум два условия, если ваш класс очень уникальный или сделать одно простое если ваш класс примитивный и распространенный (по вашему видению) среди других обреченных.

В качестве условий можете использовать что ни будь из списка ниже:

-Требование к профессии, богу, происхождению, срыву и т.п.

-Определенный склад ума персонажа (добрый, хитрый и т.п.)

-Выполнение определенных действий (убийство невинных, связь с монстром, отрезание конечности и т.п.)

-Уникальный класс после прохождения локации (создавайте уникальные классы для новых персонажей, которые идут в город, по прохождению которого можете им предложить ваш класс)

-Трансформация другого класса (если ваш класс схож с уже существующим можете сделать альтернативный класс заменив 1-2 навыка и таким образом создав уникальный класс)

При создании класса учитывайте что также имеются два свободных навыка, которые игроки могут заполнить базовыми навыками, которые могут поломать баланс, поэтому при создании класса проверьте не сломает ли комбинация ваших навыков с базовым игроу.