

블레이드 & 소울



Восток - дело тонкое

Топ-7 шуток разработчиков

Как стать Рокфеллером

*Лучшие способы
заработка в Blade & Soul*

**Интервью с лидерами
Боевых Школ**

*предрелизные амбиции
и планы на будущее*



НОВОСТИ ●
ТЕСТ ●
ОПРОСЫ ●



ОГЛАВЛЕНИЕ

Новости

Новости русской и корейской локализаций [03]

ЗБТ: на взлет! [05]

Месяц тестирования как на ладони

БШ на связи

Интервью

Гонка за лидерством: жребий брошен [08]

ON AIR: игра — больше, чем хобби [22]

Глас народа [28]

За кулисами. Интервью с CM Blanche [30]

Что НА САМОМ ДЕЛЕ думают игроки

В нашей студии удивительные ребята: из мурчащих и из теней =P

Киберспорт и PvP

Киберспорт в Blade&Soul. Мировой уровень [33]

Война фракций, мелкоуровневый ганк и PvP [36]

Наука

Советы для новичков [40]

Классы разные нужны, классы разные важны [43]

Популярные способы заработка в Blade&Soul [48]

Урок истории [50]

Психология

Играть или не играть? Вот в чем вопрос [52]

Классификация геймеров по системе киномана [56]

Действие третье. Те же и Ю Ран

Культура

Ролеплей [59]

Пейзажи Blade&Soul [62]

Редакционные ТОП-10

Развлечения

Blade&Soul на русских серверах? Дождались! [65]

Топ-7 шуток разработчиков [67]

Тест: выбери свой путь в Нарю [71]





НОВОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

На носу последний месяц весны, особенно сильно его ожидают поклонники Blade&Soul в России.

Но вернемся в прошлое.

Анонс локализации Blade&Soul в России состоялся 27 октября 2015, он перевернула все планы русских поклонников этой игры. Игра сразу же привлекла массу новых игроков.

Уже 15 марта стала известна дата начала ЗБТ - 31 марта. Помимо его участников, обладателей Наборов Раннего Доступа, счастливыми стали и обладатели Наборов Безликого. Рассылка подавшим заявку на розыгрыш производилась 28 марта.

Старт 31 марта был непростым: пытающихся попасть на ЗБТ было колоссально много. Для упрощения тестирования 4 апреля участникам разослали Монеты Пути Хона. 3 апреля стали известны подробности об уникальных нарядах из Наборов Гуру, о которых говорилось ранее, 17 ноября 2015.

Подкаст 7 от апреля позволил получить множество ответов на весьма бурно обсуждаемые вопросы. 11 апреля на серверах вновь по расписанию начались профилактические работы. 15 числа вместе с возобновлением тестирования была выпущена "пятиминутка", в которой бренд-менеджер Кирилл озвучил примерные даты релиза: для обладателей наборов Гуру и Мастера – 13.05.16, для обладателей набора Ученика – 15.05.16 и общий релиз – 17.05.16 (даты могут быть изменены на 1-2 дня).

18 апреля произошло очередное плановое отключение серверов, 22 апреля их открыли вновь. Финальная профилактика планировалась в последнюю неделю апреля.

В будущих обновлениях нас ждет стремительное развитие игры. Обратимся к новостям корейской локализации за последние месяцы, чтобы узнать побольше.

Появление Мастера Духов

Это класс дальнего боя. Сражается с помощью короткого кинжала и амулета, пропитанного магией.

Призывает на помощь демона, которого можно принести в жертву, после чего на группу накладывается баф, и каждый класс получает в свое распоряжение уникальные умения. Обладает хорошим набором контролей, урона и защиты.

Класс Soul Fighter (Мастер Ци*)

Если Мастер духов был новым и уникальным классом, то Soul Fighter – гибрид двух уже доступных классов (Кунг-фу Мастера и Мастера Стихий).

В стойке КФМ он может использовать атаки ближнего боя и непрерывно передвигаться, что дает огромное преимущество.

При этом, в отличие от оригинального КФМ, у Мастера Ци* нет таких же способов контроля оппонента, но есть множество сейвов.

Предполагается, что класс будет кайтящим.

Так как Soul Fighter ввели не так давно в корейской локализации, его ждут неоднократные изменения.

Этот класс начинает сразу с 45 лвла и открывается при наличии любого персонажа такого же уровня на аккаунте.

Новый соло контент

В ближайших обновлениях после релиза нам стоит ожидать соло данж — Башню Бога Войны, состоящую из 20 этажей. При прохождении до 20 этажа мы будем получать предметы для морфа оружия и легендарные триграммы. На последнем этаже выпадают итемы, с помощью которых можно собрать новый предмет экипировки (брелок*), который дает бафы для скиллов — уменьшение отката/увеличение времени воздействия умений.



В будущем соло контенте появится еще один интересный инстанс — Башня Бесконечности*, состоящая из 100 этажей. С каждым этажом сложность боссов повышается. Цель данной Башни — помочь игрокам освоиться с PVP контентом, постепенно обучая сражаться с более сильными соперниками. NPC в Башне не ведут себя статично, а их реакция зависит от ситуации и действий игрока. Боссы предстанут перед нами в виде противников различных классов, которые обладают всем набором умений данного класса и его особенностями.

По Башне Бесконечности* также будет отдельный рейтинг.

Нельзя пропустить и расширение группового контента

С вводом контента Белых Гор игроки увидят новые подземелья с высокой сложностью, рассчитанные на группу из четырех и шести человек. Нам придется побеждать как уже знакомых злодеев (Ю Ран), так и новых (начиная с Йети и заканчивая Башней Мусона*).

Со старта Релиза на русских официальных серверах появится инстанс «Бухта Штормов», рассчитанный на 24 человека. С развитием игры мы также увидим более сложные рейдовые подземелья со скрытыми групповыми боссами и главным РБ с тридцатью стадиями.

Развитие экипировки тоже не остановится

Впереди ожидается появление еще одного предмета экипировки - Души*. Данный итем получается при сломе заточенного оружия, а также в будущем — бижутерии высокого уровня. Душу* можно улучшать, уровень усиления рандомный. Новый предмет экипировки будет давать дополнительные характеристики персонажу.

К тому же, на корейской локализации игроки уже вовсю собирают питомцев, которые в Blade&Soul служат баферами для своих хозяев. Разделяют их на две группы, отличие которых только в более мощных бафах. Подробнее о системе питомцев можно узнать в гайде на нашем форуме.

И PVP контент разработчики не оставили без внимания. Приближаясь к корейской версии, нам предстоит увидеть ввод арены 6х6, еще больше фракционных битв и боссов, а также ожидаемый многими сообществами Адский остров*, на котором возможна война гильдий.

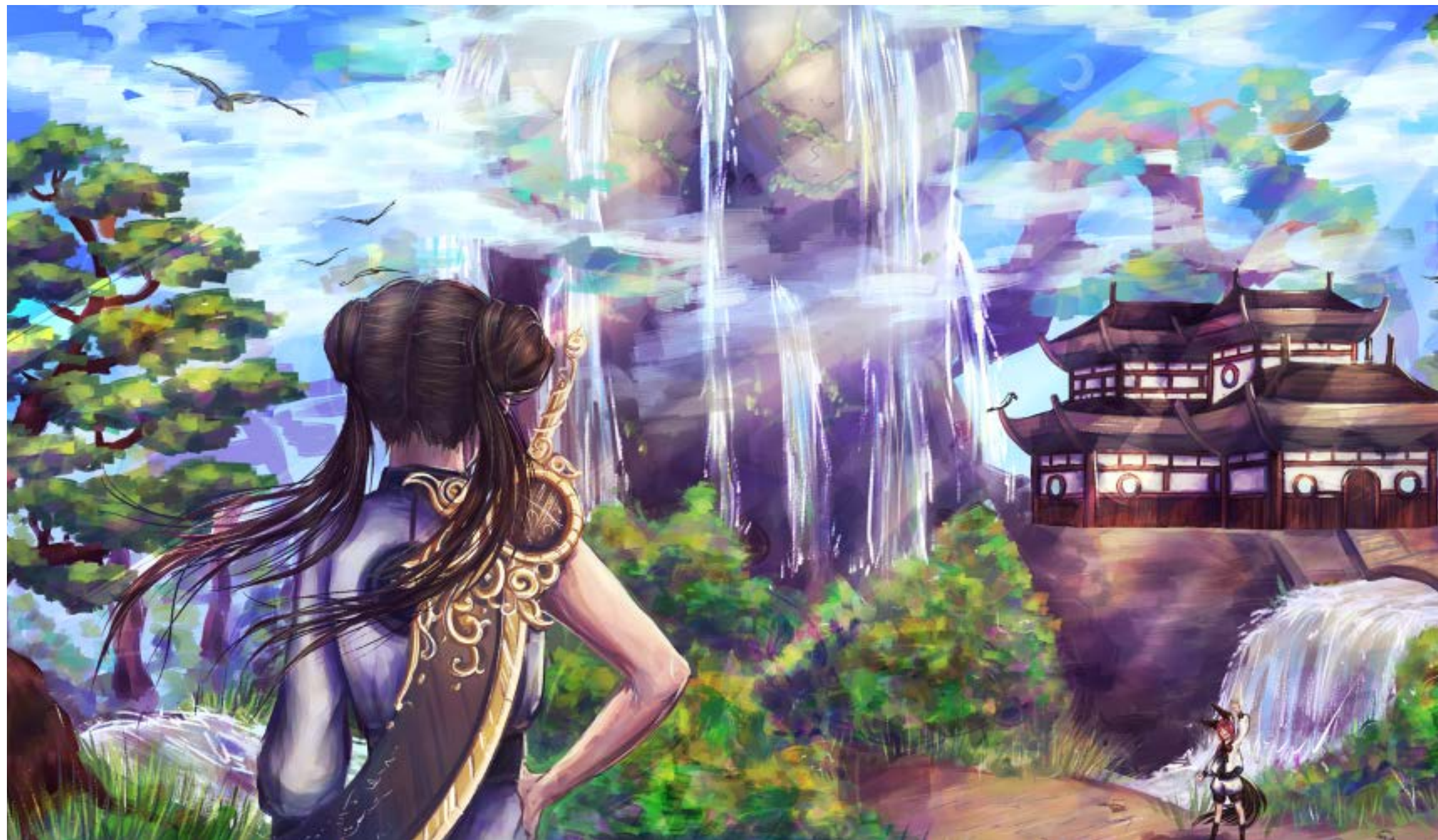
Обновление от 20 апреля

20 апреля в Корее было установлено обновление, в ходе которого добавили локации с несколькими мировыми боссами, новую ветку развития морфа оружия и эпический данж. Инстанс будет представлен в виде секретной лаборатории, в которой намеревались создать разрушительное оружие. Хотя это место и было заброшено, но оружие и роботов продолжали собирать. Задачей игроков станет проникновение в лабораторию и ее полное уничтожение. Однако в этом нам будут противостоять два опасных босса: кибернетическая горилла и кунг-фу мастер в ковбойской шляпе. Кстати, данный инстанс корейские игроки уже прошли на всех уровнях сложности в день установки обновления.

Развитие игры не стоит на месте: ввод новых подземелий, классов и неожиданные повороты сюжета не оставят никого равнодушными. Ближайший ожидаемый контент с новыми локациями — Белые Горы, где также игроки смогут поднять свой лвл до 50, получить легендарные умения и уровни.

**В нашей локализации названия могут быть изменены.*

*Журналисты: lesortenest и Kotofeika
Иллюстрация от Aligir*



ЗБТ: НА ВЗЛЁТ!

– Чем занимаешься?

– Жду.

Именно такой ответ можно услышать от обычного игрока, ожидающего Релиза Blade & Soul в России и СНГ. Вот и подходит к концу Закрытый Бета тест – осталось совсем немного времени до того, как красочный мир игры распахнет свои врата для всех желающих.

Но что же все это время происходило на просторах Закрытого теста: что делали игроки на самом старте, какие интересные вещи им удалось найти в течение месяца? Ответы на эти и некоторые другие вопросы мы и постарались узнать.

В ЗБТ смогли принять участие обладатели наборов раннего доступа, победители различных конкурсов, розыгрышей и те, кому посчастливилось получить заветный ключ Набора Безликого.

За прошедший месяц пользователи активно знакомились с игрой и тестировали контент. Вместе с новичками мир BnS покоряли стримеры, журналисты и ждуны с других локализаций.

За несколько дней до старта ЗБТ игрокам стал доступен торрент для скачивания клиента.

В день начала теста можно было заметить напряженную атмосферу среди игроков, когда у многих не загоралась кнопка входа в первые часы открытия. Запускали партиями, чтобы проверить нагрузку, обеспечить стабильность сервера и исключить очереди. Некоторым пришлось ждать долго, но это того стоило. На выбор нам предлагали два сервера.

Многие жаловались на задержки и лаги во время боя. Вероятно, они могли забыть, что играют на ЗБТ, и такие явления вполне нормальны.

Проходили частые профилактики, и уже на второй-третий день таких задержек не наблюдалось. Чуть позже появилась форма, в которую игроки смогли вносить все замеченные баги. Некоторые из них были довольно забавными. Например, баг с прилипшим к телу персонажа маленьким гандзи:



Или баг с оторванной от тела головой у стражника:



О них было полезно сообщать, чтобы избежать повторения на Релизе.

Что касается взятия кап лвла, некоторые пользователи стремились вкачаться максимально быстро. Мы связались с игроком, достигшим 45 уровня в первые несколько дней, чтобы выяснить, зачем и куда так торопиться на ЗБТ. Наш респондент — **Катя, игровой ник Cursis Temporis**, с радостью согласилась ответить на вопросы журналиста:

Расскажи, как так получилось, что ты достигла 45 уровня максимально быстро, и главное, зачем?

Я просто взяла и побежала к максимальному лвлу, чтобы побыстрее услышать всю русскую озвучку в роликах, протестить скиллы класса, которым сейчас играю. Уж очень не терпелось.

А какой класс ты выбрала на ЗБТ?

Мастер стихий. Вообще, в последний раз играла им только два года назад на японском сервере, и вот, захотелось вспомнить, что же такое играть дальником.

Что больше всего запомнилось во время прохождения игры на ЗБТ?

Хм... Даже не знаю... Системный голос? Он такой потрясающий.

Да, ох уж это внезапное оповещение, которое слышишь в первый раз: «Ваш друг вошел в игру». Очень круто! Говоря о контенте ЗБТ, какой твой любимый данж? Паучиха!

Собираешься ли также быстро качаться на релизе?

Думаю, да. Все сюжетное — озвучку и перевод — можно оценить на ЗБТ, так что тянуть на релизе не особо хочется.

Ты и на ЗБТ не особо тянула, как мы могли заметить. И последний вопрос: чем развлекаешь себя на 45 уровне? Хожу по данжам или просто бегаю в поисках багов. Чем еще заниматься на ЗБТ?

Итак, многим из тех, кто быстро апнул, очень хотелось услышать русскую озвучку, прочувствовать класс, найти как можно больше багов и, возможно, даже опробовать сразу несколько персонажей на максимальном уровне. Другие же ребята не стремились к капу в кратчайшие сроки. Они качались в свое удовольствие, познавали игровой контент и читали весь сюжет (а порой даже необязательные «голубые» квесты).

Мы также провели небольшой соц. опрос, в котором игроки отвечали на вопрос: «А как вы развлекаетесь на ЗБТ?» И получили вот такие ответы:

1. Скрины, скрины, скрины! Теперь можно скриниться на российской локализации в костюмах Пути Хона!
2. Я стараюсь найти как можно больше багов, чтобы мне дали за это плюшки потом, но мне они не попадают вообще!
3. Мы развлекаемся с БШ в голосов чате, играя в BNS. Тестим командную работу, так сказать.
4. Создаю красивых и интересных персонажей для души.

Как видим, скучать никому не приходится, всех радует появление BnS в России. Хотя мы также не могли не заметить, что у игроков во время теста появлялись различные ошибки в виде вылетов игры и невозможности скачивания мини патчей. Очень надеемся, что все технические проблемы у этих ребят были устранены.

Позже, после старта, начислили монеты Пути Хона, чтобы пользователи могли опробовать игровой магазин. Конечно, все ждали этих монет, чтобы закупить понравившихся нарядов (для чего же еще они нам так были нужны). Помимо костюмов, в магазине были всевозможные расходники, супы для опыта и два сундука. Из одного сундука падали ресурсы и костюм, который многие хотели заполучить во что бы то ни стало. И неудивительно, наряд очень стильный.

Из другого сундука пользователям могли случайно выпасть кристаллы для морфа оружия и бижутерии. Именно ресурсы вызывали негодование у игроков, так как на закрытом тесте эти вещи продавались в магазине.

Пользователи беспокоились, что сундуки останутся и на релизе (они давали бы преимущество «донатерам»). В одном из подкастов Мастер Усов сказал, что они сохранятся только до вайпа, поэтому беспокоиться не о чем.

Также во время закрытого бета теста появилось расписание основных событий, в том числе профилактических работ. Игроки томились в ожидании окончания этих работ, да еще и время так долго тянулось. Было несколько довольно длительных перерывов, в течение которых сотрудники компании локализатора устраняли технические проблемы, чтобы сделать игру максимально комфортной на Релизе.

В группе «Мама, я на ЗБТ!», созданной только на время теста, можно было наблюдать посты со смешными видео, скринами, багами, мемами (связанными с BnS), а также вопросы новичков и увлекательные рассказы.

Как раз вовремя подоспел конкурс мемов и демотиваторов в официальной группе игры в вк и на нашем форуме, чтобы пользователи могли проявить себя и получить доступ на ЗБТ. Заданием конкурса стало создание мемов, которые заставили бы всех посмеяться, а в обязательное условие входило наличие отличного чувства юмора у авторов.

Да, для нас, игроков, месяц не прошел скучно. Кто-то ждал русскую локализацию так долго, что было достаточно непривычно, но вместе с тем и приятно слышать и читать русский язык в игре. А кто-то услышал о Blade&Soul впервые в этом году и решил попробовать, посмотрелся стримов, обзоров, чтобы иметь представление.

Всех нас, новичков и ветеранов, объединила BnS, открыла нам свои двери, впустила в дивный мир, наполненный прекрасной азиатской культурой и стилистикой. И каждый участник ЗБТ смог узреть тот самый восточный колорит, услышать озвучку, увидеть качественный перевод, прочувствовать механику боя, выбрать класс по душе, найти товарищей и, наконец, решить, играть ли дальше. И все это, не дожидаясь релиза.

Вот за что стоит ценить закрытый тест!





ГОНКА ЗА ЛИДЕРСТВОМ: ЖРЕБИЙ БРОШЕН

В мире Blade&Soul существует множество боевых школ, но что мы знаем о них? У каждой гильдии свои внутренние традиции, история, предпочтения, правила и вектор развития, но цель у всех одна — доказать, что они лучшие: лучшие на арене, лучшие во фракционных войнах и освоении любого контента, лучшие во всем, в чем принимают участие. А знаем ли мы, сколько сил вкладывают и сколько времени тратят для этого мастера боевых школ? Несмотря на занятость в реальной жизни, командировки, и другие, казалось бы, повседневные ситуации, в игровом мире им удается вести за собой коллектив разных людей со своими взглядами и мнениями. Ежедневно они делают шаг за шагом, стремясь привести свою школу к победе.

«Нам нравится учиться и разбираться в мелочах, придумывать новые фишки, делиться мнениями. У нас нет каких-то «армейских» требований, мы просто любим арену и умеем на ней играть. А топовые игроки всегда тянутся к таким же, как и они. На данный момент на российской локализации мы не видим конкурентов. Раньше соперничали друг с другом, но, чтобы закрыть вопрос о том, кто же из нас лучше, мы решили просто объединиться. В нашем составе одни из лучших игроков, и уже сейчас нам есть чем удивить азиатов на турнире». Yufule и AleksTh, лидеры боевой школы «Anoise».

Почему именно Blade&Soul? Что выделяет ее из ряда других игр?

AleksTh: Игра очень зрелищная и имеет высокий скиллкап, т.е., чтобы научиться в нее играть, необходимо думать и иметь хорошую реакцию. Это не та игра, в которой надо просто нажимать кнопки.

Yufule: Да, топом тут за неделю не стать. В BnS хороший баланс (если вычеркнуть котоводов), плюс уравненная арена очень радует. Ну и, конечно, игра красивая, похожа на живое аниме.

Какие впечатления от ЗБТ? Что понравилось, а что хотелось бы изменить?

Yufule: О том, что мы хотели бы изменить, можно написать огромный док и отправить напрямую Кириллу. Но проблема в том, что Кирилл — очень занятой человек и вряд ли обратит внимание на такого рода творчество. Хотелось бы увидеть улучшенную защиту от ботов, помимо фроста и ГМов, и изменения в экономике ткани и кристаллов. Я, если честно, не понимаю, почему все костюмы, добываемые в игре, нельзя разобрать на ткань. По кристаллам: дабы усложнить жизнь демпящим ботоводам, лучше перетянуть сертификаты на мешки в более поздний 45й контент. Есть еще много идей касательно правок баланса классов, но тут вопросы скорее к корейцам.

AleksTh: Мое основное впечатление — это хороший пинг. Несмотря на серверную нагрузку, разница с евро колоссальная. Расстраивает, конечно, то, что на ЗБТ нет балансной арены. Мы не понимаем, как это должно мотивировать игроков тестировать контент, поскольку упускается из внимания часть комьюнити, которая могла бы полным ходом проверять арену на предмет тех же багов. PvE контент проходил бы неизменно другой частью игроков.

В прошлом «Red Alert» и «Sai» были достаточно известными боевыми школами и уверенно держались в рейтингах арены. В чем секрет успеха?

AleksTh: «Секрет» банален и очевиден. Все зависит от практики и способностей. На мой взгляд, не каждый может хорошо играть. И конечно, необходимо упорно тренироваться. Мы часто смотрим стримы азиатских игроков, замечаем для себя какие-то новые фишки, обмениваемся мнениями, читаем патчноты обновлений, обдумываем, как это повлияет на баланс. А вот, чтобы быть первым среди первых, необходимо уже немного таланта.

Yufule: Ручки и опыт. И немного пиара. =)

В чем вы видите смысл боевых школ в VnS? Зачем игрокам следует объединяться?

AleksTh: Во-первых, для того, чтобы иметь единомышленников. Во-вторых, на более позднем контенте корейцы введут PvP-остров, на который можно попасть только своей боевой школой и сражаться против других, независимо от их фракции. В-третьих, это доступ к полезному на поздних стадиях игры крафту.

Yufule: Помимо того, что бш дает доступ к определенному контенту, правда, не сразу, как и в любой игре, таг, светящийся под ником, говорит о принадлежности игрока к определенной категории. Наш таг будет обозначать категорию топов. =)

В чем же причина слияния двух довольно сильных боевых школ? Почему изначально не стали играть под одним тагом?

Yufule: Основная причина — это то, что было грустно по отдельности. =) Нас было мало для того, чтобы контролировать весь сервер, плюс постоянно возникали споры о том, кто же лучше. Вот и решили этот вопрос слиянием.

AleksTh: Да, вначале мы много конкурировали между собой. Боролись как на арене за топ места, так и за игроков. Но примерно через месяц после евро-релиза начали очень много времени проводить друг у друга в ТС. Играли вместе таг-матчи, организовывали спарринги

между собой, обсуждали обновления и т.д. Со временем родилась идея слияния, так что все довольно просто.

Каковы первые впечатления от совместной игры? Есть ли уже какие-либо минусы или заметные преимущества?

AleksTh: Есть заметные преимущества. Все стало намного проще: проводить обсуждения, осуществлять руководство, ставить задачи. Минусов никаких нет, да их и не было. Мы объединены одной целью.

Yufule: Собрать ребят куда-нибудь стало значительно проще, хотя, поскольку на евро мы на разных серверах, в глобальных ивентах, типа фарма soulstone planes, пока особо не поучаствовать.

Все игроки согласились с решением объединиться, или же кто-то покинул состав? Сколько на данный момент человек состоит в боевой школе?

AleksTh: Есть немногие игроки, ориентированные в большей степени на PvE, которые находились в составе RA еще со времен образования школы. Но, в итоге, они все приняли решение остаться и улучшать свой скилл в PvP. На данный момент в нашем составе около 50-60 человек.

Yufule: С нашей стороны никто не покидал состав, слиянием оказались довольны все. Все-таки для нас ничего не поменялось, из PvP клана мы превратились в PvP клан. =)

Имея много амбициозных и скилловых игроков в составе, как удастся предотвращать конфликты между ними?

AleksTh: Конфликты неизбежны в любом коллективе. Но у нас достаточно взрослый состав, поэтому ребята в большинстве случаев могут пойти друг другу навстречу. Так что то, что люди пишут на форумах и пытаются что-то прогнозировать, выглядит немного глупо, потому что они сами не знают, о чем говорят.

Yufule: Бывают скорее не конфликты, а выяснения, кто же лучше играет за свой класс. Это нормально в таком боевом коллективе, как наш.

Кого считаете самыми сильными игроками, у которых новичкам следует учиться?

AleksTh: За класс Мастера секиры — это Ringshu и Devil, за Мастеров клинка — KillingGod, думаю, новичкам следует посмотреть их. Но изначально нужно разобраться в механике игры и подробно изучить умения классов, иначе они просто ничего не поймут.

Yufule: Да, прежде чем смотреть топовые стримы, необходимо представлять, что делают скиллы того или иного класса. А так я бы добавил еще Мастеров стихий — Fenling и TiLirin, ну и я стримлю за Мастера духов.

У вас за плечами довольно большой опыт игры. Планируете ли писать гайды?

Yufule: Я планирую сделать гайд по Мастеру духов, но весь вопрос во времени. В хорошем гайде необходимо все обстоятельно расписать, иначе получится что-то непонятное с картинками. А людей, которые имеют достаточное количество времени, грамотно владеют языком и разбираются в игре, не так много. Хотя мы со своей стороны готовы помогать тем, кто решится на подобное.

AleksTh: Для меня намного проще лично объяснить человеку в разговоре или в переписке, если ему любопытно какие-то конкретные аспекты. Мы заинтересованы, чтобы появлялось больше скилловых игроков.

Чего ожидаете от первого месяца релиза? Есть уже какие-то конкретные цели?

Yufule: Планируем занять топ арены и накопить ресурсы, чтобы быстро освоить контент, необходимый для получения легендарок.

AleksTh: По сути, подготовиться к контенту 50 уровня и играть арену. Больше всего мы ждем балансную арену.

Помимо арены, освоению какого контента планируется уделить время?

AleksTh: Всему. Хотя в нашей теме и сказано, что большую часть времени будем уделять арене, но у нас хватает людей, которые знают PvE-контент на несколько патчей вперед.

Yufule: Мы будем играть в эту игру, как играли бы в любые другие, просто наш приоритет — это арена.

Наверняка в прошлом у вас было много конкурентов в игре. Есть ли те, кого бы вы хотели видеть на руоффе? Кого из новых знакомых считаете своими конкурентами и почему?

Yufule: Из существующих кланов, которые уже засветились на форуме — никто. Отдельные личности могут проявлять себя на арене, но конкурировать с целым тагом они не смогут. Из европейцев были «Слакеры», но они не пойдут на российский сервер.

AleksTh: В прошлом на пиратском сервере нашими единственными конкурентами были «Слакеры», но это европейская гильдия. На руоффе пока что мы не видим конкурентов.

Чего не хватает российским боевым школам, чтобы иметь возможность конкурировать с вами на равных?

AleksTh: Серьезности, наверное.

Yufule: Во-первых, есть школы, которые говорят о своем

желании играть в PvP, но банально не знают, что такое PvP в этой игре. Фракционки с 5 фпс — это не PvP. Во-вторых, есть те, кто понимает, что арена предлагает здесь лучший вариант PvP, но сами по себе не очень талантливы или просто не желают учиться. И серьезности им не хватает, да.

Вы отдаете приоритет сильным игрокам, а что можете предложить им взамен? Будете ли переманивать к себе сильных одиночек?

AleksTh: Коллектив таких же сильных игроков.

Yufule: Красивый добок сильных игроков. =) Сильным одиночкам мы дадим знать, что нам интересны их достижения.

Возможно, пообщаемся с ними по поводу вступления, но всех подряд брать не собираемся. Кто-то может не вписаться в коллектив.

Есть ли уже примерные требования по приему на Релизе?

Yufule: Сразу вести набор не будем. Дождемся старта сезона, посмотрим, что и как будет происходить, и уже, исходя из этого, сформируем требования.

AleksTh: Чтобы задавать рамки, необходимо знать, что эти рамки обозначают. Очень сложно узнать заранее, что, например, отметка в 2 000 рейтинга будет значить на релизе.

И напоследок, есть какие-нибудь пожелания или советы для наших читателей?

Yufule: Изучайте дерево умений других классов, пробуйте играть разными «мастерами», пока не найдете своего. Метод проб и ошибок очень помогает освоить игру. Не стесняйтесь экспериментировать, даже если в гайдах уже все написано.

AleksTh: Не закливайтесь на конкретных игроках. Старайтесь сами все проверять. Очень важна практика. Если будете только смотреть и читать, то ничему не научитесь.



«Мы играем ради PvP и ставим перед собой достаточно амбициозные цели. Отдаем приоритет качеству, а не количеству. Для нас важны высокая мотивация к PvP и личные качества человека. Пафосные игроки, кричащие на каждом углу о своих игровых достижениях — это не для нас. После реорганизации, выбрав для себя такой вектор развития, мы не намерены останавливаться. Хотя сейчас у нас не так много опыта в Blade&Soul, но мы все время совершенствуемся. Ради этого и пришли в игру». 4KeeL, лидер боевой школы «FragMe».

Можешь рассказать о себе и своем игровом опыте?

Меня зовут Вячеслав (Слава), 37 лет, я из Санкт-Петербурга. Работаю руководителем в одной крупной оптовой компании. В свободное от работы и семьи время играю в различные игрушки, т.к. занимаюсь этим довольно давно. В сетевых проектах я начинал еще в далеком 2000-м году, в некоторые даже играл на профессиональном уровне. Первая MMO, которую попробовал — это AION от Иннова, в нее отыграл с друзьями около 3-х лет. Потом мы ушли в другие проекты как на европейских, так и на российских локализациях. В итоге, решили остановиться на российской версии одной MMO. И вот сейчас мы играем в Blade&Soul на евро и планируем пойти в русскую версию VnS.

А когда в твоей игровой жизни появились «RedZerg»?

Мы создали русское сообщество игроков на европейской локализации одной игры на сервере Killian под тагом «RedZerg» в 2012 году. Сообщество стало крупнейшим в истории евро версии и лидировало в гвг на сервере вплоть до нашего ухода из игры.

Насколько я помню, вы и на российской локализации занимали одну из лидирующих позиций. Каковы были причины реорганизации и смены тага на «FragMe»?

«RedZerg» была, по сути, гильдией хороших знакомых, в ее состав попадали как сильные в PvP-аспекте игроки, так и не очень. В итоге, мы пришли к тому, что костяк гильдии постоянно был вынужден тащить на себе балласт в виде большого количества «слакеров», которым в игре подавай простое общение с друзьями и не более того. Мы приняли решение создать новое сообщество, все игроки которого будут иметь высокую мотивацию к PvP, которых не надо будет заставлять им заниматься.

Остальных просто с собой не позвали. Одновременно поменяли сайт и сделали все в одном общем стиле. В принципе получилось не так уж и плохо.

А почему именно Blade&Soul? Что выделяет ее из ряда других игр?

Арены, конечно же. В этой игре они сделаны на очень высоком уровне.

Каковы впечатления от ЗБТ? Что понравилось, а что хотелось бы изменить?

В целом от ЗБТ впечатления положительные. Из минусов: лаги на старте, неудобный аукцион (на евро поиск намного комфортнее), ресурсы в шопе в виде кристаллов и т.п. Я очень надеюсь, что после ЗБТ их уберут. Такое, мне кажется, можно вводить, когда игра уже «умирает», но никак не на старте. Еще непонятно, для чего сделаны ограничения в написании ников и названий боевых школ в виде 1 заглавной буквы в слове, и она — только первая. А, ну и про шрифты ников и имен НПЦ: они просто отвратительные, такое ощущение, что взяли Times New Roman. Выглядит, мягко говоря, шляпно. В остальном все в порядке.

А в чем ты видишь смысл боевых школ в VnS? Зачем игрокам следует объединяться?

Боевые школы в нашей стартовой версии практически не дают никаких преимуществ кроме общего чатика, поэтому тут скорее люди будут объединяться по интересам, как было в свое время в AION. В более поздних версиях боевые школы высокого уровня дают определенные приятные «плюшки», но, имхо, все же Blade&Soul — это не игра гильдий, а конкретных игроков, где каждый сам может проявить себя без чьей-либо помощи. Хотя, конечно, сильный таг будет немного помогать.

В предыдущем проекте вы активно боролись за звание лучших, но в VnS о вас пока ничего неизвестно. С чем связано такое затишье?

У нас не так уж и много опыта в VnS, т.к. мы только учимся в нее играть. Ставим перед собой цель топ ладдера, но, думаю, что на старте будет много более опытных игроков, играющих в VnS уже не один год, которых нам еще придется довольно долго догонять по уровню скилла. Конечно, я имею в виду арены, с PvE составляющей проблем не возникнет. Но мы играем в первую очередь ради PvP, поэтому я уверен, что свой уровень будем постоянно совершенствовать.

А многие ли из прошлого состава захотели перейти в Blade&Soul, или же сейчас у вас больше новичков? Сколько на данный момент человек состоит в боевой школе?

На евро к нам вступили чуть больше 30 человек. Далеко не все игроки сообщества захотели играть в BnS. Есть и «матерые» игроки с опытом Японии и «пиратки», но большинство все же недавно играет в Blade&Soul.

Чего ожидаете от первого месяца Релиза? Есть ли уже какие-то конкретные цели?

BnS — не игра «быстрых стартов», хотя определенную игровую выгоду из этого извлечь можно. Цель нашей игры в BnS — PvP, им и хотим заниматься с самого начала и до конца, ради него и пришли в эту игру.

Помимо арены, освоению какого контента планируете уделять время?

Весь PvE контент, необходимый для получения легендарных скиллов. Фракции, на мой взгляд, имеют больше развлекательный характер, особенно на старте (за исключением фарма кристаллов).

Кого из заявленных боевых школ считаете лидерами и основными конкурентами и почему?

Думаю, что ребята из «Apoise» займут топ ладдера на старте, т.к. у них много опытных игроков BnS, которые очень хорошо себя показывают на аренах евро. Как я уже говорил выше, в BnS нет конкуренции боевых школ, есть люди, которые из себя что-то представляют. И все их заслуги никак нельзя приписывать тому или иному тагу, т.к. зависят они только от конкретного человека. Поэтому говорить о «конкуренции боевых школ» можно только условно.

У вас ведется закрытый набор по приглашениям. Чем обусловлен такой выбор?

Это исключает попадание людей, в которых мы не заинтересованы. Набор по «определенным требованиям» такого сделать не позволяет.

Какими качествами должен обладать игрок, чтобы вы пригласили его к себе? Наверное, уже представляете, кого хотели бы видеть в своем составе?

Нам важна высокая мотивация к PvP и хорошие результаты. Также смотрим, что из себя представляет человек. «Пафосные» ребята, кичащиеся своими рейтингами, и прочие «фапальщики рейтингов», как правило, к нам не попадают, даже если они играют лучше.

Вы отдаете приоритет скилловым игрокам, которые не кичатся своими достижениями, а что можете предложить им взамен? Что выделяет вас среди других? Мы можем предложить сообщество единомышленников и хороших друзей, которые всегда помогут, с которыми

будет приятно провести время, за которых будет не стыдно в любой ситуации и проекте.

И напоследок, есть какие-нибудь пожелания или советы для наших читателей?

Рекомендую всем, кто еще не попробовал BnS, поиграть в нее и постараться изучить более детально. Думаю, что этот проект никого не оставит равнодушным, и каждому что-то придется по вкусу.



«Я намереваюсь вести нашу боевую школу по PvP-направлению. Хотя сейчас в составе много PvE игроков, в дальнейшем мы будем принимать людей, которые заинтересованы в PvP на арене. У нас запрещено дружить и переливаться с противоположной фракцией, иногда это доходит до ненависти. Но нам нравится часами воевать на фракционках. Это очень фаново».
iLlen, лидер боевой школы «Cuba».

Можешь рассказать о себе и о том, чем занимаешься за пределами интернета?

Зовут меня Максим, 25 лет, проживаю в городе Нижнекамск. Отучился уже и отработал. Все, что хотел, получил. Имею вышку, был в армии. Свободно играю, т.е. онлайн большой, т.к. не работаю и не учусь. Ну, в принципе все. Люблю играть. =)

Почему заинтересовал мир Blade&Soul, и чем он отличается от других проектов?

Я сам играл в другую ММО и увидел в чате, что скоро выйдет BnS на русском языке. Это была пиратка. Но меня заинтересовало. Скачал ее, посмотрел и понравилось. Начал набирать народ, создавать боевую школу.

Как формировалась ваша боевая школа?

Существует она более 2-х лет. Создавалась на пиратском сервере. Те люди, с которыми я ее основывал, уже давно не играют, но надеюсь, что они присоединятся на релизе руоффа Blade&Soul.

Как вы развивались на пиратском сервере? Какое направление выбрали?

Изначально, когда люди только начинают играть, их главная цель — прокачка, получение максимального лвла и эквипа, а PvP — чисто для фана. У нас какой-то определенной направленности нет, т.е. играем и в PvP, и в PvE, но первому все-таки отдаем большее предпочтение. Если какие-то фракции интересные и затяжные, то можем часами там находиться, и нам это нравится. Ну а в данжи — это по дейликам.

На каком сервере европейской локализации вы играете? Есть уже какие-нибудь достижения?

На текущий момент мы находимся на сервере «Cardinal Gates». В составе есть пара даймондовых кубков, а точнее их где-то пять. Остальные — пока что в основном PvE игроки.

Какие впечатление от российского ЗБТ? Какие плюсы и минусы ты нашел?

Минус, конечно же, в том, что арена по шмоту, т.е. нет такой балансной арены, как на евро. Ну а так, приятнее читать квесты и слушать озвучку на своем родном языке — это плюс.

В вашей боевой школе наверняка есть сильные игроки. Помогают ли они продвижению новичков, которые только начали познавать мир BnS?

Да, разумеется, есть такие люди. По правилам нашей школы не разрешается дружить с противоположной фракцией. Если, например, возникают сложности с квестом 10/10 в лесу и с прочим PvP активностями, то мы помогаем. Если люди идут в данж в первый раз, то создаем сильную пачку игроков и тоже помогаем. Показываем, «что, где, куда». Сам я могу дать совет и подсказать что-либо. На пиратском сервере, когда набирал народ, брал людей в пати и вел по всем данжам. Тащил как паровоз =).

Какова твоя оценка боевой школы в Blade&Soul: ее функциональности, плюсов и минусов?

Если брать пиратский сервер, то никаких плюсов от боевой школы не было, кроме того, что она собирала людей в единый коллектив. Сейчас же есть гильдийный крафт на легендарные скиллы, но тоже не очень интересно, да и умения так себе. Пока не вижу особых

плюсов, кроме того, что она объединяет людей и дает повод общаться.

Вы выбрали сторону альянса Мурим. Что послужило причиной?

Наверное, то, что изначально, когда стал осваивать игру, была возможность выбора фракции, и я вступил в ряды Муримов. С этого все и пошло.

Что выделяет вашу боевую школу среди других? В чем ее особенности?

Особенности? =) Даже не знаю. Наверное, то, что у нас такая сильная ненависть к противоположной фракции. Я больше ни у кого подобного не встречал. Интересные люди в нашей боевой школе, с ними общаться очень приятно.

В каком направлении собираешься вести свою боевую школу?

Намереваюсь вести по направлению PvP. Набор будем осуществлять так, чтобы люди имели представление о PvP и участвовали на арене.

Каково ваше отношение к PvE, PvP контенту и к войнам фракций?

На самом деле PvE контент очень легкий. Думаю, все его могут осилить. Что касается PvP: бесспорно есть интересная боевка. Отличается от других ММО. Фракционные квесты — это больше фан, чем PvE и PvP.

Какие цели ставите в первую очередь на релизе?

По-быстрому вкачаться, занять рецепты, начать крафт. Морфиться и морфиться.

Кто является вашим главным конкурентом среди боевых школ и почему?

Я не знаю. У нас вроде конкурентов нет. Есть хейтеры, есть союзники, но конкуренция... Не за что конкурировать.

Скажешь несколько пожеланий для новичков и наших читателей?

Новичкам рекомендую игру. Скачайте, попробуйте. Посмотрите классы, подберите себе нужный. Игра интересная и классная! Фракционки — море фана, и это здорово.



«Пройдя долгий путь через многие игровые проекты, клан менялся и развивался. Тем не менее, мы всегда придерживались устоявшихся традиций, что позволило сохранить гильдию и стать тем игровым сообществом, в которое многие хотят попасть. Теперь же мы нацелены на Blade&Soul. Основное предпочтение, естественно, отдаем арене, но и фан на

фракционках не обойдем стороной, т.к. нам нравится PvP. В ходе приема оцениваем в первую очередь самого человека, а уже потом — его персонажа». AyakashiXIII, лидер боевой школы «Murr».

Расскажи о себе и об основных моментах своей жизни.
 Меня зовут Владимир, 25 лет, работаю инженером. Начал играть в компьютерные игры еще очень-очень давно, лет с 8-ми или 10-ти. Первая из моих серьезных ММО — это был довольно старый китайский проект, локализованный в России. После начал играть в другие ММО, очень многие попробовал. Потом дошел и до BnS.

Ваш клан образовался еще в 2005 году и был замечен во многих проектах. Также вы не прошли мимо Blade&Soul. Какие стороны этой игры привлекли внимание и почему?

BnS привлекла меня еще очень давно. Когда она только выходила, и появлялись первые обзоры, тогда я и заинтересовался этой игрой. Конечно же, в BnS меня привлекло PvP, и, т.к. мы — PvP-направленный клан, будем участвовать во всех PvP-активностях данной игры.

Что выделяет вас среди других? В чем особенность клана?

Наш клан — это старое игровое сообщество со своими устоями и традициями, которые долгое время не менялись. У нас хорошая атмосфера. Мы организованы и к проектам всегда подходим серьезно. Есть своя определенная иерархия, которой все следуют. Это уже сложившийся механизм, который на протяжении многих лет работает и показывает свои результаты.

С какого сервера вы начали познавать мир Blade&Soul и как развивались на нем?

Если говорить о клане, то сначала я повел офицерский состав на евро, чтобы перед запуском в России изучить контент и начать прием.

Можешь рассказать о ранних клановых достижениях в BnS?

Мы как-то не ставили себе цель ходить на арену на евро. Больше знакомились с игрой. А так, платину и даймонд брали, кому было интересно проводить время на арене. Целью не ставили, потому что для большинства игра была нова, опыта не имели. То есть какими-то достижениями мы похвастаться особо не можем. И мое мнение: достижение каким-то человеком топ рейтинга — личная победа каждого. Я не считаю это клановым достижением. Мы, как гильдия, можем только помочь этому человеку. Например, подготовить какую-то почву, чтобы игроку было проще залезть в рейтинг.

Видишь ли какие-то достоинства и недостатки арены в Blade&Soul?

Арена BnS от других ММО игр очень сильно отличается. Потому что на арене существует баланс классов, а значит, тут все решает собственный навык и руки. Опыт из каких-то других ММО не очень сильно помогает на арене Blade&Soul. Чтобы ее освоить, нужно изучить все классы, тогда, может, что-то и получится.

Какие твои первые впечатления от российского ЗБТ? Какие плюсы и минусы нашел?

Впечатления очень хорошие. По сравнению с евро радует пинг. Игра Blade&Soul зависит от него. Минимальный пинг играет немаловажную роль. Конечно же, не хватает балансной арены, т.к. здесь много упора идет на нее. На не балансной арене ничего особо не почувствуешь и даже не подготовишься к будущему.

А когда откроют балансную арену, сделаете больший упор именно на нее, или вас можно будет увидеть еще и на фракционках, а также и в PvE контенте?

Основной упор, конечно же, будем делать на арену, но также стороной не обойдем и другие PvP-активности, т.е. мы будем фаниться и на фракционках. А PvE контент — тут без него никак. Чтобы лучше себя чувствовать на арене, надо ходить в данжи и выбивать легендарные скиллы.

Как вы оцениваете строение боевых школ в Blade&Soul?

В BnS очень слабо развит гильд-контент. Но пока рано еще что-то говорить, т.к. корейцы вроде обещают, что будут развиваться в этом направлении. Сейчас это только для удобства.

Вы выбрали сторону культа Хончон. Что послужило причиной?

Сколько я играю в BnS, мне всегда импонировала

именно эта фракция, поэтому такой выбор. Никаких особенных предпосылок не было.

У вас сейчас весьма лояльные условия приема в клан. С чем это связано?

Раньше я говорил, что у нас мало опытных людей, которые были бы знакомы с игрой, и поэтому до релиза мы предъявляем очень мягкие требования. После старта руоффа, когда основная часть клана подтянется, и мы разделим его на два состава, требования будут ужесточены.

Кого из состава ты мог бы назвать сильными игроками? И есть ли у вас такая система, что те игроки, которые хорошо знают игру, будут обучать тех, кто только начал?

Да, такая система есть, но сильных игроков пока очень мало. Для многих людей, которые сейчас в клане, это новая игра, и они ее узнают только на российском ЗБТ. На евро был представлен лишь офицерский состав.

Кто является вашим главным конкурентом среди боевых школ и почему?

Есть очень много сильных боевых школ, у которых в составе грамотные, опытные и скилловые люди. А кто будет конкурентом — увидим уже на релизе.

Почему у вас такие напряженные отношения с боевой школой «Shadow Guards»?

Ситуация с «Shadow Guards» осталась такой еще с прошлого проекта. Почему-то они нас не любят. Может быть, тут сыграл роль наш стример MoonMalic. Даже не знаю.

Есть ли у тебя пожелания для наших читателей, которые только начинают познавать мир BnS?

BnS — красивая MMO с невероятно захватывающим PvP. Людям, которые только планируют играть, я советую попробовать именно PvP-аспект, потому что здесь представлена очень интересная и зрелищная система боя.



«В нашей истории происходили разные моменты. Это были и победы в PvP, и прохождение

топового контента. Конечно, случались и драмы. Куда же без них, ведь все наши последние проекты были социальными. У нас происходит естественный отбор, и люди с завышенным чсв надолго не задерживаются. Мы понимаем, что в массовом PvP важен каждый игрок, поэтому стараемся внимательно за всем следить. Узнав о выходе российской локализации Blade&Soul, мы оставили свои предыдущие проекты, чтобы ворваться на релиз». Marsianen30 и Rias_IDDQD, лидер и заместитель лидера боевой школы «idkFa».

Расскажите о себе и сообществе iddQd: где, когда и как образовалось, какие этапы развития прошло? Чего добились вместе?

Rias_IDDQD: Меня зовут Дмитрий (г. Краснодар), работаю маркетологом, свободное время трачу на игры. Сообщество iddQd образовалось в сентябре 2010 года на просторах евро AION посредством слияния нескольких гильдий. Само название — iddQd — это код бессмертия в игре Doom. Наше сообщество насчитывает более полутора тысяч активных мемберов, участвовало во многих проектах последних лет и везде было топовым или до сих пор занимает лидирующие позиции.

Marsianen30: Меня зовут Марсианин, и хотя друзья иногда обращаются ко мне «Тимур», привычнее обращение по нику. Я студент, заканчиваю колледж. В проекте Blade&Soul буду возглавлять боевую школу «idkFa».

В чем ваш секрет успеха?

Rias_IDDQD: Основной секрет нашего успеха в строгой дисциплине. В прошлом проекте Инквизитор (глава сообщества «iddQd» — Inquisitor — прим. ред.) ставил жесткие условия по гиру, который было весьма проблематично собрать. За этими рамками все следят и стараются соответствовать. В последней игре, в которой я был главой «idkFa», я собрал топовых игроков. Сначала нас было мало, но вскоре гильдия разрослась. 90% состава проходило весьма сложные данжи с самого начала, чем не могла похвастаться ни одна из других гильдий.

Но ведь не бывает взлетов без падений. Какие проекты вызвали наибольшую сложность (разногласия в гильдии, невозможность достичь топa и т.д.)?

Rias_IDDQD: Таких моментов было много. В каждом проекте происходили свои драмы, так как все игры социальные, и, как ни крути, это накладывает отпечаток. Но мы очень жестко относимся к тем, кто предаёт интересы гильдии, и понимаем, что даже в массовых замесах важен любой человек, внимательно следим за каждым. К тому же, происходит естественный отбор, и люди с завышенным чсв у нас не задерживаются.

Marsianen, а как ты стал главой боевой школы?

Marsianen30: Свой опыт я получил в прошлом проекте под руководством Инквизитора. Сначала я был главой второго состава «idkFa», который предполагал наличие PvE-игроков и слакеров, но потом мы решили сделать полноценный боевой состав. После поднятия «idkFa» я помогал другим составам. Когда мы решили, что идем в Blade&Soul, я искал лидера для боевой школы, но таких не нашлось. Хотел привлечь к этому Риаса, но ввиду его большой занятости в реале пришлось взвалить лидера на себя.

Почему выбор пал именно на Blade&Soul? Что выделяет ее из ряда других игр?

Rias_IDDQD: Первое, чем привлекает в Blade&Soul — это, конечно, система боя. Она весьма необычна, я мало где встречался с таким. Игра требовательна к скиллу, и иногда, даже имея 1% хп, можно победить оппонента. Blade&Soul я ждал очень долго, и как только стало известно о выходе игры на ру, объявил о роспуске гильдии в предыдущем проекте, чтобы ворваться в BnS.

Marsianen30: Меня эта игра привлекает еще и локализатором. Да, у Инновы тоже бывали взлеты и падения, но они весьма хорошо показали себя в решении проблем. К тому же, баланс классов не может не радовать. Мне нравится игра тем, что тут главное — руки, а не класс или гир.

В чем видите смысл боевых школ в BnS? Зачем игрокам следует объединяться?

Rias_IDDQD: Для меня это в первую очередь коммуникация. Интерфейс бш весьма удобен. Также я жду контент с адским островом, где будет реализована битва боевых школ друг против друга.

Marsianen30: Да, я солидарен с Риасом. В первую очередь это коммуникация между игроками. Весь контент сложнее охватить, если ты соло-игрок. А в боевой школе всегда найдутся те, кто поможет пройти данж или даст дельный совет. Также хочу отметить, что несколько не достаёт гильдийской символики на начальных порах.

Были ли представлены «idkFa» на других локализациях Blade&Soul? Если да, каких успехов вы достигли?

Marsianen30: Нет, на евро сам таг мы не создавали. Наши люди там бегают только для освоения игры и изучения контента. О каких-то успехах говорить не стоит — достигать их мы хотим на релизе ру сервера BnS.

Какие у вас впечатления от ЗБТ? Что понравилось, а что хотелось бы изменить?

Rias_IDDQD: Мне не понравилась дисбалансная арена. Также доставили неудобства скачки пинга. Да, в PvE это не ощущалось, но на арене было заметно.

Marsianen30: По поводу скачков пинга несколько не соглашусь, это все же было ЗБТ. Единственное, что не очень понятно — не балансная арена. Также много неудобств доставил запуск людей на старте ЗБТ. Надеюсь, на релизе все будет организовано иначе.

Чего вы ожидаете от первого месяца релиза? Есть уже какие-то конкретные цели?

Rias_IDDQD: Для начала, конечно, взятие капа. Заморфить максимально возможный гир. Потом мы планируем играть на арене и участвовать во фракционных войнах.

Почему выбрали для себя альянс Мурим?

Rias_IDDQD: Мы просмотрели форум. И на тот момент выбор большинства игроков пал на культ Хончон, поэтому решили пойти в противоположную фракцию для получения максимального фана.

Какое будет основное направление развития боевой школы в Blade&Soul?

Rias_IDDQD: Скорее PvP, чем PvE. PvE — только для приобретения максимально лучшего гира. Blade&Soul этим для меня и привлекательна, что чем-то похожа на сессионную игру, которой можно уделять 3-4 часа в день, при этом быть хорошо одетым и получать свой фан на арене. Мы идем в BnS для получения удовольствия от игры, скорее даже на чистом энтузиазме. Планов по захвату мира пока не строим. =)

А какие требования по приему у вас обозначены?

Rias_IDDQD: Сейчас мы приглашаем скорее знакомых, не ведем агрессивную политику набора. Сложно сказать, какие будут условия. Но, возможно, мы установим планку по рукам и гиру. На ЗБТ мы еще набирали неопытных игроков, а на релизе скорее всего этим заниматься не будем.

Что выделяет вашу боевую школу среди других?

Rias_IDDQD: Дисциплина и организация. Также приоритет

в наборе отдаем тем людям, которые уже играли с нами, создаем свою атмосферу. Прием происходит по заявкам, оформить которые можно на нашем форуме.

Есть ли у вас какие-нибудь пожелания или советы для наших читателей?

Rias_IDDQD: Играйте в Blade&Soul, набирайтесь опыта, изучайте контент. BnS — это тот проект, мимо которого проходить не стоит.



«Я попробовал себя в качестве стримера, и на данный момент меня это заинтересовало, стараюсь развиваться в таком направлении. У

меня есть проект, моя гильдия, боевая школа, которой уже почти десять лет. В нее я вкладываю свою душу, стараясь продвинуть и развить. Я хочу сделать из нее довольно известное игровое сообщество, которым гордились бы именно те игроки, которые в нем состоят. Планирую создать коллектив, в котором не останется места слабым игрокам, каждый будет доверять друг другу и знать, что рядом всегда есть люди, которые хорошо играют». Darth, лидер боевой школы «Shadow Guards».

Когда появилась мысль о создании боевой школы? Как все начиналось?

Все началось довольно давно, еще с первых анонсов Blade&Soul. У нас тогда была гильдия, которая тоже участвовала в проекте Инновы — AION. Уже появлялась первая информация, были первые корейские ЗБТ, и игра показалась очень интересной. Естественно, попасть туда было довольно проблематично. Но отдельные люди, которые так или иначе проникали в ряды тестеров, делились аккаунтами, знаниями об игре. А вот с евро немного не сложилось, все откладывалось и откладывалось. И впервые более или менее массово мы попали в Blade&Soul на Китае. Конечно, играть было не очень комфортно, но все же с BnS мы ознакомились, прочувствовали ее, поняли, что это именно то, что искали. Поэтому все мы загорелись и ждали ее скорейшего появления. И, как многие из, скажем так, опытных игроков, естественно, попали на пиратский сервер, на котором и началось наибольшее познание этой игры, получение первого опыта, первых шишек и т.д.

Осознав, что это та самая игра, о которой мечтали, которую хотели бы видеть, стали ждать появления официального русского сервера, о котором тогда ходили только слухи. Естественно, были уже немного расстроены, что все так затягивается. И тут Иннова, наконец, обрадовала новостью, что официальному русскому серверу быть. Мы стали собирать ребят, кто имел опыт в Blade&Soul либо просто хорошо играет. Начали готовиться к врыву на русский сервер.

Почему именно ты возглавил ряды боевой школы?

Потому что гильдией руковожу я и занимаюсь этим уже очень давно, в этом году нам исполнится 10 лет. Так уж сложилось, что у нас нет, как в некоторых гильдиях, четкой иерархии. Все намного проще. Я, скажем так, фигура публичная, которая представляет гильдию. И так как я ее основатель и занимаюсь этим давно, могу направлять и проводить политику управления. Но у нас это больше похоже на консилиум, наподобие небольшой семьи, где все согласованно принимают какие-то решения, которые будут влиять на всю гильдию в целом. Это может быть набор каких-то новых людей. Периодически проводятся собрания, на которых мы решаем, хотим или нет видеть этого человека в нашем составе, возможно, думаем об исключении кого-то либо обсуждаем, как себя представлять, куда двигаться дальше, и чего мы хотим добиться.

Почему выбор пал на Blade&Soul? Что выделяет ее из ряда других игр?

Есть в Blade&Soul та изюминка, которая позволяет несильно углубляться в PvE, чтобы оно не было до тошноты однообразным или скучным. Плюс, интересна сама механика игры со всеми этими уворотами, с нестандартными составами. То, что здесь нет типичной системы: танк, хилер и дд. К тому же, Blade&Soul предоставляет нам балансную, так называемую турнирную, арену, на которой можно показать свой скилл, независимый от денежных вложений в игру, от того, сколько просидел в ней часов. Да, есть свои моменты по поводу получения легендарных скиллов, для которых нужно что-то поделаться. Но в целом игра именно на арене. На турнирах все зависит больше от того, насколько ты понимаешь механику, изучил другие классы, насколько ты их можешь переиграть своим мастерством. То есть игра представляет из себя эдакую смесь именно скилла и, скажем так, интереса ко всему происходящему.

Если у вас такой обширный опыт в разных локализациях игры, то, наверное, уже есть успехи на других серверах?

Да, успехи есть. Но, зная о выходе русского сервера, некоторые ребята не играли серьезно. Другие имеют более обширный опыт, участвовали в европейских турнирах, занимая либо призовые места, либо находясь в топе рейтинга на арене. Либо, не выходя в финалы, но тем не менее проходя квалификационные отборочные матчи, они демонстрировали, что играют хорошо, на должном уровне, и что есть куда стремиться.

Какие впечатления сложились от российского ЗБТ? Отличается ли наша локализация от остальных?

Есть некоторые моменты, которые устраивают. Естественно, это качество озвучки, качество предоставленного клиента, то, как все реализовано. Понятно, что на старте ЗБТ были небольшие лаги, но это стандартная практика для всех игр, для всех запусков серверов. Это мы спишем со счетов. Но были, скажем так, некоторые технические моменты, которые мне немного непонятны, которые оставили поводы задуматься. Потому что с одной стороны администрация говорила о том, что это долгое ЗБТ для того, чтобы народ мог все протестировать: была введена не балансная арена опять-таки для того, чтобы люди больше щупали и проходили PvE-контент, искали баги и т.д. Но тем не менее на ЗБТ они вводят сундуки, с которых выпадают камни заточки, кристаллы — именно те необходимые ингредиенты, которые и должны были добываться на этом самом доступном PvE-контенте. Такой ход был немного непонятен, для чего и к чему. А так, в целом, если рассматривать с технической стороны: качество серверов, качество озвучки, пинг и т.д. — все на высоте.

Чего ожидаете от первого месяца релиза? Есть ли конкретный план действий?

На самом деле из-за некоторых моментов, которые не договаривает администрация, я создавал на форуме тему, пытаюсь как раз выяснить и создать план действий. Но ответа от администрации не было. Сказали следить за новостями и ждать обновлений. Поэтому будем пока ждать и следить, а потом уже что-то решать, т.к. кое-какие технические аспекты накладывают очень сильный отпечаток на этот самый план.

А что ты имеешь в виду под техническими вопросами? О чем была созданная тема?

Например, станут ли выдавать бобы за арену на старте сервера. Если да, то будет торговец за них, то есть получить кристаллы не так уж и сложно. Это один из таких вопросных моментов. И был еще ряд менее существенных.

Вашей целью является создание топовой боевой школы. Так чем же планируете прославиться на просторах Blade&Soul?

Так как Blade&Soul корейцами сейчас позиционируется как киберспортивная дисциплина с проводимыми администрацией или сторонними ресурсами турнирами 1 на 1, то и мы ориентируемся на это. Постараемся выступать на топовых рейтингах. Это, наверное, единственное, в чем можно преуспеть в BnS, и что является показателем силы боевой школы. Поэтому будем стремиться к тому, чтобы как можно большее количество наших игроков держалось в топе арены, участвовало и выступало достойно на турнирах.

Как думаешь, есть ли у российской локализации игры серьезное киберспортивное будущее?

Вопрос больше к администрации, насколько она будет заинтересована в подобном продвижении. Если представители локализатора всерьез заинтересованы в том, чтобы выводить русскую Blade&Soul на мировую киберспортивную арену, то все-таки нужно стремиться к тому, чтобы версия древа умений и арены совпадала с тем, что есть на других серверах. В России много хороших скилловых игроков. Есть несколько таких и в нашей гильдии, а также в объединенной гильдии «Апо-ісе», бойцы которой показали достойный уровень на евро. И если администрация все-таки не упустит этот момент, то Россия способна проявить себя очень сильно на мировой киберспортивной арене.

Помимо покорения арены, освоению какого контента планируете уделить время?

Так или иначе придется играть в PvE, потому что без него дальнейшее развитие не представляется возможным. Это связано с некоторыми игровыми механиками: получением легендарных скиллов и прохождением дальнейшего контента, который добавится в будущем. Со стороны нашей боевой школы стартовый PvE-контент проходит как необходимая часть игры. Но все-таки первое время мы планируем уделять большее внимание арене, если она будет турнирной.

Вы отдаете приоритет сильным игрокам, а что можете предложить им взамен? Что выделяет ваш коллектив среди других?

Мы хотим создать такой коллектив, где не будет слабых игроков. Понятно, что кто-то всегда сильнее, а кто-то — чуть слабее. Но мы будем стараться идти к тому, чтобы наши сильные бойцы помогали более слабым, подсказывали нюансы, тактики или хитрости. Мы хотим создать такой сыгранный коллектив, который превратился бы в небольшую семью, где каждый будет

доверять друг другу, знать, на что способен, играть с комфортом.

Кого из состава своей боевой школы считаешь наиболее сильными игроками, у которых новичкам следует поучиться?

У нас есть назначенные лидеры классов от одного до двух людей, которые занимали или занимают сейчас высокие места на европейской арене либо показали хорошие результаты в каких-либо чемпионатах. Они являются класс-лидерами, к которым наши игроки могут обратиться с советом в том или ином вопросе.

В чем, по-твоему, смысл боевых школ? Зачем игрокам следует объединяться?

На самом деле Blade&Soul не предоставляет для игроков такого масштабного контента боевых школ. Объединение в гильдии – это прежде всего показатель комфортности, что тебе удобно играть с этими людьми. Да, в будущем планируются определенные игровые нововведения, которые потребуют именно согласованной игры, где нужна будет уверенность в своих товарищах. Также существует крафт внутри школ, который требует вложения от нескольких игроков. В одиночку его потянуть нельзя. Он не является каким-то ключевым аспектом, т.е. играть можно и без него, но тем не менее присутствует. И все-таки приятно осознавать, что с тобой вместе люди, которые играют хорошо.

Почему вашим выбором стала фракция Мурим, ведь многие предпочли выбрать сторону культа Хончон?

Как-то так сложилось, что мы всегда играли за сторону Мурим. Чисто эстетически она нравится больше: и по цвету, который представляет, и по костюмам. А вообще, мы старались играть за ту сторону, которую выбирает меньшинство. Потому что мы против зерга, отдаем предпочтение качеству. И как-то всегда так складывалось на всех локализациях, на всех серверах, что фракция Мурим оставалась в меньшинстве.

Кого считаете своими основными конкурентами и почему?

Естественно, нашими конкурентами является объединенная боевая школа «Apoise», потому что там очень много сильных игроков, которые занимают топовые позиции в рейтингах арены на данный момент. Из русских боевых школ это, наверное, единственные конкуренты. Если раньше было две школы («Red Alert» и «Sai»), то теперь они объединились в одну, создав довольно сильный альянс, которому будет тяжело противостоять.

Есть ли у тебя какие-нибудь пожелания или советы для наших читателей?

Скорее пожелания для администрации. Ей все-таки стоит прислушиваться к тому, что говорят опытные игроки. Существует много людей, которые играют в Blade&Soul не первый год, и они все говорят в основном про одинаковые ошибки, которые совершают представители той или иной локализации. Но почему-то ответа они не слышат. Читателям же я посоветовал бы определиться с классом и изучать его. В этой игре нет слабых специализаций. Все классы сильные и полезные. И я бы порекомендовал выбрать один, потому что в дальнейшем развивать даже двух персонажей будет довольно тяжело.



ЗОЛОТАЯ
ОРДА

« Все-таки основное время я буду уделять не оттачиванию своих навыков в игре, а боевой школе, потому

что являюсь главой гильдии и ставлю это в априори. По поводу мультиигровых сообществ: «Золотая Орда» не бежит по проектам. Уж не знаю, к счастью или к сожалению. Мы набираем людей под конкретный проект, и уже из них делаем топовую боевую школу. Мы не уйдем, слившись или еще что-то в этом роде. Да, мы не возьмем самыми первыми топ арены. Да, мы подедем чуть позже. Но, в итоге, нас будет больше! Кто бы что не говорил, но это случится». Архи Жнец, лидер боевой школы «Золотая Орда».

Ваше мультиигровое сообщество существует уже не первый год и имеет обширный список игровых проектов. Почему следующим была выбрана именно Blade&Soul? Что выделяет ее из ряда других игр?

Как я уже говорил до этого в топике на форуме, проект для нас в новинку, потому что до него мы в основном находились в играх с большим количеством людей, в гильдии могло состоять около 500 и выше человек. Так что данный проект был выбран из альтернативных имеющихся как самый перспективный. К тому же, мы хотим развеять миф, что у нас идет уклон именно на количество, а не на качество игроков. Также нашим старичкам интересна киберспортивная основа в BnS.

Как началось знакомство с Blade&Soul, и когда было принято решение о создании боевой школы?

Знакомство началось сравнительно недавно, точно так же, как в принципе и создание данного крыла. Вообще, честно сказать, я не планировал вести гильдию в этот проект. Но руководство сообщества решило подать заявку на набор людей. И из имеющихся во главе, скажем так, была только моя кандидатура. Изначально мы набрали около 24 человек, которые хотели играть и были уже знакомы с проектом. Не скажу, что досконально играли в другие локализации, добиваясь каких-то серьезных результатов, но им была интересна только Blade&Soul.

Какие впечатления сложились от российского ЗБТ? В чем вы нашли отличия нашей локализации от остальных?

Именно по пройденному ЗБТ у наших ребят сложилось смутное недоверие в плане шопа. Они увидели эти страшные коробочки с кристаллами и сказали, что игра скатится в какой-то донат. Но мы надеемся, что такого не случится. Относительно всего теста, который проходил: если был уклон именно на PvE, я бы, наверное, не вводил эти самые коробки, чтобы люди бегали на фракционках на хай-лвл и пытались развить хоть какую-то составляющую PvP, которая зависела бы от PvE, т.е. от собранной заранее экипировки. Я, конечно, понимаю, что это было введено для удобства, но все же упрощало людям тестирование игры на данном этапе. А во всем остальном, в принципе, впечатления положительные.

Чего ожидаете от первого месяца релиза? Есть ли конкретные цели?

Во-первых, ожидаем, что все эти ошибки, которые нашлись на ЗБТ, будут исправлены. И чтобы именно со стороны локализатора не было ухудшения игрового процесса. В конце первого месяца мы все-таки ждем, что большинство людей докачается, испробуют игру, и будут введены пораньше Белые горы, ну или хотя бы Мастер духов. Потому что на евро локализации это все произошло достаточно быстро, и оно себя оправдывало, то есть нам бы не хотелось, чтобы локализатор затягивал с обновлениями. Основной контент, рассчитанный на боевые школы, будет связан именно с Белыми горами.

Вы стремитесь на высшую ступень пьедестала почета. Так чем же планируете прославиться на просторах Blade&Soul?

В принципе, как и все другие гильдии, нахождением в топенаарене. Ну и, естественно, беготней на фракционках. Единственное, конечно, что немного огорчает, на канале, если не ошибаюсь, не может находиться более сотни человек, и скептическое отношение других школ к

массовым замесам. В будущем мы планируем появляться в различных официальных счетчиках, возможно, попадем на какой-нибудь чемпионат, если его организуют. Будем стремиться именно к этому. Чем больше наших игроков засветится в топе, тем лучше.

Как думаете, есть ли у российской версии игры серьезное киберспортивное будущее?

Прежде всего, я на это надеюсь. Но второй, скажем так, аргумент в том, что наша страна большая, и приезжать на какие-то киберспортивные арены, куда-то именно на такие матчи, возможно, для людей будет проблематично. В этом плане очень многое может мешать людям проявить себя, несмотря на то, что, сидя дома, они добились высоких результатов. Но киберспорт — однозначно «да», как я и писал в топике на форуме. Мы только «за» и ждем этого от локализатора.

На какой контент направлена ваша боевая школа: PvP, в том числе арены, PvE? Или планируете объединить оба направления?

Прежде всего, конечно же, PvP, но не нужно забывать о всех других аспектах игры, потому что это все-таки важно. Не зря же разработчики создавали иной контент для нас, игроков. Нужно чем-то заниматься, кроме арены, это со временем приедается.

Выбор боевых школ достаточно большой. Чем ваш коллектив выделяется среди других? Что можете предложить игрокам, вступающим к вам?

Пока что, к сожалению, нежирный опыт в других локализациях данной игры. Но зато адекватное руководство и хорошую компанию. К тому же, мы приветствуем именно конст-группы, то бишь свой маленький мирок в боевой школе. Также сейчас уже немного изменим направление, то есть будет создана дополнительная школа в виде академии. В ее составе могут находиться именно те люди, у которых, возможно, случились какие-то проблемы в реальной жизни, либо они не собираются больше уделять столько времени игре, как сейчас. В ней будет проходить испытательный срок для вступления в основной состав, то есть мы откроем вторую школу с более мягкими требованиями, потому что нас уже довольно много. На нашем форуме сейчас зарегистрирована почти сотня людей, которые изъявили желание идти в данный проект под тагом Золотой Орды.

В чем, по-твоему, смысл боевых школ? Зачем игрокам следует объединяться?

Для обмена опытом. Это, конечно, хорошо, смотреть видяшки с youtube. Но в школе появляется возможность потренироваться с другими людьми, что-то смыслящими в этой игре. Школа предоставляет возможность на 50 капе хорошо развивать себя в плане ворлд-PvP, то есть мы также постараемся, условно, доминировать именно на фракционных войнах в Белых горах.

Кого из состава своей боевой школы считаешь сильными игроками, у которых новичкам следует поучиться?

Полный список я сейчас называть не буду. Но, когда вступите в боевую школу, с вами будут работать люди, которые специализируются на своем классе. И сколько бы не было флуда и троллинга по поводу того, что я не могу предоставить пруфы на некоторых людей, еще раз повторяю: «Мы не можем предоставить скрины, скажем так, топов на арене. Да, возможно, вы их не видели. Но почему тогда мы вас тоже не видели на арене евро?» Это уже другие вопросы. Все покажет российская локализация. Людей, которые могут помериться силами с другими школами, у нас тоже хватает, именно знающих данный проект, участвующих в нем как в игре, направленной чисто на PvP, зависящее только от рук.

Почему вашим выбором стала фракция Хончон? Немногие отдадут предпочтение стороне Мурим, почему же вы решили не пополнять их ряды?

Прежде всего была создана темка на форуме о том, какую фракцию выбрать. Так как они не особо различаются в плане механики, и основное отличие сейчас, если не ошибаюсь, только за счет фракционных костюмов и их идеологии. Но в идеологию наш народ особо не вдумывается, причем, я говорю не о боевой школе, а вообще о людях, играющих в ММО. У нас проголосовало где-то около 58 человек за Хончон и 23 человека — за Мурим. Всем остальным было просто без разницы, за кого играть, главное — против кого, то есть важно PvP.

Кого считаете своими основными конкурентами и почему?

Гильдии, которые уже играли и достигли высоких результатов на других локализациях, то есть тех людей, которые знакомы с данной игрой и у которых есть все предпосылки на доминирование в этом проекте. Те же самые «Shadow Guards», «Anoise», рад был увидеть состав «iddQd», которые здесь называются «idkFa», ну и, конечно же, «Murr». Надеюсь, они тоже себя покажут в данном проекте с положительной стороны.

И напоследок, может, у тебя есть какие-нибудь пожелания или советы для наших читателей?

Для читателей и слушателей: всем добра и печенюх. Буду рад видеть вас в составе «Золотой Орды» на релизе игры!





ON AIR: ИГРА – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ХОББИ

Стример – геймер, транслирующий процесс игры в прямом эфире. Именно такое определение дает Wikipedia. Но что мы на самом деле вкладываем в это понятие? Какая работа стоит за всем этим? Бессонные ночи в эфире, лояльность к зрителям, четкая и отработанная программа и многое другое, что может привести к успеху. Но если думаете, что для того, чтобы быть хорошим стримером, достаточно просто включить запись, веб камеру и начать играть – вы глубоко заблуждаетесь.

С момента старта тестовых пред-бета серверов Blade&Soul многие из игроков смогли попасть туда и показать то, какая работа уже была проделана компанией по локализации проекта. Мы вместе с ними любовались красотами игры, оценивали перевод и озвучку. Благодаря стримерам BnS приобрела еще большую популярность, набрала фанатов и продолжает развиваться. Но вернемся к главному – кто же они такие, эти стримеры? У нас в гостях побывала парочка из них!

Сегодня пообщаемся с известным на просторах MMORPG **Imba Shadow**. У этого человека за плечами гора пройденных данжей и море побед в PVP в виртуальных мирах. А также наш респондент является создателем крупного сообщества «**xXxSHADOWSxXx**». Ну и, помимо всего, он еще и успешный стример!

Расскажи о себе: как зовут, сколько лет, чем занимаешься во внеигровое время?

Зовут меня Анатолий, но все называютевой. Почему Лева? Так сложилось, что в армии дали эту кличку, вон она и прилипла. Мне 31 год, из них около 13 лет я играю в MMORPG. Самой популярной моей игрой была Lineage 2. А также с 18 лет и до сих пор я занимаюсь спортом. Сейчас работаю тренером по Mix Fight своего сообщества. Сейчас живу с девушкой, уже 7 лет, сделал ей предложение, летом должна быть свадьба. А познакомились мы в Lineage 2, взял ее в клан. Вот так наше общение закрутилось.

Откуда ты узнал о Blade&Soul? Как она заманила на свои просторы?

Довольно давно ко мне пришла девушка, с которой я ранее играл в Aion. И получилось так, что я пошел в другой проект, а она с некоторыми моими ребятами отправилась покорять BnS. После я тоже начал по чуть-чуть узнавать об этом проекте, пробовал играть на различных серверах. Blade&Soul мне понравилась, но играть где-то на китайских, корейских и т.д. локализациях было просто баловством. Потом прошла новость, что Blade&Soul появится в России под руководством 4game. Я подал заявление, что хочу поучаствовать на альфа-тестировании, и мне дали доступ. После чего начал более тщательно узнавать игру, она мне стала довольно сильно нравиться, ведь механика движения, графика и т.д. просто замечательны. Удивило, что игра оказалась киберспортивной, причем, самой активной в жанре MMORPG. Я увидел много интересных персонажей и классов. Обрадовало, что Blade&Soul займутся ответственными людьми, у которых все всегда вовремя, и нет неожиданных конфузов. Еще узнал, что игра будет достаточно серьезно развиваться, впереди ждет много всего интересного. Поэтому мы собираемся играть в этот проект своим сообществом. Единственное, что не понравилось – игра не особо клановая, и подобный контент плохо развит, поэтому надеюсь, в будущем все изменится.

Чего ты ждешь от Blade&Soul? Какие прогнозы на этот проект?

Прогнозов у меня много, хороших и плохих. Почему на релизе большое количество людей пойдет играть в BnS? Есть, как минимум, одна причина – сейчас жанр MMORPG однообразен, и люди пойдут смотреть, чем Blade&Soul отличается от других игр. Тем более сейчас нет ни одной новой MMORPG, и BnS будет своеобразной изюминкой в жизни геймеров. А самое главное, я надеюсь, что разработчики станут выпускать обновления вовремя, привнося разнообразие в жизнь игроков, чтобы народ

не уходил из игры, как это бывает в других проектах.

Когда начнешь играть в Blade&Soul на релизе, на что собираешься сделать большой акцент – на PVE или PVP?
Первое, что я выяснил по опыту в MMORPG – не бывает хорошего PVP без PVE, так как надо сначала нагибать мобов, фармить данжи и хорошо выучить основы игры. Поэтому я собираюсь заниматься PVE только ради PVP – долго в данжах сидеть не могу, быстро надоедают. Хотя в BnS и есть арена, где шансы всех игроков уравниваются, но все же надо где-то тренироваться и набивать руку, потому что важна каждая секунда, и ошибка равна проигрышу.

Думал ли ты, кем начнешь играть на релизе? Есть «любимчики»?

Во-первых, отпадают все женские персонажи, так как играю только мужскими. Во-вторых, я рассчитываю на групповой контент, поэтому в выборе класса особых трудностей не возникнет. Но так как в игре присутствуют аренки, я буду выбирать мастера призыва или стихий, так как за них можно нагибать 1-1.

Как ты относишься к мужчинам, которые играют женскими персонажами?

Отношусь к этому явлению вполне нормально. Каждый выбирает персонажа сам. Может, кому-то нравится играть девушкой с хорошими формами, а не волосатым берсом? Ведь когда создаем персонажа, стараемся, чтобы он чем-то походил на нас, чтобы мы могли его полюбить, но только не вместо своей девушки, потому что у меня такое ощущение, что у многих это получается.

Как считаешь, почему Blade&Soul привлекла большое количество девушек?

100% согласен с тем, что девушек тут очень много, так как они играют в те игры, где хорошо развит кастомизатор, и в Blade&Soul это присутствует. Поэтому они будут долго зависать на создании своих персонажей. Еще здесь очень красивые и сексуальные герои, игра сама по себе хорошо развита в плане графики.

Почему ты начал вести стримы?

Как лидер сообщества, который объясняет каждую мелочь по 100 раз... в конце дня уже теряешь голос... Только объяснил одному, как тут заходит другой и задает такой же вопрос. Решил попробовать снять видео гайд и всем его кидать, кто задаст с клана вопрос по этой теме. Вышло отлично, решило все мои проблемы, освободило много свободного времени, а за гайд начали благодарить и ребята, которые не состояли в клане. Ну и мои сказали, что само по себе смотреть интересно,

Какие вопросы чаще всего задают подписчики?

Вопросы задают разные и очень много, уже не успеваю на все отвечать... Бывает, спрашивают про сам YouTube, как начал, что использую для съемки, сколько развивал канал и т.д. Задают вопросы и по играм: какие будут видео, когда и почему играю или ушел с прошлой игры.

Долго ли стримишь?

На YouTube примерно год, может, плюс пара месяцев, но тогда было несерьезно еще.

Что должен знать любой начинающий стример?

- 1) Хоть это и хобби, но надо относиться серьезно, если взялся. Легко не будет, и целью заработок ставить нельзя. Сначала нужно развить свое дело и улучшить контент.**
- 2) Видео должны выходить регулярно, и не важно, какие у вас дела, настроение и жизненные трудности в реале.**
- 3) Необходим интересный контент, а не старый никому ненужный хлам, в который именно вам нравится играть.**
- 4) Хорошо бы иметь в поддержку социальные сети, типа ВК.**
- 5) Следить за событиями в играх, о которых снимаешь, в плане актуальных новостей, ивентов, обновлений.**
- 6) Научиться работать в фотошопе и сони вегас, бандикам – как минимум.**

Собираешься ли ты заниматься YouTube деятельностью в Blade&Soul?

Конечно, собираюсь. Хотелось бы в каждой игре, где будет мое сообщество, оставлять свой отпечаток, чтобы, когда заходишь в нее через пару лет, можно было вспомнить, как все начиналось.

Именно ты будешь возглавлять боевую школу в Blade&Soul?

Да, именно я собираюсь возглавить свою боевую школу. А также будут замы с другого проекта, которым я доверяю и в которых уверен. Остальное зависит от того, как покажет себя сама игра.

Хотел бы пожелать что-либо своим читателям?

Если у вас есть желание общаться со взрослыми людьми, пройти не один проект вместе и присоединиться к дружной виртуальной семье, то милости прошу в наше сообщество. Всем удачной игры и хорошего настроения!

В душе каждый человек — воин. И с детства мы мечтаем стать отважными героями, смелыми рыцарями, веселыми авантюристами. Так и этот путник, за спиной которого сверкает лезвие опасного меча. Сегодня у нас в гостях замечательный человек — MoonMalic!

Расскажи о себе. Чем занимаешься в не игровое время? Хобби, работа?

Меня зовут Жан, также известен как MoonMalic, Муня, Муняша (и еще куча разных имен). Родился и живу в Москве, мне 34 года — такой «древний» ММО'шник. В не игровое время сплю, ем, потом, наверное, сплю, ем, а еще сплю, ем и играю. Хобби, работа — наверное, стримы, точнее, это хобби, к которому я отношусь как к работе. Я очень много вкладываю в это дело, соответственно, получаю отдачу от зрителей, что в свою очередь вдохновляет.

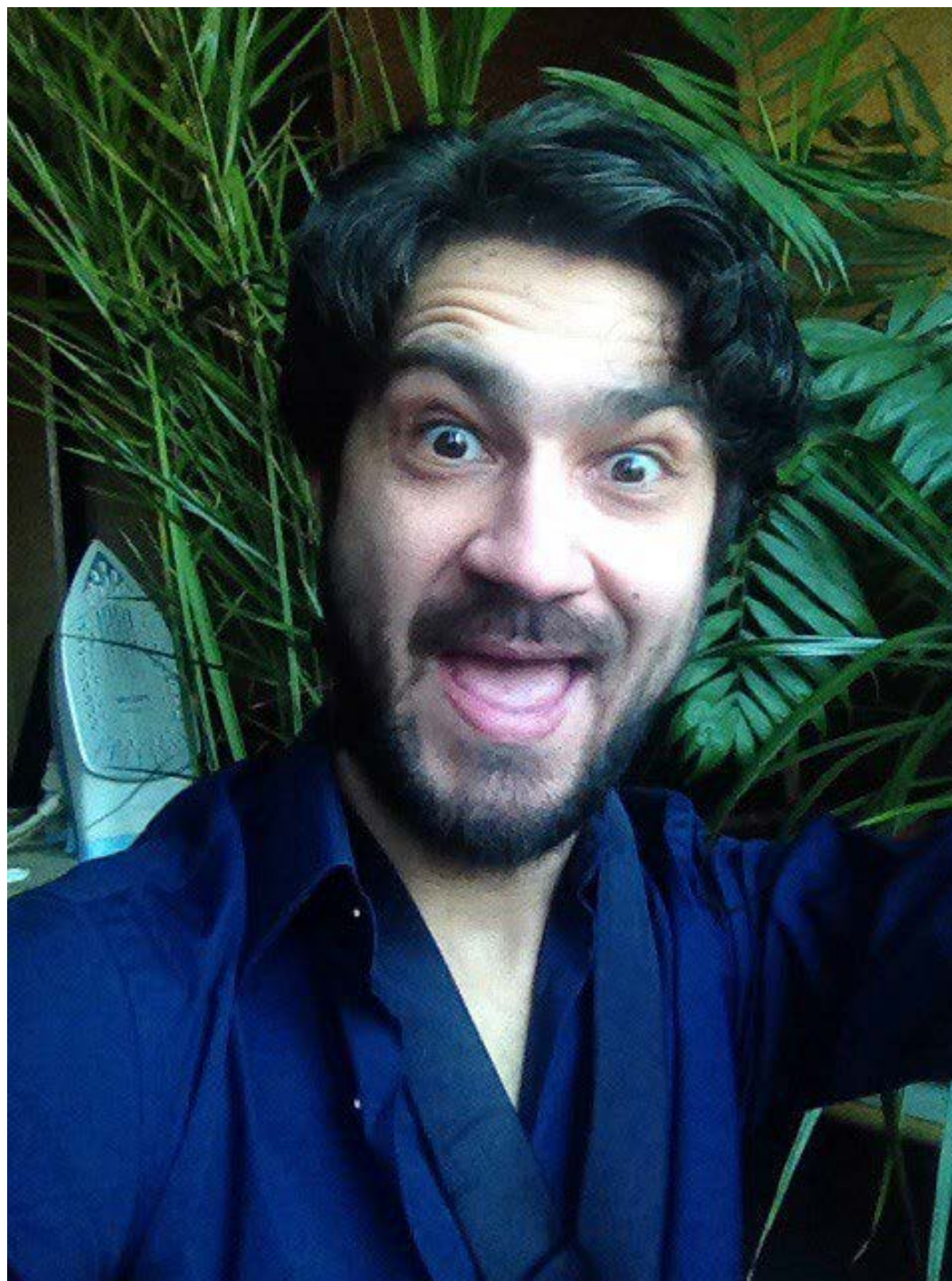
Как ты попал в мир компьютерных игр, как пришел к своей деятельности, к стримам? Почему решил сфокусироваться именно на этом?

К компьютерным играм, я думаю, люди моего возраста пришли с таких приставок, как: Dendy, Sega, Super Nintendo и тому подобных. Название первой игры уже точно не помню, но суть была проста — игрок управляет парой пикселей, бегающих по экрану. Но даже такая игра в то время вызывала восторг!

Первый компьютер появился лет в тринадцать, и это время для меня было ознаменовано играми Quake, Diablo и Fallout. Именно с Diablo началась моя любовь к RPG — всегда привлекали игры, где существует система развития. Когда ты не просто зашел, поигрался, а с утра все сначала — нет, а игры, где развитие персонажа идет постепенно. Потом появился Fallout и сразу покорила меня. Я просидел в нем с утра до ночи, пытался еще как-то в школу ходить, а, приходя домой, сразу же садился играть.

Мы встречались с друзьями, обсуждали новости игры, интересные события, произошедшие с нами там, в этом удивительном мире. В то время компьютеры были не у многих. Друзья приходили ко мне, я ходил к друзьям, и мы как-то пытались играть вместе.

Один сидит, смотрит, дает советы, удивляется и радуется вместе с тобой.



Порой нам было интересно не столько играть самим, сколько наблюдать за тем, как кто-то другой это делает. Может быть, как раз тогда зародилось какое-то начало этой деятельности, стриминга.

Потом я случайно узнал о Lineage. После месяца игры на пиратском сервере решил приобрести коробочную версию с ключом активации и подпиской на месяц. Так я попал на американский сервер «Lionna». Там я «прожил» семь лет. Много чего интересного со мной произошло: принимал участие в олимпиадах, неоднократно брал геройство, провел три чудесных года со своей бывшей «почти» женой и многое другое, чем я могу гордиться. Позже в сети я наткнулся на англоязычный промосайт по игре Blade&Soul, который в течение долгого времени находился в неактивном состоянии. Пожалуй,

именно тогда эта игра завладела моим разумом. С тех пор минуло около четырех лет, и неожиданно для себя я узнал, что игра будет локализована и у нас. Моему восторгу не было предела! Я так долго ждал ее. Может быть все это было навеяно еще с детства фильмами про кунг-фу, про полеты в воздухе и бег по воде, про людей, что одним прикосновением ладони могут сразить своего противника. Blade&Soul буквально пропитана этой атмосферой.

Каковы ощущения от работы, когда за твоей игрой наблюдают сотни человек? Сейчас уже как-то легко, а поначалу были свои подводные камни, и все давалось очень тяжело, с учетом того, что стрим развивался постепенно. Первое время, грубо говоря, было пять зрителей, потом десять-двадцать-пятьдесят человек, и

мне уже сложнее становилось работать. Потом их стало сто, и тут уже совсем начинаешь теряться с непривычки, поскольку непонятно, либо играть, либо общаться со зрителями. Плюс надо еще что-то успевать, а если предстоит какой-то серьезный рейд или данж, то наступает паника. Трудно. Ведь основное, что я стараюсь делать, это вести «живое» общение со зрителями напрямую, это для меня многое значит. Среди моих подписчиков есть люди разных возрастных категорий, как совсем юные, так и взрослые. Но их все так же объединяет одно — они могут свободно общаться друг с другом, и это интересно. А я в свою очередь являюсь своеобразным «посредником». Они находят себя, находят новых друзей, с которыми впоследствии играют вместе, что не может не радовать.

Вопрос от подписчика: «Есть ли у тебя хейтеры, и каково отношение к ним? Как тебе удается сохранять теплую и уютную атмосферу? Сколько надо терпения?»

Куда же без хейтеров. Чем более популярным становишься, тем больше людей начинает тебя ненавидеть. Кто-то — из зависти, кто-то — еще по каким бы то ни было своим причинам, кто-то — просто человек такой по натуре, и ему нравится оскорблять других людей. Все мы разные, и обвинять в этом — нет смысла. У каждого свое мировоззрение, свои понятия, свои приоритеты в жизни. Тем более, как говорят: «В интернете правды нет». Как я отношусь к ним? Игнорирую. Теплая и уютная атмосфера — это, пожалуй, основная концепция, которой я придерживаюсь. Первоочередное, с чего я начал, это именно хорошее, доброе, человеческое общение, то есть не опускание до каких-то грубых выражений, не оскорбление друг друга — ни в коей мере, такое поведение я сразу пресекаю. Не хочу таких людей видеть у себя на канале. Может быть, это как-то жестоко и грубо, но я хочу, чтобы люди, придя с работы, учебы, могли отдохнуть. У всех есть какие-то проблемы, на работе, в семье, но если ты включаешь стрим и заходишь, чтобы поругаться, это ни к чему. Человек, придя ко мне, должен расслабиться.

А по душе ли тебе азиатская тематика нашей игры?

Это, наверное, как раз то, что больше всего привлекло в Blade & Soul. Еще с раннего детства я полюбил азиатскую культуру и философию: их понятия, отношение к человечности, к чести и красоте. У них не принято просто так оскорблять человека, в открытую. Презираю людей, которые опускаются до подобных низостей. Я ценю их умение созерцать красоту: любование веткой сакуры, колышущейся на ветру. Это завораживает.

Какой класс ты считаешь самым оптимальным для игры? Почему?

Мой любимый класс — Blade Master, мастер меча, классический самурай. Именно он привлек в свое время, хотя мне удалось «опробовать» почти всех персонажей. Для меня он танк, рыцарь с мечом, который может защитить своих товарищей. Может быть, в какой-то степени мне напоминает об этом прошлое в Lineage, когда я выступал в роли фронтлайнера целых семь лет. А в плане игры, механики этого персонажа — он тоже очень интересный. На данный момент корейцы преподносят его как самого сбалансированного персонажа.

Вопрос от подписчиков: «Долго ли ты занимался созданием своего персонажа и много ли уделяешь внимания его кастомизации — костюмам, прическам и прочему?»

Для меня это большая тема, ужасно ад. Тот конечный вариант, что есть у меня сейчас, претерпел кучу изменений. Играю женским персонажем расы Фэн. Она безумно элегантная и такая красивая. Но первую ее внешность создавал, что называется, «на скорую руку». Затем, благодаря функции сохранения пресета, перенес внешность своего чара на другой сервер и там уже добавил что-то новое. Затем снова перенос и внеочередные изменения. Сейчас по моему самый идеальный вариант, и я надеюсь, что на нем и остановлюсь. Но что-то мне подсказывает, там есть еще, что поменять, и над этим можно будет поработать.



Насчет костюмов — еще одна большая тема. Я как маленькая девочка-шопоголик, костюмчики — мое все. Если какой-то красивый костюм, могу пятнадцать минут за ним наблюдать. Это, конечно, очень странно, может быть, для взрослого, бородатого мужика, но мое сердце тает, эмоции берут верх над разумом, если вижу какое-то красивое платьишко. Все-таки мы постоянно наблюдаем за персонажем, большую часть игры, поэтому он просто должен быть красивым, должен радовать глаз.

Ты — больше соло игрок, или тебе необходима пара товарищей для полноценной игры? Вступил уже в какую-нибудь БШ?

ММО и соло игрок — пожалуй, у меня эти понятия не стыкуются в принципе. Любая ММО — это большая социальная составляющая. В этом, наверное, отличие от сингл игр. Поэтому мне приятнее играть с живыми людьми. Многие аспекты в BnS интереснее узнавать со своими друзьями. Будь то данжи, арены или же PvP в открытом мире. Буквально в прошлом году я вступил в большое игровое сообщество «Mugg», сообщество с десятилетней историей. В клане состою чуть больше года.

О них я узнал много лет назад с подкаста на youtube при открытии очередной ММО. Мне понравилось, как разговаривал их представитель, то, какие принципы они представляли, свод правил, которые оказались мне близки. Хотя до этого я и не вступал ни в какие игровые сообщества, предпочитая играть небольшой компанией друзей, я твердо решил, что для серьезной игры нужна крепкая команда. Их идеология, воззрения очень правильные, как мне кажется. Каждый может высказать свое мнение: как офицер-старожил, так и новичок. Они сильно меня поддерживали во многих жизненных ситуациях, что очень приятно. Поэтому с такими людьми я останусь и буду помогать во всем точно так же, как и они мне.

PvE или PvP? Что ближе: крабить, изучать лор или нещадно биться на аренах во имя высшего блага?

Я люблю покрабить. Очень лояльно отношусь к PvE. Фарм ресурсов, крафт, инстансы, изучение лора игры. Небольшой любитель PvP, но есть что-то в Blade&Soul, что меня в этом привлекает. Может быть, сама боевка, а может быть, что-то иное. Я все-таки не особо скилловый игрок, хотя многие говорят, что еще всего добыю. PvP тут, конечно, интересное, единственное в своем роде. Арены один на один и три на три приобрели статус киберспортивной дисциплины. Тем более три года подряд проходили чемпионаты. Пока что они были только среди стран Азии, но с запуском европейских, американских и наших, русскоязычных, серверов, я надеюсь, эти чемпионаты приобретут статус мировых!

Какие аспекты игры тебе нравятся больше всего, а какие нет? Почему?

Мне очень часто задают вопрос: «Какие минусы в игре?» Но я даже не знаю, что ответить этим людям, поскольку ярких минусов в игре не вижу. А плюсов, плюсов очень много: это и PvE, и PvP, и система развития, уникальная боевка, нелинейные подземелья, неповторимые механики боссов и многое другое.

Есть ли у тебя какая-то цель в игре? Например, прокачать легендарку или стать топом арены?

Насчет топ арены я уже говорил, что свои силы оцениваю более чем разумно. У меня, конечно, есть намеченные планы, и я очень надеюсь, что добыю их. Я это сделаю, но, возможно, позже, чем остальные игроки. В первую очередь, чтобы доказать самому себе, что могу, и чтобы доказать некоторым хейтерам, которые говорят, что мне никогда это не осилить. Первостепенная цель — взять платину на арене и твердо удержаться в ней. Для кого-то, может быть, и просто, но для меня это довольно трудоемкий процесс.

Пусть даже и такая маленькая цель, но это важно. По поводу легендарного оружия. Мне довелось увидеть внешку одной легендарки, и я до сих пор пребываю в восторге от этой катаны, которая переливается дракончиками. Даже не столь важно, какие статы она дает, насколько сильна, я просто ее хочу. Естественно, мне нравится развивать своего персонажа, буду стремиться собрать все самое топовое.

Чего ты ждешь от проекта? От локализаторов?

От проекта жду, что он будет развиваться. Надеюсь, что мы как можно скорее нагоним актуальный контент Кореи. От локализаторов жду, что они все-таки сосредоточатся на главной цели — развитии киберспортивной составляющей этой игры. Жду, что они выведут эту дисциплину на более высокий уровень, чем есть у нас сейчас в России. Может быть, подобное даст какой-то толчок для привлечения спонсоров, чтобы люди стали больше обращать внимания на киберспорт, поскольку это действительно очень интересно! Я уверен, что игра будет существовать и активно развиваться. Уверен в корейских разработчиках, ведь компания NCSoft — пожалуй, одна из крупнейших в ММО индустрии на данный момент. Единственный минус, как раз вспомнил, в том, что здесь слабо раскрыт контент боевых школ. Но разработчики обещали, что именно этим и займутся в 2016 году. Соответственно, в следующем году мы уже увидим какое-то непосредственное развитие боевых школ.

Ты так много времени проводишь в играх, а как же личная жизнь? Не хотелось все бросить?

А чем моя деятельность — не личная жизнь? Она ведь тоже отчасти является моей личностью. Нет, я не замкнул, чтобы постоянно сидеть дома. Я иногда встречаюсь с друзьями. Иногда, потому что часто встречаться с друзьями — тоже не совсем интересно. Тем более, я считаю, знакомых может быть сколько угодно, а вот настоящих друзей у человека — один или несколько. Настоящий друг — такая особая каста людей, и в нее, как мне кажется, тяжело попасть. Еще и в наше время, когда трудно доверять людям. В прошлом году я несколько раз бросал свою деятельность. Но потом все-таки изменил приоритеты в отношении жизни в целом. Может, повзрослел, может быть, мозгов прибавилось. Тогда в моей жизни произошли некоторые «взрывные» моменты, которые поставили на ноги. И после этого я как раз и решил вернуться к стримам с определенной целью, с определенной задачей, с желанием заниматься этим серьезно.

Какие черты характера ценишь в людях? Трудно стать твоим другом?

Доброта и честность. Самое главное, что я уважаю в людях. То есть, если ты добр, честен с собой и с другими, ты можешь стать моим другом. А если идешь на какие-то уловки, недомолвки, лжешь — нет, таких людей я не люблю. Как и не люблю слишком завышенную самооценку.

Встречался ли ты со зрителями? Если да, то какая была реакция? Если нет, то предстоят ли подобные мероприятия?

Было несколько предложений от зрителей, но наша родина необъятная, а страна настолько большая, что встретиться со всеми практически нереально. Я, конечно, думал насчет этого, и мне кажется, что нужно будет провести встречу, потому что есть желание у меня, есть желание у зрителей.

Расскажи про своего второго стримера. Я думаю те, кто довольно давно наблюдает за твоим каналом, поймут, о чем я. Это твое альтер эго? Или, может, какое-то cameo, что появляется на стримах?

На самом деле иногда мне кажется, что я нахожусь под его контролем, он меня держит в гипнозе, потому что этот УТЮГ, стоящий на заднем плане, который мои зрители так полюбили, зачастую более популярен, чем я. Люди начинают с ним общаться. Он хоть и молчаливый, но зато всех выслушивает. Может быть, из-за этого он всем нравится. Надо подумать. Он мой друг хороший, мы иногда с ним общаемся. У него еще есть компаньон — злобная звездочка, мягкая игрушка. Вообще у меня задний план очень разнообразный: есть дерево, которое посадил в детстве, финиковая пальма, она почти моя ровесница. Так получилось, что позади меня стоит гладильная доска, не убираю ее почти никогда. И как-то, отойдя сделать себе чай, я возвращаюсь, а мои подписчики начинают общаться с утюгом. Честно говоря, я в восторге от того, что зрители сами придумали эту историю, и она им очень нравится.

Приоткроешь завесу тайны, какие у тебя планы на будущее по развитию канала?

Кроме того, что я вернулся к стримингу, я вырисовал для себя четкий план действий по развитию. С чего начать, как продолжить, чем разнообразить. Ведь стримы MMORPG — вещь не особо популярная, и поэтому нужно что-то предпринять. Есть уже то, что удалось реализовать. Было несколько выпусков с PRO игроками в виде интервью, которые выйдут раз в неделю под кодовым названием «В гостях у Молнии».

Это будет общение с людьми, которые уже чего-то добивались в турнирах по Blade&Soul. Это интересно мне и зрителям. Также я планирую проводить передачи, где будет происходить обучение новичков на арене, где я примерю роль манекена, которого будут избивать, и показывать, как это делать правильно за разные классы. Также планируются PvРиPvE ивенты со зрителями. Сейчас я пытаюсь все систематизировать, чтобы подготовиться к релизу проекта.

Весомые планы — успехов в их реализации! Хочешь что-то пожелать нашим читателям?

Играйте, развивайтесь, добивайтесь, самое главное — ставьте цели. Выберите одну, как добьетесь ее, придумайте новую цель. Не пытайтесь сразу прыгнуть выше головы, идите постепенно, и тогда вас ждет большой успех. Я надеюсь, среди нас еще найдется тот человек, который выиграет чемпионат мира по Blade&Soul, и я буду им гордиться. Честно-честно!



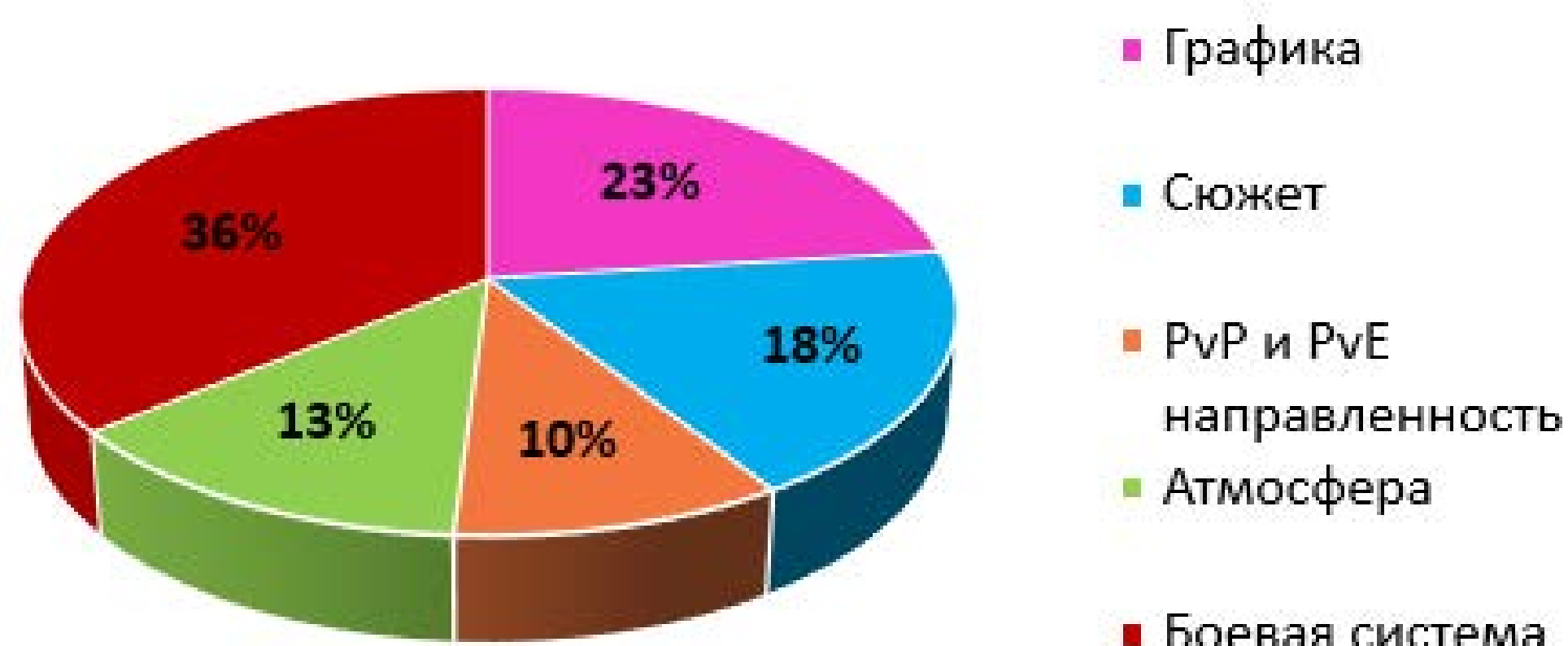


ГЛАС НАРОДА

Вот и дождался каждый из нас русской локализации Blade&Soul. Сколько слез было пролито, сколько клавиатур сломано, играя за кунг фу мастера на корейском или японском серверах. Пересмотрено куча стримов, подкастов, обзоров и т.д. в надежде, что и на нашей улице будет праздник. И вуаля! ЗБТ близится к завершению, а релиз не за горами. За последний месяц были взяты интервью у лидеров боевых школ и стримеров, у известных игроков. И тут зародилась мысль: а почему бы не узнать мнения о Blade&Soul у простых пользователей, имена которых не мелькают на форумах и в вк, которые играют в свое удовольствие. С этого и началось мое интервью с игроками.

Каждому респонденту было задано два вопроса: общий и индивидуальный. Ответы на общий вопрос практически одинаковы, потому я решила сделать небольшую диаграмму.

Что привело вас в Blade and Soul?



Ответы некоторых игроков отличались нестандартным подходом: кто-то говорил много и по конструктиву, а кто-то — мало и весело. И вот, что получилось.

Что привело вас в Blade&Soul?

А.А: Впервые BnS я увидел в обзоре небезызвестного Сергея Быкова с тыдщ.тв. Тогда игра была доступна только в Азии. После появилась пиратская версия сервера, на котором я провел солидную часть своего времени. И вот теперь выход руофа, событие, которое я пропустить не мог.

Д.Г: О Blade&Soul узнал через игровые СМИ и многочисленные анонсы, мелькающие в интернете. Решил попробовать и был приятно удивлен — главным открытием стал сюжет, за которым интересно следить, что для жанра mmo большая редкость. Игра цепляет, погружает в красочный мир, в котором интересно находиться.

Ю.Л: Ру локализацию ждала давно, и вот, наконец, случилось. Игра имеет хороший баланс в PvE и PvP, и, на мой взгляд, найдет сторонников в обоих направлениях. Но главное — это, конечно, поиграть милой ушастой лолей, как иначе?

Э.Т: Желание поиграть во что-то новое.

М.Л: Господи, это еще вспомнить надо...

Д.Ф: В BnS меня буквально затащили друзья. На тот момент единственным известным мне сервером была пиратка, а забугорные Китай, Япония и “какая-то там Тайвань” казались чем-то страшным и непонятным. А еще говорили, что там водились обновления, большой пинг и адекватные игроки.

Дальше всем участникам интервью я задавала различные вопросы и получала интересные ответы.

Какой класс привлек и почему?

М.Б: Мастер стихий. Желательно мужик расы Ван. Просто представь: огромный brutальный мужик с блестящей ленточкой на руке. Пряма как фея. Фея-мужик! Brutальная фея-мужик! У меня все.

Какие ассоциации возникают с названием этой игры?

Ю.Л: Ассоциации.. хм. Стилииииики! (Честно, так и не поняла, что она имела в виду.)

Какой класс выбрал? Почему?

М.Л: Во всех MMORPG я отдаю предпочтение магам, и мастер стихий в BnS очень устраивает. Правда, все равно буду качать все классы, потому что они все очень интересны. Кроме мастера призыва — он немножко скучноват.

Чего ждешь от разработчиков?

Д.Г: От разработчиков жду, в первую очередь, хорошей оптимизации, регулярной тех. поддержки и качественного пинга, дабы не пришлось становиться прорицателем, чтобы просчитать комбо. Пока то, что я наблюдаю в игре, меня устраивает. Но есть, куда стремиться — лаги и баги встречаются. Если техническую часть подтянут до уровня сюжета, геймплея и общей стилистики — цены нашей локализации не будет.

Какие у тебя цели на проекте?

С.М: Цели простые — достигнуть максимального уровня, а потом, после обновлений, качаться дальше. Да и сама игра затягивает: походы в данжи, PVE и PVP, боевые школы и так далее, перечислять можно долго.

Что для тебя привлекательнее: стать топом арены или фармить данжи?

Д.Ф: PvE, конечно, мне больше по душе. От фарма данжей я не так пригораю, как от арены. Хотя PvP мне в этой игре очень нравится. При везении и ровных руках можно спокойно апнуть максимальный уровень и подзаработать на ежах/бобах. Максимальный рейт, на который я поднималась, был 1700 или чуть выше. Дальше слишком потно и сложно. Поэтому из двух составляющих я, наверное, выберу PvE.

Играешь на ЗБТ проекта? Какие впечатления?

Н.Д: Профилактика. Везде профилактика. Много профилактики... Хотя, в целом, довольна. Надеюсь, что на релизе все будет чики-пуки.

После общения с игроками могу сказать, что у всех позитивные отзывы об игре — пользователи довольны графикой, сюжетом, боевой системой и т.д. Список, и правда, можно продолжать бесконечно. От себя добавлю, что все игроки, с кем довелось пообщаться, оказались очень радушными и приятными. Хочется пожелать удачи, успехов в игре и не только. Ждем вас теперь на просторах релиза игры Blade&Soul.





За кулисами: Интервью с СМ Blanche

Четыре года ждали локализации Blade&Soul комьюнити, но сейчас осталось совсем немного, последний рывок, и Царство Нарю увидит своих героев. Столько сил, терпения и людей было брошено на то, чтобы перевести и отладить игру, что представить страшно. Работы проделано много, и это еще не конец. Один из сотрудников, который принимает участие в открытии проекта, рассказал о волнующем моменте запуска игры и ответил на многочисленные вопросы.

Мы пообщались с комьюнити-менеджером Ириной, знакомой нам как СМ_Blanche на форуме. Как оказалось, Ира целеустремленная и активная личность. Любит фотосессии, дизайн, архитектуру, занимается спортом. Придерживается жизненной позиции: «Если делать, то делать хорошо». Также Blanche, несмотря на уход из журналистики, пишет статьи, но уже для себя. И все же сегодня она не автор, а герой нашей статьи.

И первый вопрос, который просто срывается с языка, Ира, как тебе комьюнити Blade&Soul?

По началу я очень волновалась из-за общения с комьюнити. Я читала комментарии игроков о том, каким они видят идеального КМа, и мне становилось не по себе. Красивая, умная, честная, добрая, с приятным голосом и усами. Я переживала, потому что понимала, что оправдать такие ожидания очень непросто. Сейчас я переживаю гораздо меньше — не успеваю это делать, поэтому общение с игроками для меня всегда в радость, и комьюнити вызывает только положительные эмоции.

Хватает ли тебе времени на все?

К сожалению, нет. Времени никогда не будет хватать, надо свыкнуться с этой мыслью и пытаться максимально эффективно распределить имеющееся. Сейчас все мое время уходит на Blade&Soul.

Но тебе ведь удается иногда отвлекаться от работы, как ты это делаешь?

Если выдается свободное время, я иду в парк. Слушаю тишину и отдыхаю от телефона, который проводит в моих руках большую часть дня, пока я отвечаю на сообщения.

Нравится ли тебе такой напряженный график?

Да, я чувствую себя достаточно комфортно. Волнуюсь иногда, что может не хватить сил. Но обычно волнение проходит в тот момент, когда появляется новая супер-важная задача, или удастся зайти в игру и побегать.

Как ты познакомилась с Blade&Soul? Нравится ли познавать этот прекрасный мир?

Каюсь, с игрой я столкнулась гораздо позже моих игроков. Да и в мир игр пришла довольно поздно. В детстве у меня не было компьютера, игры я видела только на экране мониторов в классе информатики или у друзей дома — частенько рубилась с ними в приставку. А когда появился ноутбук, все силы уходили на поступление, затем на учебу и работу. Вечная погоня за временем сделала меня очень требовательной к контенту, но Blade&Soul превзошла все мои ожидания.

А какая у тебя любимая раса/класс?

Во время первой пятиминутки я призналась, что больше всего люблю расу Фэн. Мне очень нравится их женственность и исключительность (у этой расы нет мужских персонажей — прим. ред.). Но играю я за все расы и пробую все классы. Последнее время чаще всего играю за Кунг-фу мастеров. Очень непросто, но захватывающе.

Уверена, наши игроки с этим согласятся.

**Играет ли кто-либо из администрации в Blade&Soul?
Будет ли у вас своя боевая школа?**

Мы все играем в Blade&Soul. Нельзя работать над продуктом, не зная его. К тому же, мы все любим игру и с удовольствием проводим в ней время. Отдельной боевой школы у нас не будет. С нашей стороны это было бы злоупотреблением полномочиями.

Когда был открыт доступ на ЗБТ, у игроков возникало много проблем, и было много негатива. Как ты это воспринимала?

Не буду скрывать, мне было очень непросто. В момент начала ЗБТ хлынул целый поток сообщений, параллельно с этим нужно было срочно решать множество других задач. Да, так всегда бывает в столь ответственные моменты, но для меня это стало настоящим боевым крещением. Однако я была по-настоящему счастлива тогда: я видела восторженные комментарии пользователей, вошедших в игру, читала радостные сообщения и смотрела на коллег, окружавших меня.

Какие смешные моменты происходили на кухне локализатора во время работы над игрой?

В день ЗБТ мы, наверное, производили странное впечатление, особенно ближе к десяти вечера. Когда большинство игроков уже было в игре, все на напряжение, которое кипело в офисе весь день, выплеснулось истеричным смехом. Мы продолжали работать и периодически шутить. Не всегда получалось смешно, но стоило одному начать смеяться, остальные взрывались от хохота. Периодически мы пытаемся вспомнить, над чем же смеялись, но, кроме пользователя, требовавшего от нас «пинг-код», ничего в голову не приходит. У нас есть фотография команды по прошествии нескольких дней после начала ЗБТ, по ней видно, что эти несколько дней дались непросто.



Blade&Soul вся пропитана духом Азии – насколько сложно было адаптировать ее под наши реалии? Вряд ли все заканчивается на переводе?

Blade&Soul – азиатская игра, но это вовсе не значит, что она делалась только для Азии. Разработчики были готовы поддерживать нас на сложном пути локализации.

Да, были проблемы с переводом – к примеру, как уместить семь слов там, где когда-то стояло два иероглифа; с адаптацией – хотелось точно передать весь заложенный смысл квестов и сюжета, несмотря на различия в культурах. Также процесс подбора голосов для озвучки игры был довольно непростым, к счастью, тут у нас богатый опыт, благодаря предыдущим проектам.

На старте ЗБТ ожидание входа у части игроков длилось более 2 часов из-за выдачи доступа партиям. Планируется ли подобная политика на вход в игру в первые дни релиза?

Постараемся, чтобы на релизе такого не произошло. Для этого как раз и нужно было ЗБТ. VIP-очередей у нас не предусмотрено. Пользователи с Наборами Мастера и Гуру смогут зайти в игру на 5 дней раньше, пользователи с Набором Ученика – на 3 дня.

Как быстро мы нагоним евро-версию игры, и планируется ли это делать вообще?

С одной стороны, в этой ситуации есть свои плюсы: баги приходят на евро-версию раньше, и у нас есть шанс получать свои патчи уже с фиксами. А с другой стороны, мы вообще гонимся не за евро, а за Кореей, и цель сократить отставание вплоть до нескольких месяцев у нас есть.

Важной составляющей любой MMORPG являются внутриигровые события (ивенты). Как сильно отличаются такие события в разных регионах? Будут ли специальные ивенты для игроков ru-сегмента?

Согласно нашим договоренностям с разработчиками разительных отличий от корейской локализации в ивентах у нас быть не должно. Подготовку каких-либо специальных событий для русскоязычной локализации мы не обговаривали.

На носу уже и открытый доступ. Скажи, много ли подтвержденных ошибок и багов довелось обнаружить игрокам?

Достаточно, но в основном это не критичные баги. О части из них разработчики знали уже с европейской локализации и в ближайшее время намерены их исправлять.

Какие планы на будущее игры?

Каждый раз, когда спрашиваю о наших планах Усатого, получаю лихой ответ. Там и про каждую старушку, вместо кота, заводящую Лина в редакторе. И про спектакль «Нам Сою: коварство и любовь» на сцене Большого Театра. И про стенды для кубков киберспортивных чемпионатов в офисе. А если серьезно, то и планы у нас серьезные: порвать всех. С такой игрой иных быть не может.

Что ты пожелаешь на прощание игрокам Blade&Soul?

Как бы банально и заезжено это не звучало, но желаю счастья, любви и здоровья. Произнося это при каждом поздравлении, мы порой забываем, насколько важные моменты затрагиваем. Желаю никогда не опускать руки и, наметив цель, идти к ней, несмотря на трудности и сомнения. А еще хорошего пинга и быстрой прокачки, разумеется.





КИБЕРСПОРТ В BLADE&SOUL. МИРОВОЙ УРОВЕНЬ

Киберспортивная дисциплина получила свое признание во многих странах мира и продолжает развиваться, увеличивая масштабность. Соревнования проводятся по всему миру, в том числе и международные. Игроки с разных точек планеты состязаются в отборочных турах, чтобы непосредственно на самом чемпионате доказать свое мастерство. Благодаря изначальному ресурсу, а также дополнительным сборам с билетов, призовые фонды турниров могут превышать отметки в несколько миллионов.

История киберспорта берет начало еще с 1997 года, когда была основана первая лига киберспортсменов — Cyberathlete Professional League. Наиболее значимым международным чемпионатом является World Cyber Games — аналог Олимпийских игр. Кроме того, регулярно проводятся турниры европейской киберспортивной лигой — Electronic Sports League. Удивительно, но Россия стала первой страной, которая в 2001 году признала киберспорт официальным видом спорта. Но, в связи со сменой власти, в 2006 году он был исключен из реестра видов спорта.

И казалось, как жанр mmorpg может включать в себя киберспортивную дисциплину? Разве это не многопользовательская игра, объединяющая сюжетную линию, развитие персонажа, борьбу между враждующими фракциями и социальную составляющую?

Но, помимо mmorpg, Blade&Soul также можно отнести к не менее известному жанру игр — файтингу. Именно благодаря ему мы видим ту механику арены, которая есть в игре. В BnS происходит имитация рукопашного боя между двумя персонажами в пределах ограниченного пространства, где экипировка противников уравнивается, и основным вашим преимуществом становится умелое владение классом. Именно в этом кроется главное отличие от обычных игр, представителей жанра mmorpg, где для того, чтобы одержать верх над противником, недостаточно в совершенстве владеть своим классом, необходимо также быть экипированным не хуже соперника.



Площадь арены в Blade&Soul представляет собой ограниченный зал с ровной поверхностью, где нет возможности укрыться за ограждениями. На бой между двумя соперниками на так называемой арене «один на один» отводится три раунда, где для победы необходимо одолеть противника в двух схватках из трех. На подготовку перед началом каждого раунда выдается 30 секунд, а на само сражение — три минуты. За это время нужно убить соперника либо нанести больше урона. Каждая победа начисляет некоторое количество баллов рейтинга арены в зависимости от занимаемого ранга, а поражение, естественно, списывает. Существует отметка в пять медалей, которые сменяются между собой при достижении определенной планки рейтинга. Начальной ступенью является бронза — 1300, после следует серебро — 1350, золото — 1600, платина — 1900 и высшей точкой становится алмаз — 2100. При входе на арену каждому из игроков подбирается противник, находящийся ближе всего по рейтингу. Это позволяет постоянно совершенствоваться и сражаться с соперником, не уступающим по силе.

Именно механика данной арены дала возможность Blade&Soul выйти на уровень международных киберспортивных соревнований. На данный момент было успешно проведено три чемпионата. Первый из них состоялся в 2013 году в Корее, где на тот момент приняли участие только корейские игроки по причине того, что в других локализациях игра еще не была представлена. Призовой фонд на начало был невелик, и первое место составило 15 млн. вон (15 тыс. долларов США), второе — 7 млн. вон (7 тыс. долларов США) и третье — 3 млн. вон (3 тыс. долларов США). Второй чемпионат по игре был проведен в 2014 году, в котором также могли принять участие только корейские игроки. От прошлого года фонд отличался ненамного: приз за первое место составил 20 млн. вон (18 тыс. долларов США), за второе — 10 млн. вон (9 тыс. долларов США), за третье — 6 млн. вон (5 тыс. долларов США).



А уже на мировом чемпионате Blade&Soul, прошедшем в 2015 году, смогли принять участие игроки не только корейской, но и китайской, японской и тайванской локализации. Каждую из стран представили четыре игрока, прошедшие первый и второй сезон, являющиеся отборочными. Начальная серия из 16 раундов и последующий четверть финал были организованы в Сеуле — столице Республики Кореи. А заключительные бои чемпионата — полуфинал и финал, были проведены в городе Пусан, находящемся также в Республике Корея. Двухдневное окончание чемпионата мира состоялось 13 и 14 ноября.

В финальном бою столкнулись Sinkyun Kim, представивший мастера духов, и Jungho Yoon — мастер стихий. Sinkyun Kim удалось одержать победу, проиграв лишь в одном бою из пяти. Сообщается, что Kim не примет участие в чемпионате 2016 года, так как готовится к обязательной военной службе в Корее.

Китай, Тайвань и Япония были представлены наряду с Кореей, хотя корейцы заняли первые три места. Тем не менее, один из представителей Японии, любимец толпы Yuuya Masumoto, сражавшийся за мастера секиры, дал чемпиону прошлого года Jaesung Lee — мастеру стихий, жесткий бой, одержав победу в двух боях из пяти. Глава киберспортивного развития Yongjun Choi высказал свое мнение насчет него:

«Очень удивился, увидев, что японский игрок был действительно хорош против Jaesung Lee. А также корейские игроки, которые играли против этого японца, были в самом деле поражены, увидев, насколько прекрасно он играет».

Благодаря тому, что чемпионат вышел на новый уровень, призовой фонд вырос в два раза. Победитель удостоился приза в размере 40 млн. вон (35 тыс. долларов США), второе место было вознаграждено 20 млн. вон (17,5 тыс. долларов США), третье место — 15 млн. вон (13 тыс. долларов США).

Включая Северную Америку и европейских игроков в следующий мировой чемпионат, организаторы постепенно увеличивают киберспортивную сцену вокруг Blade&Soul. В будущем геймеры из других регионов мира тоже могут быть приглашены на чемпионат. На вопрос о внедрении Blade&Soul в существующие турниры, такие как EVO и Choi, глава киберспортивного развития Yongjun Choi ответил: «Если для нас выпадет возможность принять в них участие, то это станет замечательным опытом».

А теперь осветим события за прошедшие три месяца, которые произошли в Европейском регионе. С релизом официальных серверов Blade & Soul известная киберспортивная лига Electronic Sports League (ESL) открыла свои ворота для игроков, жаждущих добиться признания не только на игровых серверах, но и стать лучшими на мировой арене.

На первый большой турнир «Blade & Soul 1on1 Community Cup #1 Europe» зарегистрировалось более 400 участников. Проходил он 7 февраля 2016 года по системе Single Elimination в формате Best of 3, а финал — Best of 5. Бои проводились на cross-серверной платформе, что позволяло игрокам соревноваться против кого угодно в том же регионе. На старте турнира участники были разбиты случайным образом по парам и сгруппированы в сетку. После окончания поединка игроки должны были занести результаты матча в систему и подтвердить их скриншотами. В финальном поединке сразились российский игрок с ником «qik» и британец «Colourised», который и одержал верх над своим оппонентом.

Со всеми подробностями и деталями прошедших турниров вы можете ознакомиться на сайте Electronic Sports League (ESL).

Стоит отметить, что среди победителей есть и представители СНГ. Надеемся, что со стартом официальной русскоязычной версии Blade & Soul отечественная сцена пополнится сильными бойцами, которые смогут достойно представлять российский регион на будущих соревнованиях.

Информация была взята из источников: bns.plaync.com/2013, bns.plaync.com/2014, bns.plaync.com/wc2015, destructoid.com, play.eslgaming.com

Журналисты: Silver Cat, qqShock
Иллюстратор: Kashperovskii





ВОЙНА ФРАКЦИЙ, МЕЛКОУРОВНЕВЫЙ ГАНК И PvP

*Две равно уважаемых семьи
В игре*, где встречаются события,
Ведут междоусобные бои
И не хотят унять кровопролитие...*

В оригинале — Вероне*
В. Шекспир

«При чем тут Шекспир?!» — подумаете вы, а мы ответим: «Система PvP в игре Blade&Soul зависит от надетого костюма, а воюют между собой разные фракции, и в противоборстве всегда участвуют две стороны». Путешествие по миру BnS проходит через массу мировых конфликтов: некоторые из них существуют только на одной территории, а другие преследуют, куда бы мы не шли. По мере прохождения основной сюжетной линии нас знакомят со всеми из них.

Диковинный лес

В Диковинном лесу история закручивается вокруг конфликта между Стражей справедливости и Морским братством. Когда Чин Соен сбрасывает главного героя с пика Рассвета, утопающего ученика находит До Чонпун. Морское братство под командованием Ин Гваниля напало на деревню. Причиной столь дерзкого поведения на первый взгляд кажется обычная война за территорию, но со временем выясняется, что не все так просто. По мере прохождения основного сюжета мы погружаемся в суть конфликта, а история его происхождения становится более запутанной. Каждая сторона пытается переманить ученика школы Пути Хона в свои ряды разными изощренными способами. Мы даже получаем форму обеих сторон.



Увы, это не единственное противостояние двух организаций в Диковинном лесу.

После знакомства с первой красавицей Нам Сою предстоит сделать выбор фракции, которую мы будем поддерживать и оберегать на протяжении всей игры. Это самый крупный конфликт мира BnS: война альянса Мурим и культа Хончон.

Причиной разногласий является банальная жадность. Обе организации борются за монополию по добыче кристаллов и техники, но, кроме того, у них есть свои моральные ценности, благодаря которым и вербуются новые последователи.

Альянс Мурим

Организация зиждется на доблести и порядке. Альянс искренне верит в верность и преданность и ненавидит коррупцию в любом ее проявлении. Последователи Мурим пытаются заменить всю прогнившую верхушку власти в империи и создать идеальную армию, основой которой станет работа в команде.

На каждой территории мира Blade&Soul мы можем получить уникальный костюм фракции. В Диковинном лесу – первый костюм.



В Великой пустыне, чтобы получить новый костюм, придется собрать 80 значков противоположной фракции с убитых боссов.



В Равнинах изобилия также придется набивать значки, правда, в этот раз их потребуется немного больше – 100 штук.



После выбора фракции ежедневно будут поступать задания от вашего альянса. Наградой за их выполнение станут золото, кристаллы и печати могущества – предметы, необходимые для развития персонажа и выбранной в будущем боевой школы. А пока мы наслаждаемся новыми красочными костюмами, противостояние в Диковинном лесу приобретает вкус предательства и крови. Чтобы не рассказывать, чем оно закончится, перехожу ко второму локальному конфликту.

Культ Хончон

Эта организация создана на основе свободы выбора и анархии. Здесь полностью отрицают любое проявление власти, однако в культе все равно присутствует ранговая система. Последователи Хончон также противостоят коррупции, но сохранять власть в империи они не намерены.

Способы получения костюмов культа Хончон ничем не отличаются от действий за альянс Мурим. Первый добок достается по квесту выбора фракции в Диковинном лесу.



В Великой пустыне за 80 значков противоположной фракции покупается второй костюм.



В Равнинах изобилия для приобретения нового костюма нужно уже 100 значков противоположной фракции.



Великая пустыня

После неоценимой помощи До Чонпуну героя отправляют в Великую пустыню, чтобы разузнать о предательнице Чин Соен. По прибытию мы попадаем в разгар сражения между сумрачным культом и войском царства Ун. Молодой полководец Хан Сиран пытается остановить культ, обосновавшийся на территории Ун из-за растущего недовольства народа по отношению к власти. Благодаря этим волнениям преступность успешно распространяется, мятежники расширяют свои территории и выводят на рынок большое количество дурман-травы, которая по своей сути является наркотиком. Увы, сумрачный культ не останавливается только на продаже дурманника, а начинает торговать людьми и собирать тайные знания для усиления своей власти. По мере продвижения по сюжету Хан Сиран выдаст герою форму войска царства Ун.



Чтобы достать форму сумрачного культа придется потрудиться. На территории пограничных земель мы должны убивать участников культа до тех пор, пока одеяние не выпадет с мобов. Костюм может быть и у одного из служителей культа в Подземелье мавзолея.

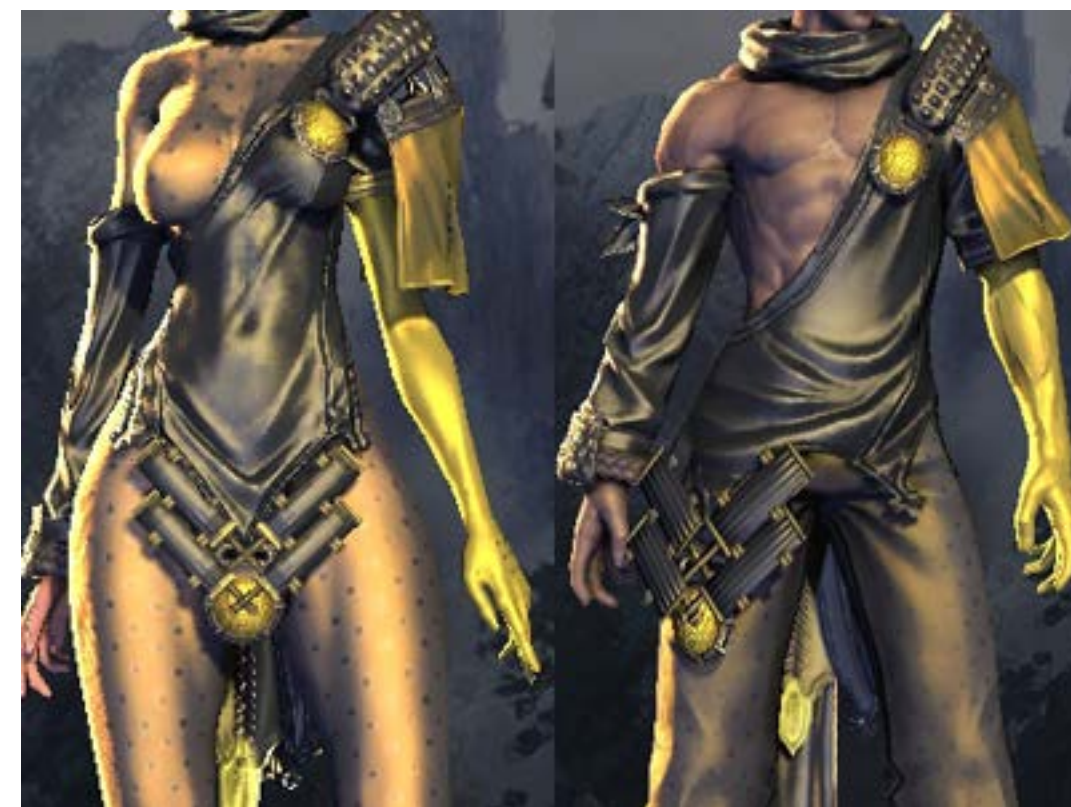


Конечно, сюжет в Великой пустыне раскручивается до колоссальных масштабов и уходит совершенно в другую сторону от войны между Сумрачным культом и царством Ун. А раз мы рассматриваем стороны, которые относятся к PvP в открытом мире, остальной части истории касаться не будем и сразу перейдем к последнему конфликту.

Равнины изобилия

Когда герой попадает на последнюю доступную локацию 45-го контента, нас втягивают в противостояние между альянсом служения небу и имперским войском страны Пун. Казалось бы, суть вражды проста — оппозиция против власти, однако в ходе развития сюжета оказывается, что предводителем оппозиции является сама дочь императора. Юная красавица абсолютно не согласна с политикой отца, ведь он узурпатор, который развязал гражданскую войну и силой отнял территорию для своего государства. С каждой следующей главой будут открываться новые секреты прошлого, которые помогут лучше понять причину нападения Чин Соен.

Для того, чтобы с головой погрузиться в этот конфликт, придется приложить гораздо больше усилий, чем в прошлых противостояниях. Для получения одеяния имперского войска в локации Сумрачного леса нам придется нападать на солдат империи до тех пор, пока с них не выпадет костюм, или же выбрать более легкий путь — купить его за монеты альянса Мурим или культа Хончон.



Одеяние альянса служения небу встречается в игре крайне редко, потому что его получение отнимает много свободного времени. Переодевшись в костюм имперского войска, мы должны убить босса, с которого падают монеты империи. NPC Хон Енран за 100 печатей с радостью продаст костюм альянса.



Итак, мы рассмотрели все враждующие альянсы мира Blade&Soul. «А ну подождите... Стопэ, я говорю! А как же воевать с другими игроками?!» — Все очень просто: достаточно надеть любой костюм, перечисленный выше. Однако помните, что война идет только с противоположной стороной конфликта. И не важно, где вы находитесь — в городе или данже, если встретите враждующую фракцию — бейтесь на смерть!

В войнах альянсов нет ограничения по уровню персонажей, поэтому многие игроки используют стратегию ганка или зерга в открытом мире. Чаще всего именно при выполнении фракционных квестов развязываются настоящие баталии, где имеет место быть и мелкоуровневый ганк.

Проблема убийств игроков маленького уровня персонажами постарше крайне актуальна и на стадии ЗБТ, и на релизе, когда основная масса людей неспешно выполняет все-все задания примерно на равных уровнях и в одних и тех же локациях. Но, помимо новичков в BnS, которые неторопливо втягиваются в атмосферу игры, изучая ее основы, встретятся и ветераны, способные достичь максимального уровня за 2-3 дня. Заскучав на капе, многие из них пойдут в мелкоуровневые локации, «развлекать» себя травлей и убийствами игроков, гораздо слабее их самих.

Этот феномен случается практически в любых ММО-проектах, которые имеют какую-либо систему PvP. Почему так происходит, и в чем причина нападений прокачанных персонажей на новичков? Именно на эти вопросы я и буду отвечать дальше.

На самом деле обоснований для таких поступков очень и очень много, и практически все они завязаны на психологии. Существует три основные версии:

1. Игрок стал жертвой мелкоуровневого ганка ранее, потому в настоящее время отыгрывается на беспомощных учениках Пути Хона.
2. Заниженная самооценка является второй причиной, и для ее повышения высокоуровневый игрок истребляет тех, кто гораздо слабее. Называя себя умницей и теша ЧСВ, он искренне верит в то, что делает правое дело. Жертвами такого типа людей становятся все игроки, которые ниже уровнем.
3. И в реальном, и в виртуальном мире встречаются люди, которые имеют «ментальные отклонения». В игре они убивают просто потому, что хотят. Таким образом, жертвой может стать любой не человек.

Конечно, универсальной причины убийств игроков малого уровня просто напросто не существует. Но мы забыли рассмотреть случаи, не основанные на психологии. Иногда, казалось бы, жестокое поведение по отношению к новичкам изначально может быть обусловлено благородными порывами — игрок приходит в локации мелких уровней, дабы помочь друзьям и согильдийцам в выполнении фракционных заданий, защищая их от ганкеров. К сожалению, нередко, увлекшись чисткой земель от агрессоров, такие игроки сами становятся убийцами слабых и беззащитных.

На данный момент в Blade&Soul не существует никакого поощрения или штрафа за убийство игроков низкого уровня. С одной стороны, безнаказанность за подобные деяния привлекает, а с другой — при полной потере контроля над ситуацией выполнение фракционных заданий идет по принципу выживания в дикой природе, где, в итоге, побеждает сильнейший.

Как же избежать низкоуровневого ганка и не стать очередной бессмысленной жертвой агрессивного человека? Во-первых, наблюдать за ситуацией и оценивать ее со стороны, не торопясь облачаться во фракционный костюм. При необходимости вы всегда можете сменить игровой канал, дабы не попасть под горячую руку ганкера. Во-вторых, если вы являетесь персонажем высокого уровня и посещаете локацию для новичков с целью помочь друзьям или же ради фарма определенного предмета, не обращайтесь внимания, если на вас напал персонаж низкого уровня. Ведь он не сможет причинить никакого вреда, нанося малое количество урона, и вскоре, после предупреждения в чате, отстанет, осознав, что это бесполезное занятие. Иногда игрок случайно задевает другого в пылу сражений с монстрами — не стоит столь жестоко наказывать сорванца. Однако будьте очень осторожны. Попадаются персонажи, которые являются всего лишь приманкой, провоцируя на свое убийство. Если они пришли на фарм в группе, то, увидев смерть товарища, друзья камикадзе могут напасть на вас толпой, а уж там — жди беды. И в-третьих, если это возможно, попытайтесь договориться с другой фракцией насчет раздела каналов или же временного ненападения друг на друга. Иногда и этот вариант срабатывает.

В заключение, хочется сказать, о том, что необходимо проявлять гуманность в игре. Поставьте себя на место жертвы ганка и задайте вопрос: что бы вы испытали, оказавшись в таком непрестом положении? Будьте людьми и уважайте друг друга.



СОВЕТЫ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Попав в необычный мир Blade&Soul, новички часто задают вопросы о том, где взять оружие получше, какие триграммы использовать, как достать ресурсы, как не прогадать и не попасть впросак, чтобы не пришлось начинать заново. Действительно, есть некоторые мелочи и хитрости, которые надо знать, дабы игра стала более комфортной не только для вас самих, но и для окружающих. В этой статье мы собрали основные советы, помогающие в освоении Blade&Soul.

1. Развивайте оружие пути Хона

В начале приключений в Бамбуковой деревне по квесту герою выдадут оружие Пути Хона. До 45 уровня аналогов ему попросту нет. Если вы случайно продадите это оружие, то сможете приобрести заново у NPC в Изумрудной деревне в обмен на специальные итемы. Улучшайте и развивайте оружие Пути Хона с помощью других пушек и не упускайте шанс перековать его в новое вооружение. Камни, вставленные в оружие, и примененный на него внешний вид сохраняются при морфе.

Для морфа оружия Пути Хона до 36 уровня также нужны следующие ингредиенты:

- 1 яд диковинного леса
- 7 зубов отродья
- 1 камень перековки Диковинного леса
- 2 камня перековки пустыни

2. Используйте бижутерию пути Хона

Не стоит избавляться и от бижутерии пути Хона, с ней можно спокойно проходить вплоть до 45 уровня. Эта бижа имеет очень полезные характеристики на крит и дополнительный урон. Улучшайте ее по мере необходимости.

Для морфа бижутерии пути Хона до 36 уровня также нужны следующие ингредиенты:

- 3 яда диковинного леса
- 11 зубов отродья
- 2 камня перековки Диковинного леса
- 4 камня перековки пустыни

3. Усиливайте оружие другим фиолетового грейда

Оружие и бижутерию, начиная с 20 лвла, рекомендуем усиливать специальными итемами или фиолетовыми пухой и бижой своего уровня. Если точится зелеными или синими выйдет гораздо дороже – на начальных этапах не так заметно, но с ростом уровня разница ощутима. Если вам достался Корунд удачи для оружия или бижутерии, оставляйте ценный материал для усиления на будущее, когда придется точить экипировку на Равнине изобилия. Эти камни дают огромный бонус к проточке и впоследствии сэкономят пару золотых монет.

4. Собирайте сеты триграмм

Багуа — это правильный восьмиугольник, состоящий из частей (триграмм). Каждый кусок имеет свои оригинальные параметры. До 45 уровня рекомендуется собирать полный сет триграмм — 3, 5 и 8 частей из одного набора дают существенный бонус к характеристикам. Хорошие сеты падают за сущности с колес удачи. Также достаточно легко достать неплохие комплекты на 20, 29, 36, 42, 45 уровнях, обменяв на символы героя у NPC в Изумрудной деревне, Землях мучеников, на Свиноферме. Отличные багуа фармятся в «фиолетовых» подземельях, но для получения нужно потратить определенное количество времени.

5. Всегда открывайте опрос и играйте в мини-игру

Разве есть те, кто не любит бесплатные плюшки? Не забывайте проходить опросы, которые появляются примерно каждые два уровня и крутить ежедневную рулетку.

6. Внимательно проходите начальные квесты Хва Чжуна

Задания Хва Чжуна выделяются фиолетовым цветом — не пропускайте их. Проворный лин показывает полезные тактики, особенности умений, интересные комбинации ударов для каждого класса, знания о которых обязательно пригодятся в будущем.

7. Выполняйте синие квесты

За синие квесты дают много опыта, а также необходимые для морфа ресурсы, ремонтные молотки, амулеты, ключики и зелья. Качаться только на мобах — сложно и непрактично, вы не получите дорогостоящие ингредиенты, потратите много золота.

8. Не выбрасывайте камни перековки, яд, рога, зубы, шипы великой пустыни и слезы равнины изобилия

Эти ингредиенты понадобятся для морфа и крафта, или их можно будет выгодно продать, если вы уверены, что ресурсы не потребуются в дальнейшем.



9. Меняйте канал игры при необходимости

Не забывайте, что в случае загруженности локации и возникновения трудностей с убийством мобов по квестам, вы всегда можете сменить канал в углу мини-карты (откат прыжка составляет 3 минуты). Хитрые игроки используют этот метод для более быстрого фарма сущностей. Если находитесь в группе, то сменить канал может только лидер пати.

10. Проверяйте и своевременно очищайте инвентарь

Лишние вещи будут постоянно мешать. Перед походом в данж проверяйте инвентарь на наличие свободного места, чтобы не упустить полезные предметы. В спешке можно выкинуть что-нибудь важное, а в подземельях вы будете регулярно попадать под огонь из-за торопливых союзников. После 20 уровня зеленое и синее оружие вряд ли понадобится, ненужные багуа разбирайте на порошок. Если хотите получить максимум достижений, прежде чем выкидывать, оденьте и снимите сет триграмм.

11. Добывайте камни с жабы

В тренировочной долине обитает мини-босс — красная жаба. С нее падают треугольные камни для вставки в оружие. Хотя эти драгоценные камни нельзя разбить или продать, они будут весьма полезны для новичков, тем более фармятся в неограниченном количестве.

12. Пользуйтесь аукционом

Каждому персонажу в игре доступны четыре профессии, но выбор по ним гораздо шире. Если необходимо скрафтить какую-то вещь, придется торговать с другими игроками, изучать цены, чтобы выгоднее купить и подороже продать. Знайте, иногда товар предлагают по заниженной цене, и легче его приобрести на аукционе, чем скрафтить. Продавайте предметы маленькими партиями, так товар стоит дороже и уходит быстрее.

13. Выбивайте сущности

Многие полезные предметы добываются за сущности при использовании колес удачи: бижутерия для морфа, неплохие сеты триграмм, модная одежда. С рулетки золотого великана можно получить ценный рог, который необходим по квесту поступи ветра. Сущности добываются с мировых боссов. На них всегда охотится много игроков, поэтому нафармить итемы особого труда не составит.

14. Используйте ключи с умом

Не тратьте бездумно ключи и амулеты распечатывания, т.к. в начале игры их будет катастрофически не хватать. При возможности используйте ключи и амулеты пути Хона вместо обычных. Если по какому-то ивенту вы получили сверкающий ключ (который сразу дает оружие из сундука на ваш класс), не используйте его на пушку из колеса фортуны, берегите на фиолетовое оружие, добываемое потом и кровью в данжах.

15. Соблюдайте некоторые правила, проходя подземелье в группе

Ждите всех. Во многих подземельях оставшие игроки из-за торопливости других подвергают себя опасности сгореть в огне. Такие действия плохо сказываются на морали группы и могут помешать одолеть нужного босса. Если при роле в данже определенный товар не нужен, то лучше уступить сразу – так торги пройдут быстрее. Будьте осторожны во время проведения аукциона внутри подземелий. Быстро прокликивая ставки, вы рискуете попасть на деньги. При активных торгах более проворные игроки могут намеренно поставить сумму, превышающую себестоимость вещи в несколько раз. В этом случае останется лишь покинуть группу, если не хотите платить сверх цены.

16. Выполняйте ежедневные задания

Количество выполненных ежедневных заданий можно отслеживать в журнале. Если вы активно играете, не забывайте это делать, т.к. в нашей версии существует ограничение на 40 ежедневных квестов в день.

17. Зарабатывайте достижения

Выполняя необходимые условия и зарабатывая различные достижения, вы получаете титулы, а иногда даже прибавку к какому-то параметру героя. Но помните, в любой момент времени может быть активен только один бонусный атрибут.

Совсем скоро состоится релиз Blade&Soul в России, которого мы с нетерпением ждем. Да, кто-то уже играл на других локализациях и, возможно, добился немалых высот. И все же не стоит забывать, на русские официальные сервера придут не только ветераны, но и новички, которые только начинают делать первые шаги и познавать этот чудесный мир. Давайте с уважением относимся к друг другу, помогать советами и не высмеивать глупые промахи, ведь из новичка через месяц может вырасти опытный боец, с которым вы пройдете вместе не один суровый данж.

5+





КЛАССЫ РАЗНЫЕ НУЖНЫ...

Детство. А помните, как мы бегали по улицам с палками? Представляли себя великими волшебниками, мечниками или джедаями.

Все это было так давно... В современном мире, чтобы позаниматься обычным фехтованием, надо приложить немало усилий: обзвонить, найти, купить. Сейчас, наверное, только в Японии можно без проблем найти секцию по кендо. Так что же остается нам, простым смертным? Мечтать?! Бегать по улицам с импровизированным оружием?! Ну, не переживайте, выход есть. Ведь мы с легкостью можем погрузиться в мир разнообразных приключений при помощи компьютерных игр.

В Blade & Soul разработчики взяли за основу единоборства, смешав их с магией. При первом запуске игры вам придется выбрать своего мастера, который отправится навстречу всевозможным приключениям.

В момент релиза русской локализации будут доступны 7 классов, каждый имеет свои особенности:

Мастер Клинка, Мастер Кунг-фу, Мастер Стихий, Мастер Призыва, Мастер Секиры, Мастер Клинка Линов

А так как в игре нет четких границ между танком, саппортом и дд (damage dealer - класс, который наносит колоссальное количество урона противнику), то разработчики изначально представили все классы в роли дд с уклоном в разные стороны. Поэтому необходимо рассмотреть каждый класс более детально.



Мастер Клинка

Посвятить свой путь мастеру клинка могут только две расы: Шэн и Фэн.

Основной особенностью данного класса является блокирование атак и смена боевых стоек. Всего у мастера клинка две стойки: стойка воина и стойка небес. Некоторые люди ошибочно считают, что навык «Призыв клинков ливня» является третьей стойкой, но, увы, это просто умение.

Широкий спектр навыков дает возможность мастеру клинка избрать путь танка с высоким уровнем урона. Быстрое маневрирование вокруг противника, уклонение от входящих атак и отличный набор контроля в PvE позволяют держать монстров или боссов без особого труда, а в режиме PvP – побеждать противника со скоростью света.

Преимуществами мастера клинка являются следующие пункты:

Высокая выживаемость. Мастер клинка занимает второе место в игре (на первом месте – Мастер секиры);
Уникальное умение «Блок», которое блокирует практически любую способность;
Колоссальный урон, благодаря множеству взрывных комбинаций;
Огромное количество контроля.

К недостаткам класса можно отнести:

Долгий откат умений;
Постоянная нехватка Ци;
Пингозависимость;
Быстрота реакции.

Таким обзором, мастер клинка отлично подойдет для начинающего игрока в Blade & Soul. Он легок в освоении, удобен в PvE, однако достаточно сложен в PvP.



Мастер Кунг-фу

Помните ли вы фильмы в далеком прошлом с участием Брюса Ли и Джеки Чана, в которых они демонстрировали стойкость тела и духа, силу и ловкость, красочно и грациозно расправляясь со своими противниками, нанося им мощнейшие удары? Теперь вы можете ощутить себя в роли мастера единоборств и осознать, какого же это быть воином кунг-фу в игре Blade&Soul.

Данный класс доступен представителям рас Фэн, Ван и Шэн. Он имеет хорошие показатели и защиты, и нападения, однако очень сильно зависит от качества соединения к серверу игры. Также от вас потребуются быстрая реакция и правильное распределение очков навыков с опорой на ситуацию, в которой находитесь.

Мастер кунг-фу – ДД-класс и отчасти, при определенной экипировке и расстановке навыков, танк с наличием умений, которые повышают агрессию противника на себя, что позволяет ему быть желанным гостем в любой группе.

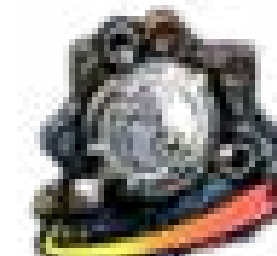
Преимуществами мастера кунг-фу являются следующие пункты:

- Возможность наносить огромное количество урона по цели за малый промежуток времени;
- Высокая мобильность и показатели уклонения;
- Наличие большого количества навыков, которые не требуют подготовки и не запрещают передвижение во время удара;
- Большое количество умений контроля;
- Большое количество ротаций навыков с использованием отмены анимации;
- Гибкость в составлении различных комбинаций ударов.

К недостаткам класса можно отнести:

- Высокая сложность при освоении класса;
- Высокая пингзависимость;
- Малое количество умений, восстанавливающих здоровье.

Для новичков игры Мастер кунг-фу может оказаться крайне сложным в освоении, однако, если привыкнуть, вы сможете использовать весь потенциал воина кунг-фу, не оставляя врагам ни единого шанса.



Мастер Стихий

Мастер Стихий – один из немногих РДД (Ranged Damage Dealer – класс, наносящий урон с расстояния), которые представлены в Blade&Soul. Он использует силу огня и льда в бою и является очень грозным противником. В отличие от традиционных магов, которые вынуждены применять свои умения, стоя на месте, в Blade&Soul Мастер стихий подвижен и динамичен. Класс имеет огромный потенциал как в PVP, так и в PVE за счет большого арсенала контроля, урона и сейвов. Мастером стихий могут быть представители рас Ван, Фэн и Лин.

Мастер стихий уверенно чувствует себя в PVE. При правильной ротации класс может выдавать огромный урон, из-за чего нередко становится танкующим персонажем, срывая на себя боссов, несмотря на возможность убрать агро («агрессивность» мобов) некоторыми умениями (подобная прокачка в любом случае полностью не защитит Мастера стихий). За счет большого урона, умений контроля и прекрасных возможностей восстановления здоровья может пройти все актуальные данжи до 45 уровня в соло. Класс актуален для новичков, так как для освоения PVE-контента он не очень сложен, к тому же не так требователен к пингу.

Однако, нужно предупредить сразу, в PVP класс имеет высокую сложность для освоения, реализовать весь потенциал без подготовки непросто. Для побед в PVP требуется хорошая теоретическая база и обилие практики. Многие признаются, что для них Мастер стихий является больше противным классом (за счет дебаффов от заморозки), но несложным (за исключением отдельных представителей). При должном освоении класса он показывает просто потрясающие результаты. Неоднократно был в тройке победителей мировых чемпионатов. В мировом чемпионате по Blade&Soul 2015 года представители класса заняли 2-е и 3-е место. В масс-PVP все обстоит несколько иначе – Мастера стихий чувствуют себя более чем комфортно. За счет возможности нанесения урона на расстоянии класс всегда востребован в командной игре и опасен для врагов.

Преимуществами мастера стихий являются следующие пункты:

- Огромный урон;

Большой набор контроля;
Наличие большого количества сейвов;
Менее пингозависим в сравнении с некоторыми другими классами;
Средняя сложность в освоении класса в PVE.

К недостаткам класса можно отнести:

Малое количество хп и защиты;
Срыв агро с танка;
Высокая сложность при освоении в PVP.



Мастер Призыва

Мастер призыва представляет собой класс, доступный только расе Лин, главной особенностью которого является наличие верного пушистого друга — кота. Выбирая путь Мастера призыва, вам придется играть сразу двумя персонажами, т.к. кот имеет собственные умения. Не менее интересной частью освоения геймплея за Мастера призыва является возможность создавать уникальный образ для своего котейки — в игре представлено большое количество костюмов и различных украшений, а также возможность смены внешности за игровую валюту.

На управлении двумя персонажами строится вся механика игры этим классом. Кот способен держать на себе агро монстров, делиться здоровьем с хозяином, наносить значительные повреждения противникам и проводить комбинации умений. В PvE питомец может использовать стойку, называемую «Поклон» и активируемую нажатием «Q», которая позволит ему перенести большую часть повреждений без особых затрат очков здоровья. В PvP Мастер призыва является практически незаменимым членом любой группы, в частности благодаря следующим навыкам: «Пыльца», «Каштаны», «Лоза», «Одуванчик». Эти умения значительно повышают выживаемость и наносимый урон союзников.

«**Пыльца**» скрывает всех попавших в нее сопартийцев от вражеских дальних атак вне зависимости от того, какими они будут, а также может восстанавливать здоровье союзникам при соответствующем развитии навыка.

«**Каштаны**» запрещают всем наступившим на них вражеским персонажам использовать приемы перемещения (Рывки), отнимают Ци и снижают уровень защиты, что делает цель более уязвимой и медленной. «**Лоза**» сковывает перемещение противников, не давая им возможности двигаться, что в сочетании с предыдущим умением открывает великолепную перспективу для убийства всех попавших в ее радиус действия врагов массовыми умениями.

«**Одуванчик**», взятый по массовой ветке использования, может не раз и не два спасти жизнь членам вашей группы, попавшим под плотный напор противников. Невидимость целой группы людей дезориентирует врагов и дает возможность нанести мощный ответный удар.

Преимуществами мастера призыва являются следующие пункты:

Высокая гибкость класса в зависимости от ситуации вокруг, возможность выполнять различные роли внутри группы;
Легкость прохождения PVE контента. Вам не понадобится прилагать усилия для освоения в мире Blade & Soul, играя за Мастера призыва;
Обилие умений контроля со стороны кота;
Высокая выживаемость призывателя за счет своих навыков, а также умений питомца.

К недостаткам класса можно отнести:

Высокая зависимость успеха игры от умения контролировать действия кота;
Малое количество умений выхода из контроля;
Способности уклонения от атак требуют практики и чувства тайминга;
Отсутствие возможности быстро снять дебаффы с призывателя.



Мастер Секиры

Мастер секиры — неутомимый боец, превосходно владеющий данным видом оружия, обладает решительным характером и неустрашимым нравом, свойственным только расе Ван. По степени сложности не превышает уровень игры за Мастера призыва, именно поэтому его оценивают 2 звездами.

В PvE класс имеет очень полезное умение захвата, при использовании которого цель полностью обезоружена на 6 сек, а у сопартийцев в этот момент восстанавливается Ци. Это основное умение, ради которого Мастера секиры берут в данжи и которое значительно повышает наносимый урон группы по боссу. Однако это не единственная его роль — класс может наносить значительный урон и выдерживать удары массы противников, тем самым отвлекая их от союзников.

В то же время класс достаточно прост в освоении и покорении арены, что не делает его неинтересным, скорее даже наоборот.

Преимуществами мастера секиры являются следующие пункты:

Наличие универсального набора контролей;
Уникальное умение «Захват», позволяющее поднять общий дпс команды;
Много защиты и здоровья.

К недостаткам класса можно отнести:

Сильная зависимость класса от Ярости (уникальной системы, заменяющей Ци);
Малое количество долгосрочных сейвов и их длительный откат;
Отсутствие родного шанса критического удара. И хотя данный нюанс компенсирует умение «Гнев», поднимать шанс критического удара этому классу гораздо сложнее, нежели другим.



Мастер Клинка Линов

Само название класса указывает на то, что выбор доступен только для расы Линов.

Заключая в себе энергию ветра и молний, способности мастера клинка линов становятся не только мощными, но и зрелищными.

Данный класс вобрал и удачно использует в бою умения, позаимствованные у других воинов. Это захват, который изначально принадлежал Мастеру стихий, мельница, которой любезно научил Мастер секиры, и превосходная стойка Мастера клинка.

Не только позаимствовав, но еще и модифицировав умения, Мастеру клинка линов удалось раскрыть в себе силу, благодаря которой он считается одним из сильнейших в игре. Изначально классу присвоен средний уровень сложности в освоении.

Как в PvP, так и в PvE Мастер клинка линов может за короткий промежуток времени внести колоссальное количество дамага. В партийной игре полезен тем, что способен удерживать босса в захвате в течение 6 секунд. А если не пожалеть и вкинуть еще одно очко умений, позволит регенерировать ци при атаке контролируемой цели. И это не единственное, что может сделать полезного для сопартийцев этот класс. Сюда входит и способность наложить усиление, позволяющее отразить враждебные атаки, и увеличение скорости передвижения.

За счет контролирующих умений спокойно справляется с представителями других классов. А подъем врага в воздух и последующие комбинации делают сражения еще и завораживающими своей красотой. Можно без труда атаковать противника, не давая возможности для ответной атаки, стоит лишь потратить время для изучения и оттачивания навыков.

Преимуществами мастера клинка линов являются следующие пункты:

Мобильность за счет рывков и способности увеличивать скорость передвижения;
Большое количество контролирующих умений;
Возможность внести огромный дамаг за короткий промежуток времени;
Умения избегания урона, что увеличивает выживаемость класса.

К недостаткам класса можно отнести:

Большие затраты ци. Грамотное использование умений делает данный минус не столь критичным;
Время отката умений может вызвать проблему у неопытных игроков. Решается правильным использованием арсенала умений и отслеживанием отката;
Как и любой ближний класс, имеет зависимость от пинга.
Подводя итоги, можно сказать, что Мастер клинка линов не столь сложен в освоении и подойдет для тех, кто имеет серьезные намерения в изучении выбранного класса. В свою же очередь ушастый воин непременно порадует хозяина.



Мастер Тени

Многие игроки выбирают класс ассасина из-за динамичности и внезапных атак. Мастер тени в Blade&Soul мало чем отличается от привычного нам представления об этом классе. Сражаясь, он использует короткий кинжал для смертоносных ударов, яды, ловушки и сюрикены, скрывается в тенях, нанося предательские удары в спину. То есть главными качествами остаются невидимость и высокий урон по одной цели. Возможность поиграть за данный класс нам предоставляет раса Шэн, и оценивается он четырьмя звездами сложности. Да и немудрено, защиты у Мастера тени практически нет, он достаточно уязвим. Но в целом это сбалансированный класс, который способен выполнять различные роли в группе из-за богатого арсенала способностей, помогающих как сопартийцам, так и самому Мастеру тени.

Для многих игроков важным вопросом является мобильность классов в PvP и PvE сражениях. На мой взгляд, в умелых руках Мастер тени становится непобедимым убийцей в дуэлях. Но он очень требователен к пингу, знанию особенностей класса и понимаю своего оппонента. Потенциал теневого мастера высок, есть большая вариативность геймплея. Как правило, представители этого класса предпочитают избегать урона с помощью невидимости и начинать оттуда свои цепочки контролей и нанесения дамага. Так как защиты и здоровья у Мастера тени немного, то нужно уметь уклоняться и избегать чужих атак.

В массовых сражениях способен выполнять разные роли. Можно фаниться и вырезать врагов поодиночке. Либо бегать в группе в качестве дд или саппорта. Для этого у Мастера тени есть много инструментов: он может защищать сопартийцев от дальних атак, давать своей группе возможность для инвиза, контролировать (опрокидывать и оглушать) противников, препятствовать использованию защитных умений.

Из-за высокого урона и способности уходить в невидимость класс очень комфортно себя чувствует в PvE, идеально подходит для тех, кто предпочитает сольную игру и любит динамичный и не однообразный геймплей.

По пути до 45 способен пройти все актуальные данжи в соло. До получения легендарных умений в данжах является крепким «среднячком», но грамотный и понимающий свой класс Мастер тени всегда будет желанным гостем. После же стабильно входит в тройку самых сильных по дпс классов.

Новичку, играя за Мастера тени, придется потрудиться, так как у него огромное количество комбинаций и способов атаки.

Преимуществами мастера тени являются следующие пункты:

- Огромный урон по одной цели;
- Комфорт и удобство в PvP сражениях;
- Легкость в PvE.

К недостаткам класса можно отнести:

- Требовательность к пингу и реакции игрока;
- Малое количество хп и защиты;
- Сложность в освоении PvP.

Но, несмотря на все сложности игры, этот класс увлекателен и интересен. Ждем новых Мастеров тени на просторах Blade&Soul.



Журналисты: *Misstery* (Мастер клинка), *Spiritbeat61* (Мастер кунг-фу),
Kotofeika (Мастер стихий), *DollaMia* (Мастер призыва),
YanoHonkin (Мастер секиры), *Silver Cat* (Мастер клинка линов),
nifro (Мастер тени)
Иллюстрация от *Shiyuki*

ПОПУЛЯРНЫЕ СПОСОБЫ ЗАРАБОТКА В BLADE&SOUL



Как заработать золото в Blade&Soul? Многие игроки сталкиваются с проблемой нехватки сбережений для тех или иных игровых нужд. Золото необходимо в BnS на морф, покупку предметов, оплату различного рода комиссий, телепортов, однако привычным способом геноцида монстров его не получить. Что же делать, если старый добрый grind не работает? Играть в Blade&Soul можно, не вкладывая реальные деньги, а игровая валюта способна удовлетворить большинство потребностей пользователей. О самых популярных способах получения золота я расскажу в данной статье.

Для открытия всех возможностей заработка в Blade & Soul желательно получить 45 уровень. Способов получения денег в игре не так уж и много, они доступны всем, а количество добываемой валюты строго зависит от вашего уровня. Часто бывает, что новички думают — у кого много золота, тот просто «задрот без личной жизни» или очень богатый дядя/тетя в реале. Встречаются случаи и прямо противоположные, когда игроки-ветераны не могут позволить себе даже покупку аварийного молоточка внутри инстанса (вдруг кто-то узнал себя?). Так вот, спешу развеять все домыслы и рассказать об этом немного подробнее.

1. Ежедневные задания.

Это самый простой и популярный способ заработка золота для новичков. Наиболее эффективно работает на локациях Равнины Изобилия и выше. Выполняя ежедневные квесты, мы получаем денежную награду и сундучок с расходниками, где также бывают различные ресурсы, необходимые для морфа. Расходники и ресурсы в дальнейшем можно продать на аукционе, тем самым еще больше увеличив свой заработок. В этом способе все довольно просто и предельно понятно, но и тут есть свои плюсы и минусы.

Плюсы:

Отсутствие конкуренции;
Простота действий.

Минусы:

Монотонность выполнения одних и тех же заданий утомляет;
Выполнение ежедневных заданий ограничено 40 квестами.

2. Фарм трофеев и ресурсов в данжах.

Этот способ заработка требует к вашей экипировке и удаче, т.к. зачастую ресурсы добываются в эпических данжах. Подземелья высокой сложности желательно проходить в составе группы, однако, если делить добычу не хотите, заранее подготовьтесь к походу. Сущности, необходимые для использования Колес удачи, выпадают в виде награды за убийство мировых боссов. Лучше убивать боссов, чьи сущности необходимы для продолжения ветки морфа оружия/бижутерии.

Также можно неплохо заработать на продаже рецептов для крафтовых гильдий. Удобнее всего это делать за классы, у которых есть умения невидимости (Мастер призыва и Мастер тени). Под покровом инвиза можно пробежать всех ненужных монстров и, убив босса, забрать желанную награду с него.

Получив трофеи, мы бежим к аукциону и продаем нафармленное добро.

Плюсы:

Добытые нами предметы не теряют своей актуальности;
Количество заходов в эпические данжи не ограничено так же, как и возможность убийства мировых боссов.

Минусы:

Средний заработок;
Высокая конкуренция.

3. Фарм костюмов для котов.

Даже если вы не играете Мастером призыва, это вовсе не означает, что костюм для кота, выпавший при убийстве монстров по заданию, будет совсем бесполезен. Наряды для питомцев можно передавать и продавать, и зачастую стоят они немалых денег. Этот способ отлично подойдет тем, кого удача не подводит, т.к. костюмы для котов частенько выпадают с монстров, стоящих рядом с мировыми боссами или в процессе прохождения эпических данжей. Это позволяет зарабатывать одновременно двумя способами.

Плюсы:

Высокая прибыль с продажи;
Возможность заниматься несколькими делами сразу (выполнение заданий, фарм сущностей, прохождение данжей).

Минусы:

Высокая зависимость от удачи;
Непостоянность дохода.

4. Производство предметов на продажу.

Этот способ можно условно разделить на два варианта. Первый вариант подойдет тем, кто прокачивает сразу несколько персонажей. Особенность заключается в одновременном производстве ингредиентов для крафта, но не всех подряд, а лишь тех, которые изготавливаются длительное время (~6-12 часов). Второй вариант — продажа предметов, полученных путем перекрафта исходных материалов.

Самые дорогие предметы производят эти ремесленные гильдии:

Гильдия жрецов
Гильдия ювелиров
Гильдия гончаров

Самые дорогие предметы добывают следующие гильдии:

Гильдия лесорубов
Гильдия охотников

Данные способы отлично подойдут людям, предпочитающим размеренную и неторопливую прокачку со взглядом в будущее.

Плюсы:

Крафт не требует никаких усилий (только нажатия кнопок «Заказать», «Забрать»);
Постоянный заработок от продаж.

Минусы:

Накладно по времени;
Нужны собственные денежные вложения.

5. Фарм кристаллов.

Суть заработка в добыче и последующей продаже кристаллов. Получить их можно за прохождение фракционных и некоторых ежедневных заданий, а еще за «бобы» арены. Стоит уточнить, что чем выше ваш рейтинг на арене, тем больше кристаллов сможете получить. Способ идеален для тех, кто любит жаркие бои на арене и фракционное PvP. А кристаллы нужны и не теряют своей актуальности.

Плюсы:

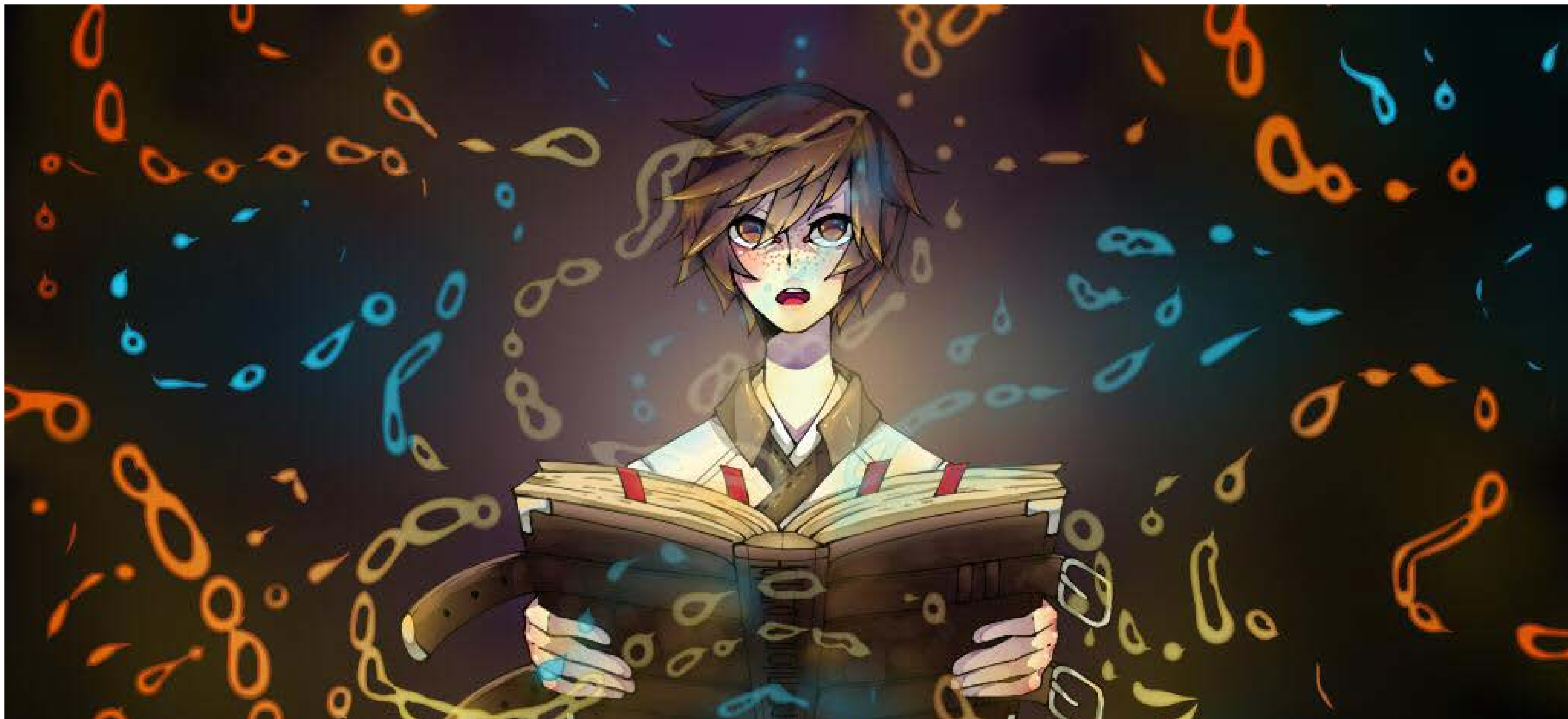
Не надоедает, возможность совмещать приятное с полезным;
Высокий доход с продаж.

Минусы:

Высокая сложность — этот способ трудно назвать простым;
Высокая конкуренция.

Продавая большими партиями, можно выставлять цену чуть ниже розничной. Однако, если вы продаете по 2-3 шт, выгоднее ставить по стандартной цене. Это обусловлено тем, что довольно малое количество людей готово покупать много товара сразу. Никогда не занижайте цены в ущерб себе. Старайтесь выставлять предметы в соответствии с их текущей стоимостью на аукционе — у вас все равно купят те, кому нужно.

Не важно, какие способы заработка в Blade & Soul вы выберете, прежде всего постарайтесь здраво анализировать ситуацию на сервере. Не ограничивайтесь только одним видом заработка. Как вариант, выработайте маршрут ежедневных заданий (начинать лучше с высокоуровневых и постепенно продвигаться), одновременно с этим поставьте крафт.



УРОК ИСТОРИИ

В комнате было тихо: Чин Ен, оставив немного захворавшего новичка, отправилась на тренировки и поручила ему прочесть несколько параграфов из книги, посвященной истории возникновения этого мира.

Конечно, юный ученик предпочитал усердные физические упражнения умственному труду, дабы стать достойным своего учителя — но, как известно, развиваться нужно не только телом, но и духом. По этой причине послушник не стал хоть как-то демонстрировать неудовольствие от порученного задания, пускай и считал, что, несмотря на нежданную болезнь, мог бы потратить появившееся свободное время более продуктивно.

Новичок потянулся, и, перебравшись поближе к солнечному свету, что пробивался сквозь окно, открыл книгу — толстый фолиант в кожаном переплете. Нужные страницы были заботливо и предусмотрительно помечены закладками. Он открыл первые, пожелтевшие от времени, и стал не спеша пробежать глазами чернильные строчки.

«Изначально мир разделен на несколько частей: Святую землю, Средний мир, Мир демонов и Подземный мир. Святая земля населена богами и богоподобными существами, от которых зависит наша судьба.

Среди смертных они находят себе «избранных», когда миру грозит разрушение. Именно они призвали четырех Хранителей, которые и по сей день защищают землю от тьмы. Средний мир — это мир людей, в котором живем мы. Хрупкий и нестабильный, нуждающийся в защите свыше...»

На мгновение новичок отвлекся от чтения, тряхнув головой. Конечно, это была ничтожно малая часть информации, которую ему предстояло узнать, но он уже немного тоскливо смотрел в сторону выхода.

«Читай и жди, пока я принесу лечебный отвар», — так она сказала, верно?

— Читать так читать, — ученик вздохнул, вновь пробегая скучающим взглядом последнюю строчку. «Обитатели Среднего мира действительно столь слабы? Да ну, быть того не может», — подумал новичок и продолжил свое чтение.

«Мир демонов — темные земли, энергия которых подпитывается от человеческой злобы и зависти. Чем больше в Среднем мире войн, тем сильнее становятся демоны...»

— Мир демонов... Я что-то слышал об этом! — ученик, будто его кто-то видит, самодовольно заулыбался. — Вроде бы в Диковинном лесу есть Обитель демонов, которая связывает наши миры, и вход в нее запечатан! — почувствовав себя очень умным, новичок рассмеялся и тут же огляделся по сторонам — не проходил ли мимо кто из старших учеников? И вновь уткнулся в книгу. Лучше уж продолжать занятие, чем потом слушать чужие подшучивания из-за того, что он болтает сам с собой.

«Обитель духов. Когда люди умирают, их души попадают в это место. На основе деяний умершего там решается, куда тот попадет — на Небеса или же в Ад».

— Врата духов... тоже слышал, — забубнил ученик под нос. Конечно, он не мог сказать, что был знаком до сего момента с представленной информацией, но что-то определенно знал, так как совсем уж глупым и невнимательным не был.

«Раньше Средний мир был объединен в одну большую страну Нарю, созданную давным-давно двумя великими героями. Она процветала.

Люди, жившие в ней, не знали ни голода, ни войн, ни нужды в чем-то, и потому со временем скучная и мирная жизнь позволила им забыть о злобе, жажде наживы, ненависти и других темных чувствах, что было не по нраву Манхвану.

Но из-за действий страны Нарю границы между Средним миром и Миром демонов стали размыты — темная энергия проникла в этот мир, а вместе с ней вошла и армия Манхвана. Жители Нарю обратились за помощью к небожителям, которые не отвернулись от слабых подопечных и избрали четырех Хранителей: «Бога Войны» Чон Чинвона, «Хранителя меча» Пи Воль, «Светлого Демона» Ик Сануна и...»

— Странно, — новенький растерянно всматривался в страницу — четвертое имя было даже не стерто, а закапано чернилами. Впрочем, раньше эта книга пылилась у Гиль Хона, а он не отличался внимательностью — скорее всего, испачкал, пока делал какие-то пометки, и не заметил. А когда заметил, было слишком поздно. — Ну да ладно, — ученик взглядом нашел строку, на которой остановился.

«Святые духи дали Хранителям Сумеречный клинок, нанеся огромный потери армии демонов. Они были вынуждены призвать темного повелителя — Манхвана, который мог противостоять силе Сумеречного клинка.

Воспользовавшись ситуацией, Хранители уничтожили оставшихся демонов».

— Ничего нового. Я уже слышал эту историю, пусть и не в таких подробностях, — ученик задумчиво потер виски и бросил короткий взгляд в окно, щурясь от солнечного света. — А? — он быстро заморгал и, соскочив с постели, выбежал на улицу. На выходе он столкнулся с Хва Чжуном, едва не сбив того с ног.

— Эй, ты чего?! — возмутился лин. Но новичок не обратил на ушастого внимания: сложив руки козырьком над глазами, он напряженно вглядывался в небо, будто бы приметил там что-то важное. Сощурившись, Хва тоже поднял голову, пытаясь понять, что же разглядел ученик, но увидел только безмятежную синеву неба.

— Т-там только что была красивая женщина в белом одеянии! Правда? — воскликнул новичок, судорожно тыкая пальцем в небо, на что лин лишь покачал ушастой головой.

— Либо перегрелся, либо переучился, — вздохнул Чжун, схватив опешившего новичка, который все продолжал оглядываться, за рукав, и потащил назад в дом.





ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ? ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС

Закрытый бета-тест Blade&Soul идет полным ходом. Обнаруживаются баги, исправляются ошибки...

И все же вы когда-нибудь задавались вопросом, что мы знаем о MMORPG в целом? Почему так тянет в этот таинственный мир? Ведь если вспомнить прошлое, когда первые игры подобного формата только появились, многие отнеслись к ним с долей недоверия и скепсиса. Но время шло, а вместе с ним менялось и отношение к онлайн-проектам. Теперь практически на каждом шагу можно услышать разговоры людей о той или иной игре, полученных с группой преданных друзей победах и достижениях.

Компьютерное «железо» совершенствуется, создается множество качественных и захватывающих онлайн-игр, которые предоставляют геймерам возможность исследователь, покорять и завоевывать все новые и новые миры. Стратегии, экономика, боевики, фэнтези, военные симуляторы... Головакружится от разнообразия! Как говорится: «На вкус и цвет — фломастеры разные». Каждый из таких миров привлекает игроков своей изюминкой, особенностью, которая отличает его от других. И все же самая главная черта любой MMORPG — это возможность сотрудничать, сражаться, общаться не с набором компьютерных кодов, а с реальными людьми! Интересно? Тогда разберемся поподробнее!

Виртуальный мир MMORPG

Итак, вот оно! Заветное окно входа... Логин, пароль, «войти»! Теперь перед нами совершенно иной мир. Буквально несколько часов назад мы были обычными студентами или школьниками, продавцами или офисными работниками (или еще кем-то совсем-совсем «обычным»), а сейчас открывается иной выбор. Эльф или человек, тролль или орк, маг или некромант, целитель или непробиваемый воин!

Виртуальных миров MMORPG бесчисленное множество, и у каждого из них свое особенное притяжение. Развитие технологий не стоит на месте, графика становится все совершеннее. И вот перед нами открываются невероятно красивые пейзажи, мрачные подземелья, реалистичные космические станции или современные города, в которые все никак не получается съездить в реальной жизни. Каждая игра — это особый мир: очарование Азии или строгость европейской средневековой архитектуры, бескрайний космос или палящее солнце пустыни... Это прекрасная возможность для большинства людей уйти из серых будней во вселенную ярких красок и приключений. А разработчики стараются для нас: виртуальный мир огромен. Путешествуй, познавай его, насколько хватит времени и желания, а когда приблизишься к краю, выйдет дополнение и появятся новые загадочные дали.

Герой или вымысел?

«Хочу стать супергероем!» — практически у каждого из нас хотя бы раз мелькала такая мысль. В детстве, юности или уже будучи взрослыми мы не перестаем мечтать... Обычно на этом все и заканчивается, но самые одаренные фантазеры не сидят без дела: именно они придумали альтернативу скучному реальному миру, в котором мы — обычные люди, а жизнь частенько идет по принципу «работа - учеба - дом». Эта альтернатива — виртуальные миры.

Хочешь быть кровожадным вампиром или оборотнем? Пожалуйста! Хочешь бороздить просторы бесконечного космоса и спасти планету от инопланетного вторжения? Получи и распишись! И это все, сидя в уютной комнате! Неплохо, правда? Некоторые сейчас читают и думают: «Что за странные фантазии? Я играю, потому что графика красивая» (например). Но задумайтесь, ведь мы почти всегда выбираем тот класс и расу, которые близки по духу, по характеру. Которыми, возможно, мы хотели бы быть. Вжиться в роль, в мир, в котором играем, в котором иногда практически живем, идти рука об руку со своим персонажем для многих из нас — спасительный оазис в пустыне серой реальности, не правда ли?

В MMORPG можно примерять разные роли: прикрывать друзей, забирая угрозу на себя, вдыхать жизнь и наносить решающий урон, когда остальные находятся на волосок от гибели. Конечно, это игра, но эмоции в ней настоящие! А каким вы хотите видеть собственный мир? В какой бы хотели погрузиться? Спасти? А может, разрушить? Подумайте, поищите, и безусловно каждый найдет Мир (именно так — с большой буквы) по душе. Все мы разные, но всех нас объединяет одно — мы хотим быть героями, лучшими во всем, единственными и неповторимыми.

Живое общение

А почему мы идем именно в MMO, ведь есть множество сингл игр, потрясающих графикой, сюжетом и музыкальным оформлением? И здесь выявляется важнейший аспект — возможность общения и взаимодействия с реальными людьми, с другими игроками. Это могут быть PvP-сражения в мире и на арене, совместные походы в подземелья, на осады или другие массовые ивенты, где без помощи не обойтись. Мы находим новых друзей, врагов, ныряем с ними в водоворот приключений, раскрываем тайны неизведанного мира. Когда говорим о поиске друзей, то на ум в первую очередь приходит клан.

В одних играх он зовется «легионом», в других — «гильдией», в третьих — «альянсом» или даже «боевой школой». Клан — это группа людей, объединенная под одним названием, иногда имеет свою эмблему или флаг, форму и даже собственный дом. Для многих игроков гильдия становится второй семьей.

Способы заработка в MMO

Ни для кого не секрет, что в MMO можно не только проводить свободное время, но и зарабатывать. И часть из нас играет именно ради этого аспекта. Некоторые просто «подрабатывают», а некоторые полностью обеспечивают себя таким образом. Кто-то спросит: «Но ведь это всего лишь игра, как на ней можно заработать?» Все очень просто. Тратя время на игру, совершая какие-либо действия, мы получаем результат. Это может быть игровая валюта, очень редкая топовая экипировка, высокоуровневый персонаж или какая-то услуга.

Продажа игровой валюты, пожалуй — самое распространенное явление в MMO. Часто люди для достижения цели используют любые методы, даже если они запрещены правилами. Кто-то хочет быстрее всех сделать самую лучшую экипировку, но при этом нафармить нужное количество ресурсов не удается по разным обстоятельствам: из-за недостатка времени в связи с работой/учебой/другими делами, какого-то игрового ограничения или неопытности. Людям нужны ресурсы, а, т.к. игровая валюта отсутствует (или они не хотят ее тратить), в ход идет валюта реальная. Как известно, там где есть спрос, будет и предложение. Поэтому в играх мы часто сталкиваемся с голдселлерами (именно так называются люди, которые занимаются скупкой/продажей валюты) — современным бичом практически всех MMO! Некоторые продают и уже вкаченных персонажей, но это нечастое явление. В основном такие люди на 100% уверены, что покидают проект навсегда.

Еще один способ заработка — это, как упоминалось выше, предоставление различных услуг:

Прокачка героя другим игроком до определенного уровня;

Вождение по данжам: персонажа берут в группу «вагоном», вся полученная экипировка и ресурсы отдаются именно ему;

Драйверинг — нанимается человек, драйвер, который вместо игрока занимается какими-либо делами в игре, например, фармит валюту, убивая монстров.

Ну и не забываем про ботов, куда же без них. Бот — программа, которая выполняет за игрока определенные действия. Она используется для фарма игровой валюты и другого лута на простых монстрах. Именно из-за ботов на аукцион ежедневно вываливаются тонны дешевых ресурсов, что подрывает экономику всего сервера. А наличие толп одинаковых персонажей в одежде начального уровня с именами из непонятного набора букв вызывает неизменное раздражение.

На всем этом люди зарабатывают немалые деньги. Кто-то воспринимает такое времяпрепровождение как хобби, за которое можно получить немного материальной выгоды, кто-то занимается данным видом заработка серьезно, воспринимая игру как работу. Хорошо это или плохо? Однозначного ответа нет. Просто иногда стоит вспомнить о рамках и не портить игру другим людям.

Blade&Soul: мир и графика

При выборе любой игры (не только ММО) каждый из нас в первую очередь обращает внимание на что-то важное именно для себя. Графика в таком случае может быть как на первом месте, так и на втором, третьем, пятом, десятом, но она всегда имеет значение. Графика Blade&Soul — одна из особенностей игры. Кто-то скажет, что есть проекты с более совершенной визуальной составляющей, но мир BnS притягателен по-своему, и это факт.

Локации здесь не обладают большими габаритами, но каждая из них проработана до мельчайших деталей. В Blade&Soul можно найти все: от залитых солнцем песчаных барханов до мрачных пейзажей Города Духов. Отдельно хочется сказать о прорисовке и стилистике персонажей. В BnS она одновременно напоминает другие игры от компании NCSoft и при этом отличается от них. Конечно, она похожа на стиль японских анимационных фильмов, но при этом игрок может создать очень реалистичного персонажа — достаточно хорошенько покрутить редактор. И самое главное, мир, монстры, персонажи — все пропитано духом Азии и ее древнейшей мифологией.

Мифология и сюжет Blade&Soul

Мир Blade&Soul вобрал в себя всю неповторимость азиатской мифологии. Здесь переплетаются мотивы Китая, Японии и Древней Кореи. Захватывающий сюжет, замешанный на предательстве и мести — классическая драма, которая является основой многих фольклорных произведений Азии.

Сюжет игры пропитан традиционными мотивами отречения, самопожертвования, любви и дружбы, жажды власти и поиска истины. Даже любая из рас здесь имеет свою историю и глубокие корни. Каждая из них ведет свое начало от одного из четырех «благородных зверей», знаковых персонажей китайской мифологии: дракона, феникса, черепахи и цилиня. Цилинь — первопредок народа линов, так зовутся ушастые милашки мира BnS. Изящных фэнов сотворил феникс фэнхуа. Кроме того, феникс в китайской культуре символизирует женское начало, а как мы помним, мужчин этой расы никто никогда не видел... Великаны ваны были созданы князем драконов Лун ваном, а прародителем шэнов считается черная черепаха — символ мудрости и долголетия. Уже на этапе создания персонажа мы погружаемся в неповторимый мир азиатской мифологии, а затем шаг за шагом раскрываем его тайны...

Я и герой — одно целое

Помните, чуть выше мы говорили о желании стать героем, перенести несуществующие суперспособности в виртуальный мир? А как это можно реализовать в Blade&Soul? Для начала зададим другой вопрос: можно ли вообще стать со своим героем одним целым? Оказывается, можно! Все начинается с меню создания персонажа, когда мы выбираем класс и расу по собственным предпочтениям. На старте Blade&Soul доступны 4 расы и 7 классов (если говорить о русской локализации). А теперь самое интересное — кастомизация персонажа. Некоторые игроки берут первую попавшуюся базовую внешность и бегут покорять просторы мира, а некоторые часами корпят над героем, тщательно подбирая разрез глаз и размер ступни. Другие создают точное подобие себя или персонажа, которого мечтали увидеть (каким хотели быть). С самого первого шага в BnS мы начинаем потихоньку сливаться с героем, тщательно подбирая каждую черту. Затем мы выбираем ник (здесь тоже приходится подумать), и вот, наконец, стоим в новом прекрасном мире...

Нам предстоит идти со своим героем рука об руку, вместе сражаться, удивляться поворотам сюжета, пробовать различные комбинации умений, тактики боя против боссов в подземельях, против других игроков. Придется продумать все до мельчайших подробностей. Во время прохождения сюжетной линии не раз потребуется помощь друзей. Все это еще больше сближает с тем миром, в который со временем погружаешься с головой. А вообще аргументов и примеров в поддержку единения с героем можно привести множество, но самое главное — это получать удовольствие от игры.

Общение и боевые школы

«Если с другом вышел в путь, если с другом вышел в путь, веселей дорога...» Слышали такую песенку? В начале статьи мы говорили о системе кланов в MMO, и Blade&Soul не исключение. Гильдии в BnS называются боевыми школами, или сокращенно БШ. В клане можно найти друзей, соратников на одноразовый поход или же собрать конст-пати. Также в игре есть фракционная PvP-локация, и, будучи членом боевой школы, намного проще найти компанию для прохождения квестов в ней, что в свою очередь делает игру более комфортной и сохраняет немало нервных клеток. А еще в клане можно встретить опытных игроков, которые с радостью поделятся мудростью с менее опытными соратниками.

Заключение

В заключение хотелось бы рассказать про небольшое исследование (мини-опрос). Мы задали абсолютно разным людям вопрос: «Почему из всех MMORPG вы выбрали именно BnS?». И практически все ответы сошлись в одном: BnS — это красивейшая MMORPG со своим удивительным и неповторимым миром, захватывающими историями и уникальными классами. Каждый из опрошенных нашел что-то свое в Blade&Soul. Кто-то любит атмосферу Древнего Востока, кого-то зацепила стилистика персонажей, кому-то очень понравился один из классов и динамичная боевая система, а еще кому-то просто пришлось по душе, что игра не требует сидения за компьютером с утра до вечера. Все мы разные, но нас объединяет одно: мы нашли то, за что любим Blade&Soul и выделяем ее из сотен тысяч онлайн миров. Что-то, что заставляет ежедневно заходить в игру, проходить данжи, бежать на арену за очередной порцией горячего, крафтить всевозможные вещи и заниматься многими другими, полезными и не очень, мелочами. Мы так ждали эту игру годами, и вот — дождалась. BnS выходит в России. Так что...

Увидимся на просторах Blade&Soul!





КЛАССИФИКАЦИЯ ГЕЙМЕРОВ ПО СИСТЕМЕ КИНОМАНА

Могли ли наши далекие предки подумать, что их потомки будут сидеть перед ящиком и яростно на него кричать? Едва ли. Современный мир дает возможность выбирать из разного рода увлечений и хобби, но почему же тогда многие предпочитают монитор? Игры — это тот же самый другой мир, который можно увидеть в кинозалах или на страницах книг. Мир более красочный и насыщенный, энергичный и опасный. Игра дает возможность не просто окунуться с головой в сюжет, но также непосредственно присутствовать в нем и, что самое важное — влиять на него. И абсолютно все равно, какие именно игры западают в душу. В попытке угнаться за нашими желаниями, игровая индустрия каждый год выпускает огромное количество новых проектов, а нам остается только выбрать подходящий и получить незабываемые эмоции и впечатления. Многие считают подобное времяпрепровождение несерьезным, но найдутся и те, кто скажет, что игра — это вторая жизнь, хобби и даже работа. Не важно, сколько у тебя наиграно часов в ARB, Point Blank, Aion, LineAge II и сколько будет проведено в Blade & Soul. Если ты хоть раз всем сердцем проникнулся сюжетом, чувствовал радость от победы или заводил хороших друзей в игре — тебя уже смело можно назвать геймером.

Но кто же такой, этот геймер? Ведь за одним термином скрываются тысячи лиц и судеб. Геймеры похожи? Нет, все разные. У них разнообразное поведение, предпочтения в играх, ведь есть море жанров и направлений. И для того, чтобы понять, насколько, для начала поговорим о

Хардкорщик — берет от жизни по-максимуму. Фанат прохождения всего и вся на самом высоком уровне сложности. Собирает абсолютно все предметы, прокачивает оружие и доспехи, проходит квесты, даже самые малозначимые, получает все возможные ачивки.

Аватар (онлайн-геймер) — мастер коммуникации. Играет исключительно в онлайн-игры или мультиплееры, соло прохождение его не интересует.

Киберспортсмен — тактик и стратег. Продвинутый Аватар, участвующий в киберсоревнованиях.

РС-геймер — играет исключительно на ПК. Заботливо собирает свой системный блок и периодически обновляет его, чтобы все «летало». Большую часть жесткого диска занимают игры. Искренне расстроен, когда долгожданный проект выходит на консоли первым.

Консольщик — полная противоположность предыдущего типа. Все игры проходит на любимой консоли и мастерски управляется с джойстиком. В дополнение к консоли зачастую имеет монитор с хорошей диагональю для полноты ощущений.

Олдгеймер — не признает современных игр. Хранит старые консоли с детства или случайно видит на блошином рынке и пропадает навсегда. Фанат аркадных автоматов и хитов минувших лет, способный уделывать любого в первом Mortal Kombat.

Казуал — отвлеченный тип геймера. Зачастую просто отдыхает от реального мира — ситуативно и по мере возможностей, а потому не любит слишком сложные игры. «Веселая ферма», «Аркианоид» и тому подобное — его выбор.

Спидранер — видит цель и идет к ней. Проходит только основной сюжет, стремясь выполнить главную задачу игры. Не обращает внимания на побочные квесты и любые другие занятия, способные растянуть пребывание в игре.

Эстет — не важно, консоль или ПК — главное, чтобы удовлетворяли запросы полностью. Он долго присматривается, во что играть, придирается к любым мелочам. Играет долго и кропотливо, вычитывая все, что можно, по игре и ее миру. Все близкие эстета «теряют» его на время прохождения игры.

Стример/летсплейщик — раскрывает происходящее по тусторонуэкрана для всех желающих. В основном, играет только на стримах, записях летсплея. Часто выбирает проекты, исходя из предпочтения публики, реже — из-за собственных вкусов. Стиль игры варьируется.

Конечно, в мире Blade&Soul множество игроков найдет или уже нашло свое пристанище, а поэтому мы разработали свою, не лишённую иронии, классификацию, которая поможет разобраться в том, кто же они такие — геймеры BnS. А чтобы было проще, мы сделали классификацию, используя героев кино и сериалов. Ведь, вспоминая знакомые образы кинематографа, довольно легко представить, какими чертами обладает тот или иной геймер. Интересно, а кем из наших героев окажешься ты?

Бэтмен — игрок, который все свободное время, а иногда и рабочее, проводит в BnS. Проходит максимально возможное количество ежедневных квестов, а когда они заканчиваются, идет фармить предметы в данжи для продажи на аукционе, занимается PvP как на фракциях, так и на арене. Первый из всего комьюнити осваивает новый контент, достигает максимального уровня, морфит экипировку, проходит самые сложные подземелья.

Купер («Интерстеллар») — сюда мы отнесем людей, которые реальной жизни уделяют больше внимания, нежели игре. Поэтому часто бывает, что, предупредив боевую школу своим небольшим отсутствием, пропадают на длительный срок, а, возвращаясь, им остается только удивляться переменам в игре.

Форрест Гамп — сам себе на уме. Малоcontactный игрок, предпочитающий исследовать мир в соло, но умудряющийся наталкиваться на разного рода приключения. В игру заходит на несколько часов в день, а если нет желания, вовсе не открывает браузер. На арену ходит, в основном, ради квестов, часто вообще забывает про нее, аргументируя тем, что для него это слишком сложно. В общем и целом играет, чтобы отдохнуть, никаких целей (будь то попасть в топ арены, пройти самый сложный данж) для себя не ставит. Считает, что лут — это как коробка шоколадных конфет: никогда не знаешь, что попадется.

Миранда Пристли («Дьявол носит Прада») — стиль для нее — все. К этой категории относятся люди, которые помешаны на внешнем виде персонажа, а в подземелья ходят по большей части за новыми костюмом, нежели за ресурсами или триграммами. Склад (гардероб) у таких игроков забит всевозможными добоками, париками и другими аксессуарами. Тем не менее они могут наравне с задротом ходить в топ данжи, ибо там падают топовые штаны.

Уолтер Уайт/Хайзенберг («Во все тяжкие») — как Уолтер варил все, что варится, так и эти люди основное время в игре уделяют всевозможному крафту и торговле, основной доход получают именно с них. Знают цены на актуальные ресурсы, прогнозируют падение/повышение. Способны за пару мгновений рассчитать себестоимость крафта и чистую прибыль с него.

Лунтик — «я родился!». Игрок, который только начал исследовать BnS: читает все квесты, вникает в сюжет игры, подолгу засматривается на пейзажи. На первых стадиях геймплея может сменить несколько классов, пока не найдет тот единственный. Некоторым новичкам требуется большой промежуток времени, чтобы полностью вникнуть в игру, другие «все раскладывают по полочкам» за пару дней.

Терминатор — игрок, который большую часть времени проводит на арене и во фракционных локациях, повышает свой «скилл». Не любит крабить данжи. Весь игровой доход получает из поощрений для PvP игроков. Леон — разновидность любителя PvP в мире. Особенность: обожает в одиночку нападать на вражеский зерг.

Шерлок Холмс — игрок, который вчитывается и проходит все квесты, даже если награда за них не стоит выполнения самого задания. Очень хорошо знает ЛОР игры. Предугадывает сюжетные повороты.

Смауг Золотой («Хоббит, или Туда и обратно») — он знает огромное количество способов заработать в игре, всегда на счету имеет пару сотен золотых. Любит повторять, что голду в BnS достать очень просто, при этом с явной неохотой делится способами заработка. Как правило, такие игроки первыми собирают 1 тысячу для ачивки.

Крестный отец — обычно глава боевой школы, имеет миллионы поклонников. Всегда дает в долг золото, предоставляет советы нуждающимся, защищает слабых. Главное — приходиться к нему с должным уважением.

Индиана Джонс — все мы знаем, что в данжах выбиваются самые интересные штуковины, и есть люди, которые готовы сделать многое, чтобы их заполучить, лихо справляясь с опасностями, как небезызвестный киногерой. Отличительные черты: способность проходить даже самые тяжелые данжи в одиночку, знание подземелий «от и до», страсть к золотишку и редким предметам.

Нео — считает себя избранным, ведь только он видит реальность такой, какая она есть, поэтому его тактика на боссах самая правильная.

Рэмбо — прирожденный боец, готовый справляться с любыми трудностями, выслеживая и уничтожая противников. Видит свою жизнь исключительно в огне сражений. Отличительные черты: знание сильных и слабых сторон классов, умение внезапно появляться, убивать, а за тем не менее внезапно исчезать.

Гэндальф — (обычно встречается среди форсов) упорно держит агр в данже на себе. Девиз: «Ты не сорвешь!»

Чужой — игрок, который тратит огромное количество времени на создание героев необычной внешности — нестандартное тело, лицо. Но зачастую эти объекты манипуляций не являются основными персонажами.

Хатико — игрок, который ждет своего друга до последнего. Всегда отказывается от пати на фраки или в данжи, говоря: «Без друга не пойду».

Фил Коннорс («День сурка») — постоянно выполняет одно и то же: ежедневные и фракционные квесты, задания на арене. Вот так и выглядит его игровое время.

Марти («Назад в будущее») — человек, имеющий опыт игры на Корею/Японию/Тайвани, но отдающий предпочтение русской локализации. Ощущает острую нехватку контента примерно настолько же, насколько нехватку электричества на Диком Западе.

Что можно к этому добавить и стоит ли? Не важно, как именно ты играешь и как часто заходишь Blade & Soul. И не имеет значения, кто ты — Бэтмен, Чужой или Индиана Джонс. Главное, чтобы это занятие приносило нескончаемое удовольствие!





РОЛЕПЛЕЙ

Мир, столь непривычный и манящий, открыл свои врата и с дружелюбно улыбкой позвал к себе. Он обещал рассказать историю: трагичную, но захватывающую дух, наполненную легендами и сказаниями, о которых никто не знал. Он так привлекал, так завораживал. И перед его сладкими речами не удалось мне устоять: набор в руках, и я, сжимая в кулаке заветный ключ, в нетерпеливом ожидании проводила вечера. И вот настал тот миг, тот час, и, наконец, потоком радостным и шумным ворвались в этот мир все желающие и погрузились с головой.

Но подождите... не в историю и не в легенды, а, о ужас, только лишь в геймплей. Разрушились надежды и иллюзии: я в игре, и мир весь этот только лишь игра. Не быть мне воином, демонов крушащим, я только одна из сотен, нет, тысяч сотен игроков. И все мы избранные, все последние ученики Пути Хона, от всех, от абсолютно каждого зависит судьба мира, ведь так прописано в истории, а если быть точнее — в сценарии. Ох, как ужасно и прискорбно. Но в этом темном царстве однообразного фарма данжей ради морфа и сражений, не битвы славной ради, а лишь для квеста, есть светлый луч. И имя ему — ролеплей. Благодаря этому явлению могу быть я не просто игроком, а воином с историей, характером, судьбой, да и не только учеником великого Хон Соккына. Могу быть тем, кем пожелаю, и творить историю сама. И я зову с собой всех, кто недоволен нынешним раскладом. Но для начала посвящу вас в ролеплей.

Итак, простыми словами, ролеплей (Role play, РП) — это отыгрыш некой роли, в рамках которого играющий определяет для себя и других характер героя, его биографию и особенности. РП можно представить в качестве спектакля, где персонаж — не просто игровая модель, а целостная личность со своей историей, характером, привычками, способностями и талантами.

Также в ролеплее имеет значение окружение героя, его союзники и враги, друзья и любимые, ведь благодаря деталям можно создать «живой» образ, который будет интересен не только его создателю, но и всем участникам сообщества. Зачастую персонажи одного рпшника связаны с героями другого: например, они могут быть лучшими друзьями, возлюбленными или, наоборот, кровными врагами. Важно то, что любая связь героев объясняется: продумывается история знакомства, развития отношений и прочие мелочи, которые дают общую картину и наполняют сюжет новыми деталями и поворотами.

Наверное, первое, что приходит на ум игрокам при слове «рп» — это танцульки. Именно танцульки, а не танцы. Ну и еще, что рпшники ничего не умеют, а только ерундой занимаются. Спешу развеять данное убеждение. Как бы это не звучало, но рпшники — одни из самых активных и интересных игроков, способных в любой ситуации найти себе занятие, и приятно, и весело провести время. И не важно, будет ли это поиск сбежавшего кролика во время афка в данже или спасение соратника от лап кровожадных монстров.

Ролевики не скучают! У них всегда полно идей и сюжетов, чтобы провести время с наибольшим позитивом. Думаю, достаточно ярким примером можно считать легионы из игры Aion: «Окрыляющие надежду», «Тыквенные ножницы», «Мононоке» и «Ариелум». Их слеты были яркими и запоминающимися, начиная с принятия в гильдию и заканчивая повседневными спонтанными отыгрышами. После прочтения анкеты персонажей, можно только восхищаться тому, сколько интересных идей роится в головах игроков. Ролеплей — это возможность воплотить в жизнь многие свои задумки, фантазии и мечты.

История ролеплея уходит корнями в прошлое столетие, когда вместо виртуальных площадок использовался реальный мир.

Люди встречались, оговаривая вселенную, сами становились персонажами, создавая антураж в виде костюмов, атрибутики, оружия и аксессуаров. Это были любители выездов на природу, всевозможных походов и поедания всякой нечисти в виде жареных на костре лягушек (да-да, не шучу).

Спустя некоторое время появились и настольные ролевые игры – например, знаменитая Dungeons and Dragons, выпущенная в далеком 1974-м, но популярная до сих пор. Также и по сей день представляют интерес текстовые ролевые игры, в ходе которых процесс отыгрыша отражается посредством «постов» – особым образом оформленных сообщений, описывающих поведение персонажа в той или иной ситуации.

Форумное рп – это целый отдельный мир, который можно разделить на два подтипа. Здесь мы встречаем любителей всех жанров: от киберпанка до средневековья, от фэнтези до обыденной современности. Одним из популярных типов считаются авторские миры. В них администрация форума самолично прописывает все – от обитателей мира до последней пуговицы на рубашке правителя. Именно мастера создают историю, придумывают магию и все то, что впоследствии заставит мир выглядеть живым.

Не менее популярным является раздел форумов по мотивам кино, игр или книг. В таком ролепее основными действующими лицами являются герои оригинального произведения. Вот только проживают они и прописанные авторами события, и множество других, придуманных уже самими участниками форума.

В 80-х годах, с ростом популярности компьютерных игр, стали выпускаться оффлайновые ММО, которые сами подводили человека к необходимости отыгрыша – так, например, их характерной особенностью являлось наличие сюжета и взаимодействия игрока с окружающим миром, в ходе которого приходилось принимать решения, влияющие на отношение НПС к протагонисту.

Выбирая персонажа, некоторые настолько сильно привязываются к нему, что готовы плакать, если в игре случается что-то плохое, или смеяться над пошлой шуткой, отпущенной героем.

Игрок соперничает персонажу и старается сделать его жизнь лучше, четко выбирая нужные действия.

Следом за такими играми появились и MMORPG. Они являются, в какой-то мере, обобщением всего того, о чем рассказано выше: у ролевиков этого сегмента присутствует и «живое» социальное общение – создавая персонажа, они обдумывают внешность, скрупулезно вырисовывая каждый шрамик, и возможность игровой «прокачки», как в классических ММО, и текстовая составляющая в виде реплик и описания некоторых действий. В некоторых проектах существуют целые миры для любителей отыграть роль. Также во многих MMORPG над никнеймом персонажа можно поставить специальную пометку о том, что пользователь отыгрывает роль.

Не обошло такое явление, как ролеплей, и Blade & Soul. Например, у англоязычного сообщества существует целый форум, а также масса разделов на нем, посвященных РП. Так как официальных серверов для отыгрыша роли в BnS нет, многие игроки собираются в специально созданные боевые школы, имеющие свою легенду и сюжет. Они могут быть кем угодно – от гордых и уважаемых воинов Мурима, разрешающих проблему не только силой, но и разумом, до веселых и разгульных пьяниц-пиратов, решивших бросить все ради идеи вольного странствия по миру.

На европейском сервере есть сообщество, которое собирает под свое крыло игроков с разномастными персонажами – от убийц и головорезов до мирных ремесленников и рыбаков, с целью отыграть историю одного города, полного и тайн, и спокойной, размеренной жизни.

Также, даже не являясь частью какой-либо боевой школы или группы, можно приобщаться к ролеплей-составляющей, посещая те или иные ивенты, проводимые самими игроками – допустим, праздник цветения вишни, в ходе которого мастера боевых искусств готовы сложить оружие, чтобы полюбоваться чудным видом вокруг, съесть ароматно пахнущие фестивальные маньтоу и поучаствовать в забавах и танцах.

Русскоязычное РП-сообщество в Blade & Soul только начало свое развитие. На форуме создан раздел для ролеплея, заполняемый энтузиастами, заинтересованными и просто любящими отыгрывать роль людьми.

Примечательна, например, статья Люциф «О ролеплее для новичков и не только», а также интерес представляют разделы форума, связанные с историями (квентами) персонажей, описанием РП-боевых школ и сообществ. Сейчас этот раздел совсем нов и практически пуст, но пройдет время, и люди, полные идей и своих историй, потянутся в него.

С невероятной быстротой мчится время: будто лишь вчера мы и мечтать не смели о мире этом, где говорят герои не на странном языке, а на родном нам, русском, и квенты представляют собой не закорючки иероглифов, а тексты, понятные и от того манящие. Настал тот день, когда родным стал чуждый мир, и нас позвал в свои объятия. Минует зпт, и близится релиз, а значит, приключения ждут. И я желаю ступить на земли эти героем с характером, судьбою. Я знать хочу, зачем пиратов убиваю и разоряю их сундуки, собираю травы да монстров изгоняю прочь. Мир наполнился вдруг смыслом, и пусть жесток он, предательств полон, грабежей и боли, но я создам историю иную и дам ему надежду. На счастье, на былую непорочность и чистоту. Зову я всех с собой: воинов, ремесленников и пиратов даже — пусть битва наша будет яркой! Тогда мир станет интереснее, да и игра сама отныне будет подобна жизни.



Журналисты: VsemBobra, Zeitnot, Anraku, Ши Айзу
Иллюстрация от Aligir



ОЗИРАЯСЬ НА КРАСОТЫ BLADE & SOUL

Отправляясь в путешествие по бескрайним просторам Blade & Soul, мы любуемся ее причудливыми пейзажами. И ведь не спроста! Весь мир BnS изобилует красочными местами, каждое из которых уникально по-своему. На текущем контенте игры мы познакомимся с тремя локациями: Диковинным лесом, Великой пустыней и Равниной изобилия.

Диковинный лес, с которым предстоит столкнуться раньше всех, раскрывает перед нами вечнозеленые леса, поля и маленькие деревушки. Но опасность таится совсем рядом — локация наполнена таинственными пещерами и темными подземельями. Великая пустыня представляет собой дикий микс противоположностей. С одной стороны — высушенные палящим солнцем земли, а с другой — тропические джунгли и населяющие их туземцы. Равнина изобилия проведет по взбудораживающим сердце холмам, залитой ярким светом осенней тропе, проклятым землям, сияющему озеру и сумеречному лесу. Так давайте же окунемся в мир с богатой флорой и фауной и насладимся видами десяти самых красивых мест в нынешней версии игры.

10 место. Великая пустыня — Пограничные земли — Кумирня



Это загадочное и мистическое место связано с миром демонов. Таинственная дымка окутала все вокруг. Посреди непроглядного тумана растет священное дерево, которое очищает земли от тьмы, а идолы, расставленные вокруг, в этом помогают. Путешественники часто заходят сюда помолиться у кумиров. Мы также сможем прикоснуться к могучему дереву на 24 уровне.

9 место. Диковинный лес — Бамбуковая деревня



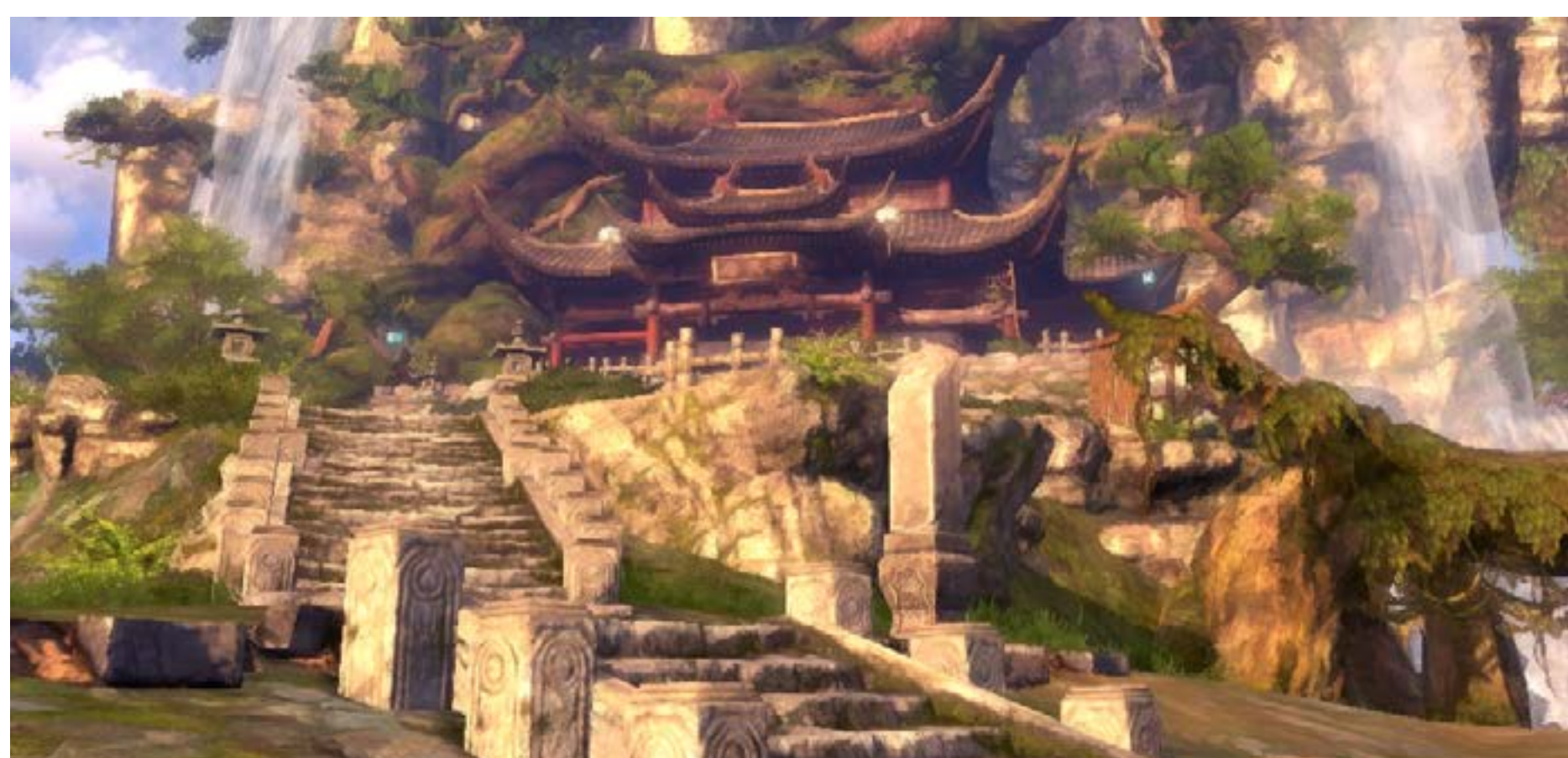
После победы над пиратами, которые атаковали деревню, на 3 уровне герой может осмотреть это место более внимательно. Высокая бамбуковая роща огибает территорию и скрывает крупное поселение от чужих глаз. Всюду расставлены домики в восточном стиле. В деревне расположен огромный храм, а, если спуститься вниз по дорожке, можно выйти к морскому берегу и отдельно стоящему маяку.

8 место. Диковинный лес — Обрыв провидения — Лягушачье озеро



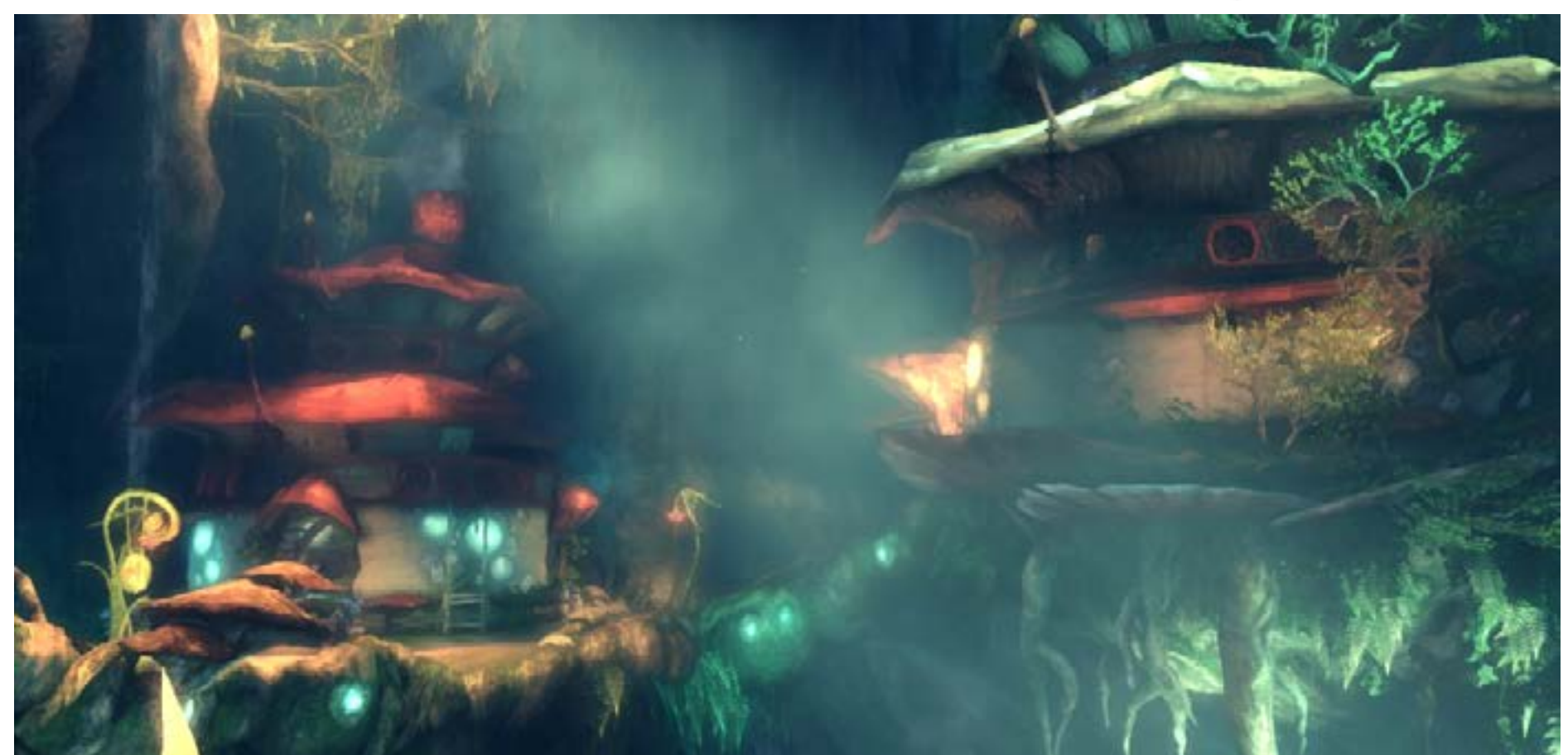
Обрыв провидения состоит из череды лоцин, одной из которых является Лягушачье озеро. Огромные водопады спускаются с небес и ударяют о мягкую землю, создавая большой водоем, в котором обитают весьма дружелюбные жабы. По краям озера расположились высокие пальмы и другие тропические растения. Встреча с этим местом состоится на 16 уровне персонажа.

7 место. Пик рассвета



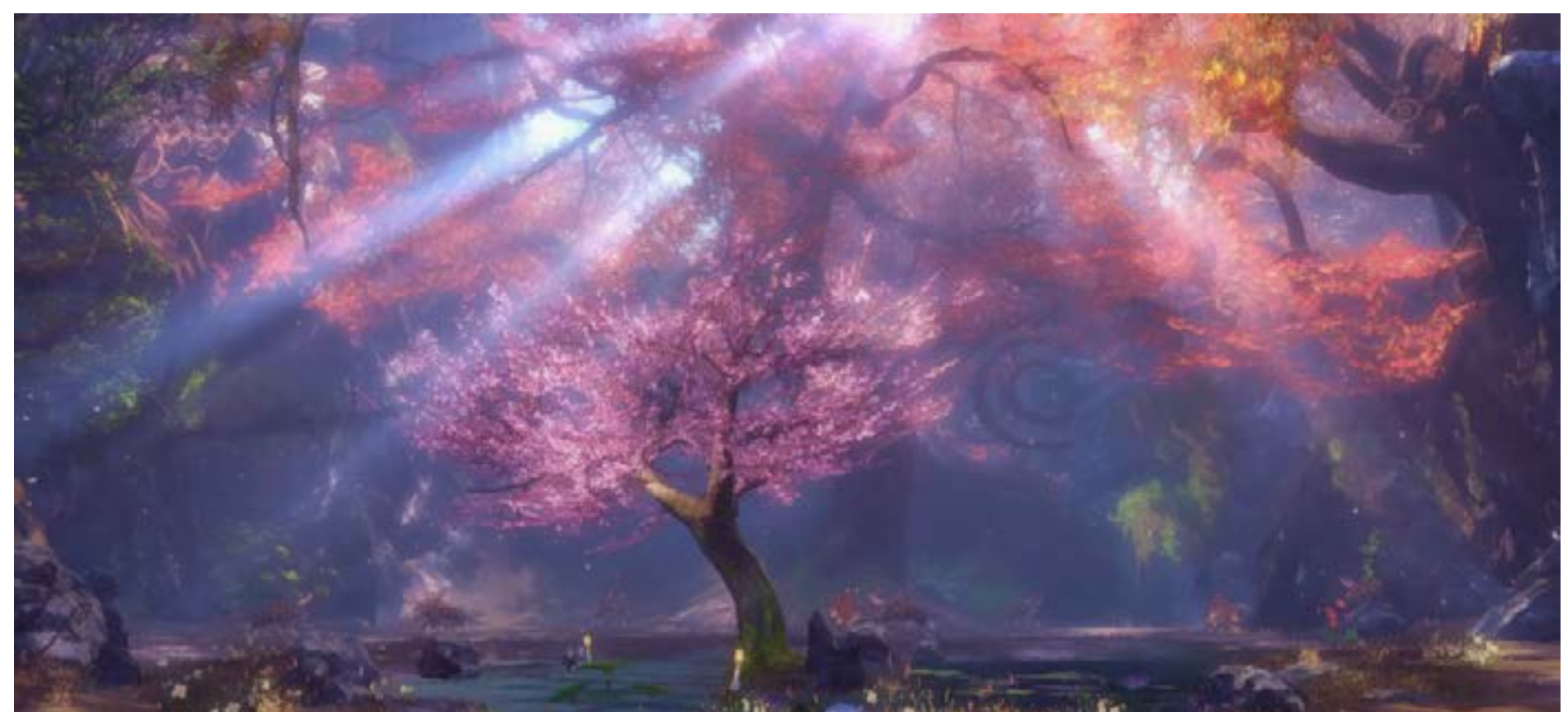
Эй, новичок, ты только создал персонажа, а уже спишь? Очнись, открой глаза и посмотри вокруг! Не стоит концентрировать внимание лишь на тренировках. Ведь сила не только в них, но и в созерцании. Здесь все пропитано боевым духом предшественников Пути Хона. Старинный Пик Рассвета – место, где раскрывают таланты желающих сделать этот мир лучше или погрузить его во тьму...

6 место. Равнина Изобилия – Волчий холм – Деревня солнечного леса



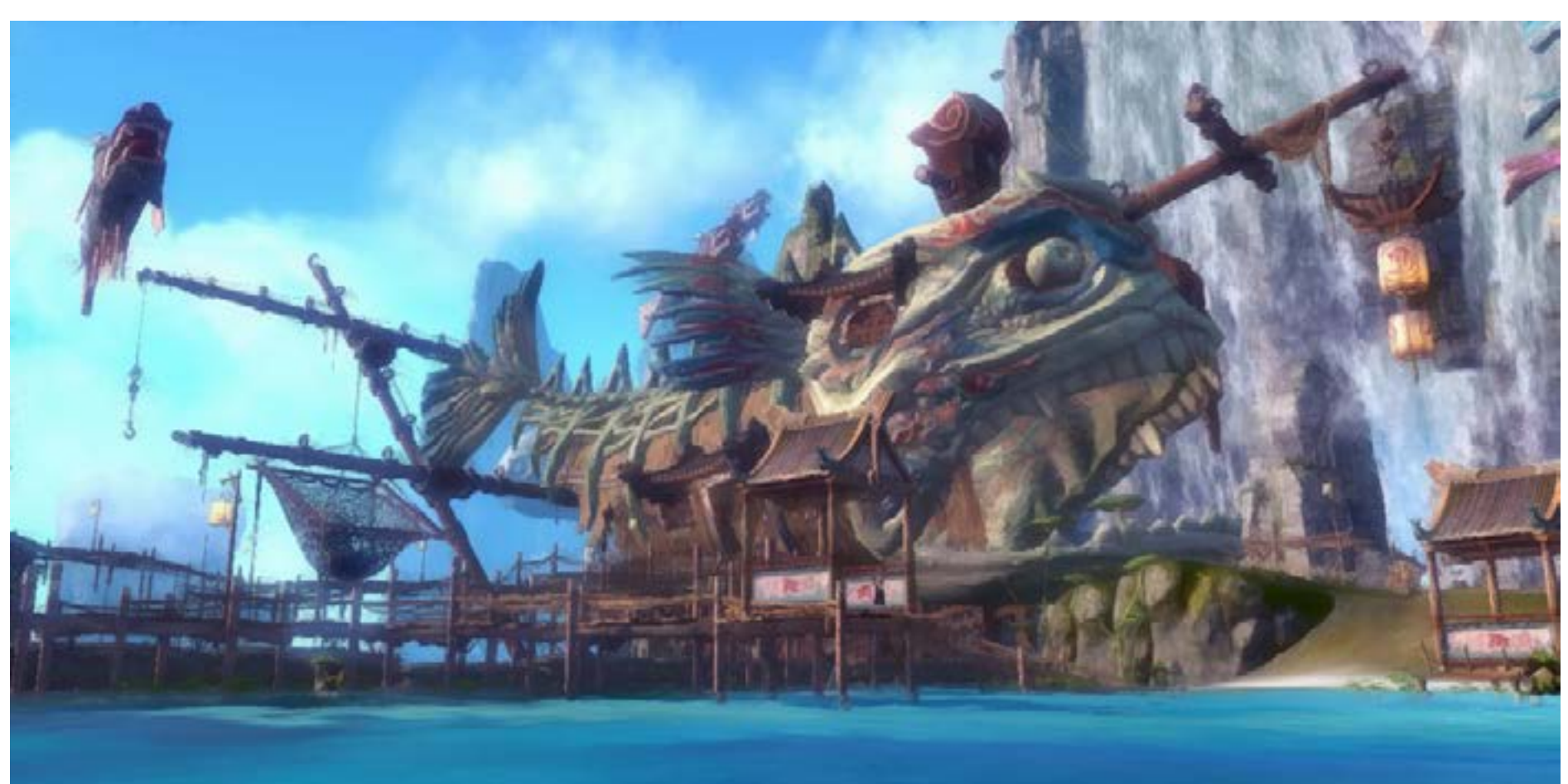
На 38 уровне нам доведется попасть в это сказочное место. Здесь живут дети природы – лины. На двух ярусах расположились причудливые растения, деревянные домики-грибы, а вниз спускаются лианы-фонари, освещающие крохотные дорожки. Посреди деревни раскинулось маленькое озерцо, на котором растет большой нарцисс.

5 место. Диковинный лес – Черный лес – Лес иллюзий



Лес иллюзий – место единения с природой, где время идет своим неспешным чередом. С деревьев падают лепестки сакуры, плавно кружащие на ветру. Яркий свет струится сквозь кроны огромных деревьев. Обитатели леса заботятся и стерегут его, поэтому к чужакам они относятся с опаской. На пути к приключениям нас будет ждать это место на 10 уровне.

4 место. Равнина изобилия – Озеро полумесяца – Рыбацкая деревня



А ближе к 40 уровню мы сможем принять участие в празднестве, которое проходит ежедневно в Рыбацкой деревне. Это удивительное место, построенное в скелете гигантской древней рыбы. Почувствуйте атмосферу умиротворения, наполняющую сердца путешественников и местных жителей. С одной стороны деревню окутала водная гладь, а с другой – обрыв, открывающий взору парящие островки, связанные между собой мостиками.

3 место. Великая пустыня – Пограничные земли – Плантация Дурманника



Это место дурманит кровь и душу. Приближаясь к 29 уровню, вы поймете, о чем идет речь. Огромные поля простираются по всей округе. Синий туман, исходящий от волшебных цветков, окутывает с ног до головы и заставляет помутнеть рассудок. Плантация принадлежит сумеречному культу, дворец которого расположен чуть поодаль.

2 место. Равнина изобилия – Свиноферма – Ветряная мельница



На 41 уровне мы сможем окунуться в атмосферу осени и сельского быта, ведь на пути ждет встреча с очередным уникальным местом – Свинофермой. Повсюду простираются поля чайных листьев, картошки и других культур. С высоких кленов опадают листья. Ветреные мельницы крутятся размеренно, подчиняясь ветру, наполненному осенней суматохой.

1 место. Равнина изобилия – Город Духов – Врата духов



Это древнее архитектурное сооружение, построенное искусными мастерами страны Нарю, является связующим звеном между миром живых и духов. На фоне гор возвышается дворец, который обвивают цепкие корни дикого растения. Хмурые тучи сгущаются над ним из-за таинственной энергии, которая растекается из древнего строения потоками, направленными в неизвестность. И лишь сильные духом смогут попасть сюда. Вы найдете это место на 43 уровне игры.

Увиденное выше – лишь капля в огромном океане эстетического наслаждения, которое таит в себе Blade & Soul. Путешествуя по миру или выполняя очередное задание, не забывайте оглядываться по сторонам. Быть может, вы откроете для себя новые незабываемые места, которые заставят сердце трепетать от восторга.



BLADE&SOUL НА РУССКИХ СЕРВЕРАХ? ДОЖДАЛИСЬ!

Это был холодный октябрьский вечер. За окном город погружался в сумерки, лишь одинокие фонари освещали путь уставшим людям, шедшим домой после тяжелого рабочего дня. Я грустно смотрела в монитор, листая новостную ленту контакта. Все игры надоели, аниме пересмотрено, книга дочитана и даже картинки с котиками не приносят радости. И вдруг, как по взмаху волшебной палочки, написал друг Вова:

— Привет! Иннова локализирует БнС, пойдешь?
— Что? Где? — сердечко затрепетало. Хоть бы не обманул, подумалось мне, и я продолжила переписку. — Откуда информация?

Он скинул ссылку на промосайт Blade&Soul в России. И тут понеслась.

Gatses сказал(а):

Ее приход в Россию сопровождался слухами и домыслами. Ее ждали и не верили в ее появление. Она уже готова поразить тебя... Blade&Soul. Одновременно великолепная MMORPG и сногшибательный файтинг. Тайны легенд Востока готовы раскрыться перед тобой, а завораживающие пейзажи мира Blade&Soul ждут первых шагов... Овладей в совершенстве неповторимым стилем боя каждого из классов и побеждай врагов зубодробительными приемами. Blade&Soul в России стартует в начале 2016 года. Осмелюсь пройти по лезвию клинка.

Если бы все действия, которые происходили на форуме и в официальной группе vk, перенести в альтернативную реальность, то выглядело бы это примерно так:

«Этот город давно погряз в ожиданиях и скуке. Казалось, что само солнце отказалось светить для этих хмурых людей с их поникшим и тусклым взглядом.

Искатели приключений позабыли вкус жарких сражений и лишь по накатанной проходили заученные на память подземелья. Единственным их развлечением было травить байки о былых победах и вызывать друг друга на дуэль. Особо изворотливые с помощью контрабандистов прокрадывались в чужие земли, чтобы изучить новые стили боя, познать загадочную магию и одолеть неизвестных доселе монстров.

Мэр города Гатс смотрел в окно своего кабинета и понимал, что нужно спасти людей от изнуряющей скуки. Обойдя стол, он подошел к книжному шкафу, где пылились старые книги. Среди них была одна, сверкающая переплетом с золотым драконом. Надавлив на корешок, Гатс открыл потайную дверь кабинета, через которую виднелась крутая лестница на чердак. Взобравшись под крышу дома, мэр включил свет и стал рассматривать предметы, которые там находились: голову Ракши, портрет молодой темной эльфийки, макет пушки ВСК-94. Но все было не то, он искал что-то особенное, что должно помочь. И нашел его в дальнем углу чердака.

— Вот ты где, — сказал мэр, подтягивая прожектор поближе — взгляд упал на лампу внутри. — Вроде бы цела. Что же, нужно созывать народ.

Следующим вечером люди начали собираться на главной площади города, где уже возвышалась небольшая сцена. Музыканты играли ненавязчивые веселые мелодии, а инженеры копошились вокруг небольшой круглой штуки. И вдруг музыка прохрипела последние аккорды и замолчала, раздался взволнованный голос мэра:
— Граждане руфовцы, — произнес Гатс, обращая внимание толпы на себя. Дождавшись, когда все голоса стихнут, он продолжил. Мы долго ждали, томясь от скуки. Но настал этот момент, и мы готовы призвать ЕГО.

Люди невольно стали переглядываться и шушукаться, не заметив, как инженеры выкатили старый прожектор и по взмаху руки мэра включили его. В темнеющее небо, затянутое осенними тучами, устремился яркий луч в форме большого круга, напоминающего солнце, в самом центре которого красовались большие закрученные усы.

Словно по воле небес на горизонте показался силуэт человека, который нес что-то в руках. Чем ближе он подходил, тем громче нарастал гул толпы. И когда он подошел достаточно близко, люди увидели статного молодца, дарующего им небывалые приключения. Его усы гордо развивались на ветру, как и знамя Blade&Soul, что он нес в своих руках. От увиденного толпа радостно взревела, пронзив криком сами небеса».

Кто-то узнал о BnS из первых промо-роликов, кто-то — с появлением пиратки, но все мы желали одного, чтобы эта игра появилась на официальных русских серверах. И когда надежда практически угасла, на форуме возникла многообещающая тема о том, что Blade&Soul в России быть. И казалось бы, чем не повод для радости всем, кто ждал, кто страдал от пинга и языкового барьера на других локализациях, но увы. Немалая часть людей почувствовала себя наследниками Ванги и предрекла, что проект умрет, так и не дожив до релиза, так как все уже давно наигрались, и они в этом глубоко убеждены

Однако время неизменно бежало вперед. Спустя несколько месяцев появились наборы раннего доступа, начались их активные розыгрыши в группах, посвященных игре. Людей, ждущих выхода BnS в России, становилось все больше и больше. Среди них встречались и позитивные ребята, которые верили, что все будет хорошо, и негативные, предрекающие быструю гибель проекта. Однако все мы ждали неделю за неделей свежих новостей, обсуждали каждый подкаст и пятиминутку, решали, каким классом и расой хотим играть, и высматривали посты о начале ЗБТ.

Наконец, настал момент, когда объявили официальную дату закрытого бета-тестирования. Счет пошел на дни. Кто-то говорил, что это всего лишь бета-тест, все равно персонажей накроет вайп. Они не понимали, почему люди так ждут этого момента. А все потому, что это было не просто начало ЗБТ, это был непреодолимый факт того, что мы эти годы надеялись не зря. И вот он — официальный русский сервер с нормальным переводом, с правильно работающими скиллами и хорошим пингом. Мы дождались!.



Журналист: Котлетка
Иллюстрация от Headache



ТОП-7 ШУТОК РАЗРАБОТЧИКОВ

Все мы знаем Blade&Soul как игру с довольно мрачным сюжетом, наполненную нешуточными боями и кровопролитиями. Но и тут есть место юмору, которым разработчики часто одаривают на различные праздники, а иногда и просто так. Представляем вам топ-7 шуток разработчиков, пасхалок и прочих странностей в Blade&Soul!

7. Гастрономический бум

Чтобы увидеть какую-то забавную вещь в BnS порой и не стоит далеко ходить. Рассмотрим оружие персонажа. Это может быть и крепкий меч, и острый кинжал, и здоровенная секира... Но почему бы не раскрасить обычный большой топор во что-нибудь забавное?

На день Святого Валентина вместо секиры статные ваны легко и непринужденно рубили монстров огромной конфетой на изящной вилочке, что являлось частью праздничного ивента в Корее. Тогда все виды оружия превратили в сладости, которые принято дарить друг другу в азиатских странах. Кинжал стал надкушенной шоколадкой, меч — безумно популярной солодкой в шоколаде с орешками, а суровые кастеты, коими ломают лица и носы, превратились в аппетитные тортики.



Согласитесь, игра заблистала в новом свете, да и размахивать оружием стало гораздо забавнее.

Тему вкусностей ранее уже вносили в игру, предлагая в качестве привычного облика пушек вид сочных фруктовых десертов, будь то шашлычок из экзотических плодов, опасная кукурузина-кинжал или целое блюдо, как это произошло с секирами и посохами. Можно было даже почесать кому-нибудь нос кулаками, на которых, словно лезвия Росомахи из комиксов, торчала связка бананов.





6. Форменное надувательство

Как нам всем известно, редактор в BnS, несмотря на его богатство, имеет и некоторые ограничения. Например, у обворожительных девчушек лин отсутствует возможность подкрутить бегунки, связанные с грудью, что давно расстраивает некоторых игроков. И вот, 1 апреля минувшего года, корейские разработчики решили «исправить» это досадное недоразумение!



Конечно, на деле оказалось, что все это являлось частью традиционного розыгрыша на День Дурака, однако возможность примерить своей лин пышные формы у игроков все-таки появилась. По такому случаю были специально изменены некоторые стандартные костюмы.

5. Привет из Азии

Корейцы — это не просто другая национальность, это другой менталитет и свои взгляды на жизнь. То, что у нас считается неприемлемым или неприличным, для них может быть неотъемлемой частью общения и культуры. Один из ярких примеров — парк в Южной Корее, посвященный фекалиям. Корейцы считают, что в естественной нужде нет ничего постыдного, ведь недаром она зовется естественной.

В Южной Корее одержимость «туалетной» темой порой доходит до абсурда: здесь вам и панельки для телефонов с изображением экскрементов, и формовое печенье, и подушки, и целые тематические парки и музеи! Причина такой любви, по словам корейцев, в том, что они находят очертания отходов жизнедеятельности весьма милыми и очаровательными.

Данный туалетный юмор плотно засел в мире Blade & Soul. После того, как вы провели какое-то время в редакторе, создавая персонажа своей мечты, которого ждут эпические сражения и достижения небывалых высот, вас может потянуть прогуляться по прекрасной начальной локации. И вот, зайдя за домик, где мирно спят герои повести, вы сможете увидеть до боли знакомое строение прямо на краю обрыва. Подойдя чуть поближе, поймете, что интуиция не подвела.



И так на протяжении всей прокачки персонажа. Последнего ученика Пути Хона, грозу пиратов, спасителя десятка деревень будут просить собирать фекалки животных, запекать их в печи и творить прочую малоприятную ахинею. И если вы думаете, что это предел, то глубоко заблуждаетесь.

Дойдя по квестам до одной из прекраснейших по пейзажам локации с многообещающим названием «Свиноферма», вы встретите невероятные приключения в виде поиска потерянного кольца в свином навозе, кидания навоза на палочке в свиней для поиска шпиона...



...но и это еще не предел находчивости разработчиков. Пройдя чуть дальше, до Акта 3, Главы 8 сюжетных квестов, вы повстречаете милостивую девушку, которая расскажет о бесчинстве вепрей. Грозные хрюшки стесняют жителей свинофермы, и героиня просит отыскать засланного к ним шпиона в их логове. Вроде бы ничего такого, задание как задание, но нетрудно заметить, что квест ведет в небольшое построение, такое знакомое и пахнущее воспоминаниями о детстве и летних поездках к бабушке в деревню...

Спрыгнув в помойную яму, вы окажетесь в пещере, где обнаружите два мумифицированных трупа. Заметьте: возле каждого трупа лежит по рулону бумаги... ну очень характерных цветов.



Что же не поделили эти воины Хончона и Мурима, остается только догадываться. Или же спросить у корейцев — уж они-то точно ведают, что стало яблоком раздора. В любом случае, теперь вы знаете, о чем рассказать друзьям, утверждающим, что BnS — это сладкий мирок для девочек. А если они все еще будут колебаться, то можете смело отвести их в дальнюю комнату этой пещеры.



4. Муки творчества

Ни для кого не секрет, что NCsoft — компания, придумавшая Blade & Soul, также является создателем игры Aion. Поэтому в BnS в пустыне можно встретить писателя, хвастающегося авторством книги «Песни Айона», в сюжете которой явно читаются близкие геймеру слова, названия рас и истории...



А сам писатель еще успеет вас погонять по своим странным поручениям на просторах игры.

3. Мечта домохозяйки

Но вернемся к оружию.

И здесь все еще есть, что показать! Этой весной причудливые азиаты добавили новый облик оружия — различный хозяйственный инвентарь. Теперь вы можете гордо заявить, что начистили морду противнику, ибо вместо привычного посоха в руках окажется... швабра. А мастер кунг-фу отлично подойдет на роль напарника со своими культяпками в цинковых ведерках. И по лбу со звоном влепит, и водицы принесет. Ну а на масштабных фракционных заданиях можно буквально «метлой поганой» вражину вымести с территории лагеря.

«Ходят тут всякие по только что помытому. Тьфу», — ругается теперь двухметровая Баба Марфа, лучший мастер секиры из лагеря Хончон.



2. Котопес

На нынешний День Дурака разработчики Blade & Soul, прямо говоря, покусились на святое. Шутка ли — теперь вместо привычного котика-мурлыки мастера призыва смогут выбрать себе в напарники верного пса! На замену приевшемуся «Али!» собаководы будут кричать: «Тузик! Сюда!», — выбивать ошейники вместо милых бантов и искать питомцу намордник понадежнее.



Разумеется, это очередная шутка корейских локализаторов. Но с ними стоит держать ухо востро!

1. Родила царица в ночь...

...то ли сына, то ли дочь. На вершину нашего топа по праву забралась типичная для стран Азии шутка со сменой одежды. Хитрые разработчики мало того, что придумали в свое время экстравагантный костюм медсестры да школьную форму с короткой юбочкой, так еще и впоследствии примерили их на мужских персонажей.



Но все это меркнет перед применением данных костюмов в игре. Представьте себе: вы — гроза пиратов — собираете серьезную группу в не менее серьезный данж. Во главе его стоит мрачный и накаченный мужчина, при взгляде на которого у особо впечатлительных искателей приключений начинают нервно потрясываться руки. Пройдя мимо огромного ядовитого ящера, приняв бой мощного стража с внушительными кастетами, победив хитрых сестер, вы спускаетесь вниз... и вместо brutального адмирала пиратов видите это:



Пожалуй, от такого зрелища не только глаза на лоб полезут, но и руки, хочешь не хочешь, а затрясутся от приступов нервного смеха. Поэтому будьте готовы: есть вероятность, что первого апреля мы будем проходить данжи на уровне «хард»!

В заключение хочется сказать: не воспринимайте вышенаписанное в штыки. Все это — всего лишь добрые шутки, пришедшие к нам из Азии, навеянные фантазией и желанием поднять настроение. Всегда находите в своей жизни место юмору, «устраивайте головомойку» врагам на арене, заводите котиков с собачьей преданностью, хорошо питайтесь и не страшитесь больших и злобных боссов. Кто знает, что за костюмы они носят в законные выходные?



ТЕСТ: ВЫБЕРИ СВОЙ ПУТЬ В НАРЮ

Blade&Soul активно стучится в двери русских пользователей: скоро закончится ЗБТ, и вот уже на горизонте маячит релиз, приветливо одаривая нас своей усатой улыбкой.

Однако далеко не все смогли определиться с самым главным — выбором класса. BnS — необычная игра, которая отличается от всего того, что есть сейчас на российском рынке игровой индустрии. Поэтому тем, кто все еще ищет себя или же просто хочет удостовериться в правильности решения, я предлагаю пройти этот шуточный тест на выбор класса в Blade&Soul.

Но помни — в каждой шутке есть доля правды. Удачи!

1. Имеется ли у тебя опыт в других MMORPG?

А. Мое имя — легенда, каждый старожил любого сервера помнит меня и с ностальгической улыбкой, сидя в таверне в окружении новичков, рассказывает о былых временах, когда я, великий и ужасных, покорял этот необузданный мир. Нет такой игры, где бы я не оставил свой след!

Б. Я однолюб и романтик и посвятил все свое время только одной любимой игре. Но вот наступил момент перемен, и теперь я готов исследовать новый мир.

В. Я ветеран рынка игр, хоть и не все из них были достойны моего взора. Однако я побывал не в одной передрыге и знаю цену славе и хорошему бою.

Г. Я долго жил на ферме троюродной бабушки, где нет интернета и компьютера. Но теперь я вырвался оттуда и спешу нагнать упущенное в Blade&Soul.

2. Есть ли опыт в данной игре?

А. Когда интернет только начал наполняться слухами о разработке тогда еще безымянной игры, я уже разминал пальцы и искал пути попасть на сервера. За долгие годы я покорил не одну локализацию и теперь с достоинством ступлю на российские сервера.

Б. Я достиг больших высот на одной из зарубежных локализаций и знаю игру как свои пять пальцев. Покорить русские официальные сервера будет легкой задачей.

В. Признаться честно, я пробовал свои силы на других серверах, но чужеземные локализации не для меня, поэтому я, словно Хатико, ждал только руоффа.

Г. К сожалению, я переехал с фермы буквально два дня назад и только вчера купил компьютер, еще не успел даже скачать игру.

3. Какой стиль боя в PvE тебе больше подходит?

А. Я очень боюсь умирать в игре — вдруг моему персонажу станет больно! Нужно что-то попроще, например, стоять за спинами других игроков или быть живучее любого рб.

Б. Вести всех за собой, танчить боссов и разрывать врагов невероятной мощью? Да, это определенно мне подходит.

В. Я не желаю оставаться в стороне от прекрасной битвы, но я умен, поэтому не лезу на рожон и наношу большой урон с безопасной позиции.

Г. Мне незнакома трусость, но выбираю спокойный бой: удобно развалившись в кресле, предпочитаю без напряжения жать скиллы и видеть дивный результат.

4. Быстро ли ты обучаешься управлению классом?

А. Я из тех, кому нужно пару сотен раз повторить один и тот же прием, но будьте уверены: выучив его, я заставлю всех врагов в округе трепетать!

Б. Учусь я быстро или не совсем... размеренно иду: я что-то выучу за миг, а на что-то потрачу немало сил, но с обучением проблем возникает совсем немного. Не зря ведь сам Хон Соккын узрел во мне великий дар.

В. В игре мне нужна лишь кнопка "Убить всех вокруг", чтобы без отката и затрат.

Г. Я быстро познаю любой класс, и не составляет труда одним лишь взглядом прожать смертельное комбо. Чем сложнее класс, тем интереснее играть, и тем слаще вкус победы на арене.

5. Какую цель преследуешь в игре?

А. Побить мобов чутка, аренку затащить, покрафтить, сходить в данж и ежи все пройти за раз. Не так, чтобы устать, но чтобы все успеть.

Б. Мне нравится проводить часы на арене, ломая кости врагам, а потом пройти сложнейшее подземелье и с чувством полного самоудовлетворения еще пару боев выиграть на арене.

В. Я люблю плыть по течению: пройти данж, прокачаться, попробовать свои силы в чем-то новом, но и под каждый кустик в игре хочу заглянуть. Ведь мне интересна и история мира.

Г. Я не из тех, кто проводит все время только на арене. Люблю и сложный гемплей: будь то трудный данж, внезапное PvP в открытых локациях или бой с достойным врагом на арене.

6. Хорошо ли ты знаешь приемы других классов, дабы применить к ним контратаку?

А. Мне сложно выучить собственные комбинации скиллов, что уж говорить о чужих. Нет, это определенно не для меня.

Б. Своего врага нужно знать в лицо, поэтому я просмотрел немало роликов и прочитал немало гайдов, чтобы знать атаки противников.

В. Я достаточно хорошо знаю свой класс и уверен в силах, поэтому мне нет надобности изучать другие классы.

Г. В свое время я прокачал каждый класс в BnS, чтобы не только знать скиллы других классов, но и полностью понимать их психологию. Хочешь победить котовода? Думай как котовод!

7. Какой персонаж тебе ближе по духу?

А. Брутальная гора мышц, призванная убивать взглядом — это про меня.

Б. Я люблю все милое и някающее, настолько привлекательное и умиляющее, чтобы мой мимиметр приходилось менять каждые полчаса.

В. Не важно, как будет выглядеть персонаж, главное, дайте мне кнопку "Убить всех вокруг"!

Г. Красавица-воин или хитрый юноша куда больше подходят мне по духу: золотая середина силы и привлекательности.

На следующей странице посчитай баллы и посмотри результат.



Номер вопроса	Количество баллов за вариант "А"	Количество баллов за вариант "Б"	Количество баллов за вариант "В"	Количество баллов за вариант "Г"
1	4	2	3	1
2	6	4	3	1
3	2	8	5	4
4	3	2	1	6
5	3	6	2	4
6	1	4	2	6
7	4	2	1	3

18 баллов и ниже: Мастер секиры и Мастер стихий.

Ты еще совсем новичок в мире Blade&Soul. Начать стоит с того, чтобы лучше изучить механики игры, данжи, размеренно и постепенно разобраться в истории мира. Для этого как нельзя кстати подойдут мастер секиры (он же «дестр») или мастер стихий («форс»). Мастером секиры могут играть brutальные ваны, а мастер стихий доступен для женственных фэнок и милых линов.

Если любишь ближний бой, то brutальный секирщик, одним своим видом заставляющий врагов бежать, сверкая пятками, придется как нельзя кстати. Только на вид он такой грозный и неуправляемый, но опытные игроки давно знают секрет победы дестром.

Маленький гайд игры мастером секиры от Korwih:

Пункт 1. В любой непонятной ситуации жми таб.

Пункт 2. Для защиты жми таб.

Пункт 3. Для передвижения жми таб.

Пункт 4. Если нужно убить цель, можно проехать мордой по клавиатуре и в конце не забыть нажать таб. В случае же, когда ты предпочитаешь стоять в стороне и получать минимум урона, без сомнений выбирай мастера стихий. Секрет победы прост: нажимай все, что не в откате, а все, что в откате, жми, когда откатится. Придется выучить всего пару простеньких комбо, но если и это слишком сложно, то продолжай кататься головой по клавиатуре, и все обязательно получится.

От 19 до 30 баллов: Мастер призыва и Мастер клинка линов.

Что ж, ты начал понемногу разбираться в игре, и Blade & Soul — уже не диковинка, но все еще не открытая книга.

На выбор опять представлены классы ближнего и дальнего боя. Любители линов — ликуйте, ведь оба предложенных класса доступны только для этой расы. Милый кот, готовый отдать за хозяина свою жизнь, большой урон, красивые анимации скиллов — все это про мастера призыва или же суммонера. Персонаж достаточно прост в управлении и зачастую именно его считают самым легким классом, но все же придется следить за своим верным спутником — котом, которого нужно вовремя подхливать и направлять.

Тем, кто привык сражаться вблизи, подойдет мастер клинка линов. Класс не сложен в управлении, но стоит принять во внимание, что, изучив все его сильные и слабые стороны, ты сможешь не только быстро раскладывать пачки мобов, но и стать достойным противником на арене. Этот класс отлично подходит для тех, кто стремится к самосовершенствованию.

От 31 до 36 баллов: Мастер клинка и Мастер Тени.

Ты не первый месяц знаешь о Blade & Soul, хорошо изучил игру и теперь лишь ждешь шанса проявить свои таланты. Оба выбранных класса — представители ближнего боя, но ведь ты — мудрый воин, поэтому не станешь бежать от врага. Мастер тени доступен только расе шэн, а в роли мастера клинка может быть как представитель шэн, так и элегантная фэн.

Чтобы играть этими классами, нужно не просто жать наобум скиллы, но и хорошо знать свои комбо-умения, только тогда персонаж сумеет выдать большой урон и разнести все живое в пух и прах. Эти классы для тех, кто привык не отступать.

От 37 баллов и выше: Мастер кунг-фу.

Разве тут нужны лишние слова? Ты давно и основательно изучил игру, тебе знаком каждый NPC, а свои комбо-удары ты способен воспроизвести даже в полусонном состоянии. Прохождение этого теста — ни что иное, как подтверждение собственных способностей. Смотреть врагу прямо в глаза и ломать его множеством приемов за одним раз — это протектя. На выбор классу предоставлены три расы: шэн, фэн и ван.

Однако, не взирая на результаты теста, ты всегда можешь выбрать абсолютно любой класс на свой вкус, ведь главное — это не боевой опыт, а желание развиваться и любовь к собственному персонажу.



НАД ВЫПУСКОМ РАБОТАЛИ:

Журналисты:

Kotofeika
lesortenest
Pellaeon
Yumeko
Perish
Silver Cat
Oksidian
Snou.
OzSays
niafro
Takenava
qqShock
Misstery
Spiritbeat61
Redsqam
DollaMia
YanoHonkin
Anraku
Zeitnot
Crowlay

Anaelia
Avgust74
RikkaChan
Lilosh
VsemBobra
Ши Айзу
Shiyuki
Котлетка
xZakeNx

Иллюстраторы:

Headache
Shiyuki
Aligir
Noonoi
Aniero
Seykora
Huzka
Kashperovskii

Прочёл сам —
пришли другу!
=P