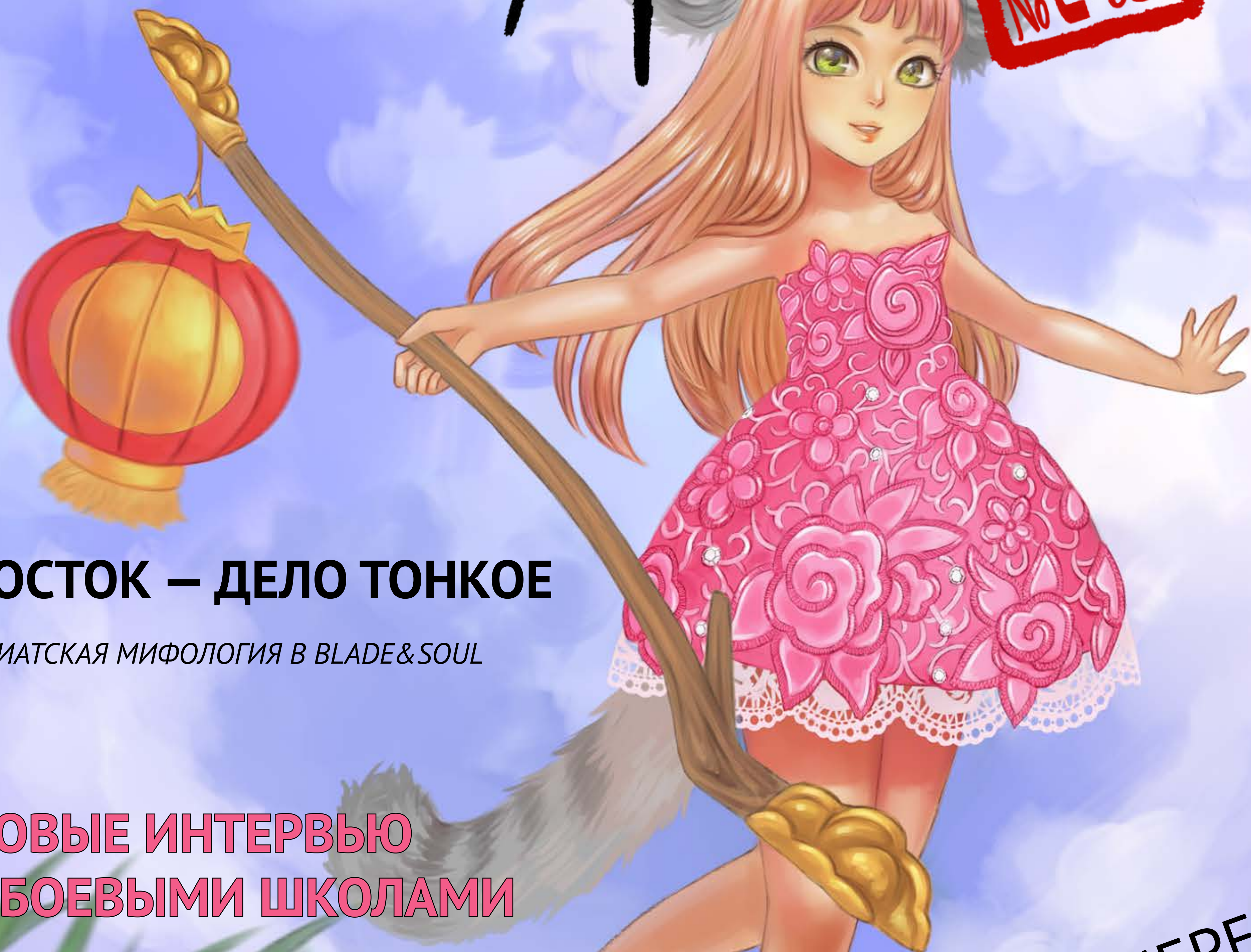


# 한글서체

반죽  
No. 05



## ВОСТОК – ДЕЛО ТОНКОЕ

АЗИАТСКАЯ МИФОЛОГИЯ В BLADE&SOUL

НОВЫЕ ИНТЕРВЬЮ  
С БОЕВЫМИ ШКОЛАМИ

ВСЁ, ЧТО ВЫ БОЯЛИСЬ  
УЗНАТЬ О КОТАХ

КАК ИГРАТЬ, ВО ЧТО ОДЕВАТЬ И КАК ПОБЕДИТЬ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:  
- ГОРОСКОП НА ЛЕТО  
- ТЕСТ НА АГРО



# Содержание

## Новости

1. Новости страны Нарю 3

## Интервью

1. Гонка за лидерством. Часть II 5  
2. ON AIR: игра – больше, чем хобби 14

## Киберспорт+PvP

1. Неугасающее пламя сражений 17

## Наука

1. ВикиКотия. 20  
Руководство по Мастеру Призыва 24  
2. Социальная составляющая Blade&Soul 26  
3. Группа моей мечты 28  
4. Мир! Крафт! Май! 30  
5. Восточные мотивы в Blade&Soul 34  
6. Вся правда о Фэнах

## Психология

1. Новичок: приговор или норма? 38  
2. Герой – твое отражение 40  
3. Почему мужчины играют женскими персонажами? 43  
4. Что в имени тебе моем? 45

## Культура

1. Kim Hyung Tae – сотворивший жизнь 47  
2. Прекрасные девы Blade&Soul 50  
3. В плену у моды 56

## Развлечения

1. Гороскоп на лето 58  
2. Тест «Агрессивный ли ты игрок?» 62

## Над номером работали:

### Журналисты

Kotofeika, Takenava,  
lesortenest, Silver Cat,  
Perish, Snou., OzSays,  
Pellaeon, qqShock, DollaMia,  
Avgust74, СуровыйНяша,  
Zeitnot, niafro, VsemBobra,  
Yumeko, Crowlay, xZakeNx,  
YanoHonkin, Lilosh, Anaelia,  
RikkaChan, Sherkin, Redsqam,  
Акатафари, Spiritbeat61

### Иллюстраторы

Shiyuki  
Headache  
Aligir  
Noonoi  
Aniero  
Seykora  
Chitose  
ayato







## НОВОСТИ СТРАНЫ НАРЮ

**Вот и подошел к концу май, оказавшийся для игроков Blade&Soul крайне напряженным и насыщенным.**

С 02.05.16 по 09.05.16 был проведен финальный этап закрытого бета-тестирования.

Для пользователей и локализатора он стал очень важным, так как были выявлены новые ошибки, исправлена работа магазина, игроки смогли лучше ознакомиться с усложненными данжами.

Также на этой стадии ЗБТ появилась возможность встретиться с ГМ-ми в VnS и сделать снимки на память. 09.05.16 в 12.00 этап ЗБТ был окончен.

5 мая с выходом очередной новостной пятиминутки появилась информация о количестве и названиях стартовых серверов.

Изначально их было пять: Рубин, Изумруд, Аметист, Топаз и Сапфир. Позже к списку добавился Агат.

Буквально сразу же игроками была опубликована тема на форуме с опросом «Определим основной сервер».

Также прояснилась картина с повышением хп боссов в данжах – разработчики решили оставить его на том же уровне, что и на финальном этапе ЗБТ, однако бренд-менеджер Кирилл сообщил о возможном понижении сложности в дальнейшем.



Мастер Усов на встрече с игроками 6 мая



Сервера носят названия самых известных драгоценных камней



На последнем этапе ЗБТ хп боссов было увеличено



11 мая была выпущена пятиминутка, посвященная Раннему старту, назначенному на 13 мая на 16.00 по московскому времени. Также появилась информация о премиуме и пополнении в составе команды: игроки узнали о новом комьюнити-менеджере.

Обладатели Наборов Мастера и Гуру смогли впервые зайти 13 мая в 20:00 по мск. Но из-за ошибок, которые появились после ЗБТ, в субботу, 14 мая, был произведен вайп. Вновь пользователи с наборами Гуру и Мастеров попали в VnS 14 мая в 12.20 по мск. Чтобы сохранить 5 дней раннего доступа для обладателей наборов, даты старта сдвинулись на 1 день. Общий Релиз состоялся 19 мая.

Также 19 мая вышла новая пятиминутка. В ней Кирилл раскрыл несколько подробностей: голдмаркет появится на наших серверах в начале июня, опросы добавят позже и в несколько меньших количествах.

Ожидается, что такие данжи, как Хай Муджин и башня Бога Войны, появятся на русских серверах также в начале июня. И под конец пятиминутки Кирилл поведал о двух очень важных новостях: к 20 июня ожидается обновление с Мастером Духов и балансной Ареной.

Еще одним волнующим моментом старта стали очереди на сервер Рубин. Хотя для регистрации и были открыты шесть серверов, основная часть игроков решила зарегистрироваться на Рубине.

Среднее время ожидания в очереди на сервер во время раннего доступа составляло 2,5 часа, в то время как на остальные сервера вход был свободным. Так как в Blade&Soul существует кроссерверная арена и подземелья, выбор игроков стал для локализатора большим удивлением.

19 мая все игроки смогли открыть для себя мир Blade&Soul. 20 мая в 9.00 сервера ушли на профилактику, и уже в 10.00 они вновь стали доступны. Общий старт прошел достаточно гладко, что порадовало многих людей.

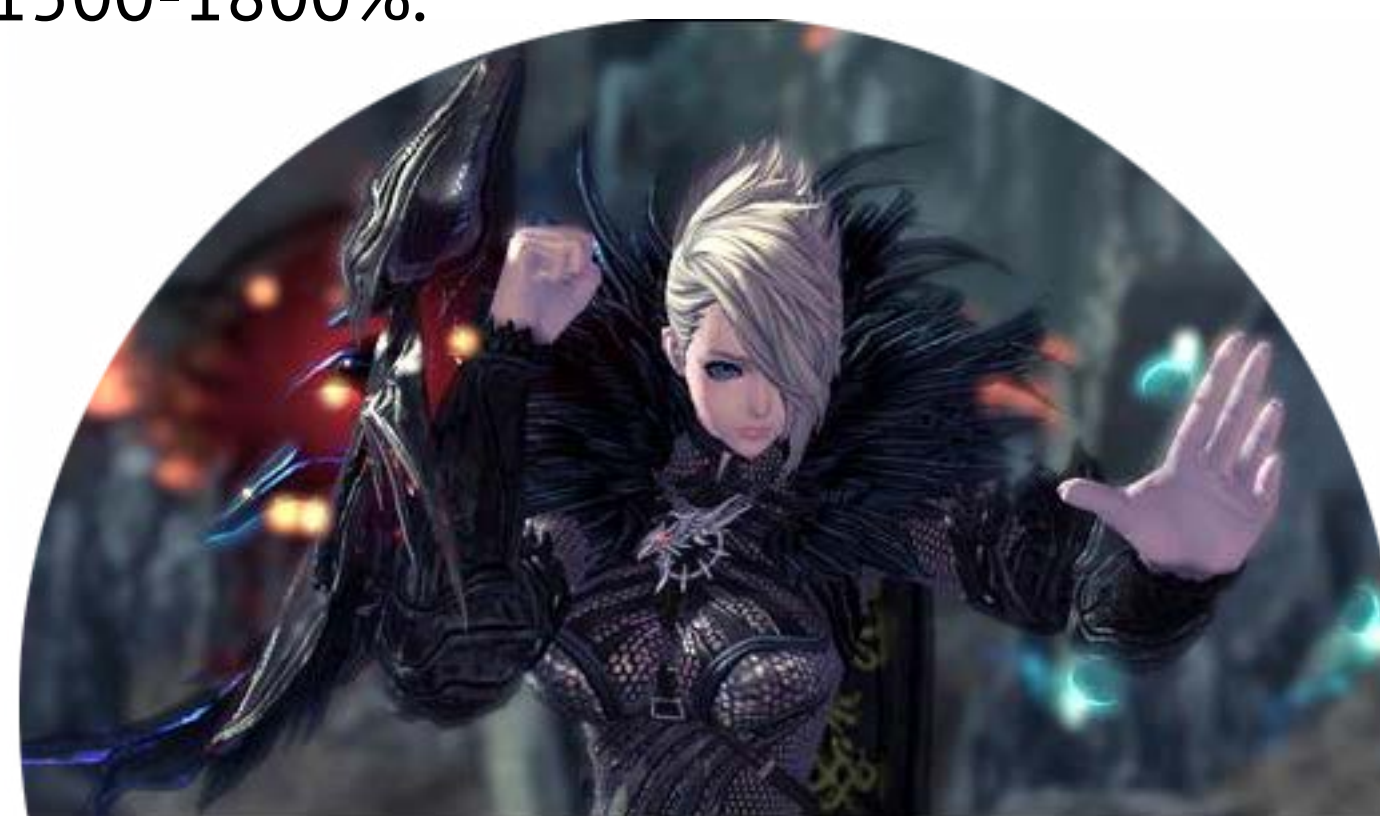
Энтузиасты Blade&Soul не устают трудиться. Уже известно о двух базах знаний, которые появились на просторах интернета. Первая база знаний была создана командой GohaTeam. Здесь вы можете ознакомиться с калькулятором талантов на все актуальные классы, картой Нарю и новостям. Вторая база создана командой игрока Dellord, где возможно также прочитать свежие новости и просчитать свой билд в калькуляторе.

## А в Корее...

...раскрыли некоторые подробности новой ветки развития легендарного оружия.

«Chokta»-оружие имеет 9 шагов развития, и с каждым этапом увеличивается предоставляемый им баф. На финальной стадии эффект длится 9 секунд, атака увеличивается на 120 единиц, вероятность нанесения критического удара возрастает на 100%.

При 5 стаках этого бафа атака увеличивается на 1500-1800%.



...появился еще один предмет экипировки — «Singong». Использовать его можно, начиная с 50 уровня героя. Данный итем индивидуален для каждого класса, усиливает урон умений и снижает их кулдаун. Чтобы одеть Singong, достаточно 2 раза кликнуть по вещи, и она перенесется в свободный слот. Singong можно добыть, выбивая знаки из башни бесконечности и Бога войны.

Эти знаки обмениваются у NPC на первом этаже башни Бога войны. Singong стоит 90 знаков. Новый итем делится на 2 вида: Cheongwol singong и Fugetsu singong.

Для каждого класса есть 6 видов усиления навыков, но использовать одновременно можно только одно.

... стартовал турнир 2016 tag match. До 2 мая принимались заявки, с 3 по 6 мая определялись участники и комиссия.

О подробностях данного мероприятия читайте в статье «Неугасающее пламя сражений» нашего Дайджеста.





## ГОНКА ЗА ЛИДЕРСТВОМ. ЧАСТЬ I

Blade&Soul приветливо распахнула объятия для игроков. Что может быть приятнее, чем найти единомышленников в этом огромном мире? Сегодня мы продолжим знакомиться с сообществами игроков, которые выбрали Нарю своим домом.

### Из интервью с командой «The Sharks»

#### Какова история создания боевой школы «The Sharks»?

Изначально нас было примерно 6-7 человек. Мы просто создали форум, чтобы помочь игрокам попасть на Корею. Развивались, потом совместно с другим игровым порталом выпустили русификатор. В начале мы не думали продвигать боевую школу, а создали ее, чтобы написать гайд о том, что и куда кликается. Когда мы открыли форум, топовым данжем была «Акуля бухта» с дедом, так и было выбрано название похожей тематики. Позже появились желающие к нам присоединиться, и, в итоге, мы открыли набор для всех. Потом были Китай, Тайвань, Япония. На последней локализации как раз объявили о том, что игра станет ф2п, но когда мы узнали, что близится евро, решили пойти туда. Так и доползли до российской локализации.

#### Чего вам удалось добиться за эти несколько лет игры?

Мы старались проходить новый контент самыми первыми с минимальным эквипом, но с максимальным скиллом. Мы опираемся на тактику, изучаем ее: как себя вести, что делать, когда контролировать. На этом и выезжаем. Все-таки мы — более PvE-направленная БШ. Для нас важно проходить все самыми первыми. Сейчас основной настрой на поднятие базы знаний.

«Нам нравится продумывать тактику до мелочей: когда поднять босса, когда кинуть рут, когда — одуван.

В общем стараемся, чтобы каждый игрок отлично знал свою задачу в пати и доводил умение играть выбранным классом до совершенства.

Если есть возможность взять высокую планку, то мы обязательно делаем это.

Для нас важно собрать такой коллектив, который был бы отлично сыгран между собой и мог бы пройти контент любой сложности, независимо от внешних факторов».

Laffy,  
лидер боевой школы «The Sharks» 5



## Расскажи об опыте своих игроков. Сколько на данный момент человек в составе?

Сейчас, в основном, играют те, кто начинал с нами еще на Корею, или те, кто присоединился на Японии. Некоторые, конечно, ломались переходить, но, в итоге, достаточное количество игроков решило все-таки покорять российскую локализацию. Конечно, есть и новички, для которых мы специально открыли академию, чтобы помогать освоиться в игре.

## Вы ограничиваетесь только PvE-направлением?

Нет, но PvP у нас больше интересует мужскую половину. =) Они любят походить 1x1 и в 3x3 и на баттлграунд. На мой взгляд, в игре открытого PvP, как такового, нет. Основные бои проходят в Туманном лесу, вот там интересно. Но я не думаю, что это надолго, да и в основном это все же быстрые баталии с явным численным преимуществом одной из сторон.

## Каковы основные цели, стоящие перед боевой школой?

Общая цель — это состав из нескольких пачек, которых можно будет спокойно собрать в рейд, когда введут соответствующие обновления с легендарными данжами и т.д. Хочется еще такой атмосферы, когда приятно просто зайти и пообщаться. Мы не стремились ограничивать набор только супер-скилловыми игроками, поэтому открыли академию. В ней хотим помогать новичкам развиваться в игре. Мы все им показываем и рассказываем, а потом просто смотрим, как человек усваивает информацию, и насколько он обучаем. После уже устраиваем тест на перевод в основной состав.

## Что отличает вас от других боевых школ? Есть ли какие-нибудь особенности?

У нас полностью запрещен мат в общих чатах, и в случае нарушения игрок платит штраф в банк. Бывают, конечно, ситуации, когда может сорваться с языка, но если это все время повторяется, то мы делаем определенные выводы. А так, сами для себя мы всегда самые хорошие. =) Честно сказать, я в других школах не была, знаю только свою.

## И напоследок, что бы ты хотела пожелать или посоветовать нашим читателям?

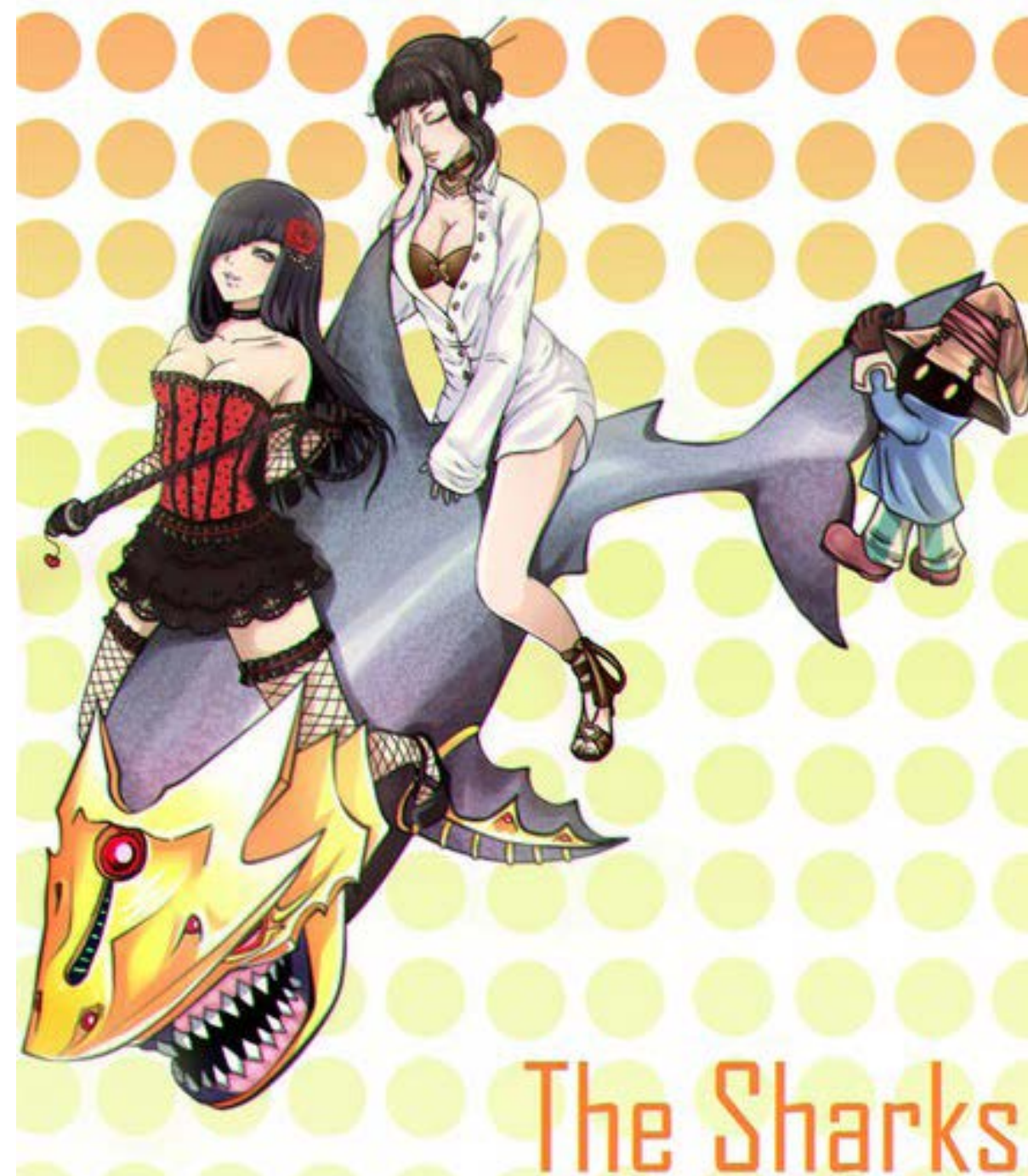
Хотелось бы, чтобы русская локализация стала успешной, чтобы всем было интересно, не зря же так долго ждали. Читайте больше гайдов, смотрите видео, всегда старайтесь выжать из своего класса максимум. Тренируйтесь, и тогда станете самым что ни на есть Мастером.



THE  
**SHARKS**



Данж "Акуля бухта" - причина такого интересного названия Боевой Школы





## Из интервью с командой “ZaDrots”

**Ваше мультиигровое сообщество существует уже не первый год. Почему следующим была выбрана именно Blade&Soul?**

Да, вы правы, сообщество существует уже довольно давно. Мы успели поиграть, и наши отделения до сих пор успешно существуют во многих проектах. Что же касается Blade&Soul, то выбор был очевиден. Игра прекрасно себя зарекомендовала на азиатском и европейском рынках, обросла разнообразным контентом и прибыла в Россию уже готовым и отшлифованным продуктом. Поэтому мы просто не могли себе позволить пройти мимо этой чудесной игры. Ее отличает в первую очередь оригинальная для MMO жанра боевая система, развитая киберспортивная составляющая и прекрасно проработанный мир.

**Довелось ли вам посетить другие локализации игры?**

Оказался ли опыт полезным, и какими были успехи? Конечно, еще раз повторяю, что мы активно и долго играли на всех существующих локализациях. К примеру, евро отделение ZaDrots открыто с самого релиза и успешно там существует, закрывая весь доступный контент и активно участвуя во всех возможных игровых направлениях.

**Какие цели ставите на развитие своей боевой школы?**

**Есть ли конкретный план действий?**

Мы всегда ставим перед собой максимальные цели и конкретные, далеко идущие планы.

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

Скорее мы планируем объединить оба направления, так как в наших рядах присутствует широкое разнообразие игроков, заинтересованных во всех аспектах игры, как в казуальных, так и хардкорных. Также, конечно, планируем участвовать во всех возможных игровых ивентах и киберспортивных соревнованиях.

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

Хочу пожелать приятной игры и позитивного отношения ко всему, что происходит в ней. Друзья, мы с вами стоим на пороге новой яркой страницы в жизни Blade&Soul – открытия российской локализации, что является долгожданным и радостным событием для каждого из нас. Так встретим же этот праздник с улыбками на лицах и радостными возгласами. За Мурым! За Хончон! За Blade&Soul!

«Наше игровое сообщество ZaDrots существует уже не первый год. И мы не могли обойти стороной такой игровой проект, как Blade&Soul.

Для многих членов нашего сообщества решение о создании боевой школы было давно желанным. Перед нами стоят конкретные цели и далеко идущие планы.

Заинтересованность в обоих направлениях игры, как PvP, так и PvE, дает возможность объединить многих игроков вместе. А на киберспортивные соревнования у нас большие цели, ведь именно на них мы намерены активно и максимально успешно участвовать.

Мы не боимся бросить вызов сильным соперникам и готовы с честью отстаивать имя своей боевой школы».

Sky,  
лидер боевой школы «ZaDrots»





## Из интервью с командой «ASGARD»

### Как создавалась ваша боевая школа?

FeiKoRa: Как и любое крупное сообщество, наши отделения были в разных проектах. Играя в Айон 4 года назад, я увидела в первый раз на просторах интернета рекламу VnS и буквально влюбилась в эту ММО. Еще тогда я решила, что покажу этот мир моему сообществу. Мы прошли долгий путь вместе и теперь оказались здесь.

### Сколько на данный момент человек в составе? Много ли новичков?

FeiKoRa: Нас очень много. Стартовать мы планируем в два состава, но есть подозрение, что все не поместится, и придется делать третий.

### Был ли у тебя или сокланов опыт на других локализациях? Есть ли у вас успехи?

Heana: Да, безусловно. Большинство наших игроков имеет опыт других локализаций. Они все разные: у кого-то были достижения, кто-то заходил просто посмотреть на игру.

### Какое у вас основное направление?

Heana: Хотелось бы, конечно, основной упор сделать на PVP. Но, спасибо Blade&Soul, здесь очень много возможностей, и PVE тоже интересно, пренебрегать им мы не будем.

### Какие цели вы поставили перед коллективом своей боевой школы?

FeiKoRa: Все очень просто. Кап на старте, как можно скорее поднять уровень школы до 9 лвл, чтобы наши игроки могли получить скидку на морф. Также мы поставили цель перед мемберами насчет арены: они должны быть, как минимум, на рейтинге 1600+. Где-то после месяца старта мы планируем провести два турнира: один — для новичков и второй — для более опытных игроков.

Heana: Также нельзя забывать об еще одной цели — сплочении коллектива. Будь то онлайн мероприятия либо же оффлайн.

### Напоследок, может, есть какие-либо советы или пожелания для читателей?

FeiKoRa: Познавайте мир Blade&Soul, не останавливайтесь на достигнутом, а если заскучаете, приходите к нам. Читайте дайджест, он с каждым разом будет становиться интереснее. Мы понимаем, сколько журналисты трудятся, спасибо им за это!

Heana: И не можем не посоветовать: изучайте игру, совершенствуйтесь и развивайтесь.

«Асгард — это город Богов.

Одиннадцать лет мы ищем его и воссоздаем на просторах различных миров. Мы — сплоченный коллектив и будем развиваться в этом направлении дальше.

Сходки, турниры, масс PVP... Мы оставили след в сердцах игроков и память о себе в других проектах».

FeiKoRa и Heana,  
лидер и заместитель боевой школы  
«ASGARD»



Участники Боевой Школы

# ASGARD



## Из интервью с командой «Теребок»

**Как появилась идея названия боевой школы? Расскажи об истории.**

Название выбирали очень долго. Дня два сидели и дружно ломали головы. Хотелось чего-то необычного и веселого. Один парень предложил назваться «теребками». Мы очень долго смеялись и шутили над этим вариантом, но, в итоге, так и назвали «Теребок».

**Где успели поиграть? Чего добились?**

С самого начала нас было примерно пять человек. Вместе играли в Aion, да и в другие проекты. Но нигде всерьез мы не были самостоятельным тагом. А когда узнали, что BnS едет в Россию, решили, что именно здесь прославим «Теребок» на весь мир. И вот примерно с ноября я вместе с VsemBobra возглавляю боевую школу.

**Сколько на данный момент человек в составе? Что скажешь об опыте своих игроков?**

На данный момент у нас около 70 человек, и примерно 30-40 из них играли на других локализациях Blade and Soul. Но также немало и новичков, да и у меня самой не так много опыта. Все-таки я фанатка русской локализации и нашего комьюнити. Я считаю, что наши игроки самые лучшие.

**Какое направление выбрали основным, на какой контент планируете делать упор?**

У нас достаточно разношерстные игроки, поэтому какого-то конкретного выбора мы не делали. Каждый может спокойно заниматься тем, что ему больше нравится, и никто никого не будет заставлять и пинать, кроме фраков, естественно. Но, зная наших ребят, которые увлечены PvP, они достанут крабиков так сильно, что те заточат свои клешни и порешают их.

**Что выделяет вас среди других? Как появилась атмосфера боевой школы юмора?**

Костяк нашей БШ занимается фановыми группами по играм. Это «Funny Aion» и «Funny Blade and Soul». Самое смешное — когда тебя кто-то пытается затроллить твоим же мемом. У нас нет каких-либо обидок из-за подколов или стеба. Юмор всегда приветствуется и поддерживается. Естественно, есть свои правила и ограничения.

**И напоследок, может, у тебя есть какие-нибудь советы и пожелания для читателей?**

Любите и стебите друг друга. Не недооценивайте троллинг, он может принести счастье в вашу жизнь. Keep calm and love «Terebok».

«Вообще, нас выделяет само название, к тому же, кумир – Сталин, а выбор – красная фракция, одобренная вождем народов.

Люди, у которых отсутствует чувство юмора, у нас надолго не задерживаются.

Мы всегда приветствуем стеб и троллинг, но своих перед другими в обиду не даем».

Акатафари,  
лидер боевой школы «Теребок»



Организатор Боевой Школы также занимается одной из самых популярных фан-групп



## Из интервью с командой “lVendettal”

### Когда появилась мысль о создании боевой школы?

Я начала играть на пиратском сервере практически сразу после его появления. Увидела, что уже многие на 22 уровне бегают в своей боевой школе, которую создавали с друзьями, и тоже загорелась этим делом. Сначала я не могла выбрать: идти ли мне в готовую или сформировать свою. Спросила у друга, который и посоветовал создать собственную. Я сразу сделала тему на форме и начала прием. Так и появилась боевая школа lVendettal.

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

В Blade&Soul мне сразу понравились графика и сюжет, да и сама атмосфера в игре очень няшная. Также в ней не нужно сидеть сутками и донатить, чтобы чего-то добиться. А теперь тут появилось еще много друзей, с которыми очень весело вместе играть.

### Какие цели ставите перед своей боевой школы? Есть ли конкретный план действий?

Целью боевой школы является сплочение игроков, хотим как можно чаще участвовать и проводить различные мероприятия. Все конкретные планы обсуждаются только внутри боевой школы и альянса.

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

У нас все направления.

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

В нашей БШ не соскучишься и не так много правил. Школа имеет внушительный состав игроков, так что найти людей в данжи не составит проблем. Наши офицеры всегда готовы поделиться опытом и помочь начинающим игрокам освоить просторы Blade&Soul.

### Боевая школа создавалась с идеей о дружном коллективе. Но чем вы готовы удивить и как намерены прославиться на просторах Blade&Soul?

Мы появились не с той целью, чтобы удивлять мир, а для того, чтобы дать возможность людям из боевой школы проявить себя в разных сферах.

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

Играть в свое удовольствие, добиваться целей и быть няшами.

«Идея о создании боевой школы, уже давно вышедшей за пределы одного состава, принадлежала непосредственно мне.

Целью школы является сплочение игроков. Мы стараемся сделать так, чтобы человек, присоединившийся к нам, не посмел заскужать.

Именно поэтому проводятся различные мероприятия, за которые, кстати, можно получить приятные поощрения.

А прохождение данжей и выполнение квестов становится легче и гораздо интереснее в составе боевой школы.

Здесь можно найти помощь и узнать много нового. В первую очередь игра должна приносить удовольствие».

lKatsul,  
лидер боевой школы «lVendettal»





## Из интервью с командой “Black Cove”

**~Kes~, расскажи о себе.**

Я, как и многие, человек рабочий, в играх только отдыхаю и расслабляюсь. Привлекают ММОРПГ, где можно развиваться и совершенствоваться.

**Что такое Black Cove?**

Сообщество мы молодое, недавно исполнился год. Собираемся ради приятного общения и совместной игры. Поэтому игроков найти было очень легко, и мы быстро набираем людей. Наши ребята любят разные проекты — у нас просто подобрать себе компанию по вкусу и увлечениям. Да, история небольшая, но интересная).

**Сколько на данный момент человек в составе? Много ли новичков? Был ли у тебя и согильдийцев опыт на других локализациях? Есть ли какие-то успехи?**

Нас не так много, около пятидесяти человек. Да, многие будут знакомиться с BnS впервые, не считая ЗБТ, но есть и опытные игроки. Некоторые из них заняли топ-5 по своему классу на ЗБТ и взяли платину на арене европейской локализации.

**Какого основного направления придерживаетесь?**

Blade&Soul не лишена ни PVE-контента, ни PVP. Но так как мы PVP сообщество, то будем концентрироваться на этом, благо, в B&S есть все возможности. Мы — игроки разноплановые, и PVE тоже не обделим вниманием, но основной упор сделаем на арену и фракционные бои.

**Какие цели поставили перед коллективом своей боевой школы?**

Наша основная задача — прохождение контента на максимальном уровне. Нам интересно покорять сложные данжи, показывать свое Мастерство на арене и, конечно, быстрее развивать БШ.

**Какая особенность у БШ? Что выделяет вас среди других?**

Мы позиционируем себя как пиратскую школу с одноименной стилистикой. Веселая атмосфера, сходки в реале. И, конечно, так как мы пираты, то куда без бутылки рома?)

**Напоследок, может, у тебя есть советы или пожелания для читателей?**

Советуем найти в игре то, что вас будет привлекать, ведь контент огромен; боевым школам — удержания своего «топа», а простым читателям — конечно, здоровья, счастья и того, чтобы игра приносила только позитивные эмоции.

«Да, мы молодое сообщество и не имеем длинной истории за плечами.

Но мы дружный и веселый коллектив, который стремительно развивается. Мы всегда сможем найти компанию и единомышленников, так как многогранны. Да и какие же это пираты без бутылки рома?»

~Kes~,  
ответственный за связи с общественностью  
боевой школы «Black Cove»





## Из интервью с командой «Вороны»

### Расскажи об истории создания вашей боевой школы.

Основной состав играет вместе более 5-и лет, у нас много совместных достижений в различных MMORPG. Примерно 2,5 года назад мы с друзьями, как всегда, собрались вместе и готовились к старту Blade and Soul на Китае. Естественно, нам надо было придумать название для боевой школы. После нескольких дней споров и голосований, остановились на названии «Вороны», потому что его одинаково можно написать на английском и русском языках, при этом нашим соотечественникам будет понятно, что мы — русская боевая школа. Также это название будет выделяться на фоне иероглифов. Мы хорошо показали себя на Китае, и даже удалось добиться признания среди тамошних игроков. Позже к нам стали переходить русские игроки с других серверов. БШ росла, и мы решили пойти покорять другие локализации. До релиза в России успели поиграть на Корее, Японии, евро и пиратском сервере.

### Какое направление в игре является для вас наиболее интересным?

В составе БШ достаточно много игроков, поэтому мы не можем позволить себе ограничиваться каким-то одним направлением, тем более Blade&Soul — это игра, в которой всего в изобилии. Мы не принуждаем своих игроков к какой-то обязательке, все исключительно по желанию. Только в такой форме игра в коллективе может приносить удовольствие.

### Какие цели ты, как лидер, ставишь перед коллективом своей боевой школы?

Лично я задаюсь целью объединять, вдохновлять и делать все для того, чтобы моим товарищам было уютно и весело играть. Главное — дружный и приятный коллектив для совместного времяпровождения с перспективой развития. Это моя основная цель, и многие в нашей БШ ее разделяют. У нас очень большой опыт игры, который позволяет с легкостью проходить весь современный PvE-контент без особых усилий. Есть и те, кто готов активно бороться в PvP, но их довольно мало, потому что за эти годы многие уже перегорели к арене.

### Напоследок, может, у тебя есть советы или пожелания для читателей?

Посоветую геймерам в первую очередь реализовывать себя в реальной жизни, а уже после погружаться в виртуальные миры. А пожелания... У нас, мужиков, нормальные пожелания рождаются в основном по пьяни, а я пока трезв, поэтому не рискну, а то вдруг, не дай боже, кто-нибудь в ответ пожелает.

«Если мы хотим драться, то деремся, смеяться — смеемся. Мы не ограничиваем себя каким-то конкретным направлением и интересуемся различными аспектами игры.

Нам интересно изучать контент вместе, организовывать для членов гильдии различные дополнительные мероприятия с развлекательной целью.

Мы — самодостаточная боевая школа. Накопленный опыт позволяет свободно развиваться автономно, сохраняя приятную атмосферу и активность своих игроков.

Для меня важнее всего, чтобы товарищам было комфортно. Мы знаем, чего хотим и как этого добиться, а все остальное не так важно».

Ralfa,  
лидер боевой школы «Вороны»



Участники Боевой Школы



## Из интервью с командой «Вырезано Цензурой»

### Как создавалась БШ «Вырезано Цензурой»?

Само сообщество появилось очень давно. Это была небольшая группа людей, которая решила объединиться под одним тагом.

Со временем, когда количество проектов, которые мы охватывали, расширилось, наше сообщество стало мультиигровым.

На текущий момент мы решили играть в Blade&Soul.

### Был ли у тебя и согильцийцев опыт на других локализациях?

Да, конечно. Многие игроки боевой школы имеют опыт локализаций Кореи, Японии и евро. Мы покоряли топ PVE-контент, также играли на арене, доходя до золота и платины. Так что понятие «нуб» — это не про нас!)

### Почему вы выбрали Blade&Soul?

Мы ждали ее еще с выхода в Корею, но из-за пинга долгое время не удавалось насладиться игрой. Когда стало известно о выходе русской локализации, решили создать отделение сообщества «Вырезано Цензурой».

### Открыт ли сейчас набор? Или у вас уже достаточно участников?

Мы планируем иметь 2 состава, поэтому набор открыт. Стараюсь достаточно жестко следить за онлайн, неактивные игроки не поощряются.

### Каковы начальные впечатления от игры?

Многого не хватает, конечно. Наши ребята писали в теме предложений по игре. По мне, одна из самых необходимых вещей: ДПС-метр и статистика ввода средств в боевую школу.

### Какое направление вы выбрали основным, т.е. на какой контент планируете делать упор?

Мы планируем развиваться и в PvE, и в PvP. Делать упор на что-то одно не столь интересно.

### Есть какая-либо особенность у БШ? Что выделяет вас среди других?

Наша цель — доминировать, властвовать и унижать). У нас хорошая дисциплина.

Мы постараемся максимально достойно быть представленными на просторах Blade&Soul.

### Напоследок, может, у тебя есть советы или пожелания для читателей?

Верьте в себя, и все получится!

«У нас много игроков, но мы вместе будем идти к цели, не собираемся развиваться односторонне и планируем охватить весь контент.

Мы — Мурим, будем бороться за честь и справедливость!»

AquaSword,  
лидер боевой школы «Вырезано Цензурой»







## ON AIR: ИГРА – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ХОББИ

Сегодня мы пообщаемся с людьми, которые на протяжении всего времени с момента анонса, доносили до нас самое важное и сокровенное об игре, ту информацию, которая первое время была недоступна многим. Познакомимся с теми, с кем смеялись, радовались и грустили, кто увлекал за собой в чудесный мир Blade and Soul.

Оба наших гостя абсолютно разные: один – умудренный жизненным опытом, прагматичный, основатель крупного игрового сообщества и второй – молодой и амбициозный человек, обретший популярность, рассказывая о ММО на своем YouTube канале. Но, несмотря на все различия между ними, обоих объединяет одно – страсть к игре и желание поделиться этой атмосферой со своими подписчиками!

### Из интервью с Sunrise Child

Без сомнения, топор – универсальный инструмент в хозяйстве: рубит деревья, колет дрова, при отсутствии молотка тоже поможет.

В нашей же игре, будучи доступным только для самых сильных представителей расы Ван, это большое и опасное оружие, особенно в руках опытного Мастера, который прошел много испытаний.

Мы нашли такого и рады представить – сегодня в гостях **Sunrise Child!**

#### Расскажи о себе.

Меня зовут Илья, мне 35. Не новый геймер, со стажем – реакция уже не та, но стараюсь все компенсировать опытом. Есть жена, кот, а вот детей пока нет. Играть в Blade and Soul начал на Китае примерно 3 года назад. В основном управляю Мастером секиры.

**Никнейм:** Sunrise Child  
**Игровой ник:** ChildOfDark

**Имя:** Илья

**Возраст:** 35 лет

**Семейный статус:** женат

**Другие проекты:** Heroes of Newerth  
**Класс в Blade&Soul:** Мастер Секиры

**Каналы:**

[www.twitch.tv/sunrisechild](http://www.twitch.tv/sunrisechild),  
Youtube: SunriseChildAndShiga



## Почему некоторые называют тебя дедом?

Честно говоря, не помню. Может, от внешности персонажа пошло, и люди подхватили. Как мемы в интернете прям, быстро понеслось, и так осталось.

## Когда ты начал стримить и почему?

Сначала играл в Heroes of Newerth, стримил ее и даже гайды некоторые снимал. Потом VnS попала, и подумал: «Почему не постримить?» Тогда особо много стримеров не было по игре, компьютер позволял, и так пошло потихоньку. Там и на закрытый альфа тест смог попасть, оценить локализацию немного.

## Твой любимый класс — Мастер секиры. Почему выбор пал именно на него?

Долго играл магом, любил этот класс. Но потом он начал надоедать. Решил пробовать роль танка, который является для меня олицетворением лидера, так как всегда впереди. Именно он ведет своих людей вперед, и его всегда поддерживают. Дестроер мне показался таким же. Поиграв, понял, что класс довольно-таки универсальный: массовые атаки сильные, обычные тоже бьют больно, выживаемость большая. Из него можно слепить все, что угодно. Даже саппортом быть может — сейчас бегаю на фраках в саппорт билде. Хоть урона от меня мало, но много контролей, всяких бафов, которые помогают союзникам.

## Классический вопрос глобального масштаба — PvE или PvP, что предпочтешь больше?

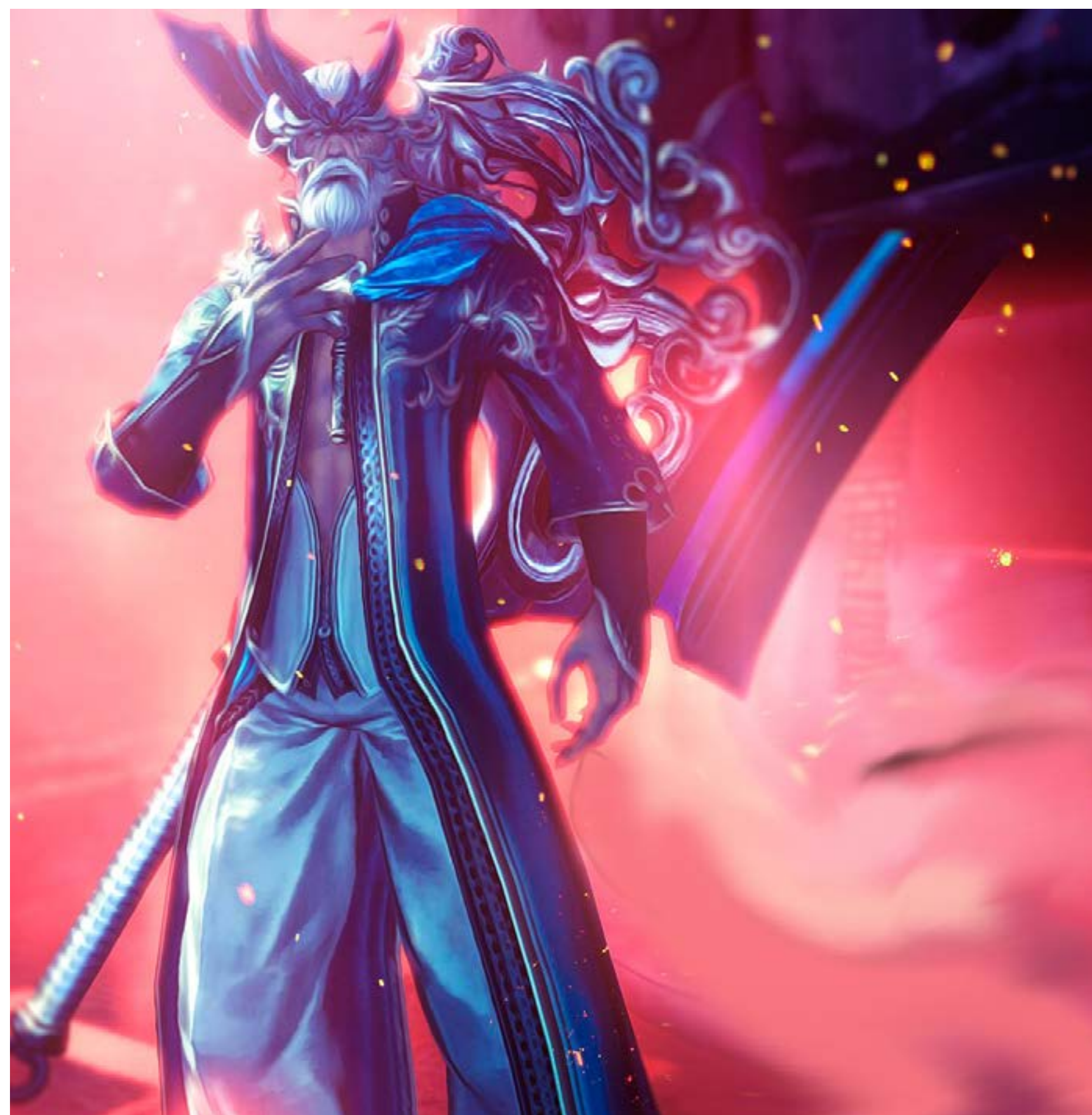
Какого-то явного предпочтения нет — могу как часами крабить данж, так и драться. Есть PvE интересное, например, прохождение эпичных данжей. Ту же лабу штурмовали 4 часа в компании друзей, не читая никаких гайдов — нам было просто интересно самим разобраться в механике и пройти ее. Всякое случилось за это время: поспорится успели, поржать, а, в итоге, адреналина получили при прохождении данжа и радость от победы. Что касается PvP, то тут свой драйв, особенно в массовом. Есть у нас сформированная пати для этого, очень любим и доставляет массу удовольствия.

## Есть какие-либо пожелания для наших игроков?

Старайтесь не загонять себя в рамки, от которых вас будет тошнить в игре. К примеру, ходит игрок в один и тот же данж целый день, и на следующий уже противно даже смотреть в сторону этого подземелья. Это все-таки РПГ, где можно просто пообщаться с людьми, сделать свою заварушку из друзей, примкнуть к БШ или конст-пати. И желаю как можно дольше оставаться в игре, ведь мы ее очень любим.



Запоминающаяся внешность перса - причина того, что иногда игроки зовут Илью "дедом"





## Из интервью с Liskait

### Как зовут, сколько лет, чем занимаешься вне игры?

Зовут меня Дмитрий, мне 23 года. Образование я получил в РАНХиГС, успел поработать в новостном интернет-портале и в компании, осуществляющей проектирование систем и объектов по всем направлениям обустройства нефтяных месторождений, на данный момент аспирант РАНХиГС. В январе 2014 года я начал рассказывать об MMORPG в видеоформате. Так на мой youtube канал подписалось более 40 000 человек, а количество просмотров уже превышает 18 000 000.

### Откуда узнал о Blade&Soul?

О Blade and Soul узнал еще в те времена, когда игра только находилась в разработке. Однако, учитывая пингзависимость классов, решил ждать русской локализации, и вот спустя столько лет она все-таки состоялась.

### Я знаю, что ты делаешь упор во всех играх на PVP. Но в BnS и PVP, и PVE развиты очень хорошо. На чем акцентируешь свое внимание в этом проекте?

PVP, арены. Главное, чтобы хватало времени. Для меня BnS — не единственный проект на данный момент. Но все равно он меня интригует.

### Что должен знать любой начинающий стример?

Если человек собирается серьезно заниматься стримами, он должен понимать, что это будет отнимать довольно много времени. Фактически это вторая работа, а может, и вторая жизнь.

### Какой класс тебе понравился больше всего, и кем будешь играть?

По стилю игры мне подошел Мастер тени, динамичный и элегантный, а милишником я играю в MMORPG практически всегда.

### По наблюдениям игроков в BnS пришло большое количество девушек. Есть ли у тебя подозрения, из-за чего так случилось?

На мой взгляд, причина в довольно «няшной» азиатской атмосфере. Брутальный европейский геймдизайн частенько отпугивает женскую аудиторию.

### Чего ждешь от Blade&Soul?

Меня заинтересовала киберспортивная арена. Надеюсь, что и в России она будет развиваться, а турниры начнутся уже в скором времени.

### Что бы ты хотел пожелать читателям?

Конечно же, успехов на просторах MMORPG и в жизни.

**Никнейм:** Liskait

**Имя:** Дмитрий

**Возраст:** 23 года

**Класс в Blade&Soul:** Мастер Тени

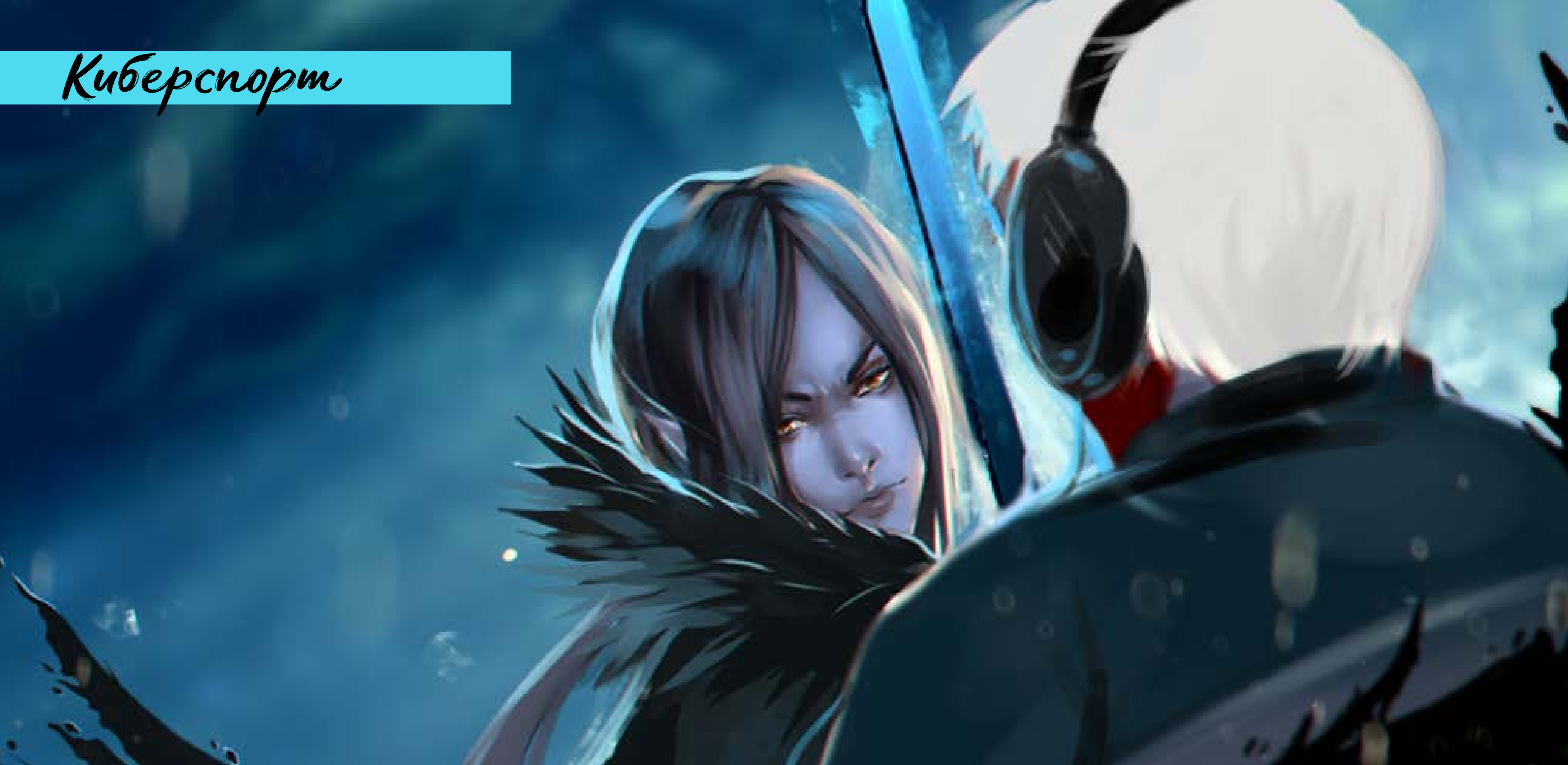
**Каналы:**

[www.twitch.tv/theliskait](http://www.twitch.tv/theliskait)

Youtube: TheLiskait







## НЕУГАСАЮЩЕЕ ПЛАМЯ СРАЖЕНИЙ

### Blade&Soul Tag Tournament 2016 KOREA

В Корее стартовал турнир 2016 tag match. Заявки от команд принимались до 2 мая. С 3 по 6 мая определились участники турнира, и утвердился состав судебной комиссии.

7 мая прошли квалификационные поединки. Бои с 1-го по 14-ый будут проведены с 20 мая по 31 июля на стадионе OGN Seoul e-Stadium в Корее. Финал турнира пройдет в августе, точная дата и место проведения объявят позже.

Право на участие в турнире получили команды: состоящие из трех человек; выигравшие 25 игр в tag match и имеющие рейтинг арены «золото» (1600) или выше; имеющие возможность принять участие в отборочных и финальных боях.

### Blade&Soul Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1

Помимо проводимого турнира tag match в Корее, 11 мая прошла регистрация на первый сезон одиночного турнира – «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1».

Не сложно догадаться, что этот турнир станет одним из отборочных для последующего состязания в Мировом Чемпионате Blade&Soul 2016. Предварительный offline раунд 64 состоялся 28 мая.



### Призовой фонд 2016

- 1 место – 43 тыс. долларов
- 2 место – 21 тыс. долларов
- 3 место – 15 тыс. долларов
- 4 место – 13 тыс. долларов
- 5 место – 10 тыс. долларов
- 6 место – 8 тыс. долларов





## А теперь к новостям Европейского региона.

Electronic Sports League (ESL) 5 апреля 2016 года провела «Blade & Soul 1on1 Community Cup March Finals Europe», в котором 16 лучших игроков, по итогам мартовских турниров, сразились между собой за ценные призы.

В списки участвующих попали и наши отечественные геймеры: россияне «qik», «Kirishu», «Aiselim» и белорусский игрок «Shichiru».

Но, увы, никто до финала не дошел. «Aiselim» проиграл свой первый матч британцу «Enoll» со счетом 0:1 и вылетел с турнира. «Kirishu», «qik» и «Shichiru» не смогли пройти стадию четвертьфиналов в борьбе за призовые места. Мастер кунг-фу от «qik» не справился с Мастером секиры шведа «Menace II». Счет встречи — 1:2. Как это иронично не звучит, но «Kirishu» на Мастере секиры в своем матче, наоборот, уступил Мастеру кунг-фу шведа «Radeyz» со счетом 0:2. Белорусский игрок «Shichiru» проиграл немцу «xCy4nK4li» со счетом 0:2.

В финальном матче турнира сразились уже известные нам шведы «Radeyz» и «Menace II». Матч проходил в формате best of 5. В ожесточенной борьбе «Radeyz» одолел своего соотечественника со счетом 3:1. Третье место занял немец «xCy4nK4li», выиграв матч против британца «Enoll» с разгромным счетом 3:0.

Каждый турнир от ESL приносит победителям очки в общий зачет. Несмотря на то, что наши игроки покинули мероприятие на очень ранней стадии, в общем зачете «qik», «Shichiru» и «Kirishu» занимают первые три места со 175, 165 и 120 очками соответственно.

До конца апреля, наши геймеры активно принимали участие в турнирах на еще одной платформе — The Imperial Network. Нашим игрокам не раз удавалось занять призовые места, но 24 апреля Averest, объявил о том, что российский регион блокируется и в дальнейшем к турнирам допускаться не будет.

В список блокировки попали все страны, относящиеся к российской локализации. Запрет на участие в PvP-турнирах аргументировался соглашением Innova и NCWest. Учитывая, что на той же ESL никакого запрета озвучено не было, то, вероятнее всего (по мнению авторов статьи), кому-то просто стало обидно, что турниры устраиваются для Европы и Америки, а победителями становятся российские игроки.



Отечественные геймеры, принимавшие участие в турнире - Aiselim, Kirishu, qik и Shichiru

Averest (アベレスト) 25.04.2016  
@everyone Russia & Other Banned Countries are now regionally banned from participating in Imperial Tournaments. This rule is in effect as of now.



## Из интервью с KillingGod

Тот, кто принимал участие в различных турнирах, сможет, как никто другой, лучше всего рассказать о происходящем и поделиться своим мнением об организации.

«Anoice» являются наиболее яркими представителями российских боевых школ, игрокам которых удалось завоевать лидирующие позиции рейтинга и призовые места на турнирах европейской локализации.

Об игре за Мастера клинка на арене, о соревнованиях и их организаторах, о стремлении к победе и о многих других нюансах, связанных с PvP, нам поведаст **KillingGod**, игравший на евро и занимавший там первое место в рейтинге арены.



**На евро тебе довелось участвовать в турнирах на различных платформах. Каково мнение о них с позиции участника?**

На евро я участвовал в различных турнирах: eSports Wall, немного ESL и, в основном, Imperial Tournament. В этом турнире я занимал довольно-таки неплохие места, но что самое важное — показывал хороший результат как представитель класса «Мастер клинка». В конце каждого месяца The Imperial Network устраивает Invitational-турнир (турнир по приглашениям) с лимитом участников в 16 игроков. В итоге, я дважды был приглашен на подобный «ивент».

Организация турниров на евро мне понравилась. Там очень приятные в общении админы, модераторы и другие члены команды.

Обидно, конечно, но в какой-то момент Impbns пересмотрел свое отношение к русским игрокам, выкатив бан всего региона, который они объяснили характерным пунктом правил NCWest. До этого некоторые члены нашего комьюнити, скажем так, поругались с Imperial, за что организаторы их и забанили.

Я, конечно, не хочу поднимать тему национализма, но с какой-то стороны их можно понять. Не очень ведь приятно, когда ты стараешься и делаешь турнир для своей локализации, а туда врываются люди с другого региона и банально занимают топ-места, тем самым забирая денежные призы себе.

**А есть ли у тебя уже какие-либо ожидания от российских турниров или пожелания по их проведению к локализатору?**

Я, так сказать, ожидаю то, что они нам пообещали. А пообещали довольно-таки частое проведение турниров. Также не будем забывать, что отдельные комьюнити-турниры тоже имеют место быть. К сожалению, ранее я не был знаком с «Innova» как с локализатором, так что чего-то более конкретного я пока не жду.

**Чем тебя привлекла Blade and Soul и, в частности, PvP в ней?**

PvP в Blade and Soul для меня — это вообще как отдельная игра. Пожалуй, единственная MMORPG, где настолько решает реакция. Почти любой класс при наличии реакции может задоджить скилл оппонента — это прекрасно.

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

Ведите себя достойно в PvP и всегда сохраняйте хладнокровие.





## ВИКИКОТИЯ: РУКОВОДСТВО ПО МастерУ ПРИЗЫВА

Не секрет, что Мастер Призыва является предметом бурных обсуждений. Кто-то отзывается о классе исключительно положительно, другие же — ровно наоборот, сетуя на то, что класс не вписывается в баланс игры и биться против него слишком сложно.



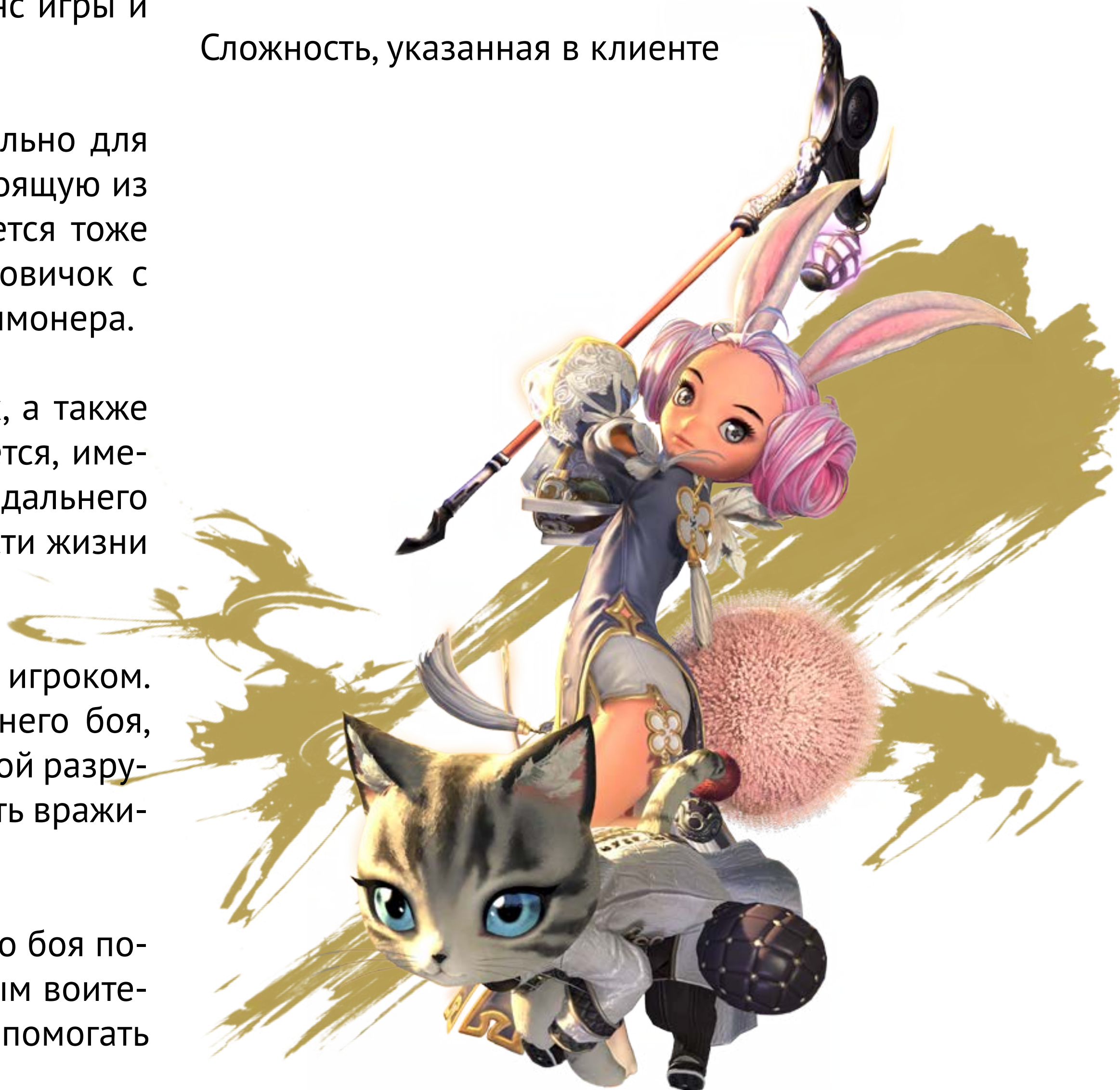
Сложность, указанная в клиенте

Класс Мастера Призыва доступен исключительно для расы Лин и представляет собой парочку, состоящую из призвателя и кота. Да-да, управлять придется тоже сразу двумя персонажами. Однако любой новичок с легкостью разберется в механике игры за саммонера.

Основное оружие Мастера Призыва — посох, а также незаменимый кот, в арсенале которого, кажется, имеется абсолютно все. Призватель — персонаж дальнего боя, имеет несколько умений, способных спасти жизни союзникам, а еще убить пару-тройку врагов.

Кот — вторая половинка мага, управляемая игроком. Пушистый помощник является бойцом ближнего боя, способным атаковать противника рядом с собой разрушительными ударами лап, головы и подвергать вражину сильнейшему стрессу, расцарапывая лицо.

Сочетание возможностей дальнего и ближнего боя позволяют Мастеру Призыва быть универсальным воителем, выживать в экстремальных ситуациях и помогать союзникам в трудную минуту.





## Роль в группе

Мастер призыва — универсальный класс, готовый подстраиваться под нужды группы в различных ситуациях. Он может быть вторым танком, помощником или дд. Мастер призыва всегда является желанным гостем в пати при прохождении сложного данжа. Правда, хоть котод и способен выполнять многие функции, но делает это неидеально.

## Стоит ли играть за Мастера Призыва?

Безусловно, стоит. Класс хорошо себя показывает в PvE и неплох в PvP, легок в освоении, не особо требователен к пингу.

Однако для кого-то класс может показаться слишком простым и неинтересным, иногда даже скучным, другим не понравятся визуальные эффекты умений персонажа или отсутствие возможности создать брутального мужчину с котиком. Каждый решает сам для себя, каким классом играть, а каким — нет.

## Экипировка и характеристики

Под экипировкой в данной статье подразумевается багуа, оружие и бижутерия. Выбирать все это необходимо в соответствии с нужными характеристиками.

## Наиболее популярный выбор для PvE:

Шанс/сила критического удара

Сила атаки

Пробивание

Почему важны именно эти параметры? Все они в совокупности позволяют значительно увеличить наносимый Мастером призыва урон, который в PvE приоритетнее защитных характеристик, так как зачастую нам важна скорость прохождения контента, а выживаемость вторична, обеспечивается умением уворачиваться от атак и скоростью реакции.

## Наиболее популярный выбор для PvP:

Защита от критического удара

Защита

Очки здоровья

Тут в точности противоположная ситуация. Наша задача — выживать, выживать и еще раз выживать! Но данный набор будет актуален только для комфортной игры в условиях фракционных сражений. После установки баланса на арену 1x1 и 3x3 игрок никак не сможет влиять на характеристики персонажа.

**Мастер призыва, безусловно, является очень сильным и сложным противником. Он может с легкостью расправиться с одним или даже несколькими врагами. Но даже у него есть свои недостатки.**

## Плюсы

Высокая вариативность действий в зависимости от ситуации

Возможность выполнять различные роли в составе группы

Легкость прохождения PvE контента. Вам не понадобится прилагать огромных усилий для освоения мира Blade and Soul, играя за Мастера призыва.

Обилие контролируемых умений.

Высокая выживаемость призвателя за счет как собственных навыков, так и скиллов питомца.

## Минусы

Необходимость постоянно направлять действия кота.

Малое количество скиллов для выхода из контроля.

Способность уклонения от атак потребует изрядной практики и хорошего чувства тайминга.

Отсутствие возможности быстро снять дебафы.



Теперь обсудим снаряжение. Если с бижутерией и оружием все понятно — просто следуем ветке морфа, то от огромного количества наборов багуа глаза разбегаются. Конечно, собирать все не имеет никакого смысла, только если ради достижений.

Этих наборов хватит для наименее затратной по времени и силам прокачке до 45 уровня. Дальше выбор остается за игроком. Наиболее популярные сборки и описание всех багуа, а также места и способы их добычи описаны в гайде на нашем форуме.



Багуа до 45 уровня



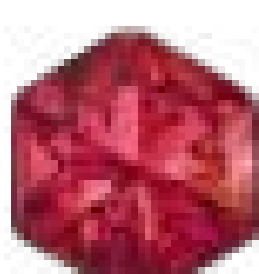
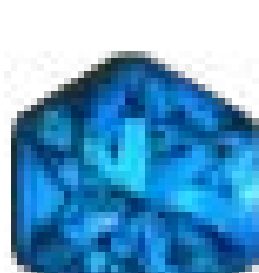

## Первичные багуа для игроков 45 уровня

Достигнув максимального уровня, игроку необходимо получить два разных набора багуа: для PvP и PvE. На первое время этого хватит.



Первичные багуа для игроков 45 уровня: PvP и PvE

## Драгоценные камни

- 
— на силу атаки/защиту, в зависимости от вашего стиля игры. Для PvE предпочтительнее атака, а для PvP можно взять защиту.
- 
— на атаку и поглощение здоровья при критической атаке.
- 
— на случайную активацию эффекта, дающего 100% вероятность нанесения двух критических атак подряд (PvE)/на шанс оглушить противника (PvP).
- 
— на восстановление здоровья и критическую атаку при увороте/блоке противника (PvE).
- 
— на силу атаки, а также на поглощение здоровья при ударе по цели, находящейся в состоянии оглушения, опрокидывания, захвата (PvP).



## Умения

Посмотреть и прочитать описание всех скиллов Мастера призыва можно в игре, нажав «К». Более подробно про использование навыков в конкретных ситуациях можно узнать [в полной версии Дайджеста на Форуме](#).

Необходимо также изучить взаимодействие Мастера Призыва с остальными классами.

## Внешний вид питомца

В самом начале пути Мастерам призыва предоставляется возможность выбрать внешний вид кота, которому, к тому же, сразу дают бесплатный фартучек.

Это не означает, что до конца игры вам придется наблюдать стандартного питомца: можно выбить парочку костюмов с монстров или боссов, а еще кардинально изменить внешность хвостатого, например, перекрасив его в розовый или превратив в тигренка. NPC, предоставляющие услуги парикмахеров и стилистов для котов, находятся на всех материках.

Стоит ли говорить о разнообразии и обилии костюмов для наших пушистых друзей? Да, их огромное количество, и каждый Мастер призыва сможет проявить себя в создании уникального образа.

Существует множество способов для получения нарядов для котов, например, некоторые являются наградой за участие во внутриигровых ивентах, продаются в игровом магазине или выбиваются с определенном шансом с монстров/боссов.

И это лишь малая часть. Более подробно с возможностями редактора внешности питомца, а также полным списком костюмов можно ознакомиться в гайде на форуме.

**Мастер призыва является уникальным по геймплею персонажем, удивительным и, безусловно, очень сильным. Выбрав этот путь в мире Blade and Soul, каждый сможет найти что-то свое, то самое, что ему понравится в данном классе.**







## СОЦИАЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ BLADE & SOUL

Чем так притягательны ММО-игры? Почему многие отдают предпочтение онлайн-проектам, в то время как «синглы» часто имеют лучшую графику и сюжет? Все дело в социальной составляющей, в людях, с которыми в процессе игры можно взаимодействовать во время PvP-сражений в мире и на арене, в совместных походах в подземелья, на осадах или других массовых ивентах, рассчитанных на группы из двух и более человек. Мы жаждем найти друзей, врагов, окунуться с ними в водоворот приключений и тайн нового, неизведанного мира. BnS в этом плане, естественно, не стало исключением.

### Конст-пати

Конст-пати — группа людей, которая на все игровые события, будь то фарм в данжах, ежедневные квесты или PvP-ивенты, ходит одним составом. Игроки, объединенные в КП, зачастую имеют общий часовой пояс или прайм-тайм (время преимущественного нахождения в игре). Кроме того, снаряжение и навык игры у членов консты обычно находится примерно на одном уровне.

Конста может собираться осознанно или неосознанно. В первом случае пати-лидер (ПЛ) составляет четкий список требований и устанавливает прайм-тайм для будущих членов. Во втором — игроки вначале изучают и фармят данжи со случайными сопартийцами, добавляя кого-то из них в список друзей.

В BnS минимальный размер конст-пати — 4 человека.

Конста может действовать как отдельная группа игроков, но чаще она представляет собой ячейку клана.





## Клан

Клан — это группа людей, объединенная под одним тагом (названием). Во многих играх такое сообщество имеет свою эмблему или флаг, форму, а иногда даже и клановый дом.

При создании БШ получает первый уровень, вместимость на 50 человек, клановый банк и автоматически присоединяется к фракции ее лидера. Максимальное число уровней боевой школы — 15. На втором уровне открывается клановый крафт, при помощи которого можно производить полезные вещи, например, дополнительную страницу билда в меню умений, талисманы для комфортного фарма фракционного дракона, зелья восстановления ХП с маленьким откатом и др. В будущих обновлениях появится возможность сМастерить даже свой уникальный клановый костюм. Правда, чтобы сделать действительно необычный наряд, придется попотеть, собирая всевозможные ресурсы.

На третьем, десятом и тринадцатом уровне боевой школы ее вместимость можно увеличить до 60, 70 и 80 персонажей соответственно.

Для повышения уровня БШ требуется:

**золото** — основная игровая валюта, которая добывается по квестам, путем покупки на аукционе или другими способами;

**фракционная печать** — ее дают за выполнение фракционных квестов, используется лишь для повышения уровня БШ;

**серебряная монета страны Нарю** — можно получить за квесты, а также она падает со всевозможных сундуков и меняется на 20 железных монет страны Нарю в обменнике инвентаря;

**кристалл** — добывается в ходе выполнения фракционных квестов, а кроме того, мешочек с кристаллами можно выменять у торговца за бобы.

На данном этапе официальная русскоязычная версия клановая составляющая в BnS слабо развита. Но уже в недалеком будущем нас ждет PvP-локация «Адский остров», в которой без сильной гильдии делать нечего, а также новая фракционная зона в Белых Горах со множеством игровых событий и, конечно же, рейдовый данж «Ночная равнина ветров», где требуется полная кооперация и согласованная работа 24 человек.

**Увидимся на просторах Blade & Soul, возможно, даже в составе одной боевой школы!**

## Зачем вступать в БШ в Blade&Soul?

В клане можно найти друзей и сопартийцев на одноразовый поход в данж, на ежедневные квесты, вступить в готовую конст-пати или же собрать ее самостоятельно.

В игре есть фракционная PvP-локация, и, будучи в клане, намного проще найти компанию для прохождения там квестов или фарма фракционных боссов, что, в свою очередь, сохранит немало нервов.

Очень часто в боевой школе есть опытные люди, которые играют за аналогичный класс и готовы помочь советом.

Наконец, более прокачанные соклановцы могут провести по сложным данжам, посвятить в хитрости их прохождения и рассказать о других скрытых для новичка механиках игры.







## ГРУППА МОЕЙ МЕЧТЫ

Если хотите стать ПЛ (от англ. party leader – глава группы) и организовать свою собственную конст-пати, то в первую очередь спросите себя: «А оно мне надо? А я готов? Чего я хочу достичь?» Четко определите цели. Необходимо понять, можете ли вы быть лидером, вести за собой людей, достаточно ли хорошо знаете игру, готовы ли потратить много времени на решение организационных проблем, на сам геймплей.

Создавая или вступая в консту, необходимо также хорошо понимать цели ее существования. Хотите ли вы вместе развивать персонажей, проходить сложные подземелья или же сражаться в PvP? Эти вопросы необходимо в первую очередь задавать лидеру конст-пати и себе.

После определения задач и стремлений нужно распределить роли. Это один из наиболее щепетильных моментов. Ведь каждый игрок хочет хотя бы раз «побыть у руля», и это является одной из наиболее распространенных причин распада группы. Именно поэтому так важно сразу обговорить данный момент. Кто из вас способен принимать решения и нести ответственность за свои слова? Кто обладает достаточными знаниями и опытом игры для управления конст-пати?

Наиболее распространенная структура консты: лидер, советник и/или заместитель (не обязательно), рядовые игроки.

### Отличительными особенностями конст-пати являются:

Оптимальный и удобный для всех участников набор классов, а также профессий для крафта.

Сыгранность и умение работать в коллективе.

Одинаковый прайм-тайм игроков (англ. prime-time – преимущественное время нахождения в игре на протяжении суток).

Дисциплинированность коллектива и возможность договариваться между собой.

Зачастую общение внутри консты помогает сблизиться и завести друзей.



Для Blade and Soul оптимальными являются группы на 4 и 6 игроков. При этом здесь отсутствует четкое разделение на роли, как в других MMORPG. Здесь нет типичных танков, хиллов и прочих. Все классы в той или иной степени способны выполнять разные функции. Однако игроки выделяют несколько наиболее подходящих составов, отталкиваясь от которых, стоит распределять классы по ролям внутри конст-пати.

Как и у любого явления, у конст-пати есть свои плюсы и минусы.

К плюсам можно отнести сыгранность игроков, оптимальное распределение классов, более высокая эффективность игры, отсутствие необходимости поиска группы для прохождения данжей, новые знакомства.

К минусам же относится зависимость от других игроков, их желаний, настроений и расписания. Высокая степень ответственности зачастую отпугивает многих людей от вступления в конст-пати.

## Функции конст-пати

Игра в конст-пати в Blade and Soul имеет как боевой, так и экономический аспект. Чаще всего сплоченная и опытная конста способна быстро пройти весь доступный PvE контент и достигнуть больших высот на арене. В этом случае лучшая экипировка собирается в кратчайшие сроки, что позволяет еще и заработать на продаже созданных/выбитых предметов. Однако, это касается только опытных игроков. Часто в один коллектив собираются и новички, и «старички». В таком случае конста, конечно, помогает еще и с быстрым, но подробным ознакомлением с игрой, всеми ее нюансами и особенностями. Здесь важнее не скорость, а качество. И, хотя быстрота прокачки такой группы может быть снижена, одиночкам за ней все равно не угнаться.

Итак, конста выполняет сразу ряд функций:

**Информативную** — люди обмениваются опытом игры, знаниями и умениями;

**Экономическую** — участники конст-пати являются самостоятельной экономической единицей;

**Вспомогательную** — игроки в кп помогают друг другу;

**Социальную** — члены консты обычно дружны и активно общаются между собой.

Таким образом, конст-пати является важной социальной составляющей для комьюнити Blade and Soul и позволяет своим членам получить от игры максимальное удовольствие, а от коллектива — пользу.

## Примеры неплохих сборок классов для группы из 4 человека:

### 1. Мастер кунг-фу + Мастер тени + Мастер стихий + Мастер призыва

Группа с таким составом будет чувствовать себя наиболее комфортно из-за большого количества сейвов (англ. save — сохранение; умение, позволяющее сохранить жизнь персонажа) и умений поддержки. При этом она больше ориентирована на одиночную цель и максимальное нанесение урона.

### 2. Мастер клинка + Мастер тени + Мастер стихий + Мастер клинка линов

При таком составе группы теряется некоторое количество урона. Однако появляется возможность безопасно наносить дамаг во время действия захвата Мастера клинка линов.

### 3. Мастер кунг-фу + Мастер тени + Мастер стихий + Мастер секиры

Эта группа является самой сложной из перечисленных, но не менее эффективной. Урона в ней больше за счет личного потенциала каждого класса и возможности их эффективного взаимодействия.



## Примеры неплохих сборок классов для группы из 6 человек:

### 1. Мастер кунг-фу + Мастер тени + Мастер призыва + Мастер стихий + Мастер секиры + любой другой класс

### 2. Мастер клинка + Мастер тени + Мастер призыва + Мастер стихий + Мастер клинка линов + любой другой класс







## МИР! КРАФТ! МАЙ!

Опытным игрокам известно, что неотъемлемой составляющей практически любой игры является крафт.

Предметы, одежда, оружие, улучшения и прочее могут создаваться с помощью крафтовых профессий. И все же, почему этот вид деятельности так важен? Даже самому воинственному герою иногда хочется отдохнуть от сражений, а чтобы провести время с пользой, многие занимаются каким-либо ремеслом. Но в представлении игроков уже сложилось мнение о том, что крафт — нудный и долгий процесс. Нужно собирать ресурсы, покупать расходники и стоять часами (а то и сутками) у станка для производства.

В BnS все иначе: почти ничего не надо делать самостоятельно. От вас требуется лишь в первый раз найти ресурс и поставить его на «конвейер». При этом вы спокойно можете заниматься своими делами, а в определенное время приходить и забирать готовый предмет.

Каждый персонаж может вступить в 4 крафтовые гильдии, две из которых — собирательные и две — производственные. Чтобы заказать товар у гильдии, в первую очередь нужно попасть в ее ряды и принять задание. В ходе выполнения первого квеста необходимо найти тот или иной ресурс. Но не думайте, что дальше так же просто. По мере повышения уровня доверия задания заметно усложнятся, и нужный ресурс уже не будет подсвечиваться. Кроме того, за успешное выполнение этих квестов можно получить опыт.

### Плюсы крафта:

можно создавать полезные предметы для своего класса;  
крафт вещей зачастую обходится гораздо дешевле, чем их покупка на аукционе или у NPC;  
также ремесло может приносить доход.

В Blade and Soul крафтовые гильдии делятся на два типа: ремесленные и собирательные — которые связаны между собой.

Чтобы заказать изделие у ремесленной гильдии сначала нужно добыть ресурсы при помощи собирательной.

Представители каждой гильдии есть во всех больших городах, однако, заказав тот или иной предмет в первый раз, его производство можно повторить дистанционно, открыв панель крафта (лат. «К»).



По большому счету вас никто не ограничивает в выборе, но, так как все гильдии взаимосвязаны между собой, для оптимального результата в крафте лучше следовать определенным направлениям.

Если хотите не уйти в минус и даже заработать: одним из персонажей вступите в гильдии жрецов, гончаров, лесорубов и земледельцев, которые производят посуду, растворители и триграммы; следующим героем зарегистрируйтесь в гильдиях кузнецов, ювелиров, огранщиков и рудокопов, которые всегда обеспечат вас молотками для починки оружия и при определенном везении алмазами; твинком можете вступить в гильдию поваров, гончаров, лесорубов и охотников для крафта еды, которая повышает некоторые характеристики, и дополнительных единиц посуды, растворителей.

Подробно об особенностях гильдий читай [в полной версии Дайджеста на Форуме](#).

Заказывая ресурсы и предметы в гильдиях, вы получаете очки доверия, которые, по сути, являются опытом, увеличивающим уровень шкалы выбранной крафтовой профессии. Чем больше этих очков, тем искуснее ваше Мастерство и шире список предметов, доступных для производства. А чем выше уровень заказываемого предмета в ремесленной гильдии, тем дороже его производство.

При выходе из гильдии очки доверия обнуляются. Но если все же решите вернуться, то все выученные рецепты останутся, и повторно их искать не придется.

Крафтовая система распространяется также и на боевые школы, где можно осуществлять совместный сбор ресурсов и крафт особых предметов.

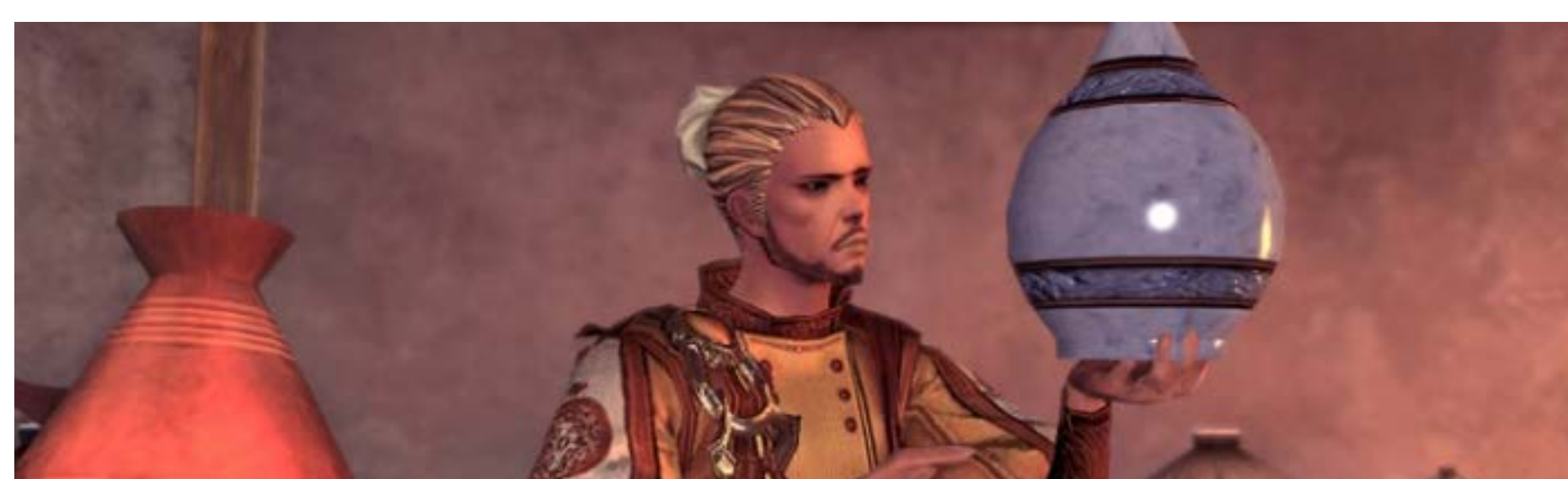
Вместе с БШ вам придется «попыхтеть», чтобы изготовить какую-то вещь. Список таких предметов расширяется с подъемом ранга боевой школы. Узнать подробнее о крафте и сборе ресурсов в БШ можно в гайде на форуме.

**Мир VnS велик и многогранен, и покорить его в одночасье сложно. Но, если ты умеешь создавать вещи своими руками, то всегда будешь в лидерах, не нуждаясь во многих полезных предметах.**

Информация по рецептам была взята из гайда Люциф



юющие самоцветы! Украшения! Камни для инкрустации оружия! И другие полезные  
е это делаем мы – гильдия ювелиров. Мы сотрудничаем в основном с собирателя  
огранщиками и рудокопами. Присоединяйтесь!







## ВОСТОЧНЫЕ МОТИВЫ В BLADE & SOUL

Ни для кого не секрет, что мир Blade & Soul буквально основан на азиатских мотивах, этим он и отличается от многих других MMO. Правда, неподкованному зрителю не всегда понятно, где же заканчиваются те самые «мотивы», и начинаются выдумки разработчиков. Тем не менее, общая картина игры точно напоминает нам что-то азиатское, наполненное духом корейских, японских и китайских легенд... Словно замороженные, пытливые игроки рассматривают каждую детальку, каждый символ и встретившихся им на пути существ, замечая сходства и различия с известными им персонажами мифов и историй. В этой статье мы поговорим об азиатских корнях игры — расскажем о том, откуда взялись названия рас, упомянем о классах, а также о мобах, которые есть не только в BnS, но и в бестиарии восточной мифологии.

### Расы и классы

Каждая из рас Blade & Soul введена в игру неспроста. Как известно, в китайской мифологии есть четыре благородных животных: дракон, тигр, черепаха и феникс. Тигра часто заменяют единорогом.

Огромные мужественные **Ваны** родились из дыхания дракона. Название расы переводится как титул — «князь». Гордые и сильные, они, как никто другой, оправдывают свое имя. Но не все так гладко, как хотелось бы.

Похоже, вместе с этой силой они получили и проклятие: согласно мифам, если один дракон прольет кровь другого, то он никогда не станет человеком. Возможно, именно это и произошло с драконами, с которыми нам предстоит сражаться в мире игры?





**Шэны** — самые мудрые и рассудительные из рас, воплощение хитрости и целеустремленности. Эти качества они унаследовали от черепахи, которая вот уже тысячи тысяч лет, согласно легендам, является основой мироздания.

Черепаха — символ благополучия, а также прозорливости и ума.

Может, именно поэтому шэнам доступно так много различных по своим параметрам классов.

**Фэны** родились из пепла великого феникса, символа обновления, посланника небес. Основными чертами фэнов являются красота, грация, преданность порядку и гармонии. В азиатской мифологии феникс символизирует женское начало, и это, как ничто иное, описывает прекрасных представительниц расы.

Самые милые создания игры — **лины**. Они сильно отличаются своей внешностью от трех других рас, но и это неслучайно, ведь их покровитель цилинь отнюдь не напоминает привычного в нашем представлении единорога. «Оно не похоже ни на лошадь, ни на волка, ни на оленя. Можно лицом к лицу столкнуться с единорогом и не быть уверенным, что это именно он», — пишется в древних текстах. Что получили лины от столь необычного животного?

Способность узреть «невидимое» и общаться с миром духов.

Не только расы поражают своей уникальностью. Мир VnS удивляет еще и выбором классов. Свои истоки они берут из древнейших боевых искусств. О связи, например, мечников и Мастеров кунг-фу с азиатскими корнями можно не говорить — это общеизвестный факт. Интереснее дело обстоит, например, с новым классом — Мастером духов (варлоком), которого нам только предстоит увидеть в последующих обновлениях.

**Мастер духов** — это класс, использующий магию, чтобы, с помощью карт-амулетов в своих руках призывать на помощь сильного демона из потустороннего мира.

Этот способ ведения боя очень напоминает японскую оккультную технику «оммёдо». Боролись оммёдзи, прежде всего, с мстительными духами несправедливо отправленных на тот свет людей. В помощь себе колдун вызывал шикигами. Существовали разные виды шикигами, но один из самых известных — дух, являющийся магическими бумажными листами, создающими иллюзию другого объекта.

Очень похоже на те амулеты, которые использует уже известный нам варлок для призыва помощника, не правда ли?





## Существа

Но хватит о персонажах, поговорим лучше о существах, которых мы могли встретить на просторах Blade & Soul. И самым общеизвестным примером является **Небесный Волк** из Волчьих Холмов, имя которого в оригинале звучит как «Аматерасу». **Аматерасу** — самое почитаемое божество у японцев, богиня солнца. Зародилась она из капель, когда Изданаки, символ мужского начала, омывал свой правый глаз. Во многих древних сказаниях она отождествляется с божественным зверем, который впоследствии часто фигурирует в MMO играх.



В игре повсеместно встречаются различные демоны. В азиатской мифологии их тоже много, и все они имеют общее название. **Екай** — мифические существа, которые окружают нас повсюду. Выбрав подходящее время и место, екай появляется снова и снова, ужасая своей силой и злобными желаниями. В пустынном рисовом поле, когда ты один. Ночью в лесу. В вихре кружащегося снега».



**Юки-онна** — в древних легендах описывается как «прекрасная белая женщина, замораживающая людей». В некоторых сказаниях говорится, что ступни юки-онна сочатся кровью. Другие же изображают ее как привидение, у которого только одна нога.

Ходит поверье, что однажды в шалаш, где укрывались от снежной бури мальчик и отец, зашла юки-онна. Она прислонилась к отцу и превратила его в лед, а юноша за всем наблюдал, пребывая в диком ужасе. Но молодой человек ей понравился, и она сохранила ему жизнь. Правда, взяла с него обещание, что он никогда и никому не расскажет о том, что видел. Спустя несколько лет юноша рассказал об этой истории своей жене. В миг она стала белой и похолодела. «Я — та самая юки-онна, ты нарушил свое обещание», — прошептала она, исчезнув в снегах, и больше ее никогда не видели.



Говоря о женщинах, невозможно также не упомянуть **Нурэ-онну**, встречавшуюся в старой версии Белых гор. Она обладает весьма странной внешностью — это существо, являющееся наполовину человеком, а наполовину змеей. Нурэ-онна — обязательно женщина-вампир, живущая у водоемов, чаще у рек и озер, ожидающая свою жертву и обманом вынуждающая ее приблизиться. Хотя это существо и обладает недюжей силой, оно все равно предпочитает действовать хитростью. Согласно легендам, нурэ-онна превращается в женщину с ребенком на руках, просящую рыбаков или путников помочь ей. Если жертва соглашается подержать дитя, то сверток с ним становится настолько тяжелым, что человек не может сдвинуться с места. Тогда то Нурэ-онна и нападает.





Золотой великан, босс у колеса удачи в пустыне, похож на одного из двух каменных стражей Будды, имя которым «Kongōrikishi» или «Niō». Их статуи до сих пор повсеместно встречаются у входа во многие буддийские храмы. Эти два великана защищают от сил зла.

Сам босс из BnS напоминает первого из них, «Misshaku Kongo» или «Агуō», вооруженного огромным молотом. К тому же, наш Золотой великан тоже охраняет вход в святое место. Кстати, тема двух огромных стражей встретится на просторах игры, как минимум, еще раз – в подzemелье «Спиральный Лабиринт».



## Действия

Помимо существ и рас, в игре встречаются и другие составляющие азиатской культуры.

Так, быстрая походка, которой персонаж обучается на протяжении своего развития, имеет характерное название «Qing gong». А реально существующий комплекс упражнений для укрепления духа называется «qìgōng». Нам же он известен как цигун.



Интересующиеся китайскими боевыми искусствами отмечают, что занятия цигуном повышают боевые возможности. К тому же, его используют и в медицинско-профилактических целях. «Qinggong» – также название методики китайских боевых искусств. Ученик прислоняет к стене доску под определенным углом и забегает на нее. Постепенно угол становится меньше и меньше, а Мастер уже способен буквально бегать по стенам.



Напоследок, стоит рассказать и о триграммах, которые каждый из нас собирает для увеличения боевой мощи персонажа.

Их количество и обозначения тоже взялись неспроста. **Триграмма** (восемь гуа, письменность из восьми знаков или ба-гуа) – философская система древнекитайской протописьменности, состоящая из восьми знаков, основана на дуализме инь-ян. Целая черта (ян) – это светлое, мужское начало, а прерванная – темное, женское. Все они взяты из великой Книги Перемен.

**Очевидно, что влияние восточной мифологии на формирование мира Blade&Soul оспорить невозможно. И это действительно здорово: изучая просторы игры, каждый из нас не только рассматривает красивую картинку и принимает участие в боях, но и перемещается в наполненную азиатскими мотивами вселенную, духовно обогащается и открывает для себя что-то новое на каждом шагу.**







## ВСЯ ПРАВДА О ФЭНАХ

В Blade and Soul каждая раса имеет множество своих тайн и загадок. Не исключением являются и кун. Вы подумаете: «Кто такие кун?». Что ж, данный вопрос будет уместен и разумен. Многие старички BnS запомнили эту расу именно таким названием. Но на просторах русских серверов вы не увидите кун, так как русские локализаторы решили подобрать более подходящее имя этим прекрасным созданиям. И знаете, у них это получилось. Они назвали их **Фэнами**.

### История расы

Фэны — это прекрасные создания, чья красота не знает границ. Их прародительницей является сама царь-птица Фэнхуан. Она олицетворяла огонь, который дал начало жизни фэнам. Со временем птица состарилась и после своей смерти оставила древо, несущее особые плоды. Именно из них в дальнейшем стали появляться на свет эти очаровательные существа.

Но когда мир окутала тьма, древо отцвело и перестало плодоносить. Обеспокоенные своим будущим, фэны устремились под землю на поиски живых ростков. В самых низах подземелья они смогли найти один не поглощенный тьмой побег. Они хотели забрать его наверх и ухаживать за ним там, но это слишком опасно. Посему было решено оставить росток и заботиться о нем здесь, в безопасности, куда тьма еще не добралась. Таким образом род изящных красавиц и гордых воительниц не прервался.





## Особенности расы

Мы подходим к одной из интереснейших частей. Давайте попытаемся раскрыть тайну уникальности фэнок.

### Загадочное отсутствие мужского пола

Одной из главных особенностей расы является то, что играть можно лишь за представительниц женского пола. По неизвестным причинам мужчину фэна создать нельзя. Об этом повествует их описание в игре, которое можно прочитать при выборе расы: «загадочная раса, а мужчин фэн никто не видел».

Быть может, многие заметили тенденцию, которая преследует большую часть игр корейского производства. А именно: среди всех рас всегда есть такая, что окутана тайной и имеет некоторые ограничения (одно крыло, нет представителей одного из полов и т.д.). Особенно часто наблюдается именно наличие лишь женского пола в расе. Объяснить сие недоразумение можно в принципе одним явлением: внешность в женском варианте модели персонажа обладает зашкаливающей изящностью и грацией, что создать мужчин под стать — крайне проблематично, попросту чтобы игроки не плевались в сторону сильной половины.

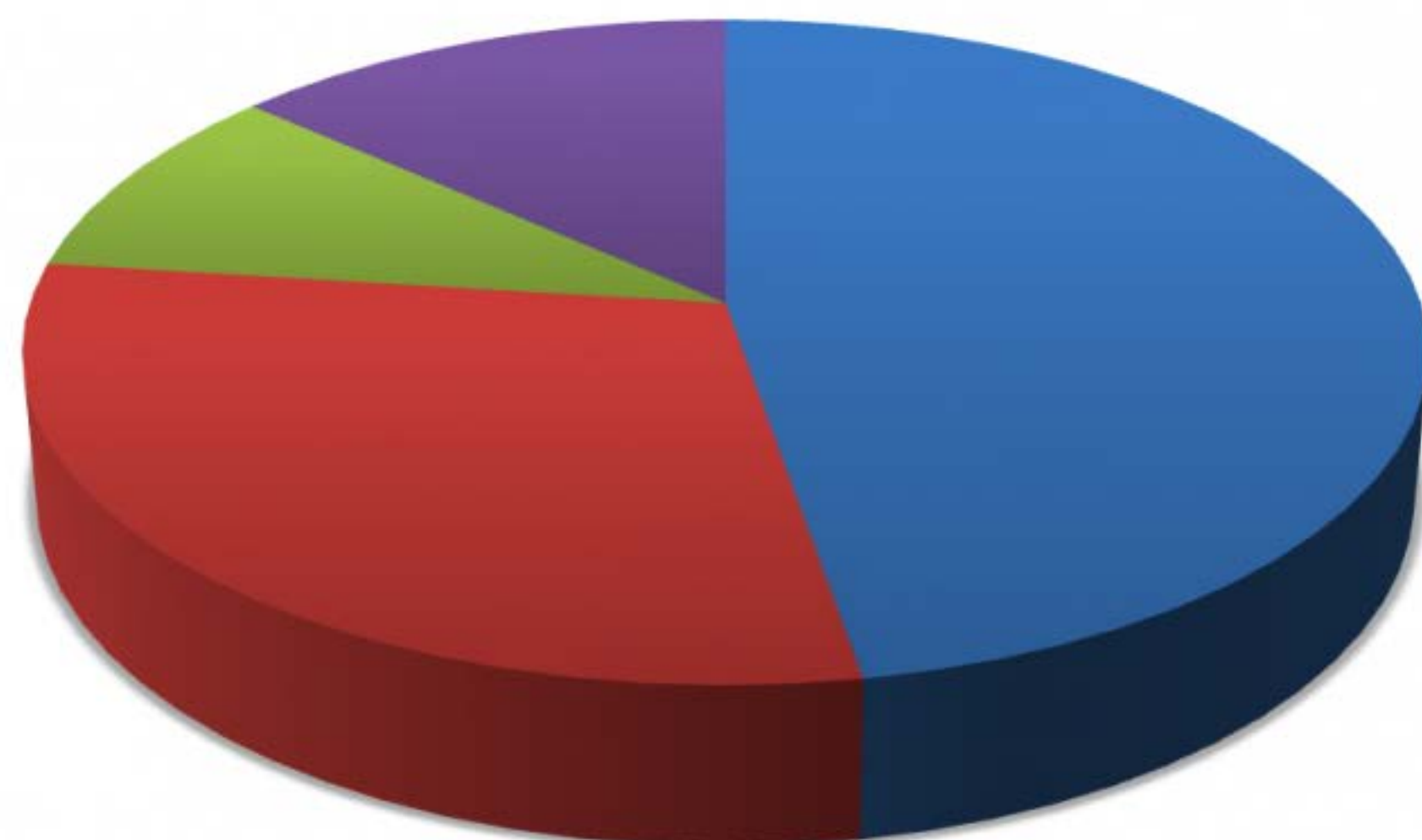
### Кривые ножки — миф или реальность?

Дабы передать всю воздушность и изящность расы, разработчики создали ее так, что в большинстве случаев девы выходят довольно худощавыми, а их ножки слегка отдают кривизной. Для завершения образа у фэн ранее был довольно размеренный и странный бег, который вкупе с не очень ровными ногами выводил вроде плавные движения, а вроде и какие-то нелепые. Именно по этим изъянам большинство игроков узнавало фэнок, ведь действительно, трудно было не заметить эти изящные и в тоже время немного подкошенные ножки при беге. Ныне вы не увидите такой неуклюжий бег, выражающийся в летящей походке, так как разработчики решили убрать его и заменить на нормальный. Тем самым они забрали одну из особенностей расы.

### Выбор класса для Фэн

При создании персонажа мы задумываемся не только о выборе расы, но и класса. Остановившись на утонченной фэн на текущей версии клиента, вам предложат три класса: Мастера стихий, Мастера клинка и Кунг-фу Мастера. В будущем этот набор расширится еще на один класс — Ци Мастера. Но какой среди доступных будет идеален для них? Мы провели опрос, чтобы узнать это.

Более подробно узнать про выбор класса для расы Фэн можно [в полной версии дайджеста на Форуме](#).



**Мастер Стихий**



**Мастер Клинки**



**Мастер Ци**



**Мастер Кунг-Фу**



## Представители расы среди игроков

Как известно, среди множества игроков есть люди, которые играют за фэнов. Из них мы решили опросить троих. Ими оказались Мастера стихий Rimma, Ensnare и Fenling. Они не отказали в нашей просьбе ответить на несколько вопросов и даже решили поделиться скриншотами своих персонажей.

### Почему именно фэн? Чем привлекла эта раса?

**Rimma:** Когда я только начинала играть, случайно тыкнула, даже не читая особенностей рас. Сейчас же могу сказать, что эта раса сама по себе очень красивая, привлекает своей утонченностью, хрупкостью и нежностью.

**Ensnare:** Начиная играть в BnS, я обратил внимание на внешность этой расы, и она меня привлекла своей женственностью. По мне, так она у них ярче выражена, чем у других рас.

**Fenling:** Впервые при создании персонажа (хотел начинать играть именно магом) мне были доступны всего две расы: фэн и лин. Последние же не «зацепили» с первого взгляда, поэтому выбор пал именно на расу фэн.

### Какой класс считаете подходящим для них?

**Rimma:** Мастер Стихий и Мастер Клинка. Потому что эти два класса наиболее подходят, на мой взгляд, расе Фэн. Сама играю за Мастера Стихий. Это очень интересный класс и достаточно несложный в освоении определенных континентов.

**Ensnare:** Мастер Стихий и Мастер Клинка. Сам я играю за Мастера Стихий и считаю, что этот класс подходит больше всего.

**Fenling:** Подходящими классами для данной расы считаю Мастера стихий и Мастера клинка. Кунг-фу Мастер смотрится немного нелепо. Сейчас же планирую создать, помимо Мастера стихий фэн, также и лина.

### На что опирались при выборе расы? На доступный набор классов или эстетические особенности?

**Rimma:** Как я уже говорила, когда только начала играть, выбрала фэн случайно. Но сейчас с уверенностью могу сказать, что выделила эту расу из-за эстетических особенностей.

**Ensnare:** Выбирал расу по особенностям внешности.

**Fenling:** При первом знакомстве с игрой было желание начать именно с Мастера стихий. Но сразу же я увидел, что для меня доступны только две расы: фэн и лин. «Создания малого роста» несильно мне приглянулись, поэтому выбор пал на фэнов.



Rimma



Ensnare



Fen ling



## Каковы недостатки расы? Что вам не нравится?

**Rimma:** Не вижу недостатков этой расы, мне она очень нравится, поэтому, на мой взгляд, она идеальна.

**Ensnare:** Недостатками считаю плохо прорисованные ноги, а ныне то, что фэнам присвоили «новый» бег, взятый у другой расы.

**Fenling:** Главным недостатком расы считаю их ноги «восьмеркой». Дабы избежать этого, придется работать с редактором персонажа. Также хотелось бы увидеть для фэн возможность играть за Мастера тени.

## Как вы думаете, почему в расе только одни дамы?

**Rimma:** Полагаю, так задумано историей и сюжетом игры. Мужскому полу не место в этой расе.

**Ensnare:** Историю расы надо читать. Я не читал, поэтому мыслей нет. Но думаю, что тем самым разработчики просто хотели придать загадочности.

**Fenling:** Я считаю, что фэны в каком-то смысле амазонки, и в их народе мужчинам не место.

## Сюжетные представители расы

Уже в начале игры мы встретим двух самых знаменитых представительниц расы фэн: Чин Соен и ее учителя Пи Воль. Первая нагрянет на школу, дабы отнять Сумеречный клинок, поквитаться с Хон Соккыном, а также, волей судьбы, одарить нашего героя Сумеречной раной. Пи Воль же буквально на миг появляется незадолго до нападения, а потом игрок может увидеть, как «Хранитель меча» погружается на дно моря прямо к главному герою, дабы помочь тому выжить и дать свое нехитрое поручение.

Встретились же две самых ярких представительницы расы фэн, как уже видели проходящие сюжет, в Городе духов. Там, после завершения битвы с демонами, Сумеречный клинок словно почувствовал нечто и задрожал в руках «Хранителя меча» Пи Воль, и она решила посмотреть, что же это такое. На мосту под грудой камней нашлась маленькая темноволосая девочка, которая страдала, будучи пораженной тьмой. Тогда, несмотря на предостережения «Светлого демона» Ик Сануна, Пи Воль решила исцелить дитя и взять ее в ученицы. Той темноволосой девочкой и была маленькая Соен...

**Мы приоткрыли лишь завесу тайны о загадочных фэн и поведали все, что знали. Остальное придется открывать самим, если начнете играть за этих чудесных красавиц.**

**Хотя, в том и смысл их загадочности, что абсолютно все о фэн вы не сможете разузнать.**







## НОВИЧОК: ПРИГОВОР ИЛИ НОРМА?

Щебеча ангельскими голосами, покачивая аппетитными бедрами и виляя пышными хвостами, Blade&Soul заманивает в свои ряды новичков, наивно полагающих, что игра эта — ни что иное, как инкубатор милостей и няшностей. Однако стоит начинающему Мастеру чуть расслабиться (или того хуже, по неопытности надеть на себя альянсовый костюм), как в тот же момент някающие девочки оскалятся и загрызут бедолагу. Приветливый, казалось бы, мир сразу показывает себя во всей красе: и учителя нашего убили, и предатели сплошь и рядом, вдобавок любой «старожила» не упускает возможности оскорбить новичка, дабы потешить свое чсв. И если смириться с неожиданными поворотами сюжета не составляет труда, то постоянные колкости и обвинения в нубстве заставляют опускать руки и мириться с ролью «краба». Но так ли плохо быть новичком?

Blade and Soul вышла еще в далеком 2012, поэтому неудивительно, что многие успели не только изучить игру, но и стать в ней настоящими асами, которые наизусть знают все свои комбо, слабые места любого босса и с легкостью побеждают на арене. Среди ветеранов BnS немало тех, кто считает новичков чуть ли не людьми второго сорта: еще на старте ЗБТ не раз приходилось сталкиваться с грубостью в чате по отношению к начинающим ученикам Пути Хона. Конечно, подобное поведение ничуть не красит человека. Хотя именно такой контингент составляет основную часть знаменитого «русского комьюнити», которое так не любят адекватные игроки.





Чаще всего новичков отличает незнание всех особенностей данжей, своего класса, алгоритмов правильной заточки и сбора экипа, но многое есть в гайдах. Например, в прошлом номере Дайджеста была статья с советами для неопытных игроков. Все это обязательно к прочтению, чтобы впоследствии чувствовать себя намного комфортнее в новом виртуальном мире.

Существует и та сторона игры, о которой не пишут гайдов, а именно неадекватное отношение «профессионалов» к новичкам. Даже поиграв буквально на месяц дольше, многие уже возвышают себя над вновь прибывшими и стремятся их всячески задеть. Наиболее остро проблема стоит сейчас. С одной стороны, Blade and Soul нельзя назвать новым проектом, но с другой – русские сервера открылись совсем недавно, поэтому велико число тех, кто до этого момента не слышал об игре. Идя в данж с рандомами, приходится морально готовиться к оскорблениям в адрес новичков и перепалкам в чате, что только мешает прохождению.

**Что же делать, если в пати попал новичок? Лучше всего проявить уважение к тем, с кем находишься в одной группе, соблюдая несколько простых правил:**

1. Пять минут объяснений гораздо продуктивнее ругани на протяжении всего прохождения. Большинство боссов в BnS достаточно простые, поэтому рассказать о тактике боя не составит серьезного труда, зато сэкономит нервы абсолютно всем.

2. Не оскорбляйте никого за незнание каких-либо аспектов игры. Все когда-то начинали и совершали глупые ошибки. Поэтому вместо обвинений лучше спокойно рассказать новичку что-то полезное. Оскорбления еще никого не делали умнее.

3. Идя в данж с рандомами, будьте готовы к вайпу. Даже если это самый простой инстанс, нужно понимать, что всегда есть шанс попасть в группу к неопытным игрокам. В этом случае вы можете как спокойно все объяснить, так и просто выйти из пати: данжи в BnS без отката.

**Да, эти советы в первую очередь для тех, кто давно разобрался в BnS и ее нюансах. Главная же задача новичков: прислушиваться к мнению опытных игроков, читать гайды и учиться. Ну и, конечно, не стоит забывать про уважение, причем обеим сторонам. Только тогда игра может стать действительно интересной.**

## Что делать новичку?

1. Ищите компанию. Если вы совсем ничего не знаете, то лучший способ научиться – слушать более опытных товарищей. Можете искать как Боевую школу, так и конст-пати. Есть много людей, готовых помогать новичкам.

2. Уделяйте внимание своему экипа. Переводите оружие и бижутерию на новый уровень при первой возможности, собирайте багуа. Это не только облегчает кач, но и упростит прохождение данжей и поможет избежать нападков из-за «неодетости» персонажа.

3. Ходите на арену. Сражение с сильными противниками – лучший способ выпрямить руки, изучить другие классы, разобраться в собственных умениях. Не бойтесь умирать или проигрывать.

4. Не ищите легких путей. Все говорят, что этим классом можно пройти часть данжей соло, но у вас не выходит? Попробуйте, старайтесь понять, что делаете не так, вырабатывайте тактику боя. Это усложнит прокачку, но поможет быстро выучить все комбинации.

5. Экспериментируйте с билдом. Сколько людей – столько вариантов раскладки. Подбирайте навыки под себя, основываясь на личном опыте, тактике и знаниях.

6. Не бойтесь критики. Если скажут, что ваш билд ужасен, а багуа подобраны отвратительно, не обижайтесь, а лучше спросите совета.





## ГЕРОЙ - ТВОЕ ОТРАЖЕНИЕ

Как только мы ступаем на порог Blade and Soul, сразу встаем перед непростым выбором: каким классом играть. Почему кому-то тяжело определиться, а кто-то знает наверняка? Какая связь между характером человека и тем путем в игре, который он выбирает?

Многие по собственному опыту прекрасно знают, как сложно бывает выбрать основу в любой игре, и BnS — не исключение. К тому же, все классы тут уникальны, у каждого особенная, интересная система боя.

Большинство из нас подходит к этому решению достаточно ответственно, чтобы не ошибиться. Ну а выбор сложности зависит от предпочтений самого игрока: любит ли он преодолевать трудности или хочет наслаждаться игровым процессом, раскидывая стоящих на пути врагов налево и направо.

Существует мнение, что самым легким классом в игре является Мастер призыва, мол, и делать ничего не нужно — за тебя поработает кот. Но стоит учитывать, что нужно еще научиться управлять этим самым котом. Поэтому не для всех этот класс легок и удобен. Мастерами призыва часто управляют игроки, которые предпочитают играть соло, так как класс более чем самодостаточен. Им может быть только представитель расы лин, поэтому саммонер понравится тем, кому симпатичны милые персонажи — чибики. Также котовод подходит для любителей атаковать с расстояния, не впускаясь в общую кучу воюющих, куда можно отправить пушистого питомца.

**Чтобы узнать мнения игроков, был проведен небольшой социологический опрос. Я задала респондентам пару вопросов: «Какой класс является основной? Как выбор связан с твоим характером?»**

**Aliquam:** Моя основа — Мастер клинка. Превосходный класс. А если это еще и шикарная фэночка, то он становится в пятьсот раз грациознее и прекраснее. Мне нравятся их движения. Такие красивые, но в то же время быстрые и... дерзкие. Этим мы и схожи — движениями. Люблю красивые атаки с примесью жестокости.

**Hellsee:** Я никогда не питала особую любовь к легким и однообразным классам, т.к. к ним быстро пропадает интерес и желание играть. По этой причине перепробовала множество вариантов, но больше всех мне понравился Мастер кунг-фу. Я люблю разнообразие, а у него много всевозможных комбо-атак и интересный стиль боевки. Также хочу чувствовать себя важной составляющей пати и держать на себе агр босса. Мастер кунг-фу как раз отлично подходит для этого. К сожалению, на руофе у меня очень высокий пинг, и я вынуждена смириться с тем фактом, что придется брать класс, более подходящий для таких больших задержек, чтобы было удобно как в PvE, так и в PvP.



Любители классов range (дальнего боя) могут выбрать и Мастера стихий. Хорошо подходит для людей, которым нравится приносить большую пользу в бою (вероятно, и в жизни). Они могут использовать щит против врагов, а еще спасать от массовых ударов боссов. Также идеальным станет для тех, кто неравнодушен к природным стихиям: воде, огню — и ярким спецэффектам. Мастера стихий имеют мало защиты, поэтому игрок должен уметь вертеться и быстро принимать решения в бою.

Тем, кто выбирает из классов melee (ближнего боя), приходится сложнее, т.к. вариантов больше, и все они имеют зрелищные скиллы — тут нелегко определиться. Первым нельзя не отметить такой уникальный класс как Мастер тени. Конечно, название говорит за себя: он сражается в тени, становясь невидимым для врага, использует яд при каждом ударе. Про человека, выбравшего данный путь, другие игроки зачастую говорят, что он предательски бьет со спины. Кстати, этот прием распространен в PvP. В PvE же приносит большую пользу из-за своей ловкости и наносимого урона. Класс понравится тем, кто любит сложности и их преодоление, кто может приспособиться к любой обстановке и ситуации. «Син» — для стратегов, предпочитающих охотиться на жертву, непрерывно отслеживать ее, сидя в инвизе. Тот, кому в игре нравится не просто убивать, а превращать это дело в искусство, действительно полюбит путь ассасина.

Что же касается Мастера клинка? Использует, казалось бы, обычное для грд оружие — меч. Аналогичный класс можно встретить практически в любой игре, однако в BnS он нестандартный, не обычный «танк» и не типичный воин. Все его движения плавны, а умения красивы. Порой он кажется очень хрупким, но надежным. Будет верным другом людям, на которых можно положиться, которые поведут за собой других и успокоят буянящего босса (в игре или в жизни). Мастер клинка всегда поставит непробиваемый щит и удержит зазнавшегося владыку подземелья на себе, пока группа переводит дыхание, или же защитит от дальних атак клинками. Имеет много контролирующих и спасающих от ударов умений, что делает его довольно неуязвимым.

Мастера клинка линов многие считают уменьшенной версией бма — спешу развеять сей стереотип. Это абсолютно уникальный класс, из общего — только оружие и умение «выпад». Принадлежит к одной расе — лин, о чем говорит название. Мастер клинка линов шустрый и стремительный, умеет уворачиваться, и порой в него даже сложно попасть (в частности из-за скилла на кнопке Tab). Иногда кажется, будто он двигается и бежит

**Хикка:** Основа — Мастер стихий. Я люблю сейвить — нравится представлять, как члены пати благодарят меня и считают неплохим «форсом». Хочу спасти людей от угроз, делать игру других комфортнее и ощущать себя полезной. Так же и в жизни, нравится, когда поддаются моему влиянию и нуждаются во мне, это приятно.

А еще считаю форса практически неуязвимым, так что отлично чувствую себя как в соло, так и в команде, ибо я и в жизни не люблю постоянно зависеть от других людей.

**Neno:** Играть буду за Мастера секиры. По-моему, это единственный класс в BnS, подходящий мне... даже не по характеру больше, а по жизни. Вероятно, мне хотелось бы быть похожим на типичного вана. А двуручной фигней я и в реале размахиваю — играю в хоккей.

**Влад:** Основа всех основ — Мастер призыва. Лины являются моей любимой расой. Нравятся эти милые создания, и кот довершает образ. Вдобавок, Мастером призыва я лучше всего умею играть.

**Satosha:** В жизни люблю, чтобы все было так, как я хочу. Чтобы мое мнение и решение были важнее, чем других людей. Если со мной не соглашаются, нахожу обходные пути. Если меня предают, то долго порчу жизнь обидчику. Предпочитая шумные компании, я порой люблю побыть в одиночестве, чтобы меня никто не видел и не слышал.

Поэтому, перепробовав множество классов в BnS, я остановилась на ассасине из-за того, что этим он и похож на меня. Им можно играть в полном одиночестве, когда этого особенно хочется. А его быстрые и сильные атаки, яды, ловушки и, конечно же, инвиз действительно могут испортить жизнь противнику (особенно в PVE). Также, для такого любителя держать все в собственных руках, как я, у него найдется множество контролирующих скиллов. Мастер тени — это класс, который требует прямых рук, а значит, и постоянного процесса тренировки и самосовершенствования.

А самая главная причина моего выбора заключается в том, что раз за разом я могу проигрывать целые истории своим персонажем, прокручивать множество комбинаций в голове, создавать что-то новое и интересное. Мастер тени — это art of murder, это assassination art!



Поэтому этот юркий боец без сомнения понравится любителям не стоять на месте, быстро перемещаться и крутиться. Ну и, конечно же, тем, кто с симпатией относится к няшным линам.

Самым сложным по количеству различных комбо и наиболее зависимым от реакции игрока считается Мастер кунг-фу. Выбрав такой путь в BnS, пользователь должен знать, на что идет. Кастетчик имеет достаточное количество защитных умений в своем арсенале, однако ими нужно научиться вовремя пользоваться. На опытного игрока этого класса, как и на Мастера клинка, может положиться вся пати, доверять держать босса. Очень важна грамотная расстановка скиллов. Он понравится равнодушным к преодолению трудностей и разработке стратегий. Несмотря на затруднения в освоении, также придется по душе людям, которые по-настоящему любят традиционные боевые искусства, ибо именно Мастера кунг-фу можно считать поистине отражением азиатской культуры и спорта.

А самым «брутальным» в BnS по праву считается Мастер секиры. Класс принадлежит только расе ван, которая штампует больших, крепкого телосложения персонажей. Кому приглянулись мощные мускулистые мужчины и дамы, размахивающими огромными топорами — начинайте играть именно за Мастера секиры. Подойдет он и людям, которым нравится держать на себе босса и контролировать ситуацию, а еще валять врага на земле, а потом брать в захват и вытворять что угодно. У Мастера секиры большой набор уникальных контролируемых и защищающих умений, а также высокое ХП, что позволяет ему выживать даже, если все члены команды полегли. Идеален для настоящего «предводителя» в душе или на деле.

**Конечно, все приведенные выше мотивы и взаимосвязи не являются истиной в последней инстанции, кому-то могут вовсе не подходить, а кто-то посчитает данные «теории» чепухой.**

**Выбрав класс, со временем мы привязываемся к нему, считаем своим другом, начинаем понимать его действия и движения и проживаем его историю по-настоящему в этом насыщенном опасностями и крутыми сюжетными поворотами виртуальном мире.**

**В конечном итоге, все сводится к тому, что мы наполняем нашего героя характером и эмоциями, и он становится отражением нас самих.**

**Tamiri:** Мастер клинка линов — моя основа. Не люблю быстро все делать, бежать, сломя голову, или что-то подобное. Но, если у меня есть какие-нибудь обязательные дела, то вот тут нужно встать с утра пораньше, быстренько от них отделаться и заняться своими любимыми. У этого класса есть и другой аспект — во время прохождения данжей он — незаменимый помощник: и баффы может дать на боссах, и команду спасти от массовых атак, и при использовании скилла на 4 сделать бесконечным ци на несколько секунд. По характеру я такая же — стараюсь всем помогать. «Лсмы» также зависимы от реакции, что, безусловно, нравится.







## ПОЧЕМУ МУЖЧИНЫ ИГРАЮТ ЖЕНСКИМИ ПЕРСОНАЖАМИ?

Любая игра жанра ММО таит чудеса и открытия. Это и освоение невиданных горизонтов, и изучение тактик против врагов, и поиск теплого места, которое, возможно, вы назовете «домом», и стремление к высотам, и, конечно же, новые знакомства. Сейчас мало кого может удивить изящная Шэн, за которой скрывается суровый парень по имени Никита, или же очаровательная линка-лисица с милым котиком, в «момент истины» говорящая глубоким басом в ваших наушниках и представляющаяся Виталием. Так давайте же попробуем ответить на вопрос, почему парни создают женских персонажей? В чем причина, казалось бы, столь странного выбора?

### «Потому что красиво»

Этой причине отдают большее предпочтение настоящие ценители женской красоты. Они берут на себя роль скульпторов, создающих свой идеал путем длительного подбора и сравнения. С такими красотками не грех преодолеть огонь и воду. В качестве основы авторы виртуальных лолит чаще используют героинь аниме, манги, фильмов, других игр или реальных девушек, а также вовсе пользуются бурной фантазией. Прелесть игры за таких персонажей состоит в получении эстетического наслаждения. При созерцании созданного шедевра сердце стучит быстрее, уголки рта поднимаются вверх, и в голове крутится лишь одна мысль: «Она прекрасна! Я могу любоваться ею бесконечно!»



Для коллажа были использованы скриншоты авторов: Лин – Анна Филатова, Ван – Grey, Фэн – Ovelia, Шэн – Надежда Воскресенская



Автор данных красавиц – тоонпарк



## «Потому что прикольно»

Для части игроков основополагающим является не созерцание, а само действие. Почему? Ответами на этот вопрос могут послужить творческие произведения кинематографа и мультипликации. Истинных любителей фильмов или аниме, главными или второстепенными героинями которых являются смертоносные воительницы или несокрушимые девочки-волшебницы, привлекает сам стиль битвы за женского персонажа. Грация, идущая вразрез с грубостью, очарование, которое враждует в непреодолимой схватке с жестокостью, могучая сила, заключенная в длительных тренировках — все создает тот неповторимый образ, за которым хочется следовать, благодаря которому стоит совершать безумные или геройские поступки, знакомый и желанный не на яву, так в виртуальном мире.

Действительно, взгляните, как изящны танцы с мечами у Фэн и Шэн, как плавны взмахи посохом у Лин, как Ван управляет секирой в грубых руках, как Фэны и Лины летают в потоках струящейся огненной и ледяной магии! Все в VnS воодушевляет на создание женского персонажа и получения удовольствия именно через поединки и ожесточенные бои.

## «Потому что легче играть»

Этих геймеров сложно назвать ценителями, хотя и среди них бывают люди с чувством прекрасного. Первой категорией таких игроков движут мотивы, связанные с легкой наживой и стремлением к упрощению геймплея. Ведь если персонаж симпатичный, а составить историю о себе в женской форме не составляет никакого труда, то довольно легко промыть мозги ищущему любви и приключений игроку, который моментально растает и начнет доверять.

Вторая категория встречается реже, но тоже имеет место быть — эдакие интернет-шутники, предпочитающие общаться, представляясь таинственными и прекрасными незнакомками, а потом разбивать надежды собеседника и раскрывать свою истинную сущность.

**Разобраться в причинах совсем непросто, так как их может быть как одна, так и несколько. В данной статье я попытался перечислить главные ответы на вопрос: «Почему мужчины играют женскими персонажами?» Кто-то сможет найти среди представленных мотивов свои собственные, а у кого-то, возможно, совсем иные мысли на этот счет. Да и какая разница, какого пола персонаж, главное, чтобы человек был хороший!**



Для коллажа были использованы скриншоты авторов: Фэн - Виктория Пирожкова



Для коллажа были использованы скриншоты авторов: Ван - Leona Blackbird, Ван - Ольга Цой, Шен - frauen



Акатафари  
никтомец Акатафари  
ИЗЯ



## ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Насколько мы привыкли к тому, что у каждой вещи, события или явления в жизни есть название, настолько же привыкли и к именам собственным. А Чем мы руководствуемся, давая имена персонажам? Являются ли они нашими альтер эго, или же мы создаем для них отдельную жизнь, а иногда даже целую реальность?

Имя — всегда не только набор символов и звуков, а, в первую очередь, смысл, который оно несет в себе. И это касается не только имени в реальной жизни, но и такой, казалось бы, простой вещи, как ника в любимой игре. Создавая персонажа, мы часто вкладываем в него частичку себя, своей личности. Тогда выбор ника становится чем-то очень значимым.

Чтобы протянуть ту самую связующую ниточку между реальным миром и виртуальным, мы дарим персонажу имя, тем или иным образом связанное с нашей жизнью. Какие это могут быть ники? В первую очередь, приходят на ум реальные имена. Но порой безжалостная игра не дает сделать такой выбор, оповещая о том, что «данное имя уже используется». Что же теперь? Следующий этап — производные, благо, русский язык богат на суффиксы и приставки: Анка, Мари, Алекс... Ой, снова все занято! Что делать? Тогда обратимся к прошлому. Как вас называли в школе? А может, родители придумали какое-то интересное имя, помимо обычного? Прикипевшее прозвище — тоже часть жизни, и мы часто переносим его в игру. Вариантов масса, и все пестрят разнообразием! Но для каждого они будут индивидуальны.

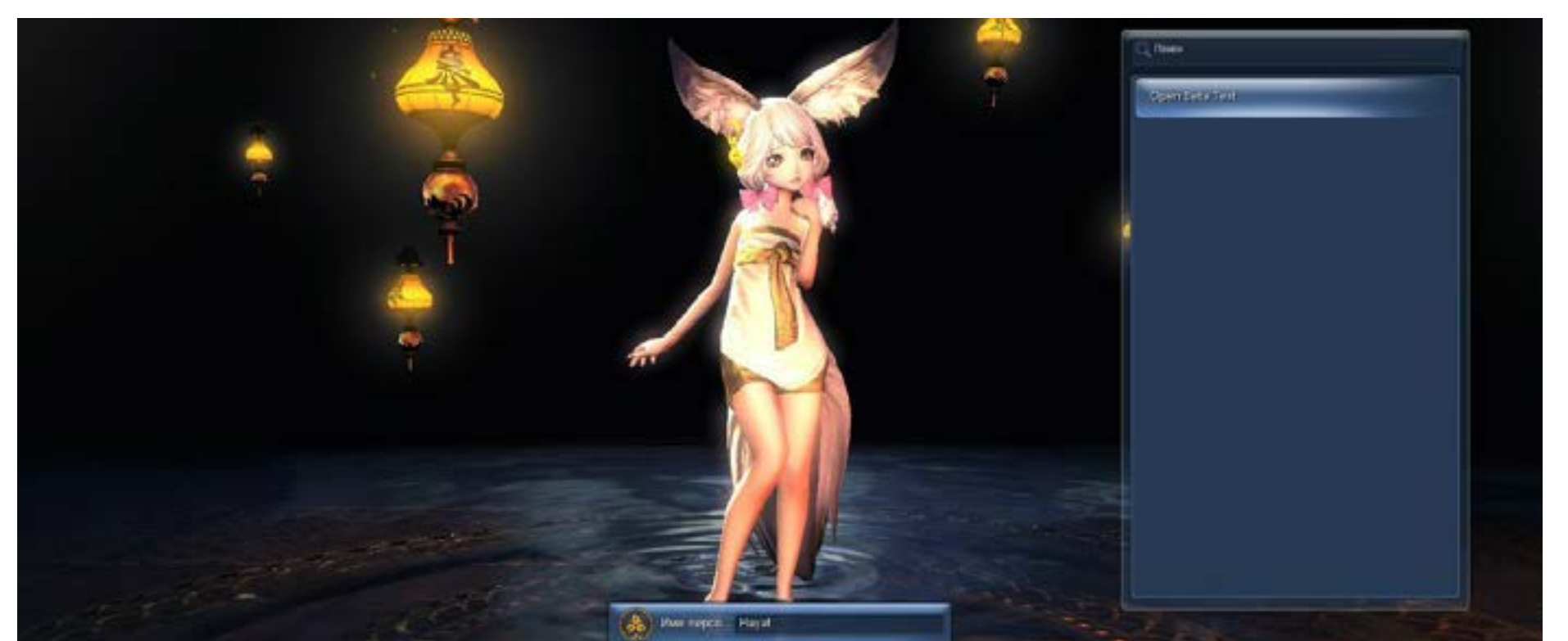
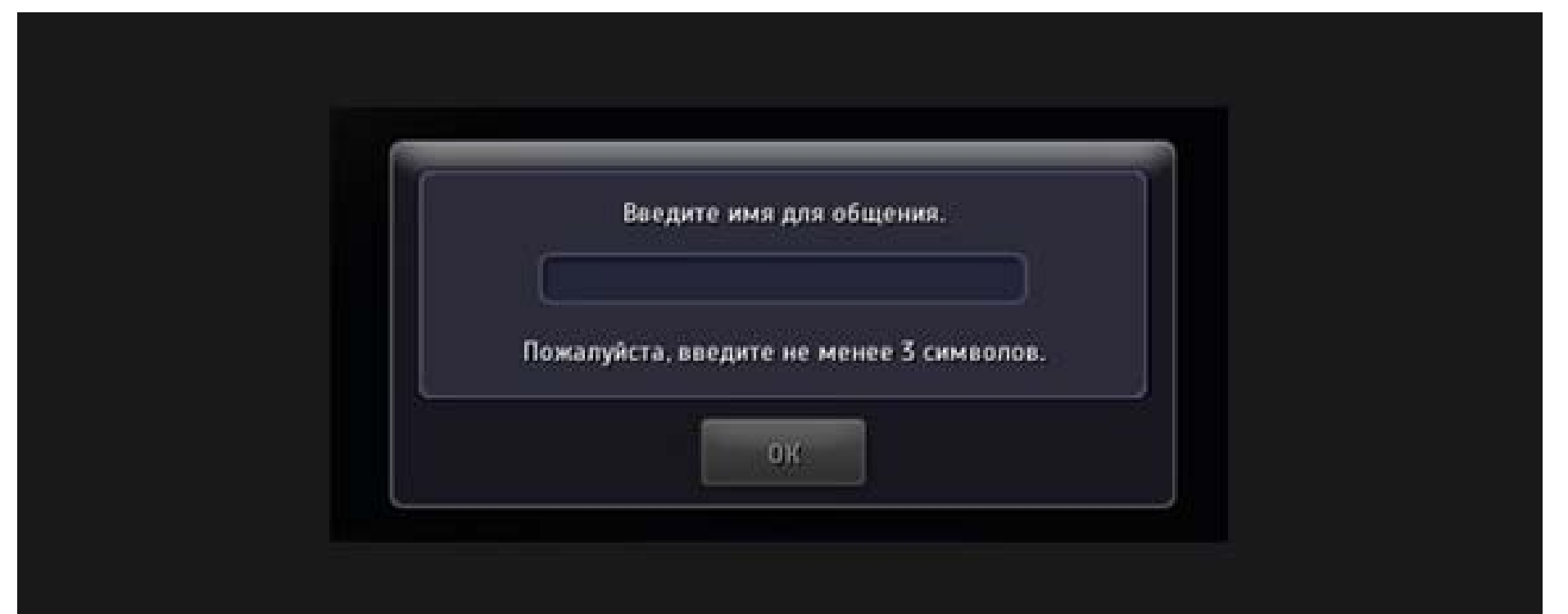


Иллюстрация от Seukoга

Журналисты: Lilosh, Анаелиа, RikkaChan



Кто-то не может жить без обожаемой профессии, поэтому переносит ее даже в виртуальный мир. Хилер Санитар, например, смотрится совсем неплохо! Наверняка многие встречали в различных играх Снайперов, Инженеров и даже Психологов. Звучит забавно, но почему бы и нет? Впрочем, не обязательно быть тем самым санитаром в реальной жизни. Некоторые подбирают не прямые ассоциации с интересным или необычным видом деятельности (боец арены Патологоанатом – черный, но все-таки юмор). В любом случае, какой бы ник мы не выбрали, чаще всего это будет что-то особенное и значимое. Хотя не все подыскивают имя персонажу, связывая его с реальной жизнью. Можно ведь и придумать что-нибудь!

Что можно сказать о вымышленных никнеймах? Это те имена, что едва ли имеют связь с реальной жизнью, и в подобных случаях персонаж уже перестает на 100% быть альтер эго самого игрока, а становится в некотором роде полноценной личностью. Простор для выбора действительно широк, но зачем придумывать что-то новое, если в голове уже имеется любимый образ, который хотелось бы продемонстрировать в оригинальном прочтении? Это прекрасный шанс почувствовать себя Безумным шляпником, Магнето, Гераклом или красавицей Афродитой, пережить судьбу великого воина или мага, «построить» карьеру гонщика или известной актрисы, сыграть роль педантичного профессора и раздать советы игрокам, стать Мастером боевых искусств и крушить всех и вся, прослыть первым красавцем на весь виртуальный мир.

А если так случилось, что нам в принципе не хочется быть похожими ни на кого? И это не проблема! Включаем фантазию и выбираем нечто абсолютно новое: неповторимое словосочетание или просто набор букв, вкладывая некий тайный смысл или подбирая слова по звучанию. Вариации бесконечны и различны, а минусов в выборе рандомного никнейма практически нет. Впрочем, могут возникнуть проблемы с правильным его произношением или толкованием.

**Как бы то ни было, каждый из нас на секунду замирает перед окном «выбрать ник». Иногда пальцы привычно набирают тот, что используется годами, а порой что-то неясное всплывает в памяти, и наша задача лишь выловить это нечто, словно рыбку, из глубин собственного подсознания. Но самое приятное во всем этом – осознание того, что мы, в который раз, творим новое собственными руками.**

## Как придумать никнейм?

1. Вспомните, как вас называли в детстве, какое прозвище вам давали друзья или родители. Если оно вам нравится, вы вполне можете стать, к примеру, “Кнопиком”. И оригинально, и мама порадует.
2. Вспомните то, что вам нравится и просто переводите слово на разные языки. Рано или поздно вы найдете то звучание, которое вам подойдет. Попробуйте, к примеру, испанский. Он похож на английский, хорошо звучит, но в тоже время вероятность того, что никнейм не окажется занят, существенно выше.
3. Попробуйте скомбинировать свое имя с именем любимого героя или персонажа. Так, Leeroy Jenkins уже может быть в игре, а вот Egor Jenkins скорее всего отсутствует.
4. Если вариантов совсем нет, просто возьмите словарь, загадайте станицу и слово, рано или поздно Вам выпадет что-то интересное.
5. Поищите в интернете специальные генераторы никнеймов. Они предлагают вам возможные варианты, исходя из предоставленной вами информации.
6. Смотрите, какие ники есть в игре. Запоминайте хорошие идеи.
7. Если вы придумали хороший никнейм, а он оказался занят, не отчаивайтесь и время от времени проверяйте его: вдруг он освободится.





## КИМ НУНГ ТАЕ – СОТВОРИВШИЙ ЖИЗНЬ

Игровые проекты включают в себя множество составляющих: от механики умений до расчета внутриигрового баланса. Вся техническая часть является действительно сложным процессом, который трудно представить обычному пользователю. Но не стоит забывать об одном не менее важном аспекте каждой игры — ее внешнем облике. Ведь именно от этого зависит, каким будет готовый продукт, каким его увидят пользователи.

Игровой мир Blade&Soul не перестает удивлять красотой. Каждая из локаций уникальна и имеет свой неповторимый стиль. Все проработано до мельчайших деталей. В BnS пейзажи, города, да и мир в целом таят в себе атмосферу Азии. Вдохновением послужили культура и архитектура таких стран, как Кореи, Китая, Тайвани, Монголии и других. Прогуливаясь по открытому миру, можно прочувствовать волшебный антураж этих удивительных и даже загадочных мест.

За столь важную составляющую игры, как дизайн, отвечал художник Kim Hyung Tae, занявший должность арт-директора проекта. Именно благодаря его видению Blade&Soul приобрела тот внешний вид, который мы наблюдаем сейчас. Он положил начало тому, в каком направлении будет развиваться визуальная составляющая игры. Фэнтезийный мир, наполненный азиатской атмосферой, дает огромный простор для вдохновения. Реализуя свои самые смелые идеи, ему удалось воссоздать поражающие своей красотой пейзажи и неповторимый стиль персонажей.



**«Я боюсь моментов, когда мне не хочется рисовать. Если мне не хватает Мастерства, я продолжаю рисовать. Но когда просто не хочется — я не могу себя пересилить. Надеюсь, что никогда не забуду состояние, которое я испытал, когда закончил свой первый рисунок. Я не был хорошим художником ни в начальной школе, ни в средней, ни в высшей, ни в университете. Но я был настойчивым. Надеюсь, что всегда буду рисовать с тем же энтузиазмом».**



Kim Hyung Tae считается одним из самых узнаваемых корейских художников. Его имя обрело огромную популярность в игровой индустрии. Неповторимый стиль ярко выделяется среди других, что позволяет его работам запомниться.

Не придерживаясь обычных понятий физиологии и правил рисования, он создает свое видение. Персонажи не имеют ту устоявшуюся нереалистичную худобу, к которой склоняются многие художники. Небольшая полнота героев позволяет создать плавные и мягкие линии. Благодаря этому работы привлекают тех, кто предпочитает более натуральную природу тела.

В интервью для сайта Gamasutra Kim Hyung Tae признался, что самой важной частью персонажа являются именно его пышные формы. Кроме того, еще одной особенностью его стиля является умышленное преувеличение некоторых частей тела как в мужском, так и в женском вариантах.

«Я пытаюсь преувеличивать моих персонажей, но только до той точки, где их еще можно будет воспринимать в качестве людей. К тому же, я пытаюсь гипертрофировать те части тела, которые больше всего нравятся людям — например, те, на которые обращает внимание мужчина, глядя на женщину, или те, на которые обращает внимание женщина, смотрящая на мужчину».

Но тем не менее, пытаюсь не переходить за ту границу восприятия, это стало одной из главных его проблем — сохранять свой стиль и видение, но при этом не терять человечность персонажей:

«Одной из проблем является то, что когда я увеличиваю их до максимума, они перестают быть похожими на людей. Поэтому возникает конфликт между этими двумя крайностями, когда я пытаюсь их изобразить. Это перетягивание каната между двумя идеями при создании новых персонажей возникает постоянно».

Будучи творческой личностью, свою карьеру Kim Hyung Tae начал в области видеоигр как композитор фоновой музыки. И уже позже переключился на дизайн, создавая наброски работ. Они не всегда были объемными. Первое время он развивался в индустрии комиксов, а лучшие работы служили обложками для игр. Так его творения не уходили дальше 2D формата. Теперь же, когда работы перешли в трехмерное пространство, возросла и доступная аудитория.





Несомненно, команда разработчиков постаралась на славу, реализовывая замысли и идеи Kim Hyung Tae по стилизации игры. Помимо самой графики и общей атмосферы открытого мира, дизайн персонажей стал одним из ключевых работ художника. Властная и неповторимая Чин Соен, которая запала в сердцах многих из игроков, сексуальная и устрашающая Ю Ран, обладающая неземной красотой дочь До Чонпуна – Нам Сою и многие другие персонажи явились результатом плодотворной работы художника и его команды.

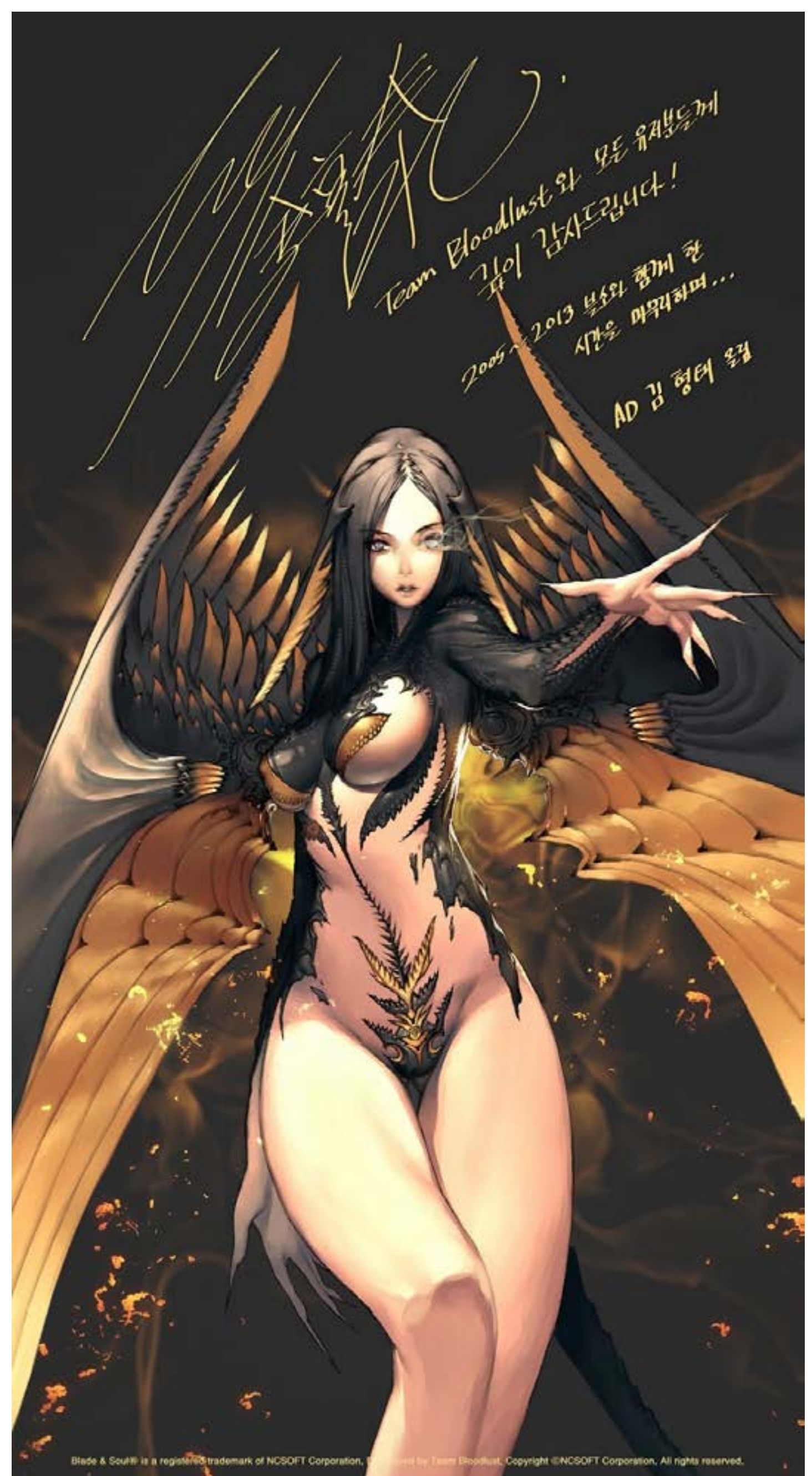
Помимо арт-директора, над дизайном игры трудится целая команда. Ведь невозможно создать столь масштабный проект одному. А потому, помимо самого Kim Hyung Tae, над BnS работало еще восемь человек. Также невозможно и заставить других рисовать в твоём стиле, а лишь постараться подобрать такую команду, которая будет максимально приближенно следовать ему:

«Когда мы нанимаем новых сотрудников, я пытаюсь набирать таких художников, которые понимают мои идеи и могут нарисовать такие изображения, которые нам нужны. Я не требую от них рисовать именно в моем стиле – более важно, чтобы переход в 3D соответствовал моим стандартам и вписывался в мое направление. Поэтому, стили художников могут быть разными. Но с начала разработки Blade&Soul я должен был задавать для всех персонажей и изображений определенный стиль. У каждого должен получаться тот же конечный результат».

К большому сожалению, в 2013 году Kim Hyung Tae покинул должность арт-директора проекта. На протяжении 8 лет он состоял в команде Team Bloodlust, работая над Blade&Soul, начиная с 2005 до 2013 года. Официальной версией ухода, по словам самого художника, стало собственное желание. Но тем не менее он продолжает работать в области дизайна. В составе какого проекта можно будет увидеть его в будущем, неизвестно.

Обновление, вышедшее в Корею 22 января 2014 года стало последним, где присутствовало имя Kim Hyung Tae в статусе арт-директора проекта.

**И все же Blade&Soul не утратила всей той красочности, которая создавалась Kim Hyung Tae на протяжении многих лет. Вложив свое видение и реализовав возникшие идеи, он сотворил то, что уже невозможно будет перечеркнуть и заменить на что-то другое. А потому остается надеяться, что несмотря на уход человека, который придумал дизайн мира этой игры, команда проекта не перестанет удивлять нас новыми обновлениями.**







## ПРЕКРАСНЫЕ ДЕВЫ BLADE & SOUL

Наконец, состоялся долгожданный релиз BnS в России. Наверняка множество игроков запаслось расходниками: продуктами, сладкими или алкогольными напитками — дабы часами просидеть за компьютером, управляя забавным лином или грациозной фэн.

Запустить игру, нажать кнопку создания персонажа и провести уйму времени, чтобы сотворить того единственного и уникального — что может быть приятнее? Кто-то опирается на образ любимого героя из жизни или пользуется авто-выбором внешности, но, в итоге, в приключения по стране Нарю пускается уже яркий и самобытный персонаж, на которого приятно смотреть в любой ситуации.

А вы знали, что после релиза в Корее в 2012 году популярность BnS взлетела до небес? То тут, то там появлялись люди, одетые в костюмы любимых персонажей из игры и подражающие их поведению. Ничего удивительного, ведь в Японии, Китае и Корее есть огромные магазины, центры и даже районы, посвященные косплею. Возможно, именно по этой причине по просторам интернета ходит слух о том, что азиатские девушки лучше и качественнее делают косплей, и нашим представительницам прекрасного пола с ними не сравниться. Так давайте это проверим. В данной статье будут представлены работы девушек из азиатских стран и стран СНГ. Ну а кто всех прекрасней и милей в этом хобби — решать вам, дорогие читатели.





Эта симпатичная девушка родом из Тольятти. Коспле-ем занялась спонтанно в 2012 году, попав в косбенд по Blade and Soul по приглашению друзей. Тогда об этой игре она еще абсолютно ничего не знала, так как BnS только готовилась к релизу в Корею. Сейчас, согласно записям ее соц. странички, изготавливает костюмы на заказ в своей творческой Мастерской Fancy Jane Studio. Студия развивается, и желающих получить костюм героя все больше и больше.

## Чем привлекла игра и персонаж Джин Со Ен?

BnS привлекла тем, что разработчиком является компания NCSoft (в свое время очень нравились игры Lineage 2 и Aion), и игра выполнена в стиле древнего Китая (интересуюсь восточной культурой). В целом выбор проекта и персонажа Jin Seo Yeon для создания первого косплея — чистая случайность, а может, судьба. В процессе изучения источника и работы над костюмом я все же прониклась этим миром и душераздирающей историей о судьбе Jin Seo Yeon и Biwol. Собственно, в дальнейшем это послужило толчком к созданию второго косплея по персонажу Biwol — показалось, что она больше подходит мне по характеру.

## Все эти перья и другая атрибутика отнимают много времени на их создание. В одиночку шила? Что можешь рассказать о процессе?

Я — сторонник самостоятельного изготовления косплей-костюмов, стараюсь полностью делать все сама, поэтому наряд Биволь на 100% в моем исполнении. Костюм делала долго, так как это был первый опыт. Средств ушло не так уж много, потому что старалась по максимуму сделать все сама. Преимущественно это затраты на материалы. Основу «доспешной» части для этого костюма пришлось заказать, так как не было опыта работы с деревом и пластиком. Наряд Джин Со Ен состоит в основном из кожзама и пластика. Костюм Биволь я делала из кожзама и эва пенки.

## В каких массовых мероприятиях ты принимала участие?

Из масштабных мероприятий в этом косплее я была только на Игромире 2014, также дважды выступала в команде на фестивале Animation Zone и одна на фестивале Толкон в городе Тольятти.

## Что хочешь сказать или пожелать начинающим косплеерам?

Для изготовления хорошего косплея нужна внимательность, наблюдательность, аккуратность, вкус и руки из плеч. Ну и, конечно, желательно подбирать персонажа под себя по внешним данным. И не делать Наруто.





Анастасия родом из Краснодара, выступает под псевдонимом Jill (Джил) и занимается косплеем уже 5 лет. Ее можно смело записывать в семью линов, так как она обожает Мастеров призыва из-за их независимости. В ее огромном списке косплея, кроме Ю Ран, присутствует еще Рория Меркурия из «Врат», Курама из аниме «Очень приятно, Бог», а также Катагари из «Охоты на мечи».

## Почему для косплея ты выбрала образ Ю Ран?

Выбрала для косплея именно этого персонажа, так как у нее интересный волевой характер, схожая со мной внешность, да и в самой игре, как сюжетный перс, она очень нравилась. В костюме есть некоторые различия с нарядом из игры, так как он делался больше под аниме.

## В каких мероприятиях ты принимала участие?

Участвовала в Jfest (всероссийский конкурс косплея), Hinode (дефиле), 23 и 24 апреля этого года – в Hinode (отбор на wcs в Японию), на rapicone (отбор в еврокосплей), из региональных фестивалей – в NHK, в мультифесте (в Краснодаре), в Танибата (в Ростове), в Волгограде.

## Какими материалами ты используешь?

Для костюмов использую разные материалы – от строительных до художественных. Например, доспехи по VnS – это ворбла и EvaFoam, покрашенные где-то акрилом, а где и аэрозольной краской для машин. Основа меча – алюминиевая плоская палка, сверху пластик и много слоев папье-маше. Комбинезон – из кожзама, перья заказывала с eбай. Другие костюмы сшиты в основном из ткани: хлопка, атласа или шелка. Для деталей в последнее время все больше использую ворблу либо EvaFoam.

## Какой из представленных тобой образов самый любимый и значимый?

Косплею занимаюсь, по большей части, ради своего удовольствия, и все выбранные персы любимы и бережно хранимы. Но, наверное, самый любимый образ – это Юко Ичихара из серии «Clamp» по «Триплексоголик» (по нему у меня уже несколько костюмов). На втором месте – Ю Ран. В моем исполнении она абсолютно другая, и это в ней нравится.

## Что можешь сказать или пожелать начинающим косплеерам? Как добиться успехов в этом хобби?

Я думаю, чтобы стать успешным в косплее, да и не только в нем, нужно любить это дело и вкладывать все силы по максимуму.





Еще одна девушка, обожающая персонажей Мастеров призыва, из Тольятти, занимается косплеем уже почти 7 лет. В данную сферу деятельности ее пригласила подруга. Увидев всю красоту косплея, Дарина захотела продолжать развивать это хобби. Сейчас является участником косбенда Эксанеме. С Дариной я созвонился по скайпу, и меня приятно удивила ее энергетика – столько позитива, энергии, увлеченности косплеем! Дарина любит свое хобби и отдает ему даже душу.

## Дарина, почему именно лин?

Выбрала образ призвателя расы лин, так как очень нравятся коты и посохи. Этот образ также подходил из-за маленького роста – 1 м 55 см.

## Как создавался костюм для этого образа?

К работе над костюмом подходили очень ответственно, учитывали мельчайшие нюансы. Создавали 3D модели, чтобы выяснить, как будет выглядеть та или иная деталь уже на готовом костюме. Наряд был пошит из 7 видов ткани с разными вставками. Хвост и уши сделали из дубленки и искусственного меха, дабы передать мягкость и натуральность. Я настолько привыкла костюму, что даже спала в обнимку с ушами и хвостом. В создании образа также принимал участие Кирилл, который входит в десятку лучших крафтеров страны. У него золотые руки, умеет сделать все качественно, точно по картинке. Посох он создал таким же, как в игре, добавив даже подсветку. В общем, образ обошелся в сумме около 15 тыс. рублей. Для точной передачи характера персонажа и его действий в косбенде проходили тренировки по актерскому Мастерству. Благодаря всему этому, в итоге, на фестивалях удалось очень точно подчеркнуть и изобразить призвателя Лин.

## Такой серьезный подход привел к каким-то значимым результатам?

Да. В этом образе я выиграла дефиле с котом в Уфе. Кота очень жалко было, потому что весь костюм сделан из искусственного меха, а фестиваль в Уфе проходил летом. Но оно того стоило. В прошлом году на Игромире косбенд ходил в костюмах из BnS.

## Что можешь сказать начинающим косплеерам?

Желаю начинающим косплеерам достигнуть поставленной цели, не боятся спрашивать у опытных специалистов совета и помощи в создании образа, даже напрашиваться в ученики к ним. Учитывать любые мелкие детали в костюме и во время его создания вкладывать всю душу и силы. Не бойтесь, спрашивайте советов, и результат не заставит себя ждать. Удачи всем!





**Знакомьтесь, Юлиана и Настя из Белоруссии. Юлиана занимается косплеем с 2010 года, а Настя — с 2011. Девушки познакомилась в артбэнде SNN, сейчас — не разлей вода, все делают вместе.**

### Как вы открыли для себя образы из VnS?

**Юлиана:** Анастасия любит играть в VnS и подговорила меня тоже попробовать. Костюмы в игре нам очень нравятся, и мы решили воплотить в жизнь персонажей из VnS. Для создания наряда использовали всю возможную информацию, в том числе скриншоты из интернета и сделанные своими руками. Я даже находила арт с полным разворотом моего костюма, правда, он был в плохом качестве, и все же удалось рассмотреть детали, которые были нужны.

**Анастасия:** Я, например, стараюсь выбирать образы, которые мало кто косплеил, и обязательно с нестандартными элементами, чтобы было чему поучиться и мне, делая их.

### Как проходил процесс создания образа?

**Юлиана:** Шьем костюмы вместе с мамой. Она меня поддерживает в этом, ей тоже интересно участвовать в процессе. Именно на косплей по VnS средств ушло предостаточно, так как изначально он задумывался из хороших тканей, как и все наши работы. Я брала кожаный материал — пришлось поискать оранжевого цвета, так как в основном только красный везде. В этом косплее я первый раз крафтила и не совсем довольна результатом. Но, мне кажется, для первого раза очень неплохо вышло. Анастасия (Stu) брала тафту на платье, нужный оттенок которой мы тоже не сразу нашли. Также Настя решила практически весь наряд расшить пайетками и бисером, вышло очень здорово и детально!

**Анастасия:** Шью костюмы для своих образов сама. Поначалу в этом мне очень помогала Кота, теперь же стремлюсь совершенствовать навыки. Постепенно осваиваю создание крафта для более интересных воплощений. Планов много. Делаю все настолько дотошно, что в год выходит не более чем 2-3 образа.

### На каких фестивалях вы побывали в образах по VnS?

**Юлиана:** Крупными фестивалями в Беларуси считаются Хиган и Юникон. Также, кроме своих фестивалей, я была на мероприятиях в Питере: Старконе и Ава Экспо.

### Посоветуйте что-то новичкам в косплее?

**Анастасия:** Посоветую не бояться узнавать и спрашивать, как у интернета, так и у других косплееров. Возможно, не все этому рады, не все отвечают. Но я, например, люблю искренний интерес, готова рассказать и помочь.





А для следующей представительницы прекрасного пола хобби косплея стало работой. Алена живет в Киеве, занимается этой деятельностью уже на протяжении 6 лет. В основном она — косплей-фотограф, но и побыть в образе тоже не прочь. На счету девушки более 500 фотосесий и 20 образов. Но все это не мешает ей оставаться прекрасной мамой и также уделять внимание дочери и семье, увлекаться рисованием.

## Как ты познакомилась с Джин Со Ен?

Мне всегда нравились дизайны костюмов из корейских игр. Конечно, пройти мимо VnS я не смогла, а конкретно мимо Джин Со Ен. С первого взгляда меня заинтересовал ее костюм. После близкого знакомства с этим персонажем я решила на все 100%, что создам ее образ, который впоследствии и стал для меня самым любимым. Сейчас подумываю над тем, чтобы сделать другой ее костюм.

## Много ушло времени на создание костюма? Сама его делала?

Уметь все и сразу очень сложно, поэтому доспехи заказывались у Мастера Йойо. Все остальное сделала своими руками (не без помощи друзей, конечно же), а именно пошив, изготовление воротников, рогов и других деталей. От идеи до готового результата ушло примерно 4 месяца и 300-350\$.

## Где ты выступала в таком образе?

Впервые этот образ был представлен на конвенте в Бухаресте — Otaku Festival 2015, после — в Китае (WuCaoCarnival 2015) и Малайзии (GamePlan 2015). За последнее время я посетила множество фестивалей. Вот, к примеру, последние из них: JarAniManga Night 2016 (Давос, Швейцария), WCS Mexico TNT GT10 2016 (Мексика), PlayIT 2015 (Будапешт, Венгрия), GamePlan 2015 (Куала Лумпур, Малайзия). И это еще не весь список. Я обычно не принимаю участия в дефиле или сценках, отношения со сценой у меня не сложились. После того, как готов очередной косплей, я делаю 1-2 фотосесии и показываю наряд на нескольких конвентах.

## Что пожелаешь начинающим косплеерам?

Начинающим косплеерам желаю больше терпения и настойчивости. СНГ-шный фендом очень суров, и есть все шансы столкнуться с жесткой критикой. Главное — не останавливаться, стараться и помнить, что косплей — это хобби, которое должно приносить положительные эмоции, а не соревнования между друг другом. Если целью является стать популярным и успешным, то достаточно делать косплей по известным играм и фильмам, а если там еще присутствует и глубокое декольте, то успех обеспечен. Всем добра!







## В ПЛЕНУ У МОДЫ

**Blade&Soul** уникальная игра: в ней крайне разнообразны не только костюмы, но и варианты их добычи. Тем, чей персонаж всегда должен выглядеть на все 100%, посвящается эта статья.

### Квесты

По мере прохождения сюжетной линии будут выдаваться различные наряды. И это единственные костюмы, которые достанутся с такой легкостью. Но только не думайте, что они не красивы! Многие из них отлично подойдут к определенным ситуациям и окружению, например, теплый шарфик на одном из нарядов защитит персонажа от сильных ветров, черные перчатки придадут шарм и обаяние, а устрашающая маска, висящая на поясе, отгонит злых духов. Не забывайте о причудливых восточных узорах и мотивах на тканях, показывающих глубину корейской культуры и придающих некую загадочность и элегантность вашему образу.

### Колеса удачи

Второй по легкости способ добычи одежды. Вам понадобятся всего две вещи: сущности и благословение самой удачи. Сущности добываются путем убийства мировых боссов. Да, фарм сущностей не слишком сложен, т.к. в битве примете участие не только вы, но и другие игроки, лишь затратен по времени. Будьте терпеливы, для фарма понравившегося костюма иногда может понадобиться свыше 100 итемов, т.к. с колеса с небольшим шансом выпадает коробка с аксессуаром или головным убором или же нарядом.





## Подземелья

Этот способ добычи сложнее, чем с колеса. Почему? Вам придется снова и снова, день за днем фармить один и тот же данж — не просто убивать босса, а проходить целое подземелье с группой игроков.

## Фракционные костюмы

В самом начале приключений герою предстоит сделать судьбоносный выбор между фракциями Хончон и Мурим. Оттого, к какой стороне он примкнет, будут зависеть в том числе и фасоны фракционных нарядов. А ведь это так важно для модников и модниц, предпочитающих в сражениях демонстрировать не только Мастерство владения персонажем, но и красивое облачение!

## Преобразование (крафт)

Данный способ получения элитных добоков считается одним из самых сложных и дорогостоящих, так как результат зависит не только от потраченных средств, но и от благосклонности ВКР.

Для начала придется обзавестись большим количеством костюмов из игрового магазина, приобретенных за монеты Пути Хона (или игровую валюту, если сильно хочется), которые нужно сломать на два вида тканей, обычную и элитную. И вот вы уже во власти Великого Корейского Рандома. В инвентаре в третьей вкладке снизу «Превращение» в пункте «Наряды» попытка преобразования должна критануть, чтобы появился сверток. Получив заветный предмет, опять взывайте к благосклонности ВКР, чтобы выпал именно тот добок, который вы хотели, иначе все манипуляции придется повторять снова.

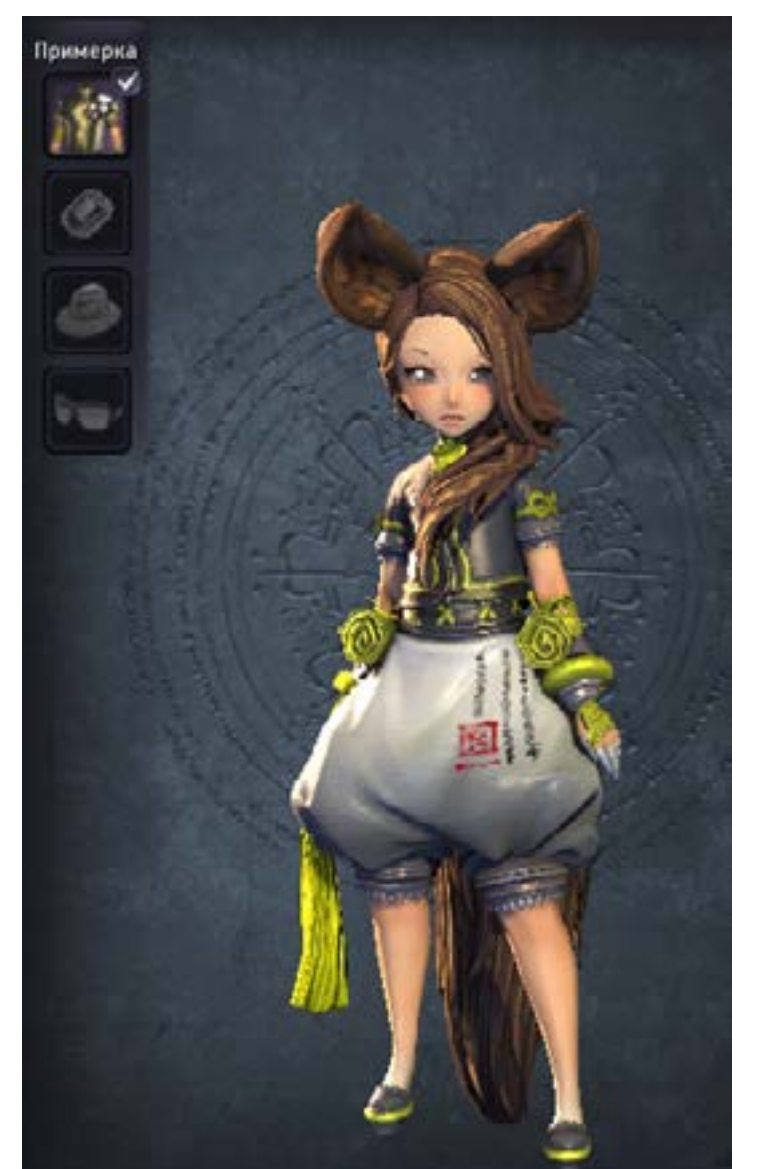
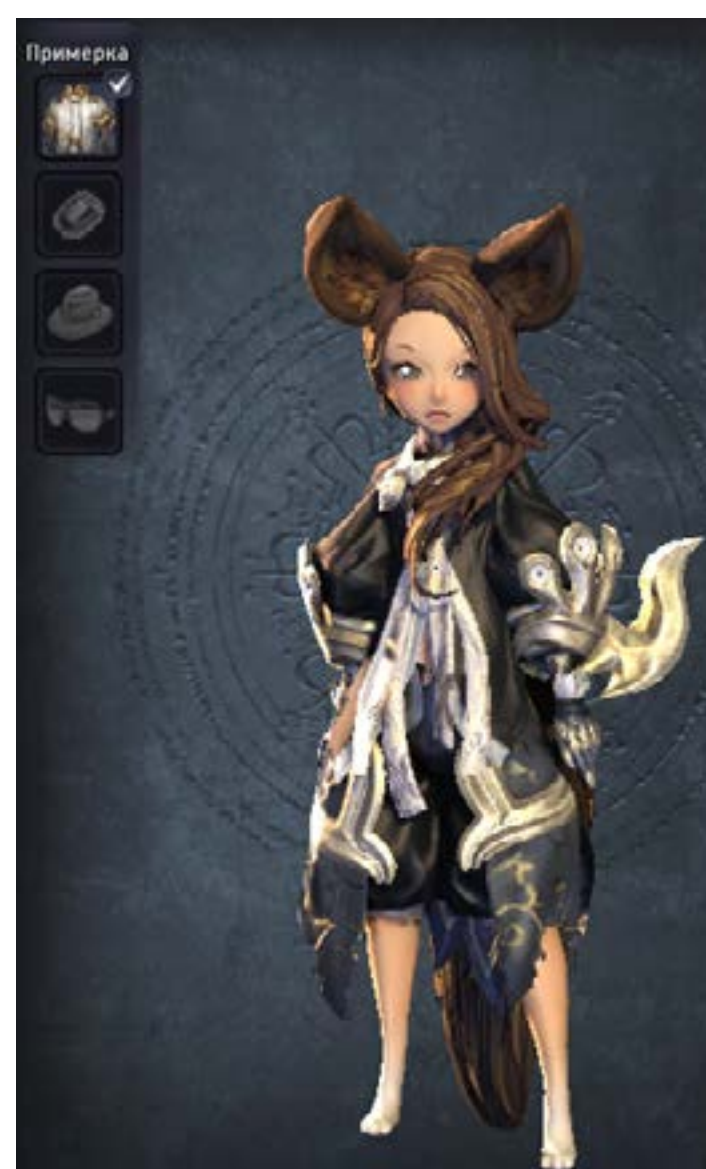
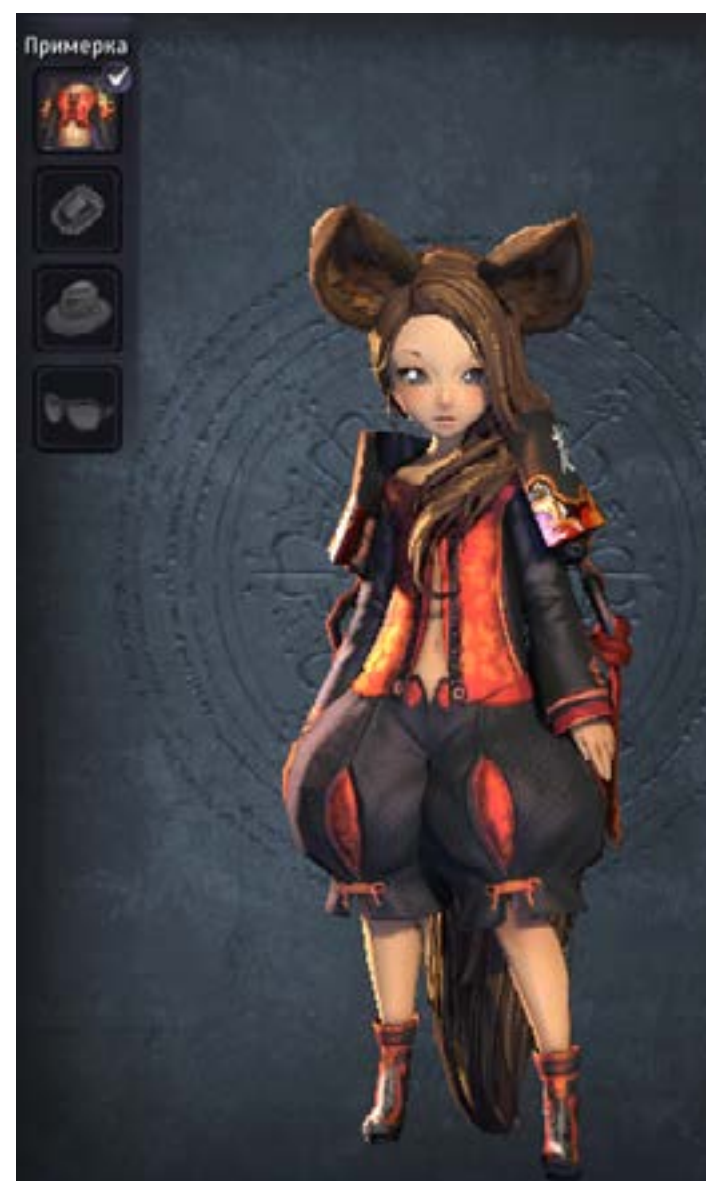
## Мини-игра

В Blade and Soul существует приятный ежедневный бонус — возможность сыграть несколько раз в мини-игру. Пройдя весь путь «змейки», предлагающей немало ценных даров, можно получить и красивый костюм.

## Внутриигровой магазин

Самый простой и затратный по денежным вложениям способ. Не надо убивать боссов пачками или куда-то вступать, достаточно открыть внутриигровой магазин, выбрать желаемый костюм и потратить реальные деньги или монеты Пути Хона на его приобретение.

**Не бойтесь своих желаний и не обращайте внимания на укоры со стороны других игроков, ведь главное — наслаждаться процессом изучения мира Blade and Soul, одевая персонажа так, как душе угодно.**







## ГОРОСКОП НА ЛЕТО

Далекie звезды таят в себе много секретов, которые люди веками пытаются разгадать. Исследуя новые земли, как-то раз в пустыне я наткнулась на небольшой караван, перевозивший пряности от одного города к другому. Среди этих странствующих торговцев была линка, которая умела читать звезды. И по моей просьбе она составила гороскоп на это лето для вас, дорогие читатели.



Наступает пора жарких дней и теплых ночей, которые так и манят отринуть все заботы и дела и насладиться радостью лета. Однако это не для юных девушек и парней расы **Шэн**. Им предстоит немало подвигов и часов обучения Мастерству Теней, Кунг-Фу, владению клинком, а также поискам внутренней силы, дабы покорить духов потустороннего мира и призвать их сражаться на своей стороне. Неторопливые Рыбы заплыли в гости к Нептуну и там устроили дебош, тем самым знаменуя, что в летнюю пору года на долю шэнов выпадет много кровопролитных боев, которые принесут как радость победы, так и горечь поражения.



Грозные и воинственные **Ваны** этим летом будут сокрушать всех своих врагов: кто-то — огромной секирой, кто-то — огромной грудью. Марс слишком близко подобрался к Тельцу, взбудоражив и без того беспокойное созвездие, которое недовольно поведением скалообразных мужей и дев. Звезды так и кричат о том, чтобы ваны позабыли о размеренном крафте и бросили все силы на покорение арены и фракционок. Но не забывайте смотреть под ноги — в пучине сражений вы можете случайно раздавить своего союзника лина.





Маленькие и шустрые **Лины** заставят всех попотеть не хуже летнего южного солнца. Вооружившись мечами, посохами и другими магическими артефактами, славный народ звероловов будет покорять высоты арен и сложных подземелий. Но, как и шэнам, расе линов предстоит познать внутренний мир и открыть в себе новые возможности в виде Мастерства духов. Однако им это будет даваться проще, так как Меркурий зашел к Близнецам, и они устроили мирное чаепитие. Проворным линам звезды советуют этим летом вести размеренную жизнь, качать крафт, изучать тактики боя и остерегаться буйных ванов.



Гордые и непоколебимые **Фэны** давно славятся своими красотками на весь белый свет. Воинственные Мечники, Мастера Кунг-фу и искусные Маги этой расы всегда пользовались популярностью. Их грациозность и изящество завораживает не только на улицах столицы, но и на поле боя. Дева и Венера взяли под ручку и пошли по магазинам, а значит, для Фэн лето – самая удачная пора для того, чтобы качать крафт и фармить данжи. Арена также покорится им, но это не принесет столько удовольствия, как выбитый редкий добок.

## Гороскоп для каждого класса



**Мастера Клинка**, заострите мечи, лето обещает быть жарким не только на улице, но и в любимой игре. Козерог ударил копытом об Землю, дав понять, что отступить нет смысла. Планируйте дни тщательно, чтобы все успевать и ничего не упускать. Не лишайте себя шанса прочесть гайд или обсудить тактику боя со своими друзьями.

**Советы:** если у вас еще нет кп или БШ, то начать искать прямо сейчас. Ну а если таковые уже имеются, то постарайтесь сдерживаться в высказываниях. Язык может быть острее клинка.

**Удачные числа этим летом:** 4, 12, 31.



Маленькие и шустрые **Мастера Клинка Линов** могут не бояться замерзнуть ночью. Пламя, которое они зажигают в сердцах у своих врагов, будет сравнимо только с огнем солнца.



Однако Рак свистнул в сторону Юпитера, обрушив на представителей этого класса тяжелую ношу провалов в данжах и глупых ошибок на аренах. Чтобы избежать досадных недоразумений и оплошностей, звезды советуют побольше практиковаться с друзьями в спарринге и тщательнее изучать гайды по прохождению подземелий.

**Советы:** проверьте клавиатуру и мышку. Если они на батарейках, то лучше купите новые.

**Удачные числа этим летом:** 7, 19, 23.



**Мастера Кунг-фу** знают, что их считают самыми опасными противниками на арене, и гордятся этим даже больше, чем должны, так как за спинами их часто называют макросными ботами. Однако Овен гордо встал под Солнцем, добавив кунг-фу Мастерам еще большей уверенности в себе. Число представителей этого класса начнет возрастать стремительно, но после также молниеносно угаснет, когда Солнце перестанет освещать Овна.

**Советы:** умерьте свое эго и начните прислушиваться к мнению других людей. Звезды рекомендуют смотреть по сторонам – велик шанс обзавестись новыми друзьями, которые будут верны до конца.

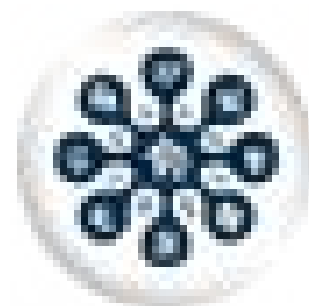
**Удачные числа этим летом:** 1, 15, 29.



С тяжелой секирой на перевес бодрыми шагами пойдут в бой гордые ваны, Мастера своего дела. Им не страшен летний зной, так как, зажимая Tab, эти бойцы – сами себе вентилятор. Лев решил поточить затупившиеся коготки об Уран, что привело к серьезным последствиям и даже драке и отразилось на **Мастерах Секиры**. Этих могучих воинов ждут бои не только на аренах, но и на фракционках – на радость союзникам и печаль врагам, которые будут жалобно стонать и разбегаться по сторонам.

**Советы:** хорошо прочистите клавиатуру, особенно кнопку Tab, чтобы она не подвела в нужный момент.

**Удачные числа этим летом:** 8, 13, 25.



Koti – imba. Эта фраза у многих стала коронной, ее часто используют даже там, где не нужно, что сильно повышает чсв **Мастеров Призыва**. Несмотря на то, что летом на судьбу котоводов будут влиять меланхоличные Водолей и Луна, неторопливо плывущие по небу, этот сезон окажется жарким. Чтобы не упасть в грязь лицом и не подвести товарищей, призывателям придется много времени проводить в тренировках, а также отстирывать загаженные тапки своих друзей и знакомых, помеченные вредными питомцами.



**Советы:** не забывайте вовремя кормить и лечить кота, иначе он может покинуть вас в трудную минуту просто из вредности. Держите питомца подальше от ванов — кто-то замышляет его кастрировать.

**Удачные числа этим летом:** 2, 11, 27.



Таинственные и хладнокровные **убийцы**, чьи движения скрыты от глаз врага, этим летом подарят всем немного прохлады острием своего кинжала. Скорпион и Сатурн, выпив лишнего, решили показать, кто в небесном доме хозяин. Это событие плачевно отразится на популяции данного класса, однако любой истинный Мастер всегда сумеет найти достойную компанию и верных товарищей.

**Советы:** запаситесь валерьянкой и ромашковым чаем, порой вам предстоят очень трудные дни.

**Удачные числа этим летом:** 5, 17, 26.



Все в этой жизни приходит и уходит, только любовь **Мастера Стихий** к поджиганию вечна. Но, несмотря на то, что внутри каждого представителя этого класса бушуют мороз и пламя, они всегда находят в себе силы для поддержания равновесия. Этим летом Весы и Плутон решили устроить пикничок в дальнем углу небесного дома, тем самым подарив многим форсам желание забросить игру и уйти гулять. И если они поддадутся этой жажде веселой и беззаботной жизни, то очень быстро отстанут от товарищей.

**Советы:** следите за оружием внимательно — коварная лента так и норовит запутаться у вас в ногах, что приведет к разбитому носу и выбитым зубам.

**Удачные числа этим летом:** 6, 18, 24.



Долго скитаясь по разным уголкам земли, **Мастер Духов** таки дойдет до русских серверов этим летом. Превозмогая усталость, он покорит сердца многих воинов, которые забросать свои дисциплины и постараются познать таинства мастерства призыва духов. Но не все будет так радужно, как покажется вначале — немало злых и завистливых языков начнут клеветать на этих доблестных бойцов и рекомендовать им удалить игру.

**Советы:** не оставляйте свитки с заклинаниями где попало, иначе их могут использовать не по назначению.

**Удачные числа этим летом:** 3, 14, 28.





## ТЕСТ “АГРЕССИВНЫЙ ЛИ ТЫ ИГРОК?”

### 1. Как ты относишься к новичкам в Blade and Soul?

- А. Положительно. Нужно больше людей, а опыт приходит со временем.
- Б. Разве к новичкам нужно относиться как-то по-особенному?
- В. Нейтрально, если они не лезут под руку и не задают глупых вопросов.
- Г. Странные и глупые люди! BnS уже много лет существует, давно было пора изучить ее как можно лучше.

### 2. Вайп на сложном боссе с рандомной группой – позорный провал?

- А. Не то, чтобы провал, но... с этими людьми я бы больше никуда не пошел.
- Б. Зависит от многих обстоятельств: сложности босса, эквипа пати, слаженности и знания данжа. Все ситуации индивидуальны.
- В. Провал, провал и еще раз провал! В игре нет таких боссов, которых нельзя не пройти с рандомами.
- Г. Конечно же, нет. У всех бывают неудачи. Умерли? Попробуем снова.

### 3. Как ты реагируешь на замечания в свой адрес?

- А. Если они по делу, то прислушиваюсь. Если нет, то не обращаю внимания.
- Б. Не терплю замечаний, я и так все знаю.
- В. Замечания не играют никакой роли. Я их не слушаю.
- Г. Замечания? Мне? Хах, да я сам кому угодно могу много чего высказать.

### 4. Готов ли ты подчиняться приказам пати-лидера, даже если считаешь его мнение неправильным?

- А. Промолчу, но если из-за него мы умрем в данже/на фраках, то устрою взбучку.
- Б. Прав могу быть только я, и лидером группы тоже быть мне.
- В. Он же лидер, ему лучше знать.
- Г. Выскажу свое мнение и постараюсь прийти к взаимопониманию.

### 5. Котоводы – имба?

- А. Надоели со своими котоводами, класс для борщеварок и нубов.
- Б. В умелых руках любой класс лучший.
- В. Не знаю, но я люблю котиков.
- Г. Форсы – имба!



## 6. Как относишься к людям, которые воруют мобов?

- А. Порой я жалею, что в игре нет открытого ПК, дабы убивать таких умников.
- Б. Пусть воруют, мобы быстро респавятся.
- В. Воровать у меня мобов? Оу, да этот парень нарвался!
- Г. Запоминаю таких индивидуумов, а потом убиваю на фрэках. Не зря играю за оба альянса.

## 7. PvP или слабо?

- А. Редиска, катану твою, а ну иди сюда гузно имперское, решил ко мне лезть? Иди сюда, попробуй у меня выиграть. Я тебя сам отпвпешу, нубяра!
- Б. Не хочу тратить свое время попусту.
- В. Если противник интересный, почему бы не устроить дуэль.
- Г. Выиграю одной левой у любого.

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

### 18 баллов и ниже: тибетский монах

Спокойствие, только спокойствие — это определено про тебя. Ничто не способно заставить тебя повысить голос или начать писать гневные сообщения в чате. Однако не стоит совсем не обращать внимания на любые высказывания: среди них бывает много полезного. А также помни, что излишняя доброта порой неуместна. Нужно иметь свое мнение и уметь его отстаивать.

### От 19 до 30 баллов: адекват обыкновенный

Ты умеешь отделять плохое от хорошего и знаешь, где промолчать, а где дать отпор. Пожалуй, твоя позиция наиболее правильная, ведь надо уметь не только игнорировать конфликт, но и приходить к общему решению, которым будут довольны все. Так держать.

### От 31 до 36 баллов: меж двух огней

Тебя нельзя назвать крайне агрессивным человеком, но в некоторых случаях можешь и вспылить. Да, иногда для этого нужно приложить усилия, но часто тебе достаточно любого незначительного повода, чтобы начать скандал. Ты еще можешь вернуться к состоянию спокойствия и уравновешенности, но в то же время осталось совсем немного до последней стадии агрессии. Стоит подумать над этим.

### От 37 баллов и выше: взорвавшийся вулкан

Без причины к тебе лучше не лезть. А если и появится повод, то стоит взять с собой пару огнетушителей и несколько упаковок льда. Несдобровать тому, кто попадет под горячую руку, а сам Джокер завидует твоей ненормальности. Однако, это не повод для гордости. Наоборот, нужно задуматься о своем поведении и попытаться что-то изменить, пока не поздно.