

한글한글

반죽
№ 3
.06

**ИНТЕРВЬЮ С НОВЫМ
КОМЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕРОМ**

ДИАГНОЗ: ГЕЙМЕР

ВСТРЕЧА ИГРОКОВ

**ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:
- НОВЫЕ АЧИВКИ
- ТЕСТ**

Содержание

Новости

1. Новости страны Нарю 3

Интервью

1. За кулисами: интервью с СМ Розетта 5
2. На страже порядка 7

Киберспорт+PvP

1. Нелегкий путь к победе 12

Наука

1. ФорсМания. Руководство по Мастеру стихий 15
2. Общий гайд по данжам 18
3. Прохождение подземелья «Акуля бухта» 20
4. Суровая игровая реальность 26
5. Вся правда о шэнах 30
6. Лины «спасут» мир 34

Психология

1. Геймер — призвание или диагноз? 36
2. Не так страшен тролль, как его малюют 38

Культура

1. Стоп, снято! 41
2. Оффлайн встреча игроков Blade & Soul 44

Рассказ

1. Слухами Рубин полнится 48
2. Приключения новичка в Blade & Soul 51
3. Идеальное расписание для игрового дня 54

Развлечения

1. Новые достижения в BnS 56
2. Тест «PvP или PvE: какого типа ты игрок?» 59

Над номером работали:

Журналисты

Kotofeika
Takenava
Silver Cat
Perish
qqShock
DollaMia
Crowlay
YanoHonkin
Ли Хёри
СуровыйНяша
Redsqam
Акатафари
Yumeko
Snou.
xZakeNx
VsemBobra
Zeitnot

Иллюстраторы

Aligir
Shiyuki
Headache
Noonoi
Aniero
Seykora
Chitose
ayato
Huzka

Редактор

Mig777

Верстка PDF-версии

Бланш



НОВОСТИ СТРАНЫ НАРЮ

Конец мая оказался богат на события.

24 мая состоялся подкаст лидеров кланов Anoice, Murr, Goodway, iddq и EliteMurim с бренд-менеджером BnS в России Кириллом Сушоном, в котором обсуждались самые наболевшие вопросы: о вводе балансной арены, лагах, игровом магазине.

31 мая состоялся подкаст представителя GohaTeam Garro.

27 мая из-за некоторых ошибок был убран Купон на продление обучения. После исправления бага предмет вернется в игровой магазин.

28 мая в Москве в парке Коломенское состоялась первая игровая встреча, которую посетили представители нескольких БШ, бренд-менеджер и комьюнити-менеджер.

7 июня игроки увидели первое крупное обновление — появились два данжа: Башня Бога Войны (1-7 этаж) и Акуля бухта.

Также 7 июня была запущена биржа игровых денег. Этот функционал позволяет одним игрокам выставить на продажу золотые монеты, а другим — приобрести их за рубли.

В магазин была добавлена «Загадочная шкатулка». Из ценного ящика пользователи могут достать летние знаки, которые обмениваются на летние костюмы.



Первое крупное обновление: Башня Бога Войны и Акуля бухта



Загадочная шкатулка

16 июня в связи с участвовавшими случаями взлома аккаунтов обязательной для всех игроков стала система «Доверенный компьютер».

21 июня на русские официальные сервера было установлено глобальное обновление, которого ждали многие игроки:

В игре появилась Киберспортивная арена. С новой ареной появляется возможность устраивать полноценные турниры, в которых победа достается наиболее талантливому и опытному игроку. Первый сезон, «Сезон 1», продлится до 23 августа.

Вместе с Киберспортивной ареной в игре появился новый класс - Мастер духов. Эффектный и эффективный в бою, использующий магию преисподней и призывающий Демона-помощника.

В игре стартовал ивент на прокачку персонажа нового класса: игрок, достигший 45 уровня классом Мастера духов и прошедший квест «Глава 28. Путь демонов» (Акт 3. Прошлое и настоящее) до 12 июля, получит в награду костюм Ночного призрака.

Данный наряд доступен только Мастерам духов и не передается.

С вводом 8 класса был добавлен дополнительный слот для персонажа.

Была изменена мини-игра, а для исключения нечестного поведения в подземельях были изменены некоторые настройки:

- В интерфейсе «Настройки группы» убрали опцию «Установление цены на торгах». То есть отныне торги будут начинаться с 1 медной монеты, а лидер группы не сможет завышать стартовые цены предметов во время аукциона.
- Отныне все голубые предметы ранга «Безупречный» будут распределяться только через обязательный аукцион в данже, что позволит избежать возможного злоупотребления лидером группы своими правами.

Помимо этого, с 21 июня по 12 июля игроки начали получать увеличенный опыт в игре: на 50% вырос боевой опыт, на 50% повысился опыт от ежедневных заданий и на 100% увеличились очки доверия от крафта. Более того, процент получаемого опыта вырос в зависимости от премиум-уровня и используемых предметов (съедобных).



Появление Киберспортивной арены открывает игрокам нашей локализации путь на мировые чемпионаты



Мастер духов



Костюм Ночного призрака



ЗА КУЛИСАМИ: ИНТЕРВЬЮ С СМ РОЗЕТТА

Не так давно в пятиминутке Кирилл сообщил, что в команде Blade&Soul произошло пополнение. Больше месяца от нас скрывали личность нового комьюнити-менеджера, но завеса тайны, наконец, снята. Встречайте, СМ_Розетта.

Как тебя зовут, сколько лет, кто ты в реальной жизни?
Меня зовут Маша, мне 23 года. В данный момент я комьюнити-менеджер BnS. Год назад я закончила исторический факультет МГУ, после чего работала в музее, в аукционном доме, на съемках фильма, пока, наконец, не попала в Иннову.

Чем увлекаешься?

Я люблю читать, в основном художественную литературу, но иногда и научпоп. Катаюсь на горных лыжах, хожу в водные походы, стараюсь чаще путешествовать и играю в BnS, конечно. =)

Интересовалась ли ты ранее MMORPG? Если да, с какого проекта начался твой путь?

Если честно, то BnS — моя первая MMORPG игра. А раньше я достаточно долго играла в «Героев III».

Давно ли ты знаешь о проекте Blade&Soul? Чем он тебя зацепил?

О Blade&Soul я услышала около 2 месяцев назад. Сейчас семимильными шагами стараюсь как можно больше узнать о проекте и понять игровой процесс. Очень рада и тому, что попала именно в этот проект, и тому, что начала работать еще до релиза, став свидетелем запуска такой масштабной игры.



Мало кто знает, но Розетта тайно присутствовала на встрече 28 мая в Москве

Легко ли было решиться стать комьюнити-менеджером такого проекта? Ведь пользователи бывает иногда безжалостными, и шишки первым делом сыпятся не на всю команду, а на комьюнити-менеджеров.

Решиться было достаточно легко, хотя меня еще на берегу предупредили о том, с какими проблемами придется иметь дело.

Но мне нравится то, чем я занимаюсь.

Во-первых, мне всегда интересно выполнять новые задачи, учиться и отвечать на вызовы, которые неизбежно возникают на жизненном пути.

Во-вторых, мне интересны люди, и в любом общении я стараюсь обращать внимание на лучшие их стороны. Что касается «безжалостного» комьюнити, то это всегда зависит от конкретного человека: если я правда могу помочь ему, то обязательно это сделаю. Если же игрок просто хочет выпустить пар, то стараюсь не обращать внимание на беспричинную агрессию.

Наблюдала ли ты ранее за сообществом игроков? Видишь ли какие-то сложности? Если да, как планируешь преодолевать их?

Я достаточно долго изучала сообщество BnS. В целом, мне кажется, что оно весьма доброжелательно.

Конечно, случаются вспышки недовольства при определенных проблемах с игрой, но это можно понять и объяснить. Из сложностей я бы выделила большой объем сообщений, на которые хочется ответить, но не всегда хватает времени. И, пожалуй, заковыристые вопросы, над которыми приходится поломать голову — зато потом, решив проблему, приятно осознавать, что ты уже чуть лучше понимаешь устройство игры. То есть это, скорее, приятная сложность.

В Blade&Soul достаточно обширный контент — что тебя привлекает больше всего?

Красота, наполненность и продуманность мира в целом. Из конкретных аспектов мне определенно нравится самобытность каждого класса, в особенности стилистика боев.

Какие планы уже есть на будущее?

Из жизненных планов, хотелось бы поехать в путешествие по Азии. =) В BnS планирую учиться, больше узнавая об игре и улучшая боевые умения. В Иннове надеюсь внести вклад в развитие проекта и способствовать комфортной игре наших пользователей.

Что бы ты хотела пожелать игрокам Blade&Soul?

Много чего. =) Удачи в BnS! А вообще, приятных знакомств в игре, положительных эмоций и свободного времени для любимого дела.



Основной персонаж Розетты

Какой у тебя любимый класс? Как бы ты сама оценила свою игру за него?

Я пробовала играть за разные классы, но остановила выбор на Мастере стихий. Пока у меня скромные успехи, но я стараюсь улучшать свои умения, изучаю сильные и слабые стороны класса, получая большое удовольствие от этого процесса.

Есть ли любимая раса?

Пожалуй, это фэны. Они сказочные и изящные — наверное, это то, чего мне немного не хватает в жизни.

Как мы знаем, в игре огромное количество красивых мест. Какое твое самое любимое?

Мне так нравится процесс игры, что я стараюсь досконально изучить весь контент и не гонюсь за быстрым прохождением сюжетной линии. Пока я не стала бы говорить о любимом месте, поскольку предвкушаю еще много красоты впереди.



НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

АНДРЕЕВИЧ

Расскажи о себе.

Меня зовут Андреевич — настоящее имя никто уж и не вспомнит. Мне около 30-ти (тут играет песня Сектора газа «30 лет»), 25 из которых я увлекаюсь техникой и технологиями. Штаны 4 года протирал за корочку «инженер-системотехник» и еще год за «программист автоматизированных систем», которыми ни разу не воспользовался, ну разве что колбасу резал, сидя среди таких же профессионалов в дымной комнате общаги, томными вечерами попивая, конечно же, «чай». Несмотря на это, благополучно устроился по специальности и уже много лет работаю в сфере ИТ, в данный момент зам. директора крупнейшей компании (в своем сегменте рынка), начальник отдела ИТ.

Свободное время провожу с женой и друзьями, иногда изучая новые игры, локализуемые Инновой. Люблю вкусно поесть, поэтому сам готовлю всякие аппетитные блюда, из любимого — стейк на гриле. Увлекаюсь дорогим алкоголем. Недавно закончил установку нового мини-бара дома, в зале, теперь не придется идти аж на кухню за бутылочкой несладкого. Форумом занимаюсь одновременно со всеми вышеперечисленными мероприятиями в любое время дня и ночи. Можно сказать, живу на нем.

Давно ли занимаешься модерированием? Почему решил стать модератором по BnS?

Модерированием занимаюсь давно, с конца 2009 года.



Когда в России Иннова локализовала Aion, я стал модератором тогда еще старого форума, назначили меня в раздел боевого сервера Делики, где я благополучно постиг все тяготы и лишения...

Что самое сложное в работе модератора?

Самое сложное в работе модератора — сдерживать себя при общении с очень трудными персонажами форумного мира. Хотя, конечно же, это преувеличение, все ребята и девчата нашего форума — сплошь милахи и мимишки. Я их всех люблю. Ничего сложного в работе модератора, это опыт.

Как часто возникают спорные ситуации с пользователями? Как решаешь их?

Споры относительно полученных карточек возникают ежедневно и не единожды. Все они обоснованы в какой-то мере, ведь каждый человек (наверное) всегда считает себя правым, в первую очередь, а уж потом слушает какого-то дядьку с форума. Но моя работа, как главного модератора, решать все эти споры и делать так, чтобы каждый понимал, за что он получил ту или иную карту. Выходит не всегда, но в большинстве своем пользователи адекватно воспринимают этот процесс, некоторые даже извиняются и обещают больше не нарушать. Жаль, не все сдерживают обещания. Как это происходит, мне трудно объяснить, каждый случай особенный, к каждому нужен личный подход. Благо, за эти годы я немного научился понимать людей и знаю, что им нужно сказать, как успокоить.

Какие положительные моменты видишь в работе?

Вся моя работа — сплошной положительный момент. Мы делаем правое дело, и это здорово. Я рад быть полезным нашим пользователям и всегда готов на посильную помощь им.

Вспомни самый смешной или забавный момент, произошедший за время модерирования раздела VnS.

Раздел VnS довольно молодой и не обрел еще своей изюминки. Поэтому я не могу назвать чего-то конкретного. Не могу придумать ничего такого, что не оскорбило бы никого.

Что пожелал бы нашим пользователям?

Напоследок, хочу пожелать всем читателям этого молодого, но перспективного издания поменьше переживать из-за мелочей. Мир такой огромный, не стоит портить себе настроение глупостями. Не цепляйтесь за негатив, ищите в каждой ситуации положительные моменты. Мир вам и вашим семьям! Чмоки всем, кто в этом чате!



Этого хомячка-джедая на Форуме VnS знают все...

Как удается сдерживать субъективную оценку действий пользователей и оценивать объективно?

Как объективно оценивать процесс модерирования? А никак. Модерация — это субъективный процесс.

Если бы модерация могла быть объективным процессом, ею занимались бы боты. Увидел бот слово из трех букв — выдал РО. Ровно, четко.

А как быть с оскорблением? А как боту распознать троллинг, отличить сарказм от флейма и прочее. Все это нужно пропускать через призму собственного восприятия мира и оценивать с точки зрения личного воспитания и уровня социализации.

Два одинаковых предложения в разных ситуациях могут иметь разный смысл. Я понимаю, что у всех слово «объективный» ассоциируется с «правильный». Но не все на свете можно разделить на черное и белое.

READ ONLY

Расскажи о себе.

Руслан, 25 лет.

Являюсь одним из самых старых модераторов 4game (старый ник Meaning of Life), может, кто и помнит. Курировал много крупных проектов: R2-online, Bloodline Champions, APB Reloaded. Также долго модерировал проект Requiem-online до самого его закрытия.

Помимо проектов от Инновы, недолго модерировал проекты других компаний, но, к сожалению, быстро потерял к ним любой интерес.

Давно ли занимаешься модерированием? Почему решил стать куратором BnS?

С 2007 года. Куратором я решил стать еще при первых упоминаниях о возможном релизе BnS, так как игра мне очень нравилась. Да и с Кириллом мы уже работали вместе в проекте APB Reloaded.

Играешь ли сам? Кем и на каком сервере?

Да, играю на Рубине за Мастера тени.

Как удается сдерживать субъективную оценку действий пользователей и оценивать объективно?

Обычный здравый смысл и анализирование ситуаций.

Как часто возникают спорные ситуации с пользователями? Как их решаешь?

Спорные ситуации возникают довольно часто. Не все понимают, как правильно себя вести на форумах, не все в силах сдерживать эмоции. Поэтому раз за разом приходится объяснять очевидные вещи.

Но, как известно, чаще всего спорные вопросы решают наши главные модераторы в специальном разделе, именно они являются последней инстанцией.

Многие пользователи подметили тот факт, что ты редко общаешься на форуме. Почему ты такой молчаливый и загадочный?

Меньше слов, больше действий. Основное общение проходит с моей командой и администрацией форума, а также в официальной группе BnS в ВКонтakte, там я являюсь старшим модератором.

Что пожелал бы нашим пользователям?

Чтобы они держались здесь, всего доброго, хорошего настроения и здоровья.



Какие положительные моменты видишь в своей работе?

Их много: быть частью команды, которая создает виртуальные миры, делать форум, которым я пользуюсь лучше, обучать новых модераторов и просто получать благодарности от пользователей за помощь.

Вспомни самый смешной или забавный момент, произошедший за время модерирования раздела BnS.

Хм, наверное, это ситуация с пользователем, который в своем общении постоянно использовал многоточия... Мы очень любили его в команде, так как он был забавным, даже грозился подать на нас в суд, при этом раз за разом нарушая по несколько пунктов правил. Как итог — самый первый пользователь BnS, который умудрился за очень короткий срок набрать 100 баллов нарушений и пройти точку невозврата.

ЛЮЦИФ

Расскажи о себе. Кто ты в реальной жизни?

Хм, это сложноватый вопрос. Сейчас ИРЛ я — инженер технической поддержки на одном крупном предприятии: разбираю жалобы, помогаю пользователям, почти как на форуме, только за это мне платят. =) А так — обычная девушка со своими интересами и увлечениями.

Какие у тебя хобби, чем увлекаешься, пока не наказываешь провинившихся?

Читаю, пишу книгу, занимаюсь 3D моделированием, да разбираю файлы игры. Ну и гайды, куда же без них. В последние месяцы это одно из главных занятий в свободное время.

Давно ли занимаешься модерированием? Почему решила стать модераторов VnS?

Нет, не так давно. Форум VnS — это мой первый опыт модерирования. Решила стать модератором из-за банальной причины — чтобы получить доступ к возможности бесконечно редактировать свои посты. Из-за такой глупой причины вряд ли кто-то еще шел на эту должность.

Остается ли у тебя время на игру? Если да, кем играешь и на каком сервере?

Конечно, остается. Не играй я в VnS, я бы вряд ли обитала на форуме. А играю я на Рубине (решила не отставать от толпы) за Мастера призыва (люблю классы призывателей).

Как удается сдерживать субъективную оценку действий пользователей и оценивать объективно?

Достаточно легко — в моих глазах все пользователи равны, да и я стараюсь рассмотреть все аспекты того или иного поста. Тем более, выдавая карточки по серьезным нарушениям (если есть сомнения в карте), я предпочитаю советоваться с куратором раздела на форуме, Read Only.

Часто возникают спорные ситуации с пользователями?

Постоянно. Часто пользователи просто не знают правил форума. Хотя и бывают такие, кто правила знает, но на нарушение идет сознательно (правда, я не знаю для чего). Решаю подобные ситуации просто: в первом случае предупреждаю с объяснением нарушения, во втором — уже идут в ход карточки с баллами.

Что пожелала бы нашим пользователям?

Чаще читать правила и уже созданные темы. А так — вы держитесь там. Меньше хейтерства и больше позитива. =)



Самое сложное в работе модератора?

Переносить хейтерство пользователей и четко соблюдать все правила. Первое иногда напрягает, ко второму уже адаптировалась.

Какие положительные моменты видишь в своей работе?

Бесконечное редактирование постов, по мне, один из главных положительных моментов. Ну и, конечно же, я познакомилась с замечательными людьми благодаря работе модератором.

Вспомни самый смешной случай за время модерирования раздела VnS.

Этот вопрос поставил меня в тупик. Да особо и не припомню смешных или забавных моментов. Если не считать тот, когда про меня и парочку других модераторов один из пользователей написал целую «статью» гадостей, которую разослал в лс другим пользователям (мне потом еще с недели две-три писали и спрашивали, что это за человек, так невзлюбивший меня). Или как я два часа боролась с одним нарушителем на скорость — или он создаст аккаунт и запостит спам-сообщение, или я его забаню. Выиграла я. =)

ГАММАСОЛ

Кто же модератор Гаммасол в реальной жизни?

Меня зовут Оля, мне 22 года, и в данный момент я учусь.

Давно ли занимаешься модерированием? Почему решила стать модератором VnS?

Я новенький модератор, всего 2 месяца. А в модераторы пошла, поскольку в целом люблю форум и его деятельность и в качестве модератора принесу больше пользы.

Кем играешь сейчас в VnS и на каком сервере?

Конст-пати попросила поиграть за Мастера призыва, пока я жду свою основу — Мастера духов. Играем на Аметисте.

Что для тебя самое сложное в работе модератора?

Иногда хочется быть менее вежливой, но нельзя. Нельзя.

А как тебе удается сдерживать себя и объективно оценивать поведение пользователей?

Берешь и сдерживаешься, часто пользователей чисто по-человечески можно понять. А по поводу объективности — если я не уверена, просто спрашиваю у других модераторов. Так ситуация проясняется быстрее.

Возникали ли у тебя спорные ситуации с пользователями? Если да, то как ты их решала?

Если пользователь считает, что модератор был не прав, он может обратиться в раздел общения с модераторами — там рассудят. Мне кажется, замечательно работающая система.

Какие положительные моменты ты видишь в рабочих буднях модератора?

Я всегда в курсе новостей, да и о самой игре иногда интересные, но важные мелочи узнаются. К тому же, у нас отличные модераторы, люблю их.

То есть в жалобе он написал о желании вступить?

Да. =) Вообще, такие жалобы — не редкость. Иногда там просто отвечают на комментарий, иногда даже благодарят автора.

Напоследок, что бы ты пожелала нашим пользователям?

Благосклонности Божества Всея Великого Корейского Рандома, так как ничего другого игроки не желают сильнее. =)



В отличие от героя своего аватара, наша Гаммасол реагирует молниеносно

Вспомни самый смешной или забавный момент за время модерирования.

Самый смешной не вспомню, всякое было. А забавно... ммм, пользователь пытался вступить в боевую школу, подав жалобу на комментарий.

То есть в жалобе он написал о желании вступить?

Да. =) Вообще, такие жалобы — не редкость. Иногда там просто отвечают на комментарий, иногда даже благодарят автора.

Что означает твоя подпись «Больше боли богу боли!»?

Смирение, я думаю. Даже если кажется, что все совсем плохо, всегда можно ожидать еще больше. Обычно эту фразу мы используем со смехом, когда по каким-то нелепым причинам «все плохо» — вайпнулись, лута нет, на аренке сплошь страдания, или у кого-то лагает. =)



НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Blade&Soul Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1

В Корее успешно стартовал первый сезон одиночного турнира – «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1». Напомним, что предварительный offline раунд 64 состоялся 28 мая. Победители прошли на следующий этап турнира – основной раунд 16. 10 июня прошли бои между первым составом. 17 июня между собой сразились игроки второго состава.

Пока наши взгляды прикованы к происходящему в Корее, в европейском регионе завершилась очередная серия турниров по BnS. Май открыл для нас имена нескольких новых игроков, которые смогли покорить вершины Blade&Soul 1on1 Community Cup.

На старте месяца, в финале турнира #13, турецкий игрок «Luki» за Мастера клинка одолел своего соперника, Мастера стихий, немецкого игрока «Bluu», со счетом 3 : 1. Третье место своим Мастером стихий занял украинский игрок «Chloroform». В битве за первое место Community Cup #14 сошлись уже знакомый нам «Empathy» и все тот же «Bluu».

Мастер клинка линов британца не оставил никаких шансов Мастеру клинка своего визави, обыграв его со счетом 3 : 0. Также в турнире принимал участие и российский игрок «Kirishu», который занял третье место.

Спустя две недели, «Empathy» уже сражался в финальной битве против «Ryuki» в рамках Blade&Soul 1on1 Community Cup #15.



Результат матчей первого состава		
SungJin Choi Мастер секиры	3 : 2	Woo Bin Cha Мастер ци
Jun Ho Han Мастер клинка	3 : 1	Sung Woo Shim Мастер клинка линов
Dae Young Choi Мастер тени	3 : 0	Tae Wook Hyun Мастер секиры
Sin Kyum Kim Мастер ци	3 : 0	Geum Seong Hwang Мастер ци

10 июня прошли бои между первым составом 16

Результат матчей второго состава		
JeongHo Yoon Мастер стихий	3 : 0	SangWook Kim Мастер тени
JinYou Park Мастер тени	2 : 3	YoonTae Son Мастер клинка линов
HyoungJoo Kim Мастер тени	3 : 1	HuukWoo Kwon Мастер секиры
SuHwan Kim Мастер кунг-фу	3 : 1	JaeSung Lee Мастер стихий

17 июня между собой сразились игроки второго состава 16

На этот раз удача отвернулась от британца. 3 : 0 — убедительная победа немецкого игрока. Третье место занял украинский игрок «Chloroform».

Завершающий турнир мая стартовал 29 числа. За пальму первенства Community Cup #16 сразились игроки «Luki» и «Bluu». Немецкий игрок получил право на реванш, но сильнейшим из схватки вышел турецкий боец, обыграв своего противника со счетом 3 : 1 (примечание автора: надеюсь, 3 луза на финальной стадии не убили желание немца «Bluu» играть в Blade&Soul).

Тем временем на российской локализации подошли к концу сражения на небалансной арене. Уже 21 июня все желающие попробовали свои силы на любимившейся многим балансной арене. Не стало рандомных проков блока, станов с гемов и других деталей, которые могли решить исход поединка. Теперь решающими факторами для победы являются опыт, реакция и «руки» игроков, а уровень заточки и морфа остаются далеко за пределами рейтингов. А для тех, кто только собирается познакомиться с ареной, мы подготовили небольшой гайд, который может оказаться весьма полезным.

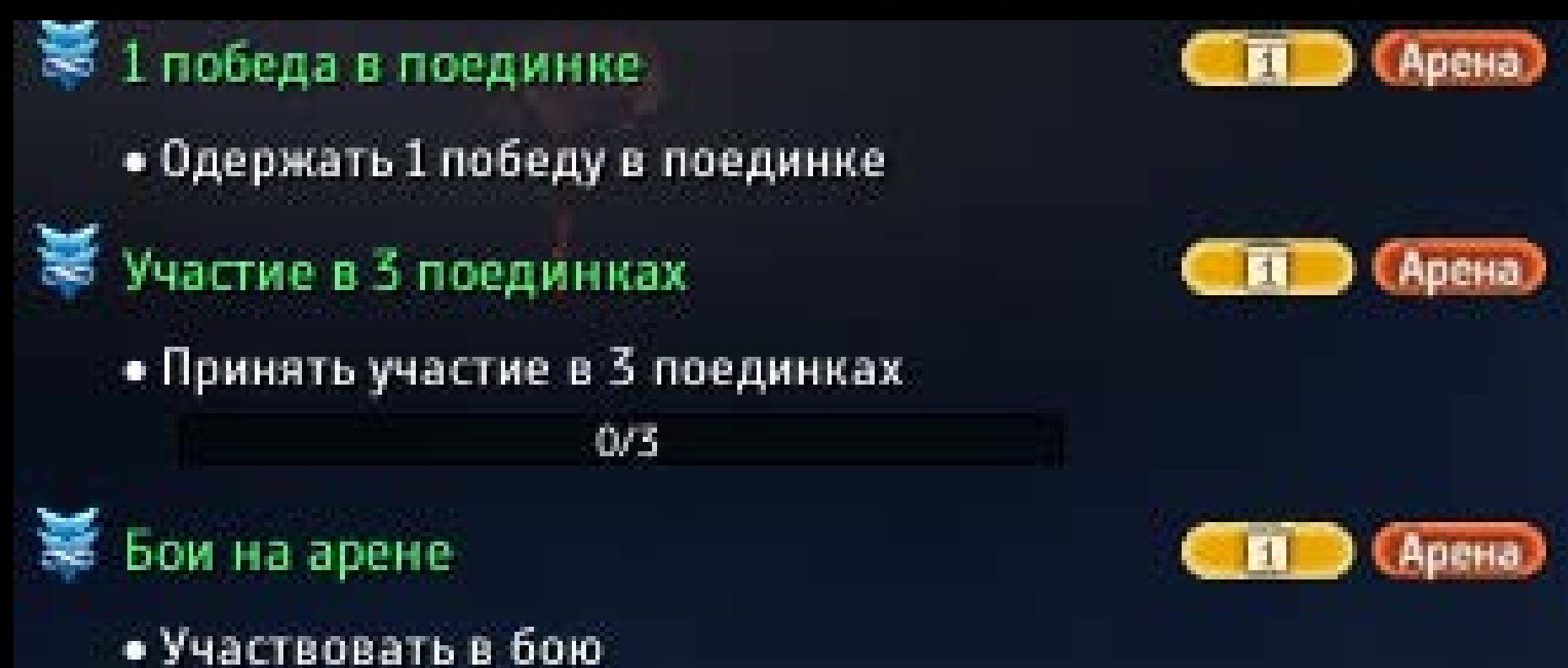
Ежедневно на доске объявлений арены, которая находится практически в каждом крупном городе, можно получить дейлики.

Также из сундуков, которые даются в качестве награды за синие дейлики, иногда рандомно выпадают свитки на ежедневные задания арены. Эти же свитки можно получить с рулетки, которая находится рядом с «Темной акулой бухтой».

Вход в зал бойцов (лобби) осуществляется клавишей F9. Рейтинг арены можно посмотреть, нажав на F11. Всего существуют пять ступеней рейтинга: бронза (<1400), серебро (1400-1599), золото (1600-1899), платина (1900-2099) и алмаз (2100+). На арене доступно три режима боя: тренировка, поединок и битва. Очки за участие в поединках и битвах начисляются в разных рейтингах.

После окончания сезона вы получаете дополнительную награду, которая соответствует занимаемому месту в рейтинге. Список призов можно посмотреть, нажав на F11 — «Награда сезона».

Всем отважным воинам желаем успехов в покорении пьедесталов арены. Не бойтесь тренироваться и не ищите легких путей. Сложные противники научат гораздо большему, нежели многочисленные победы над слабыми.



Дейлики



Тренировка — это договорный поединок 1x1. Тренировочные бои проводятся аналогично поединкам, только за них не дают опыт, авторитет (бобы) и очки рейтинга.

Поединок — это вид боя на арене 1x1. После нажатия кнопки «Заявка на участие» начнется подбор противника. Как только подходящий оппонент будет найден, вы переместитесь на арену. На подготовку к поединку дается около 30 секунд. За это время вы можете поменять таланты скиллов, багуа, оружие, бижутерию и т.д. Для победы необходимо выиграть 2 раунда.

Побеждает тот, кому удалось убить своего противника. Если к концу раунда оба участника остались живы, то побеждает тот, кто нанес больше урона. За победу в поединке вы получите авторитет (бобы), опыт и очки рейтинга. За проигрыш также будут начислены авторитет и опыт, но уже в меньшем количестве, а очки рейтинга уменьшатся.



Битва — это групповой бой 3x3 на арене. После нажатия на кнопку «Заявка на участие» начнется подбор не только ваших противников, но и сопартийцев (или же вы можете подать заявку уже собранной группой). В отличие от поединка, в битве всего 1 раунд.

Побеждает та команда, которой удалось убить всех трех игроков противоположной пати, или в случае, если по истечении 10 минут в обеих группах есть живые бойцы, победа достается той стороне, которая нанесла больше урона. Бой проходит также, как и в сражении 1x1, но у каждого участника команды есть 2 кнопки: замена и помощь. Находясь на поле боя, вы можете поменяться со своим сопартийцем местами, нажав на кнопку замены (в контроле она не работает). Также игрокам, которые в настоящий момент не участвуют в битве, доступна кнопка помощи. Награды за битву аналогичны призам за поединок, но отличаются количеством.



Место в рейтинге, опыт и невероятный фан — это еще не все, ради чего стоит ходить на арену. Есть специальный NPC «Особый меняла Гильдии молодого дракона (авторитет)», у которого вы можете обменять свой авторитет на определенные награды. На карте он обозначается значком боба. За авторитет доступны мешки с кристаллами, количество которых зависит от вашего рейтинга, награда императора на легендарное умение и т.д.



ФОРСМАНИЯ: РУКОВОДСТВО ПО МАСТЕРУ СТИХИЙ

Мастер стихий является классом дальнего боя. Выбрав путь огня и льда, вы еще долго будете восхищаться красотой умений и кропотливо изучать этот поистине увлекательный класс.

Класс Мастера стихий доступен для ванов, линов и фэнов.

Однако от выбора расы ничего, кроме внешнего вида, не зависит. Сложность, указанная в клиенте — три звезды. И все же я не считаю Мастера стихий легким в управлении. Вся та кажущаяся простота во время первого боя напрочь исчезает при взятии максимального уровня. Незамысловатые комбинации умений становятся сложнее, длиннее, а нажимать приходится быстрее. Все это может отпугнуть новичка, но, если разобраться, то класс полюбит очень многим игрокам Blade & Soul.

Роль в пати

Мастер стихий — уникальный по механике и геймплею класс, который сочетает в себе роли дд, танка-дальника и саппорта. Благодаря высокому урону, вариативности прокачки и наличию достаточного количества умений сопротивления и защиты класс отлично чувствует себя почти в любой ситуации.

Без проблем убивая толпы монстров друг за другом, важно не терять бдительность, ведь у Мастера стихий мало очков здоровья, а каждый пропущенный удар может стать последним.



Достоинства и недостатки класса

Мастер стихий в умелых руках способен творить чудеса, а при неграмотном использовании — усугубить ситуацию или даже помочь противникам. Для правильного понимания аспектов игры за форса мы подробно рассмотрим положительные и отрицательные стороны класса.

Плюсы:

большое количество наносимого урона умениями, высокий показатель мобильности благодаря имеющимся навыкам, а также возможности наносить урон в движении, наличие дальних атак, что позволяет спокойно прятаться за спинами товарищей, а не находиться рядом с боссом в момент битвы с ним, большое количество контроля.

Минусы:

малое количество очков здоровья, необходима хорошая реакция для того, чтобы быть полезным группе, необходима практика для реализации всех возможностей класса.

Экипировка и характеристики

Под экипировкой в данной статье подразумевается багуа, оружие и бижутерия, которые необходимо выбирать 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 стихий 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.



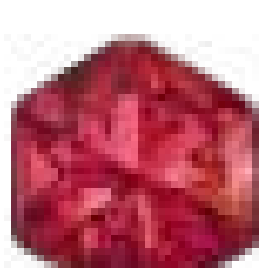
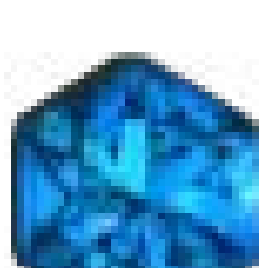

Защита.

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.



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).

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 прокачки до 45 уровня. Дальше выбор остается за игроком. Самые популярные сборки, описание всех багуа, места и способы их добычи описаны в гайде на нашем форуме.

Достигнув максимального уровня, игроку необходимо получить два разных набора багуа: для PvP и PvE.

Умения

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

Там же вы сможете изучить взаимодействие Мастера стихий с остальными классами.

Нам остается только пожелать вам успехов в освоении этого невероятно интересного класса. Ну, и конечно, **may the Force Master be with you!**



Багуа до 45 уровня



Первичные багуа для игроков 45 уровня: PvP и PvE





ОБЩИЙ ГАЙД ПО ДАНЖАМ

Данж (от английского слова «dungeon» — подземелье) — особая локация для группы, состоящей из нескольких или одного человека, предназначенная для прохождения ежедневных заданий и выбивания предметов.

Уровни сложности подземелий

Подземелья подразделяются на несколько уровней сложности: низкий (зеленый), средний (синий), героический (фиолетовый), легендарный (оранжевый) и обычный (другие цвета). На данном контенте игры легендарные подземелья отсутствуют. С ними мы познакомимся в будущем.

Низкий (зеленый) уровень — большинство таких подземелий можно пройти одному, но для тех, кому трудно, доступен сбор команды.

Средний (синий) уровень — это подземелья, которые нацелены на групповое прохождение, поскольку уровень здоровья монстров весьма высок, а их атаки сильны. На данном контенте лишь одно подземелье подобного уровня сложности имеет режим на одного человека.

Героический (фиолетовый) уровень — сейчас самый высокий уровень сложности подземелий. Обычно ими завершаются локации. На текущей карте расположились два подземелья с режимом на 6 человек, три — с режимами 4/6 человек, а также один данж для соло прохождения. А еще в игре присутствует два подземелья с подобным уровнем сложности, которые являются общими локациями с режимом на 24 человека.

Обычный (другие цвета) уровень — как правило, это проходные подземелья, простота которых не дает отнести



их ни к одной из вышеуказанных групп. У них отсутствует описание и список наград. К таким данжам относятся те, у которых, помимо недоступности лупы (описания), цвет портала черно-белый, салатный, в редких случаях — чисто белый.

Режимы подземелий

Соло — подземелье проходится одним человеком. Некоторые групповые данжи становятся одиночными, когда вы проходите сюжетное задание, но после они возвращаются в ранг групповых. В игре также присутствует несколько подземелий, обладающих одиночным режимом по умолчанию.

6 человек — этот режим поддерживают все подземелья. Исключения составляют данжи с одиночным режимом по умолчанию. Этот режим можно назвать «обучающим», поскольку во время прохождения данжей отображаются атаки боссов по площади, присутствует вспомогательная шкала для использования сопротивлений (инвулов), а еще на всех членов команды вешается положительный эффект (баф), который снижает урон от боссов и монстров.

4 человека — является усложненной версией режима на 6 человек. Здесь пропадают поля, показывающие атаки боссов, вспомогательная шкала для сопротивлений и положительный эффект (баф).

24 человека — это режим, предназначенный для прохождения данжей в команде или группе игроков, набор которых от вас не зависит. Подобные подземелья распределяют людей по каналам. Общий лимит каждого канала — 24 человека, но присутствует дополнительная возможность по набору, которой можно воспользоваться, приняв человека в команду.

Примечание: В будущем появится «осознанный» подбор игроков в режиме на 24 человека, который будет представлять собой распределение на 4 команды по 6 персонажей.

От уровня сложности подземелья зависит список получаемых предметов. Например, режим на 4 человека не имеет никакого смысла в данжах среднего или низкого уровня сложности. Только в героических подземельях от выбора режима будет зависеть личная и общая награда.

Полный список подземелий с их кратким описанием вы можете найти [в полной версии Дайджеста на Форуме](#).

Как определить уровень сложности подземелья?

Уровень сложности данжа можно определить несколькими способами:

По карте, наведя курсор на лупу — вам станет доступна информация о подземелье: его название, описание, рекомендуемый уровень, условия, возможная награда.

Название данжа, в зависимости от сложности, окрашено в соответствующий цвет. Лупа доступна для подземелий не ниже зеленого ранга.

По уровню сложности заданий для данного подземелья. В игре существует несколько типов квестов:

Без звезд — легкие задания, в основном проходятся одним игроком. Если рекомендуется групповое прохождение, то в квесте это укажут. *Одна звезда* — задания, которые относятся к подземельям низкого уровня сложности. *Две звезды* — задания, которые относятся к подземельям среднего уровня сложности. *Три звезды* — задания, которые относятся к подземельям героического уровня сложности.

По цвету входа в подземелье.



Цвет портала напрямую зависит от сложности подземелья, а чтобы определить, групповой или одиночный режим в нем, достаточно посмотреть на значок в центре. Если на портале нарисован один кружок — подземелье предназначено для соло прохождения; три — рекомендуется вход в составе группы; крылья имеют только героические подземелья.



ПРОХОЖДЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ «АКУЛЯ БУХТА»

Во время захватывающих приключений в мире Blade&Soul нас попросят разобраться с капитаном Хе Мучином в подземелье «Акуля бухта». Там своенравные пираты встретят усталых путников ни хлебом с солью, а обнаженными мечами. Даже костюм морского братства не поможет пройти опасное место, ведь приближенные к Хе Мучину были отобраны им лично.

«Акуля бухта» рассчитана на 6 человек (простой режим) и 4 человека (сложный режим). Но после выхода дополнения с «Белыми горами» подземелье будет работать только в режиме на 6 человек. В этом данже нас ждет встреча с четырьмя боссами: Морским бесом, Атаманом Красная Грива, Сестрами Хон Ран и Чон Ран и Капитаном Хэ Мучином.

Чтобы добраться до первого босса, а также и до остальных плохих ребят, не обязательно бить всех монстров на своем пути, достаточно некоторых из них перепрыгивать. А вот офицеров (мини-боссов) придется покачать, ведь, пока они живы, продвижение по подземелью невозможно.

Первый офицер стоит почти у самого входа. Чтобы пробраться к нему, убиваем монстров на входе, а остальных — перепрыгиваем. Расправившись с офицером, бежим к тропе драконов, стараясь не цеплять ненужных монстров. У тропы поджидает большой синий зверь — тут задача не меняется — убить. После красочного прыжка нам ничего не остается, кроме как бежать дальше, не



Для того, чтобы попасть в «Акулю бухту», нужно:

1) взять квест у старца в трактире на побережье;

2) добраться до самого подземелья, а для этого забраться по металлической решетке. Вскрабкаться наверх поможет навык «Бег по стенам» (он получается в цепочке фиолетовых квестов в локации «Сумрачный лес»). Когда мы поднимемся в первый раз, то сдадим обычный квест, взятый у старца в трактире, и получим ежедневный.

обращая внимания на монстров. Так как в этой части подземелья их очень много, двигаться вперед нужно аккуратно, не давая атакам пиратов задеть вас. Обычные монстры быстро отстанут, а вот от мини-боссов придется спасаться, запрыгивая на ящики.

Если вы не справились и не смогли запрыгнуть на ящик, то вступайте в бой. Если же вы ассасин или суммонер, то, используя умения невидимости, можете смело бежать дальше. Но не забывайте, когда вы пробежите вперед, сопартийцы будут находиться в боевом режиме и не смогут продвинуться дальше до тех пор, пока вы или не умрете, или не снимете с себя агр, поэтому лучшее решение в данном случае — помощь команде.

Так как в VnS мы не просто быстро бегаем, но и еще и парим, переходим в режим пташки и двигаемся дальше. Таким образом мы сохраним кучу времени и сразу же нападём на последнего офицера в этой части подземелья. Убить его надо быстро. Если у группы не хватит урона, и вы не успеете, к нему на помощь прибежит еще один мини-босс.

Если вы не уверены в быстром убийстве, то первую свинку отведите к решеткам и убивайте там. После того, как избавились от надоедливого монстра, вторую свинку можно перепрыгнуть и сразу бежать к Морскому бесу. Однако это офицер, и потребуется снять с себя агр, а для этого нужно:

- 1) парить лицом к ближайшей решетке;
- 2) бежать очень быстро и забраться на дальнюю решетку.

Морской бес

Бес ходит по кругу, поэтому безопасные места для отдыха — центр комнаты или самая ее окраина. В помещении, кроме нас и босса, есть еще 2 вещи: коллекторы и ружья.

Уровень ХП: 1 910 000.

Время на убийство: 4:55.

У данного босса 2 режима: «Стою на земле» и «Вишу на потолке».

Режим «Стою на земле»

Когда проходит определенное время (~2:50), или ХП беса падает до 25%, он прыгает и цепляется за потолок хвостом. Пока босс висит, бить его нельзя. А вот он времени зря не теряет и кидается сверху всякой гадостью. Вместе со сменой режима в комнате активируются коллекторы и ружья, и появляются яйца. Первое, что нужно сделать — подбежать к ружью и взять его в руки.



Карта подземелья



Ящики



Офицеры

Умения босса в режиме «Вишу на потолке»

1) Плевков яда.

Морской бес делает четыре плевка в случайном порядке на игрока, который должен постоянно двигаться, чтобы не попасть в них. При этом во время движения нужно разбивать яйца, иначе из них вылупятся ядовитые медузы. Поэтому команда, которая пришла в данж, должна заранее оговорить или озвучить в голосовом чате, кто какие яйца разбивает.

2) Плевков желе.

Босс плюет восемь раз (два раза по каждому игроку в режиме 4-ки). Это умение наносит огромное количество урона и при попадании накладывает стак яда. Избегать его нужно, вставая в дымку от яйца. Во время второго умения находиться желательно в тумане около беса, чтобы стрелять по нему лкм. Босс упадет на землю после определенного количества выстрелов.

Ротация умений у беса в этом режиме: 4 плевка ядом, 8 плевков желе по очереди 3 раза. Потом он сам прыгнет. Вы можете и не стрелять по нему, однако это очень долго, и туман от яиц пропадет к началу умения «Плевков желе» на втором круге.

Когда ящер заберется на потолок, он повесит на игроков дебаф, который выглядит как зеленая жижа. Чтобы избавиться от нее, нужно встать в коллектор, но только после того, как босс упал. Ведь когда вы смоете с себя дебаф, получите усиление на атаку на 10 секунд.

При падении ящер обретет эффект контроля, поэтому дестры, коты, кфм и лсм могут взять его в захват, что не обязательно выполнять, но это существенно оттянет время активации последнего умения босса и даст возможность нанести огромный урон. После того, как ящер придет в себя, он использует умение «Крик». Крик взрывает дебаф и выпускает ядовитых медуз (количество медуз будет равно количеству не помытых игроков, плюс те, которые вылупятся из не разбитых яиц). Крик смертелен для всех, поэтому вам потребуется пати-сейф. Получить его можно от Мастеров стихий, призыва, меча линов. Опытные игроки используют сейф самостоятельно, то есть сами на себя. Кроме пати-сейфа вы можете собрать триграммы, которые защитят от крика Морского беса. Это 8 триграмм из подземелья «Бухта каракатицы» или 3 любых триграммы из подземелья «Акуля Бухта». Но и это не все! От посторонних шумов также спасет фиолетовый ремешок – «Пояс злодейки», в него встроен «Шумовой барьер».

Если команда не уложится в отведенное время, босс перейдет в стадию гнева и убьет всех без исключения.



Морской бес

Битва с ним состоит из 4 фаз.

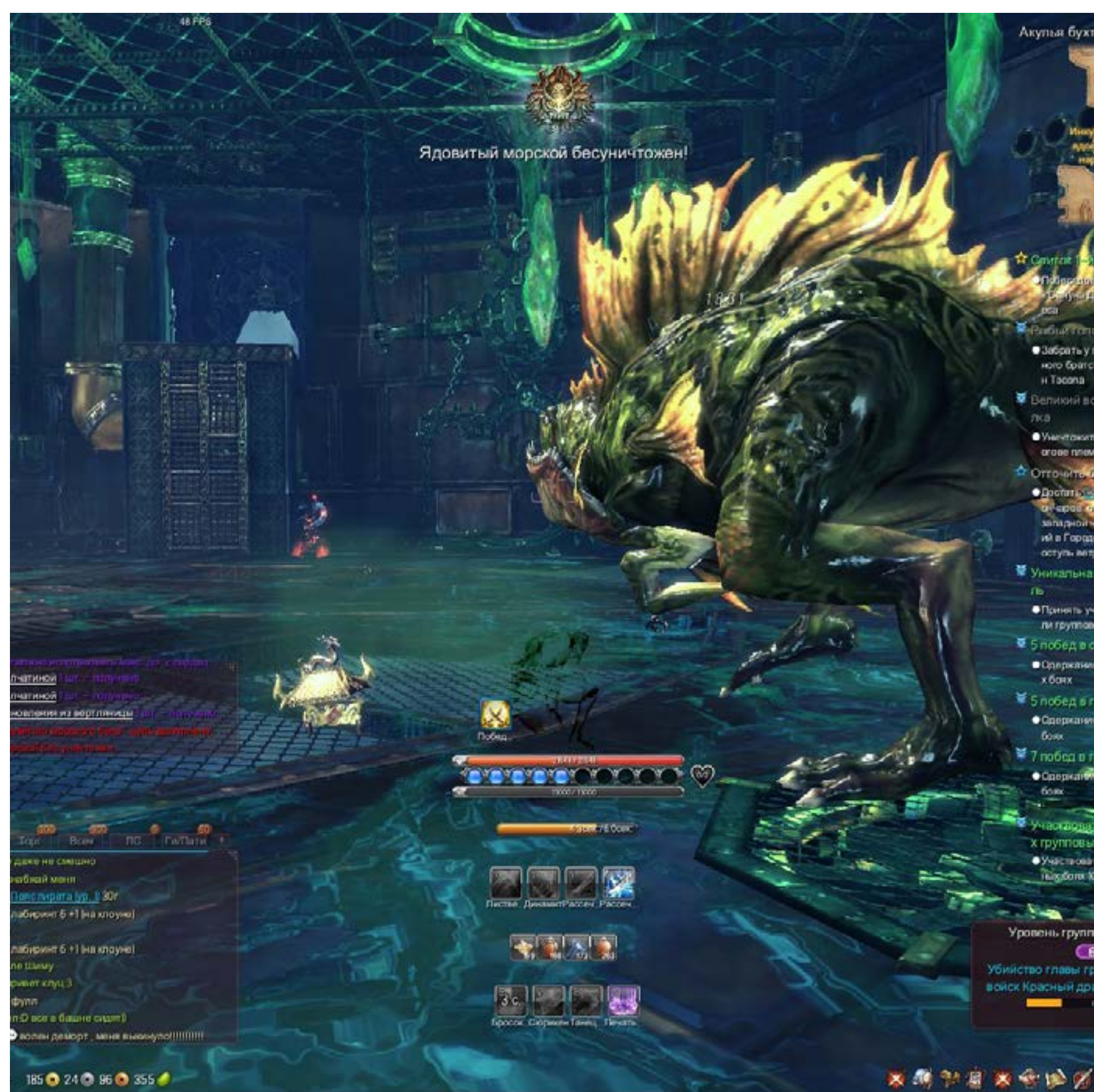
1 фаза. Атаки босса довольно слабые и простые для уклонения. Они включают в себя атаку вращением и некоторые лобовые атаки. Морской бес будет повторять эти атаки 4 раза, а потом прыгнет на потолок и перейдет во вторую фазу.

2 фаза. Босс метает яд со стены. В этот момент на полу появляются яйца и ружья, которыми их можно и нужно уничтожить.

3 фаза. Те яйца, которые не уничтожены во время 2 фазы, вылупляются в ядовитых червей.

На месте уничтоженного яйца появляется облако. В этом облаке игрок защищен от яда, который пускает с потолка Морской бес. В то же время босс пускает 2 типа ядов – один возможно избежать, а второй нет. Также на поле боя появляются 4 потока, снимающие действие яда, а также прибавляющие игроку скорость движения и бонус к атаке на 12 секунд.

4 фаза. Морской бес спускается на землю, а его атака возвращается к состоянию первой фазы.



Атаман Красная грива

Для того, чтобы быстро пробежать расстояние до босса, нужно:

1) дождаться, когда на самом входе уйдет стрелок, и бежать на всех парах мимо мобов, запрыгивая на ящики (бежать надо налево и по ящикам вверх). Так как средние ящики можно разрушить, двигайтесь по краю. А дальше спокойно парите до мини-босса;

2) убить офицера, который охраняет вход в комнату со вторым боссом. Этот офицер выглядит безобидно, однако если не уничтожить его быстро, на помощь придут две красивые девушки (тоже мини-боссы). Эти милые дамы бьют очень больно и точно в цель, но они исчезнут, если убить главного офицера. Поэтому не теряем из вида ассасина и заходим в комнату к Атаману.

У Атамана очень много очков ХП, поэтому в группе обязательно должен присутствовать мастер с отравляющим или кровоточащим умением, которое будет уменьшать регенерацию жизни босса. Когда мы осмотрим комнату, увидим, что в ней расположены непонятные машинки — это механизмы для убийства. У этого босса только один режим. Но так же, как и ящера, его нужно уничтожить до стадии гнева.

Уровень ХП: 5 410 000.

Время на убийство: ~10:00.

Атамана желательно отвести в центр комнаты. Это нужно для того, чтобы РДД при активации механизмов направлял их между собой и боссом. Зачем? Механизм накладывает на всех участников битвы (на атамана и игроков) дополнительные стаки кровотечения. Когда приносите водить механизмы, к финалу убийства босса на нем будет висеть 50-72 дополнительных стака кровотечения. Как РДД переагрить механизм на себя? Ответ прост — ударить во время его активации боссом. Механизм активируется каждые 10% от ХП босса.

Ротация умений у атамана следующая: 1) Простой удар слева, 2) Не, так не пойдет! 3) Простой удар справа, 4) Покручься-ка я! 5) Дай-ка оглушь-ка! — и опять к первому умению. Но если вы набрали 10% урона, то цепочка прерывается на «Активацию механизма» и «Сейчас как отожду!» При этом, если перед «Активацией механизма» был простой удар слева, то после умения «Сейчас как отожду» пойдет скилл «Покручься-ка я!»

Если вы не успели убить босса в отведенное время, то он входит в стадию ярости и начинает кастовать без перерыва умение «Сейчас как отожду!», но, увы, на этом этапе оно уже не контролируется.



Ящики



Атаман Красная грива



Сестры Хон Ран и Чон Ран

В отличие от беса и атамана, сестры не имеют ограничения по времени убийства, но это не делает их прохождение более легким, а скорее наоборот.

По моему мнению, это самые сложные боссы в подземелье. Ведь, наверное, оглядываясь на концепцию этих сестер, разработчики решили ввести класс Мастера ци.

Очаровательные девушки меняют стойки с кфм на магическую и наоборот.

Хон Ран начинает со стойки Мастера кунг-фу, поэтому многие считают, что ее пройти труднее. Чон Ран встречает гостей в стойке Мастера стихий.

Уровень ХП Хон Ран: 1 440 000.

Уровень ХП Чон Ран: 1 440 000.

Время на убийство: нет ограничения.

Обе используют 360-градусные АОЕ атаки (одна сестра - сбивающую с ног, вторая - замораживающую), от которых тем сложнее увернуться, чем ближе сестры стоят друг к другу.

По краям зала расположены огненные барьеры, а сестры активно используют отбрасывающие атаки (что фактически приводит попавшего на барьер игрока к мгновенной смерти).

Также сестры используют лобовые атаки и оглушающие удары, простые для уклонения и отражения.

Когда одна из них умирает, она начинает медитировать (около минуты). Нужно следить за их уровнем жизни и убить их примерно в одно время, чтобы не было нужно драться с ними вновь.

Группа разбивается на две равные части и нападает.

На каждой сестре должен быть танк, однако их можно бить и массовыми ударами, но тогда вам потребуется танкующий кот.

Самое главное при убийстве сестер — не допускать сильной разницы в их ХП. Дама, которую вы сильнее передамажили, начинает использовать «Полет птицы» после смены стойки. Поэтому внимательно следите за уровнем ХП у обеих сестер.



Сестры-вдовы Хон Ран и Чон Ран



Чон Ран (синеволосая) - Мастер стихий, а её сестра Хон Ран (красноволосая) - Мастер Кунг-фу
Возможно, именно оглядываясь на сестер, разработчики решили ввести класс Мастера ци

Капитан Хэ Мучин

Дальше остается убить четырех мини-боссов, и мы, наконец-то, добираемся до главного злодея в подземелье.

Первого мини-босса вы встретите сразу, как покинете комнату с сестрами. Это маг. Когда начнете его бить, он исчезнет, а в противоположном конце комнаты появятся монстры. Убивайте их, пока не вернется мини-босс. Второй офицер идет следом за первым, это ассасин. Уничтожайте его как можно скорее, т.к. он суммонит манекенов, которые каждые 10 секунд взрываются и наносят огромное количество урона.

Третий и четвертый мини-боссы — сестры дестроеры. Комната, в которой они стоят, разделена на 4 одинаковые части. Будьте внимательны! Сестры не контролируются. Когда вы начнете их бить, включится механизм, который активирует огонь в комнате. В режиме на 6 он не убивает, но в режиме на 4 человека за глупость можете поплатиться жизнью.

Уровень ХП капитана Хэ Мучина: 3 870 000.

Время для убийства: 10 минут.

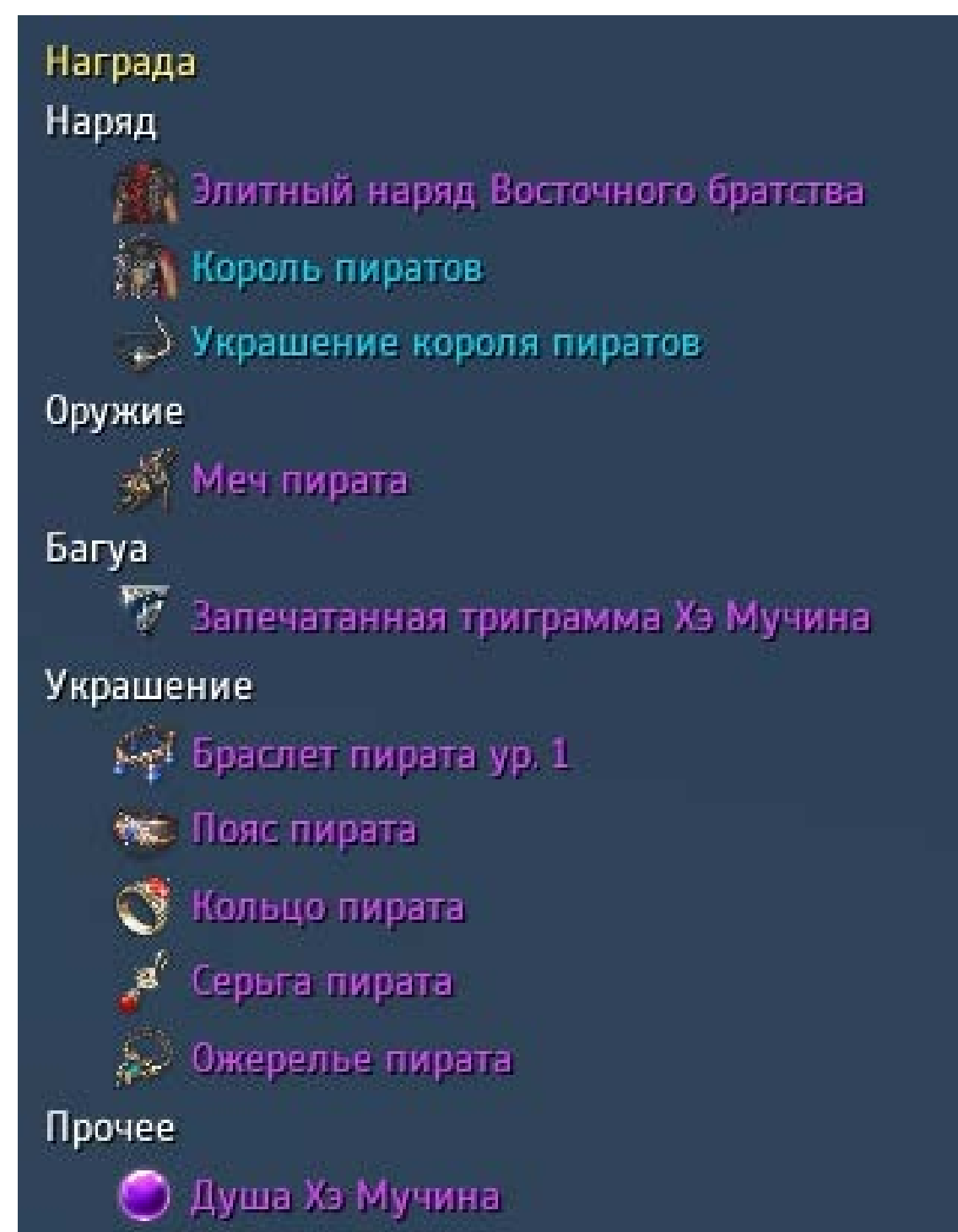
- У Хэ Мучина есть тень, которая ведет бой вместе с ним.
- Его тень удаляется, когда его ХП достигает уровня 50%.
- На 50 % ХП Хэ Мучин начинает использовать АОЕ атаку молниями (?).
- На 30% ХП эта атака ускоряется, а также возвращается тень.

Его атаки включают:

- 360-градусные АОЕ.
- Вихревую атаку, с которой он перемещается по всему залу.
- Оглушение и захват / бросок.
- Атака в прыжке.

Танк первым вступает в бой с Хэ Мучином. Когда уровень ХП станет равным 75%, босс призовет свое воплощение. В этот момент РДД нужно сагрить тень на себя при помощи ударов и следить за тем, чтобы воплощение не проезжало умением «Вихрь» там, где находится пати. После того, как вы снизите ХП босса до 50%, тень исчезнет. Капитан использует умение «Прицеливаюсь», потом прыгнет в центр арены и впервые применит скилл «Камнепад». До 25% ХП босса между «Камнепад» и «Прицеливаюсь» будут небольшие перерывы в виде каста его обычных умений, но после указанной отметки он станет чередовать только эти два скилла.

Если вы не убьете капитана за 10 минут, он начнет без перерыва дамажить умением «Прицеливаюсь».



За прохождение подземелья «Акуля бухта» можно получить следующие награды (потерянный свиток Пути Хона выбивается только в режиме на четыре человека)



Хэ Мучин



Одолеть дедушку будет непросто



СУРОВАЯ ИГРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Скорее всего каждый встречался с ситуацией в игре, которая доводила до стресса, ужаса или паники, будь то не вовремя сорвавшийся моб, лаги или неприемлемое поведение других игроков. В этой статье мы расскажем, что бесит игроков, и как с некоторыми проблемами можно бороться.

Спокойствие, только спокойствие

Знакомясь с игрой, мы создаем персонажа, заходим в обучающую локацию и иногда можем видеть, что герой перемещается рывками, или подвисает анимация. Да, это непременно начинает расстраивать. Некоторые люди пытаются перезапустить игру, другие меняют настройки, а третьи бегут писать в поддержку. Но, пожалуйста, вначале попробуйте решить проблему самостоятельно. Причинами лагов могут являться: слишком низкая скорость интернета; высокие настройки графики; загруженность сервера и многое другое.

Конечно, если эти варианты не подошли, и вы испробовали все методы, то можно поискать решение проблемы на форуме.

Не секрет, что многие начинают игру не в одиночестве, а находят напарника. И, конечно, вначале хочется спокойно разобраться в настройках, умениях и всех прочих тонкостях, а некоторые помощники сразу торопят и дают много ненужной на данный момент информации. Не спорим, что есть и адекватные люди, но с не очень хорошими советчиками тоже можно встретиться.



Низкий FPS - это когда понимаешь, что босс реснул, погибнув



Выбирайте проверенных советчиков

Поэтому проверяйте знакомых до того, как собрались с ними поиграть, объясняйте свои цели компаньонам и расставляйте приоритеты.

Почему не засчитывают моба

Представьте, надо убить какого-то мини-босса по квесту. Вы ударили его первым, радуетесь, что вот-вот все получится, и снаряжение у вас вроде неплохое, только нужно немного времени, чтобы забрать заслуженную награду. И вдруг из ниоткуда выскакивает группа и уносит моба восвояси, кидая его куда-нибудь в укромное место. И монстр отагривается и возвращается с полной полоской здоровья обратно. Так могут сделать форсы, лбмы, дестры — 3 класса, имеющие захват, достаточно двух человек (хотя видел, как Мастер секиры в соло отагривал, относил через захват, потом кидал вглубь). Единственное спасение — бить, пока моба несут в сторону, и добивать уже в руках. Если есть класс с захватом, успеть схватить и унести на место. Кстати, я спрашивал у людей, зачем они вытворяют подобное. Ответом было: «Это как игра в футбол, очень весело и оживляет скучный фарм».

В подземелья обычно ходят группами, но иногда бывает, что у кого-то из пати плохой интернет или другая проблема, и этот человек часто вылетает. Если вы играете с гильдией или друзьями, то скорее всего они подождут. Но если же идете в данж с незнакомыми людьми, то вряд ли они обратят внимание на вылет сопартийца и запросто убьют босса сами. Увы, если это произойдет, то придется проходить данж снова.

Классы разные нужны, классы разные важны?

Итак, вы собираете группу в опасный данж, и уже подобралась неплохая компания. Осталось одно свободное место, и в группу стучится Мастер стихий. «О, радость!» — думаете вы, ведь форс будет и дамагером, и поддержкой, и сейвом в нужный момент, и вздыхаете от облегчения. Не тут-то было. Самое интересное, у Мастера стихий наибольшее количество сейвов в игре по сравнению с другими классами, но от обычного удара спасенья нет. И тут нужна некоторая осторожность и отточенные навыки игры за этот класс, чем новички похвастать не могут. Частенько форсов нужно по данжам проводить бережно, за ручку. Но больше недовольства вызывает в бою цветок, мало того, он может быть прокачен по другой ветке, замораживая моба в ненужный момент. А еще форсы любят стоять в сторонке, что не всегда полезно, например, некоторые боссы начинают прыгать из-за этого.



Это мой моб!



Я вас догоню



Частенько форсов нужно по данжам проводить бережно, за ручку

Также у магов есть одна особенность — у неопытного игрока, по сравнению с мастером своего класса, дамаг может разниться в 3 раза. Количество наносимого урона напрямую зависит от билда, от огненных стиков и последовательностей действий, но обычно стихийные маги жмут все подряд по откату. Хотя этот вариант срабатывает в большинстве случаев, за исключением пары самых ответственных моментов.

Многие не любят попадать в огонь. Тут и говорить особо нечего. Никто не хочет чувствовать себя шашлыком или сосиской на вертеле из-за торопливости некоторых игроков. Но такое случается постоянно, независимо от уровня данжа. Будьте внимательны к остальным сопартийцам в данже.

Еще есть добрые ребята-афкашеры, которые не хотят оказываться в зоне сражения. Видите ли, не царское это дело. А как награду делить, так вечно первые.

А вот у некоторых современных котов появилось особое хобби — сбивать ядовитого дракона. У него есть определенные ротации, и если танку никто и ничто не мешает (вроде рута Мастера призыва или заморозки форса), то одна из сильных атак произойдет раз в 15-20 секунд, а если нет танка, агр срывается и ротации сбиваются.

Вечная несправедливость

Практически в любой игре не любят инвизников из-за возможности исчезает из поля зрения и таргейта в любой миг, доставляя уйму неприятностей. К сожалению, VnS не стала исключением. На данный момент классов, которые способны применять невидимость, два: Мастер призыва и Мастер тени. Конечно, многие любят, когда за них всю работу сыны и коты делают, а награду делят поровну, но в то же время неприятно, когда вам приходится отбегать и перепрыгивать преграды, а иногда и погибать, чтобы не словить лишних мобов, пока призыватели и ассасины попивают чай в конце пути. Сражаться с инвизниками — тоже дело не из приятных. Опытный син может вообще постоянно находиться в невидимости. На фраках инвизники частенько выскакивают не весть откуда: сзади, сбоку, сверху, снизу — а в случае опасности линяют в неизвестном направлении. И ищи их потом по всей локации и каналам, тоже отомстить.

Кстати, на фраках многие обожают атаковать игроков сзади, увидев, что будущая жертва беспечно бьет мобов.



Ядовитый дракон



Практически в любой игре не любят инвизников из-за возможности исчезает из поля зрения и таргейта в любой миг, доставляя уйму неприятностей

А если сейв был использован, то вообще, радость неписанная. Спрячутся где-нибудь за углом и ловят рыбку (игроков противоположной фракции) на живца. Как наступает удобный момент, набрасываются, используя все самые сильные заклинания, начиная с коварного стана. Иногда в такие моменты чувствуешь себя котлетой в руках любителей бифштексов и плотно покушать. Особенно такие фокусы по вкусу Мастерам тени и стихий, даже повернуть камеру на 180 градусов бывает просто невозможно. Раздражает, когда не знаешь, откуда будет нанесен следующий удар, где ждать подвоха.

Все опытные геймеры знают, что многие корейские игры построены на «рандоме», и зачастую этот самый ВКР бывает очень непредсказуем. Вы загорелись какой-либо вешью, идете в данж и пытаетесь выбить ее, но все тщетно. Поход за походом, прохождение за прохождением, а цель по-прежнему не достигнута. Увы, в таком случае можно считать, что вам не повезло, и начинать выдирать волосы. Лучше отложить это занятие на следующий день — а там уже и настрой будет другим, и нервозность уйдет, и, мало ли, удача улыбнется.

Понаехало тут

Чат является неотъемлемой частью игры. В нем можно собрать группу, что-то спросить или просто поболтать. Но также чат является местом для негодования игроков. Флудеры, голдселеры или спамеры несомненно раздражают любого. Такие люди засоряют игровой чат. Справиться с ними можно двумя способами:

добавить этих людей в черный список, тогда их сообщения не будут высвечиваться у вас в чате; создать свою вкладку чата и настроить ее самостоятельно, чтобы не читать ненужные послания.

Почти в каждой игре есть некое количество ботов — игроков, пытающихся заработать ценности, используя сторонние запрещенные программы, которые автоматизируют некоторые процессы. Они очень раздражают тем, что мешают фармить, отбирают монстров и рушат экономику игры. Но используемые ими программы не могут сменить алгоритм или курс, по которому будет двигаться персонаж, поэтому бота легко вычислить и отправить жалобу. Ботоводы рискуют потерять свои деньги и прогресс в игре, так как их аккаунты блокируют навсегда.

Не нужно принимать все близко к сердцу и расстраиваться из-за игры, ведь стоит отвлечься от монитора, и вы попадете в реальный мир, где свои проблемы и стрессовые ситуации. Играйте в удовольствие!





ВСЯ ПРАВДА О ШЭНАХ

Мы продолжаем рассказывать о расах в BnS, и в этой статье рассмотрим шэн — их историю, особенности, доступные классы, сюжетных представителей.

История расы

Свитки с информацией об истории расы давно уже потеряны. Кто-то считает, что ее корни ведут начало от божественных черепах, кто-то полагает, что прародителем расы стал мудрый и священный народ, расположившийся в горах в роли наблюдателя, а кто-то и вовсе убежден, что это были обычные, но трудолюбивые фермеры, почитавшие божественного земледельца Шеньнун.

Нам удалось найти один свиток, давно пожелтевший от старости, и разобрать потертые слова:

«В мире, где царили покой и гармония, существовали мирно люди на земле своей. Среди горных вершин народ расположился, и имя ему было — шэн. Черпали мудрость они из древних свитков, на грубую силу никогда не рассчитывая. Трудолюбивы они были, хоть и в суровом климате жили. Научились земледелию и мастерству боевому. Однако силой своей не гордились. Однажды к старосте деревни во сне пришла божественная черепаха — Шэнь Гуй и принесла плохие вести о том, что тьма настигнет этот мир, но она опоздала. Тьма прокралась в царство сновидений и окутала старца. В суровой битве он смог одолеть тьму и подчинить, пробудив в себе новые способности. И старец мудростью свой народ одарил:

«Из света льется тьма, а из тьмы струится свет...»



В мире, где царили покой и гармония, существовали мирно люди на земле своей.

Среди горных вершин народ расположился, и имя ему было — шэн.

Черпали мудрость они из древних свитков, на грубую силу никогда не рассчитывая. Трудолюбивы они были, хоть и в суровом климате жили. Научились земледелию и мастерству боевому. Однако силой своей не гордились.

Особенности расы

Представители данной расы по внешнему виду более всего похожи на обычных людей. Среди них встречаются как женские, так и мужские особи. Они среднего роста и телосложения, без пушистого хвоста и эльфийских ушей. Тем не менее, многочисленные функции редактора персонажей позволяют создать изящную и женственную леди или brutального и грубого воина шэн. Если вы не являетесь любителем «необычных примочек» у персонажа, а больше склоняетесь к реализму во внешности своего героя, то смело выбирайте эту расу.

Выбор класса для шэн

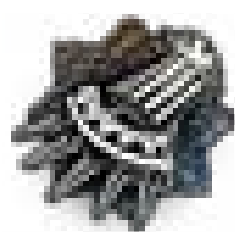
Шэны могут похвастаться наличием большого количества классов для выбора, в отличие от других рас. И хотя на начальном этапе доступно только три (с 21 июня — четыре), с вводом нового контента это число увеличится.

Мастер меча



Меч в руках шэнов позволяет им наносить урон, мобильно перемещаясь по площади и блокируя атаки.

Мастер кунг-фу



С помощью концентрации сил духа, они наносят сильнейшие атаки и контролируют врага на протяжении всего боя.

Мастер тени



Шэны, познавшие тьму, но не потерявшие свет, становятся прекрасными ассасинами. Находясь в тени, они настигают врага врасплох, целясь прямо в сердце.

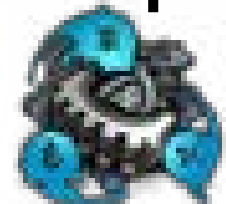
Мастер духов



Остерегайтесь этих смертоносных бойцов, они блокируют удары, а также призывают ручного демона, чтобы увеличить свою мощь.



Мастер ци



Это искусные мастера, достигшие просветления и владеющие двумя стилями боя: ближним и дальним.

Сюжетные представители расы

Стоит отметить, что большинство персонажей в стране Нарю — это шэны. И ключевые сюжетные персонажи — не исключение. Например, Чин Соа и ее брат, отлично владеющие огнестрельным оружием.

Шэном также является коварная и соблазнительная Ю Ран, выступающая в роли искусного ассасина. Ее поведение и поступки лицемерны и полны злобы, однако за этой черной душой скрывается нежная и ранимая девушка, в прошлом работавшая в публичном доме.

Нельзя не упомянуть загадочных повелителей огня и холода Гон Мен — Небесную Владычицу и Му Сона.

Ну и, конечно же, куда без лучшего клинка империи Пун — Чона Хадо, преданность которого к принцессе Гун Махе не знает границ. А, возможно, и не только преданность...

Загадочное племя волка

И все-таки в мире Blade&Soul существуют загадки, ответ на которые практически невозможно найти. На Волчьих холмах расположилось племя, поклоняющееся Небесному волку. Этот необычный народ внешне напоминает шэнов (и ванов), только у девушек есть волчьи ушки! Странную особенность разбавляет наличие классов лучников и копейщиков среди них, помимо Мастеров стихий и секиры. Завидев их прекрасных и ушастых девушек, невольно задаешься вопросом: «Где же они прячут свой пушистый хвост?» И самое главное: «Откуда ушки?»

Возможно, необычный внешний вид как-то связан с божеством племени — Небесным волком, который вручил женщинам некий «дар». Являются ли ушки в действительности второй парой слухового органа или обычным красивым аксессуаром, мы проверить так и не смогли. Однако шутки-шутками, а в племени волка творится междоусобица, да и у другие к ним относятся с пренебрежением. Так, например, человек, полюбивший на одну ночь девушку из племени волка ради повышения по службе, смог убить собственного сына, которого она родила.



Представители расы среди игроков

Мы выбрали трех игроков, играющих за шэнов: Абхаз (Мастер кунг-фу), Spolik (Мастер тени), Mushishi (Мастер меча).

Почему при создании персонажа выбор пал именно на шэн, а не ван или фэн, например?

Абхаз: Шэн больше походит на расу людей, нежели другие.

Тебе нравится играть за представителей людской расы?

Абхаз: По большей части, да.

Почему ты выбрал мужского персонажа, ведь многие парни отдают предпочтение женским?

Абхаз: Просто под мой класс анимация больше подходит.

Как думаешь, есть ли у расы недостатки и какие?

Абхаз: Думаю, что этой расе не хватает Мастера стихий. Я считаю, что шэны должны обязательно владеть стихиями.

Почему?

Абхаз: У них это в крови.

Почему при создании персонажа выбор пал именно на шэн?

Spolik: Это единственная раса, которой доступен мой любимый класс.

А почему женский персонаж?

Spolik: Красота движений и более широкий выбор одежды, причесок, костюмов.

Как думаешь, есть ли у расы недостатки и какие?

Spolik: Есть, нельзя сделать еще ниже ростом персонажа.

Являешься любителем маленьких девочек-воительниц?

Spolik: У каждого свои пристрастия... =)

Почему при создании персонажа выбор пал именно на шэн?

Mushishi: Мне нравятся все расы одинаково, и при выборе я опирался на класс, которым хотел играть. Моя страсть к низкому росту не позволила выбрать высоких и статных фэнок.

Почему женский персонаж?

Mushishi: Конечно же, потому что женскими персонажами приятно играть. Эстетическое удовольствие получаю.

Как думаешь, есть ли у расы недостатки и какие?

Mushishi: Ушки и хвост — пожалуй, все.

И хотя шэны почти ничем не отличаются от людей, они не уступают в загадочности и оригинальности другим расам.



Персонаж Spolik



Персонаж Mushishi



ЛИНЫ «СПАСУТ» МИР

Ни одна из рас, которые предоставлены на выбор в *Blade & Soul*, не вызывает столько эмоций, как раса линов: тут либо полный восторг, либо нескрываемое отвращение. Лишь немногим удастся относиться к ней с нейтралитетом. Но, как показывает практика, людей, которые любят линов, намного больше, чем тех, кому они не нравятся.

В чем же секрет успеха и популярности линов? По моему мнению, одна из главных причин кроется в том, что только данной расе доступны классы Мастеров призыва и клинка линов. Многие новички обращают внимание на котовода, т.к. класс легок в управлении и не привередлив в пингу. Однако чаще всего Мастеров призыва выбирают сильные и независимые женщины, коих в *BnS* немало, которые не всегда стараются разобраться в механиках игры.

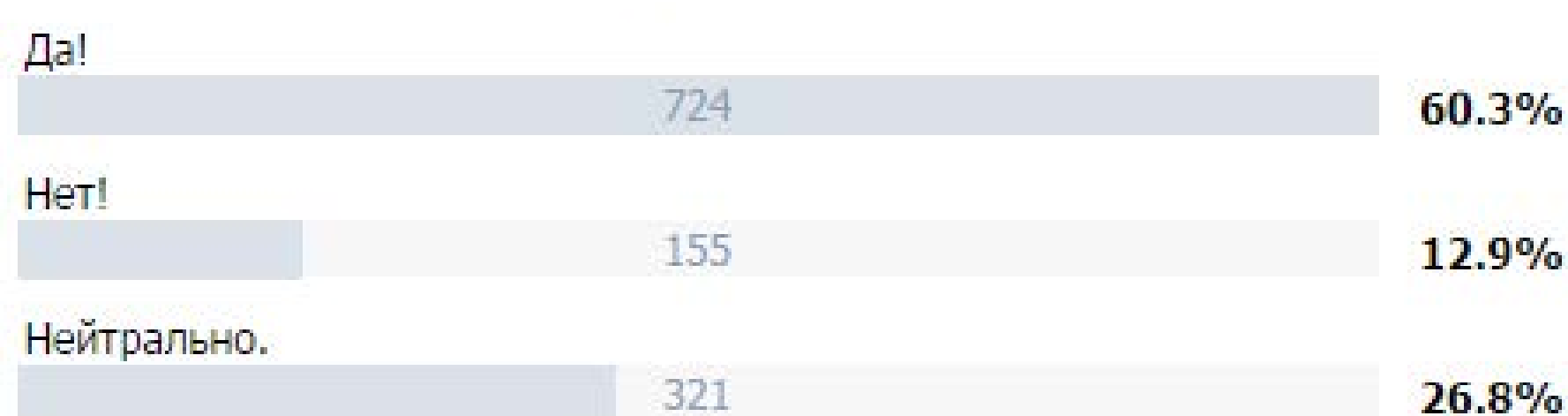
Вторая причина популярности данной расы — обилие анимешников в мире *BnS*. Миленькие ушки и хвостики, игривые эмоции и многое-многое другое, что, несомненно, можно списать на фан сервис для поклонников аниме.

Костя Григорьев:

«Маленькие кawaiiные человечки с ушками и хвостиками, созданные в лучших традициях японских аниме. От них за километр веет няшностью и милотой. Но за этими пушистыми образами скрывается огромная сила! Мастер клинка линов — один из сильнейших классов как в PvE, так и в PvP. Множество людей любят этих звероподобных, и мужчины в особенности.

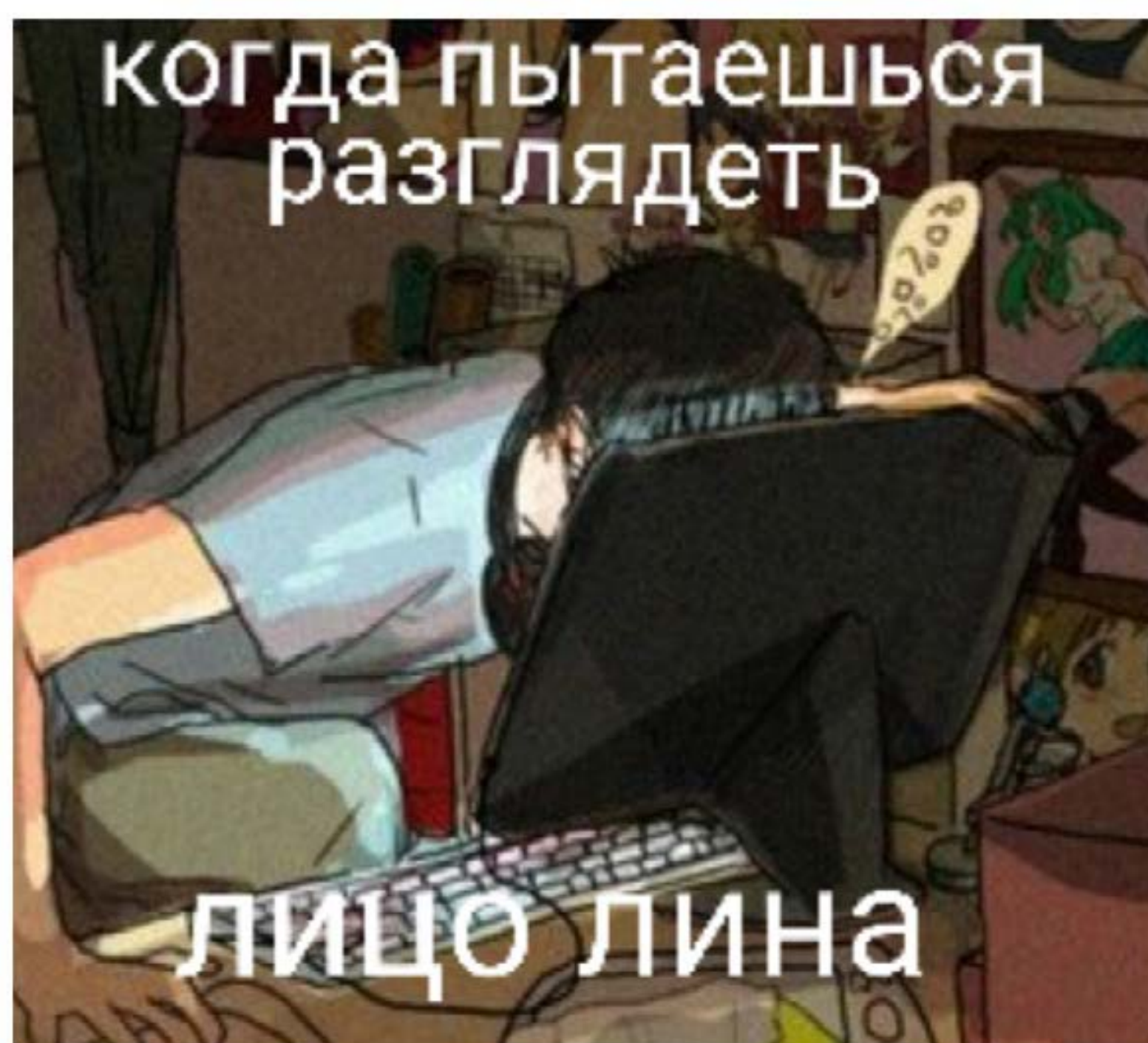
Любите ли вы линов как расу?

Открытое голосование



Проголосовало 1 200 человек.

Получить код



Третья причина — миниатюрность.

Представители расы среди игроков

Ivan Zakharov: Я освоил разные MMORPG того времени, но немногие расы смогли произвести на меня впечатление. В игре за обычных персонажей не было той самой изюминки. В то время, когда BnS только зародилась, в ранних концептах лин был показан как порождение тьмы, но позже дизайн изменили. И все же часть концепта вернулась с вводом Мастера духов.

Так почему же мне нравится играть за «чиби»? Нет милее существ, чем лины. Я даже классами другими в BnS не играю только из-за того, что они не доступны для линов, и на обычных персонажей (не чибиков) уже не тянет.

Виктория Акуленко: Я, наверное, отношусь нейтрально к линам. Каждая раса в Blade & Soul имеет какие-то внешние и внутренние (так называемый характер, эмоции, F12) плюсы и минусы. «За» и так называемое «Да!» заключается в том, что это единственная ушастая раса, которая мне вообще понравилась в MMORPG. Еще один «+» расы в том, о чем почти постоянно говорят большинство линофанов: маленькие, юркие, попробуй догнать и одолеть.

«Против» или так называемое «Нет!» выражается, наверное, в претензии к вещам эстетического характера. И на этой почве лично я возмущаюсь уже около трех лет. Так как разработчики делали линов, похожих на милых, няшных детей, то почему бы этим детям не иметь огромный набор совершенно одинаковых костюмов из ряда «унисекс» или же «детский, няшный».

Григорий Сочнев: Скорее ответ — нет, нежели нейтрально, так как есть линовские персонажи, которые выглядят вполне адекватно, но при этом гораздо больше тех, которых делают нарочито анимешными, с огромными глазищами, ушами, большой головой и маленьким туловищем на худеньких лапках — одним словом, с «вырвиглазной» непропорциональностью, почему то считая это чем-то милым.

Ну и главная проблема в линах для меня, что их уж очень много. И это странно для такого-то сурового мира, как BnS.

Ну и напоследок высказывание от Кирилла Сушона, Бренд-менеджера проекта:

«Что я хочу сказать... Могло быть и хуже, например, раса бровастых пингвинов. Так что «придется это терпеть»

Полную версию интервью вы можете найти [в полной версии Дайджеста на Форуме.](#)

Иван Нечушкин: Бытует мнение, что раса линов — это самая отталкивающая раса во всей игре. И данное видение формируется у игрока не на пустом месте, а в течение всего времени прохождения игры. По ходу выполнения основного квеста и побочных (синих) мы встречаем достаточно много линов. Только хороших личностей среди них почти нет. Одни относятся к герою как к существу небольшого ума и не стесняются этим бравировать, другие же самым наглым образом обманывают и используют нас в своих корыстных целях или просто шутки ради. Например, одними из первых линов в игре являются мастер-старичок, который обучает героя на протяжении всего его странствия системе быстрого бега, бега по стенам, использованию драконьих троп и т.д., и его внуки. Из диалогов с ними видно, что сам старый мастер относится к нам с эдаким легким пренебрежением, свойственным человеку, за чьими плечами большой жизненный опыт, который общается с совсем еще зеленым и гиперактивным юнцом, жизни не нюхавшим. Существует также мнение, что на грехи линов мы обращаем более пристальное внимание именно из-за непохожести расы на более привычную нам «человеческую». Ведь среди представителей других рас предателей и сволочей не меньше. Однако специфическая внешность линов играет с ними злую шутку: маленькие полулюди-полуживотные с детской внешностью, милыми ушками и пушистыми хвостиками. Наверное, при такой внешности как-то не совсем укладывается в голове, что эти создания способны на столь подлые и циничные вещи.



ГЕЙМЕР – ПРИЗВАНИЕ ИЛИ ДИАГНОЗ?

Наступило лето, а твой друг не выходит гулять? Скорее всего он геймер. Да, да, именно об этой категории людей пойдет речь в данной статье. Мы попробуем разобраться, что отличает геймеров, какими привычками они обладают, как к ним относятся окружающие. Так кто же такой геймер? Это человек, играющий в видео игры и отдающий выбранному проекту большую часть своего свободного времени.

Многие люди считают, что видео игры – зло, и они плохо влияют на здоровье и успешность. В каком-то смысле это является правдой, но иногда такое хобби приносит свою пользу. Человек, играющий в стратегии, приобретает навык планирования и стратегического мышления. А большинство онлайн проектов учит командной игре и общению.

Как же распознать геймера среди обычных людей? У заядлого игрока, как и у каждого человека, есть свои привычки. Одной из характерных черт геймеров является привычка засыпать в метро. Эти люди настолько увлечены игрой, что забывают не только поесть, но и вовремя лечь спать перед работой, поэтому используют каждую свободную минутку в реальной жизни, чтобы отдохнуть, а уж дома с новыми силами пуститься в приключения по игровой вселенной. В связи с этим некоторые начинающие геймеры проезжают свою остановку, но со временем у них вырабатывается привычка вставать ровно на нужной станции.

В обществе распространено множество стереотипов о геймерах.

Beta (сокращение от Бета-тестирования) – одна из стадий разработки игры, в которую привлекают некоторое количество людей для тестирования и выявления ошибок.

HP (от англ. health point – «очки здоровья») – основная характеристика персонажа игрока. Здоровье персонажа.

Агрить (от англ. aggression – «агрессия») – совершить какое-либо действие, которое приведет к нападению НПС (неигрового персонажа - монстра) на персонажа игрока.

Акк (от англ. account – «учетная запись») – игровая учетная запись, включающая в себя регистрационные данные игрока и данные о всех его персонажах. На одном аккаунте может быть несколько персонажей.

Аук (сокращение от «аукцион») – специальный NPC (неигровой персонаж) в игре, с помощью которого можно покупать и продавать игровые вещи за игровую валюту другим юзерам.

Одним из таких является миф о личной жизни геймера. Поверьте, у каждого человека есть стремление найти вторую половинку. Чаще всего выбором геймера является девушка, тоже увлекающаяся видео играми.

Следующий распространенный стереотип — все геймеры ленивы, неопрятны, и у них на столе постоянно лежат остатки еды. Да, они очень не любят тратить время на некоторые занятия, поэтому едят прямо за своим компьютером. Но нельзя судить о человеке так категорично и говорить о том, что он лентяй, только по тому, что большее количество времени он уделяет игре.

В каждом есть тот или иной процент лени, и это качество совсем не зависит от степени увлеченности видео играми.

Говорят, геймеры неудачны, и у них нет никаких моральных ценностей. Возможно, именно из-за своих жизненных неурядиц, геймер и решил отдалиться от всего окружающего мира. Но ведь моральные ценности зависят только от воспитания и образования человека, а не от выбранного им хобби.

Практически во всех играх есть свои специальные термины. И чаще всего это иностранные слова, поэтому геймерам легче выучить другие языки.

В пример приведем некоторые термины, которые используются в VnS и других онлайн играх.

Геймеры очень увлечены играми, что часто приводит к плохим последствиям. Из-за наличия такого хобби у них мало или вообще нет друзей в реальной жизни, т.к. не хватает времени на общение за пределами компьютера.

У геймеров есть следующие вредные привычки:

Геймер может кричать и срываться из-за проигрыша или неудачи на членов семьи или друзей, находящихся рядом.

Он часто не замечает, что играет в темноте. Да-да, это тоже очень вредная привычка.

Геймер может отказываться от остальных видов деятельности.

При этом, люди, увлекающиеся видео играми, имеют хорошо развитую логику, умеют работать в команде и даже знают толк в одежде и ее сочетаниях. Но все же лучше найти золотую середину и не способствовать тому, чтобы безобидное хобби стало смыслом всей вашей жизни и оттеснило на второй план реальные заботы и близких людей.

Афк (от англ. away from keyboard — «вдали от компьютера») — сокращение, с помощью которого вы даете понять другим игрокам, что на некоторое время отойдете от компьютера.

Бафф (от англ. buff — «поглащать») — тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д.

БШ (сокращение от «Боевая Школа», исключительно в BNS) — гильдия или сообщество людей, объединившихся для определенных целей на долгое время.

Бижа (сокращение от «бижутерия») — предметы экипировки персонажа, такие как: кольца, серьги, ожерелья и прочие драгоценности.

Билд (от англ. build — «стиль») — развитие персонажа (распределение характеристик и изучение умений), нацеленное на определенный стиль игры.

ГМ (от англ. gamemaster — «администратор игры») — человек, выступающий организатором, отвечающий на вопросы игроков и следящий за соблюдением правил игры.

Грейд (от англ. grade — «ранг») — ранг или степень качества игрового предмета. Чем выше грейд предмета, тем он лучше и, соответственно, дороже.

Гринд (от англ. grinding — «пережевывание») — способ прокачки персонажа или получение денег и ресурсов путем многократного убийства одной и той же группы монстров.

Грифер (от англ. grief — «горе») — игрок, который пытается навредить другим игрокам или создать конфликтную ситуацию ради забавы.



НЕ ТАК СТРАШЕН ТРОЛЛЬ...

Легенды о троллях зародились в Скандинавии. Согласно местным сказаниям, они пугали жителей своим необычным отталкивающим внешним видом и обладали страшным колдовством. У современных троллей ареал обитания изменился. Многие из троллей обзавелись компьютером и теперь заглядывают в различные источники информации и оставляют там свой след. Эти сказочные существа не обошли стороной и нашу игру.

Поведение троллей

Тролли имеют огромную популяцию, но мы о них мало что знаем. Днем они могут вести себя спокойно, практически не отличаясь от обычных людей. А вечером, приходя домой, преобразуются в злобных существ. Но на самом деле тролли очень ранимы, не выносят критики и постоянно требуют к своей персоне пристального внимания, обожают, когда их развлекают. Если тролля не замечать, он будет чувствовать себя ущемленным, голодным, угнетенным и подавленным.

Что движет троллями?

Тролля не интересует изначальная тема дискуссии, или он сознательно искажает ее смысл, ведь его цель — не устроить конструктивный спор, а вывести из себя как можно большее количество участников. И именно поэтому споры с троллем бессмысленны. Какие-либо аргументы тролля также не интересуют, зато его забавляют любые ваши промахи: он обожает придирается к словам, орфографическим ошибкам, опечаткам, вынуждая оправдываться или провоцируя на агрессию. В итоге, мирная дискуссия превращается в обмен личными оскорблениями.

ARE YOU COMING TO BED?

I CAN'T. THIS IS IMPORTANT.

WHAT?

SOMEONE IS WRONG ON THE INTERNET.



Тролля нередко отличает склонность ставить диагноз по юзерпику, вешать ярлыки и обобщать. Он обязательно поведает в грубой или не очень форме о причинах неуравновешенности собеседника и проблемах с внешностью и здоровьем, расскажет, в чем проблема «всех дамочек, сидящих на подобных форумах». Еще один типично троллинговый прием — намеренное искажение смысла слов участников дискуссии.

Виды троллей

Троль-призрак. С течением времени у некоторых троллей образовалась особая темная магия — появляться, а потом неожиданно исчезать, не оставляя за собой следов. Говорят, это отголоски бывших аккаунтов, заблокированных администрацией. Когда блокируется аккаунт тролля, он больше не может общаться с людьми напрямую, но желание играть и участвовать в жизни форума не дает покинуть его. Такие сообщения вскоре таинственно исчезают, оставляя смутные воспоминания о происходящем. Как бороться: никак, модераторы сами справятся.

Троль-торгаш. Все время хочет сбегать какую-нибудь вещь. Расценки у нашего продавца меняются ежеминутно: то «артефакт» стоит гроши, то несколько золотых. Говорят, что у некоторых троллей склад забит несметным количеством барахла, среди которого есть любопытные экземпляры — даже опытные игроки в глаза их ни разу не видели. Держите ухо востро, когда заключаете с торгашом сделку. Известно, что у многих троллей совести совсем нет, так как среди товаров могут быть экзотические лоты: хвост бракозьябры, почка сантехника или парик Ленина. Не рассчитывайте на приобретение столь интересных вещей: они до вас не дойдут. Как бороться: делайте скрины всех покупок и переписки, пользуйтесь черным списком, не имейте с торгашами никаких финансовых дел или, по крайней мере, не нажимайте раньше времени подтверждение обмена.

Троль-нагибатор. Уровень игры у нагибаторов различен, но характер поведения очень схож. Самое главное для них — сражения. В обычное время такие ребята невозмутимы, ничем непримечательны, даже немного скромны, тренируют свои навыки. Но как только где-нибудь услышат заветные слова: PvP, PvP направленность, топ, лидерство, доминирование на фраках, нагибаторство — то пиши пропало. Все, пусковой крючок вздернут, они теперь от вас никогда не отстанут и будут вечно приглашать на дуэль, говоря: «Слабаки, ничего не можете. Даже моя бабушка играет лучше». Тут есть несколько вариантов: сражаться и побеждать, бежать, игнорировать. Очень любят, когда им льстят.



Троль-призрак: периодически возвращается из небытия. Как бороться: никак, модераторы сами справятся.



Троль-торгаш: попытается продать вам все, что существует и не существует в природе. Как бороться: делайте скрины всех покупок и переписки, пользуйтесь черным списком, не имейте с торгашами никаких финансовых дел или, по крайней мере, не нажимайте раньше времени подтверждение обмена.



Троль-нагибатор: все время пытается призвать на арену свою бабушку, которая якобы играет лучше. Как бороться: не говорить и не писать любимых слов троллей-нагибаторов, которые действуют как красная тряпка на быка. Помните, они не любят поняшек, сердечки и все милое — это можно использовать против нагибаторов.

Как бороться: не говорить и не писать любимых слов троллей-нагибаторов, которые действуют как красная тряпка на быка. Помните, они не любят поняшек, сердечки и все милое — это можно использовать против нагибаторов.

Троль-сказочник. Эти тролли могут выдумать все что угодно. У них в голове постоянно летает мысль: «Почему бы не убедить других, а вдруг поверят». Если кто-нибудь подхватит распушенный ими же слухок, будут очень счастливы. Любят драматизировать. По одиночке совсем не опасны. А вот скооперировавшись, могут творить чудеса, сливаясь в одну массу и пугая народ ужасными предсказаниями.

Как бороться: игнорировать, не быть доверчивыми и всю информацию проверять.

Троль-маньяк. Эти ребята очень своеобразны, их характер поведения совсем непредсказуем: могут бессмысленно ругаться, через пять минут хвалить, а через 10 — жаловаться на то, что их никто не любит и не обращает никакого внимания. Славятся настойчивостью, огромным упорством, особо опасные — еще и неординарной фантазией. Они могут долго искать свою жертву для атаки или наброситься на того, кто им очень не угодил — без разницы, какие у цели заслуги, и благоприятствует ли скандалу ситуация. Оскорблять их бесполезно — это только раззадорит маньяков.

Как бороться: игнорировать, если не поможет, звать модераторов.

Троль-следопыт. Готов днями доказывать свою правоту, писать петиции, часами сидеть в интернете в поисках необходимых материалов. Следопыт может искать иголку в стоге зимой под снегом щипцами для ногтей. Хотя собственные ошибки не видит — да, на носу он может и боинг не заметить, и сотню его пассажиров. Несмотря на свои недостатки, эти тролли являются яркими поклонниками игры. Они не пропускают ни одной важной новости и всматриваются в каждую закорюлочку. Следопыты всегда готовы с радостью и упоением указать на ошибки и недостатки, не важно, насколько они критичны или имеют ли место быть вообще. Как бороться: игнорировать, следить за своими высказываниями при общении с такими троллями.

Тролли — загадочные существа, от них не знаешь, чего ожидать. Они постоянно появляются там, где им не место. Они и до слез доведут, и смеяться заставят. Иногда очень любопытно понаблюдать за троллем, только не учитесь у него плохому. И по секрету, «троллинг — путь к популярности», только тссс.



*Троль-сказочник: может выдумать все, что угодно.
Как бороться: игнорировать, не быть доверчивыми и всю информацию проверять.*



*Троль-маньяк: попытается всеми методами завладеть вашим вниманием.
Как бороться: игнорировать, если не поможет, звать модераторов.*



*Троль-следопыт: спор до последней капли крови.
Как бороться: игнорировать, следить за своими высказываниями при общении с такими троллями.*





СТОП, СНЯТО!

Сейчас стало популярным брать за основу фильма сюжет игры: «Бладрейн», «Книга Илая», «Принц Персии», «Лара Крофт», «Смертельная битва», «Последняя фантазия», «Сайлент Хилл» — есть и другие примеры. Blade&Soul не стала исключением. После выхода игры начались массовые съемки фанатских видео о сюжете. Но речь в данной статье пойдет не о творчестве игроков, а о кинематографе, снятом официально компанией NCSoft.

Анимешное безумие

В 2014 году вышел аниме сериал «Blade & Soul». И здесь как раз начинается то самое безумие, если сравнивать его сюжет с игрой. Первые серии аниме заинтриговывают, а дальше смотришь и не понимаешь, о чем речь. В сериале повествуется о девушке Аруки из клана Белых клинков, гильдии профессиональных убийц, которые всегда выполняют полученные задания.

В самом начале аниме Аруку обвиняют в убийстве учителя, а за ней начинают охотиться убийцы империи Палам во главе с Джин Валел (Чин Соён). Арука стремится отомстить Джин Валел, ведь именно она на самом деле убила учителя Аруки. Параллельно героиня занимается помощью жителям, помогает им противостоять Паламу.

В своих путешествиях Арука встречает охотницу за головами Хадзуки, банду весельчаков и их предводительницу Роану и хозяйку таверны Карен. Первая выслеживает героиню ради денежной выгоды. Вторая использует бедную девушку, чтобы заманить в западню Джин Валел. Ну а Карен просто ищет возможность отомстить за смерть любимого.



Мсть Карен заключалась в объяснении Аруке, сколько горя и несчастья та принесла убийствами. Таким образом, Арука из монстра стала превращаться в обычного человека. Осознание того, сколько людей погибло из-за ее действий, не выходило из головы до той поры, пока у нее не появился страх братья за клинки. Арука потеряла цель в жизни, уже не могла сражаться с имперскими войсками, лишь убегать. В критической ситуации, когда Джин Валел напала на всех четырех девушек, у Аруки появилась новая цель — не убивать, а защищать. И началась финальная схватка, в которой Арука пощадила Джин Валел.

По моему мнению, сериал получился сырым, со странным сюжетом: неудачное использование 3D графики, половина времени уделена наемному убийце со своими тараканами в голове, во второй части героиня превращается в безумную истеричку, которая не может найти цель, и всеобщее помешательство на бабочках, коих уж слишком много. Даже Джин Валел сходит с ума при виде этих насекомых. Тем, кто не играл в BnS, аниме может и понравится. Но его нельзя сравнивать с игрой. Тут совсем другая линия, иная история, но со знакомыми персонажами.

Темная сторона — во имя мести

Еще одно произведение по игре BnS — мюзикл. Его показали зрителям впервые во время одного из чемпионатов в Корее. Какой была Чин Соен до тьмы, почему перешла на темную сторону, и кто оставил шрам на лице Чон Чинвона? Об этом рассказывается в мюзикле.

В темные времена, когда демоны по всем миру нападали на людей, уничтожали деревни и города, на защиту встали четыре хранителя света: Пи Воль, Хон Соккын, Чон Чинвон и Ик Санун. Однажды молодой император, вовлеченный в интриги Ю Ран, попытался призвать на землю темного владыку Манхвана. Четыре хранителя прервали ритуал, и после длительного сражения и очередной победы среди камней, трупов людей и демонов нашли маленькую девочку по имени Чин Соен. Все видели ролик об этих событиях в игре. А что же было дальше?

Молодая Чин Соен пошла учиться к Хон Соккыну, а Пи Воль стала для нее близким человеком, подругой, сестрой. Девушка влюбилась в одного из учеников мастера — Крикета. Но отравленный алчностью и завистью Чон Чинвон возжелал алый клинок Пи Воль, который обладал поразительной силой: рана, нанесенная им, никогда не заживала.



Главная героиня - Арука думает сначала только о мести



Арука, Хадзуки и Карен



Финальная битва



Мюзикл, впервые показанный во время одного из чемпионатов в Корее

Он считал, что этот клинок должен принадлежать ему. Попросив помощи у владыки Манхвана, он напал на Пи Воль, приехавшую проведать Чин Соен. Во время схватки Чон Чинвон убил Пи Воль и смертельно ранил Соен. Собрав последние силы, она нанесла удар по лицу своим клинком. Бог войны из-за полученной раны вынужден был скрыться, дабы восстановиться, а наша малютка Соен скончалась. Но умерла с единственным желанием отомстить. Манхван почувствовал её огромную ненависть и предложил сделку: в обмен на помощь с его стороны и темные силы, которые он дарует, Чин Соен должна будет призывать его на землю, дабы устроить ад и хаос. И девушка согласилась.

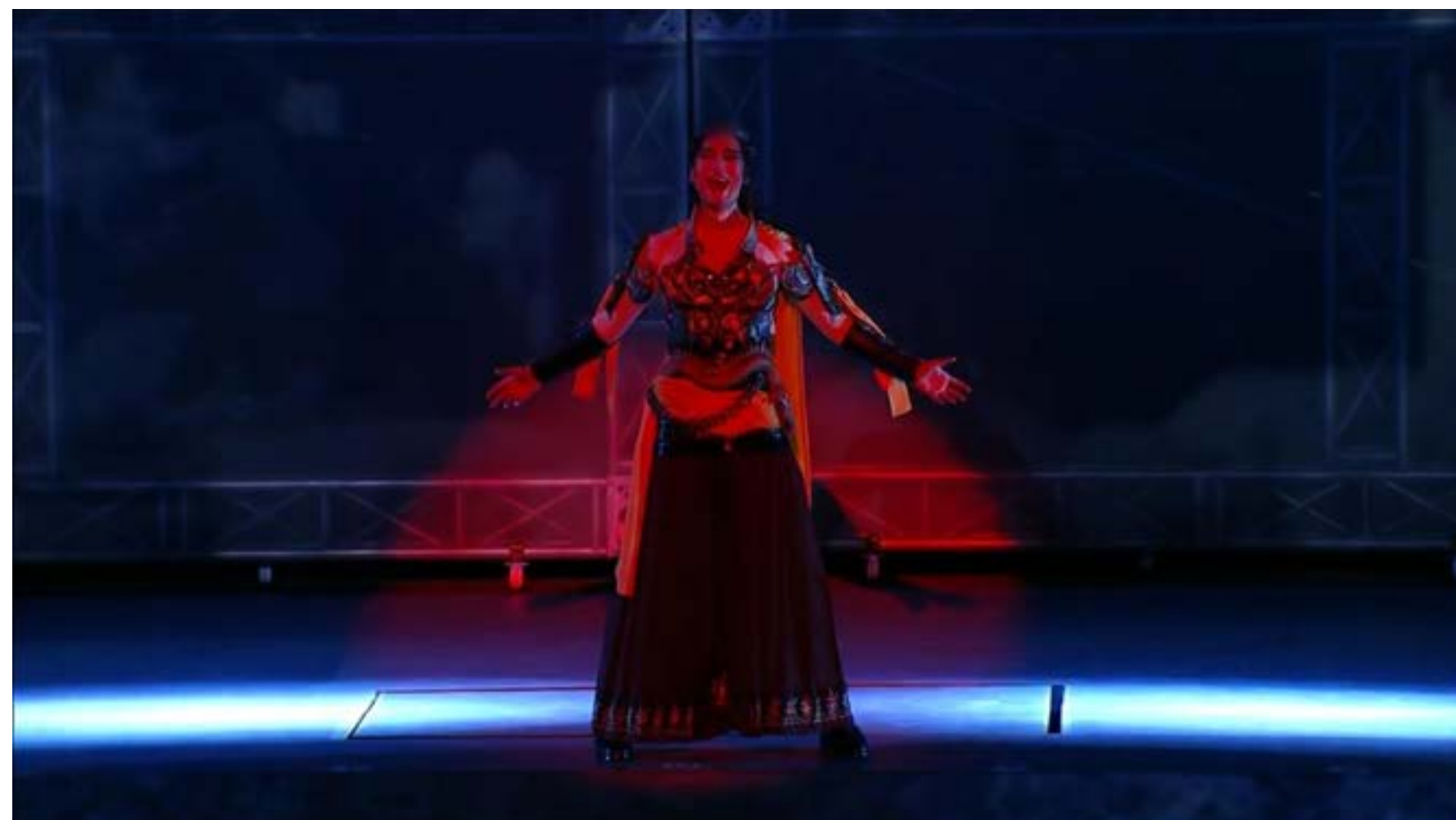
После воскрешения это была уже не та Чин Соен. Первый делом приспешница Манхвана завладела алым клинком Пи Воль, который хранил у себя после ее смерти мастер Соккын. Заполучив желаемое, наша героиня отправилась в Древний город для проведения ритуала, зная, что Чон Чинвон последует за ней в стремлении отобрать клинок.

Крикет застал Чин Соен во время подготовки к жертвоприношению. Он просил ее одуматься. Пока Чин Соен разговаривала с бывшим возлюбленным, появился Чон Чинвон, воспользовался замешательством и забрал алый клинок. Конечно, он хотел сразу этим же клинком убить и его владелицу, но, как оказалось, у меча есть сознание — он сам выбирает себе хозяина, а Бог Войны не достоин им быть. Меч выбрал Чин Соен, превратившись в клинок, который оставляет сумеречную рану и обращает людей в демонов. Этим смертоносным оружием Чин Соен разделась со злодеем. Но после возмездия осталась лишь пустота. Цель достигнута, что же дальше?

Чин Соен поняла, какую ошибку совершила. Зная, что без клинка она умрет, героиня попросила возлюбленного отнести меч мастеру Хон Соккыну.

Мюзикл представлен на корейском языке в сопровождении китайского, японского и английского. Даже не зная языка, можно понять основную линию сюжета.

Давно ходит слух о том, что с 2013 года NCsoft совместно с Tencent (крупнейшим китайским локализатором) начала съемки фильма по игре *Blade & Soul*. Говорят, сюжет фильма закручен вокруг пяти различных историй. Но на носу уже 2017 год, и о дате выхода фильма до сих пор ничего неизвестно. Возможно, его съемки были приостановлены, или новость, к сожалению, оказалась недостоверной.



Отравленный алчностью и завистью Чон Чинвон возжелал алый клинок Пи Воль.



После воскрешения это была уже не та Чин Соен...



Кульминация мюзикла





ОФФЛАЙН ВСТРЕЧА ИГРОКОВ BLADE & SOUL

28 мая состоялась первая оффлайн сходка игроков русскоязычных серверов Blade & Soul в Москве в парке Коломенское. Организаторами выступили три прелестные девушки: Марина (FeiKoRa, БШ ASGARD), Таня (БШ Elite Murim) и Настя (Katsu, БШ Vendetta). Также были приглашены специальные гости: Кирилл и КМ Бланш. Ответить на пару вопросов о проведенном мероприятии согласилась FeiKoRa.

Это был ваш первый опыт в организации подобных масштабных сходок?

Если говорить обо мне, то у меня был небольшой опыт организации сходок в своем городе по разным темам, и не только сходок. Также я ездила на подобные мероприятия в другие города.

Что натолкнуло на мысль о проведения мероприятия?

Играя продолжительное время в сообществе ASGARD, я видела много сходок по разным проектам. И с января этого года попробовала организовать несколько сходок сама, внутри БШ, в Москве и Волгограде. У меня получилось! Мы прекрасно проводили время. Даже новенькие ребята на сходках не чувствовали себя «новенькими». И теперь мы продолжаем встречаться и приезжать друг к другу. Это здорово, это сближает! Так вот, когда я узнала, что такие встречи поддерживает много игровых сообществ в BnS, тогда и пришла идея об общей сходке. Сначала мы попробовали собрать три БШ на сходку: Elite Murim, Vendetta и ASGARD. Сходка удалась. И мы уже были готовы к большим масштабам, поэтому разослали приглашения крупным сообществам и известным людям в BnS. =)



Встреча 28 мая состоялась в Москве, в парке Коломенское



Одна из первых встреч в Волгограде

Есть ли какие-нибудь идеи по улучшению организации?

Идеи, конечно, есть, и их много, но все упирается в бюджет. В идеале, такие сходки — лишь начало пути, которые со временем превратятся в конвенты в заранее подготовленном помещении и с известной программой: киберспортивной ареной, конкурсами косплея, юморными сценками по игре, музыкальными номерами, продажей сувенирки и офигенными призами. Эх, мечты, мечты!

В каком городе в дальнейшем нам предстоит ждать оффлайн встречу?

В Волгограде планируем 2 сходки в июне среди игроков города, и в начале июля встретим ребят с Москвы и Краснодара. Присоединяйтесь! А также надеемся, что в конце июля организуется у нас все-таки Питер, и в конце августа хочется увидеть еще одну масштабную сходку в Москве. Ребята с других городов, кто хочет стать организатором встреч в своем городе или просто прийти на сходку, пишите в группу vk.com/club120172825

Есть ли какие-нибудь пожелания для тех ребят, которые приходят на подобные встречи?

Никогда не сомневайтесь, идти или нет — ответ всегда один, и он положительный. =) Чем больше нас будет приходить, тем веселее, тем быстрее мы сможем перейти из режима сходок в нечто большее.

Какие конкурсы проводились на прошедшей сходке игроков?

Конкурсов было задумано больше, чем мы успели провести. =) Самой первой стартовала викторина, проверяющая знание контента игры. За правильный ответ ребята получали по браслету VnS. Следом шел конкурс для БШ, призами были бонусы фогейма. Далее последовал самый позитивный, на мой взгляд, конкурс «Повтори танец за линочкой», призом в котором стали фрисби VnS и бонусы фогейма. И в завершение мы провели угарный конкурс с чупа-чупсами, когда пытаешься произнести скороговорку с набитым конфетами ртом. =) Главное, что во всех конкурсах наблюдалась повышенная активность, и ребята хотели участвовать в каждом!

Есть какие-нибудь советы для тех, кто так же планирует сделать сходку для БШ или игроков в своем городе?

Работа организатора не так проста, как кажется на первый взгляд, и если взялись за нее, не отступайте, несмотря на возникающие сложности. Нет нерешаемых проблем. Один из самых важных моментов — это реклама мероприятия. Привлекайте как можно больше людей, составляйте программу встречи и продумывайте лучшее место и время сходки. Все получится!



Под конец встречи на флаге успели расписаться все участники!



Танец линов стал гвоздем программы



Самым запоминающимся однозначно был конкурс с чупа-чупсами, участники которого пытались произнести скороговорку

Понравилась ли сходка?

AlexFreid: Да, было круто. Такие мероприятия насыщают мозг мыслями, фантазиями.

Трамбалт: Очень понравилась. Приятно увидеть так много людей со схожими интересами и мышлением. Чувствовал себя в своей тарелке).

Мневисс: Да, сходка понравилась. Организаторы хорошо постарались, и спасибо комьюнити-менеджерам проекта, что поддержали и приняли участие в мероприятии.

Какой был самый яркий момент на этой сходке?

Vegard: Думаю, что многим запомнились конкурсы и танец линов, но... Для меня самый будоражающий миг — момент встречи с ребятами, с которыми вместе играю. Знаю их голоса, видела на фото, а уж их персонажи изучены вдоль и поперек. А тут столкнулись лицом к лицу. Эти возгласы: «Неужели это ты?!», «Ты мне представлялся (лась) совершенно не таким (ой)», пламенные обнимашки. Даже после сходки не раз вспоминали, как увидели друг друга, пересказывали тем, кто не смог выбраться. Устроили жуткий гвалт в ТС по этому поводу... Ребята жалели, что их там не было.

AlexFreid: Много яркого, поэтому все не влезло в один ролик. Понравилось, как девчонки бегали за БМ, пытались его раздеть)). Запомнился полет Мастера меча, ну и долго смеялись, когда кот повалил одного участника на землю. И танцы — они супер.

Трамбалт: Самый запоминающийся? Пожалуй, попытка сделать боевой школой ASP аэрокомбу Мастера меча. Конечно, было несколько неточностей, но, в целом, они справились с задачей.

LightHaru: Яркий момент для меня — это, конечно, встреча с согильдийцами.

Что не понравилось?

Vegard: Понравилось все: дружелюбие и позитивный настрой присутствующих. Можно было без труда присоединиться к любой группке людей и влиться в разговор. Трудно было остаться в стороне от общего веселья.

AlexFreid: Из-за того, что бегал с камерой, мне не достался приз на память (

Трамбалт: По правде говоря, не понравились большие интервалы между конкурсами. Хоть и понимаю, что у менеджеров много работы и помимо сходки (Бланш вообще 3 часа спала перед встречей), но вот организаторы помогли бы и добавили каких-нибудь интересных конкурсов...

Мневисс: Хм, сомневаюсь, что мне что-то не понравилось, так как весело и приятно пообщаться с людьми, с которыми был знаком только в онлайн.



Та самая аэрокомба



Как тебе КМы VnS, которые были на встрече?

Vegard: Хорошие ребята. Приятно удивило, что они пытались как-то расшевелить, зажечь толпу, активно помогали в организации конкурсов, не давали скучать. Во многом и они сделали сходку запоминающейся. И, конечно, как можно забыть о мелких плюшках от них.

AlexFreid: Ну, в Бланш я влюбился сразу. Но, увы, она замужем(. Я решил, что запишусь в фитнес-клуб, сделаю из себя Аполлона, а там, авось, охмурю кого на следующей сходке).

Трамбалт: Самым ошеломляющим фактом было то, что Кирилл — двухметровый (чувствовал себя карликом немножечко, ахаха). Несмотря на весь хейт со стороны ру комьюнити, я благодарен Иннове, что они взялись за VnS, ведь это моя самая любимая игра!

Бланш же создавала «маленький» контраст Кириллу (под «маленьким» имею в виду тот же рост). А в целом, она тоже принесла много позитива викториной (урвать приз в первом конкурсе за первый вопрос на первой сходке ру игроков — бесценно). Отдельно хочу поблагодарить их обоих за терпение и равнодушие к хейтерам — не сладко им приходится... Но по словам Кирилла — ему забавно читать все это, так что я не волнуюсь).

LightHaru: Я очень хотел увидеть комьюнити-менеджеров. На разных видео они абсолютно не такие, как в жизни. Очень приятно было с ними пообщаться и пофотографироваться.

Мневисс: Комьюнити-менеджеры, которые там были, вызывали позитивные эмоции и старались отвечать на все вопросы, какие могли.

Какие пожелания к будущим сходкам?

Vegard: Да, организовать подобное мероприятие сложно. Еще и решалось все это в кратчайшие сроки. Хочется, чтобы лучше продумали место проведения, развлекательную программу, но главное — начало положено. Думаю, что буду стараться выбраться. Позитива от посещения сходки хватило на несколько дней.

Трамбалт: Пожелания? Да полно! Больше людей, конкурсов, идей, призов, фана и веселья! Думаю, на следующих сходках все будет в 100 раз ярче и ламповее, чем на первой (первая — тоже яркая, но хочется большего). Пойду ли еще раз? Обязательно! Ведь нет ничего лучше, чем общаться с людьми, которые понимают, что такое лут, фарм, вайп и коты-имба.

LightHaru: Хотелось бы увидеть побольше наших игроков. Да и провести еще больше времени на таких сходках. Обязательно приду на подобное мероприятие, если будет возможность)).

Мневисс: Пожелание всего одно — проводите такие встречи почаще! Буду ли я посещать еще сходки? Да, буду.





СЛУХАМИ РУБИН ПОЛНИТСЯ

Стоял теплый летний вечер, но, несмотря на жаркую и сухую погоду днем, ночь обещала быть прохладной. Неудивительно, что в такое время Постоялый двор был полон посетителей, желающих отдохнуть и повеселиться, оставив за порогом все военные и политические вопросы. Но маленькая линка, которая тихонько сидела у барной стойки и уплетала маньтоу, пришла сюда с более конкретными целями. По ее мнению, Постоялый двор Э Харан — идеальное место для сбора слухов, ведь в нем кипит своя особенная жизнь, и воздух здесь пропитан историями путешественников из разных уголков мира.

— Эх вы, такое вчера пропустили. Зашел под вечер известный стример Moon Malic, пропустил пару стопок соджу, ну и, видать, размяк немного. Так тут потом такое началось...

Ушки линки мгновенно напряглись, стараясь уловить каждое слово. Рассказ обещал быть интересным, ведь не так давно Малик покинул боевую школу «Murr» и основал свою собственную «Moonlight Blade», но подробности его ухода пока никто не раскрывал.

— Задел его бывший товарищ по боевой школе, тот не удержался и говорит: «Хорошо. Давай тогда я сейчас всю правду расскажу. Мне терять уже нечего».

Все сразу затихли, даже музыку тише играть стали. А стример смотрит в зал и спрашивает: «Кто настроил меня против боевой школы «Apoise»? Кто убеждал меня в том, что они бесчестно сражаются на арене, используя запрещенные приемы?» Shaggui из «Murr» продолжил подначивать его: «Ну давай, рассказывай, не томи».

Тогда Малик выплеснул все, что, видимо, уже давно было для него тяжким грузом. Он рассказал, что Ayakashī и Shiki настраивали его против «Apoise», говоря, что те одерживали победы на арене нечестным способом, и приводя определенные подтверждения своим словам. Говорил, что руководство «Murr» использовало его для рекламы, пропаганды отрицательного отношения к бойцам «Apoise» и в качестве щита, который принимал на себя весь негатив от других боевых школ. По его словам, на своих стримах он высказывал то мнение, которое ему напело руководство, смиренно принимая на себя удары от недругов, защищая свою боевую школу и никогда не раскрывая этих подробностей.

А в итоге, сделав из него козла отпущения для «Apoise», само руководство пошло к ним на мировую ради решения вопроса с небалансной ареной. Это очень оскорбило и разочаровало Малика, ведь от его позиции, которую ранее они же ему и навязали, отказались.

Тут высокий ван сделал паузу, давая своим собеседникам и подошедшим слушателям обдумать сказанное. Некоторые сидели с озадаченными лицами, другие вопросительно переглядывались друг с другом. Но в голове маленькой линки слова стремительно складывались в грандиозный материал, которым она уже планировала похвастаться перед другими журналистами.

— Потом в зал вошла компания бойцов вместе с Ayakashi и Shiki. Услышав, что Малик рассказывает аудитории Постоялого двора, руководство боевой школы поведало свою версию конфликта. «Ты же сам решил вынести все эти обсуждения, на которых, кстати, никто не настаивал, на стрим. Никто тебя не принуждал и не заставлял. А то, что ты обиделся, что мы начали переговоры по актуальному и важному для всех воинов вопросу, так это твоя собственная глупость. Я понимаю, что тебе нравится восхвалять Мастера усов, но это не значит, что мы не должны осуждать его решения и действия, если они нас не устраивают», — высказался Ayakashi. Позже присоединились и другие бойцы вместе с лидерами школы «Anoise».

Это представление длилось часа три, не меньше. В итоге, госпоже Э Харан пришлось попросить своих помощников проводить уставших гостей в комнаты на втором этаже.

— Ага, только ты забыл сказать, что в тот же вечер Малик сам же и отказался от своих слов.

Линка обернулась на голос из зала и увидела лидеров боевых школ «Murr», «Shadow Guards» и «Anoise», сидевших за столом, поодаль от толпы слушателей. Последний комментарий прозвучал от Ayakashi.

— Да уж, а ведь раньше у нас были довольно-таки дружеские отношения. Мои воины и бои с ним тренировочные устраивали, и секретами разных техник делились. А после его продвижения, как стримера, понеслось, — заявил Darth, лидер «Shadow Guards». — После некоторых его поступков уже не до дружбы как-то стало.

— Тут он, конечно, сам виноват, своя голова на плечах должна быть. Видимо, думал, что черный пиар ему тоже не повредит, а, в итоге, превратился в обычного клоуна. Хотя его об этом предупреждали, и не раз. Но и в «Murr» у него были сторонники, которые поддерживали его выпады в нашу сторону. Это мы тоже помним. Хоть вы и заявили о своей заинтересованности ареной и пришли к нам на переговоры, но что будет в дальнейшем, покажет только время, — повернувшись к Ayakashi, заключил Алекс, лидер «Anoise».

Послушав их диалог еще некоторое время и заметив, что новых подробностей вчерашнего выступления не предвидится, журналистка сделала последние записи и отправилась на Свиноферму, чтобы поспрашивать о ситуации между фракциями в Сумеречном лесу.

В деревне было как всегда оживленно, большинство путников толпилось у аукциона, покупая или продавая товары и пополняя свои запасы провизии. Завидев небольшую группу людей у доски объявлений арены, линка поспешила туда. Оказалось, что внимание людей привлекла табличка, на которой красовалась надпись: «Внимание, бойцы! В скором времени изменятся правила проведения поединков на арене. Теперь все участники будут получать одинаковые броню и оружие, а всю свою экипировку они обязаны оставлять в комнате подготовки к бою».

— Наконец-то эта глупость закончится. Уже надоела игра в удачу с Мастерами призыва и стихий, заточенными в блок. Скоро мы увидим, кто какого места в рейтинге достоин без везения на стан с обычной атаки и на случайный блок, — прозвучал голос Алекса, успевшего вернуться с Постоялого двора и уже удалявшегося ко входу в Логово клыкастых вепрей.

— Подожди, пожалуйста! — закричала ему вслед маленькая линка. — Мог бы ты рассказать для дайджеста, почему вам только недавно удалось зарегистрировать боевую школу под ее изначальным названием?

Лидер остановился. Рассмотрев приставшую к нему малявку, он все-таки ответил:

— Дело в том, что с самого начала в книгу регистрации боевых школ нас внесли с верным названием. Но потом, из-за произошедшего временного скачка, когда все вернулось на несколько часов назад, необходимо было заново зарегистрироваться, но в книге остались все старые названия. Из-за этого мы не могли оформить новую школу с изначальным названием. В итоге, пришлось обращаться за помощью к Бланш. Благодаря ее содействию прошлую запись стерли и нам все-таки разрешили зарегистрироваться. Вот такая запутанная история.

Поблагодарив Алекса за ответ, журналистка отправилась расспрашивать жителей о противостоянии фракций.

Практически все время в Сумеречном лесу доминирует альянс Мурим, не давая вздохнуть легиону Хончон и убивая всех Ядовитых драконов и терроров. К тому же, ходит слух, что боевая школа «Murr» сменила название на «Dark Murr» и перешла на сторону альянса. Заблудившуюся в своих мыслях линку внезапно окликнула ее коллега Акатафари:

— Эй, ты там что, спишь на ходу? Пойдем скорее к костру, сейчас как раз переход «Murr» обсуждают.

Девушки побежали в восточную часть деревни, где у костра расположились лидеры боевых школ «Shadow Guards» и «Dark Murr». И подросли они как раз вовремя, ведь Ayakashi уже начал говорить:

— Причина перехода вполне очевидна. Наша школа ориентирована больше на арену, нежели на противостояние фракций в Сумеречном лесу, поэтому и времени мы хотим больше уделять арене, а не выполнению заданий легиона Хончон или попыткам убить Ядовитого дракона. Скоро этих заданий фракции будет еще больше, и выполнять их под постоянным прессингом альянса Мурим станет еще сложнее. Нам это неинтересно. Вот и все.

— Просто признайся, что вы сдались, — не выдержала Акатафари, единственный представитель легиона на этой встрече и лидер боевой школы «Теребок». — Меня этот поступок поразил. Вы же достаточно старая боевая школа, но не выдержали конкуренции и показали себя слабаками. Могли бы не рассчитывать на других, а попробовать самим организовать, но для вас оказалось проще перейти на противоположную сторону, хотя в легионе еще остались школы, готовые сражаться.

— Мы не хотим тратить лишнее время и силы для выполнения заданий фракции, — парировал Ayakashi.

— Хм, — задумчиво произнес Darth. — С точки зрения экономической выгоды я вас, конечно, понимаю, но с точки зрения репутации я считаю это провалом.

Вы постоянно позиционировали себя как школа Хончон, на каждом углу рассказывая о будущих зачистках всей территории Сумеречного леса, а, в итоге, перешли на другую сторону, потому что вам не дают спокойно делать задания и убивать драконов и терроров. Я даже не знаю, как бы помягче свое мнение выразить. Хончоном теперь уже вряд ли что-нибудь поможет организовать достойную оппозицию.

— И почему это должно нас волновать? Интересно, сколько раз придется повторять очевидные вещи? — обратился к собеседникам Ayakashi. — Нас не интересуют...

Посмотрев на небо, маленькая линка поняла, что время уже позднее, пора заканчивать статью и бежать, что есть сил.

Ей пришлось оставить лидеров боевых школ и пулей лететь в редакцию. Добралась до нее она уже за полночь. Редакция, конечно же, была давно закрыта, и дверь никто не открывал. Добежав до дома главного редактора, журналистка все-таки не решилась будить ее в столь позднее время.

Развернувшись, она отправилась в ближайшую таверну, оставив в почтовом ящике редактора конверт, подписанный «Слухами Рубин полнится».



ПРИКЛЮЧЕНИЯ НОВИЧКА

В этот ничем не примечательный день я решил заняться поиском новой онлайн игры, которая могла бы вечерами скрашивать мой досуг. Прошерстил поисковики и почту, и внимание привлекло письмо от Фогейм, оповещающее о выходе новой игры. Досконально прочитав его содержание, я все же решил заглянуть на их сайт и скачать клиент. И вот, перед глазами загорелась долгожданная кнопка «Играть». Яркий значок манил, и я нетерпеливо нажал в его центр. Попробуем.

Итак, я вижу целых четыре расы, и у каждой свои классы. Мои глаза начинают потихоньку расплзаться в разные стороны, а мозг закипать. Стоп! Вначале мне интересен все же класс, а к внешности я потом привыкну. Есть мечник, ниндзя, дровосек, маг, животновод и Джеки Чан. Хочу быть мастером пьяного кулака! Буду вражин раскидывать, как в старых фильмах, ловко уклоняться и кричать «ХА» при каждом ударе. Круто же!

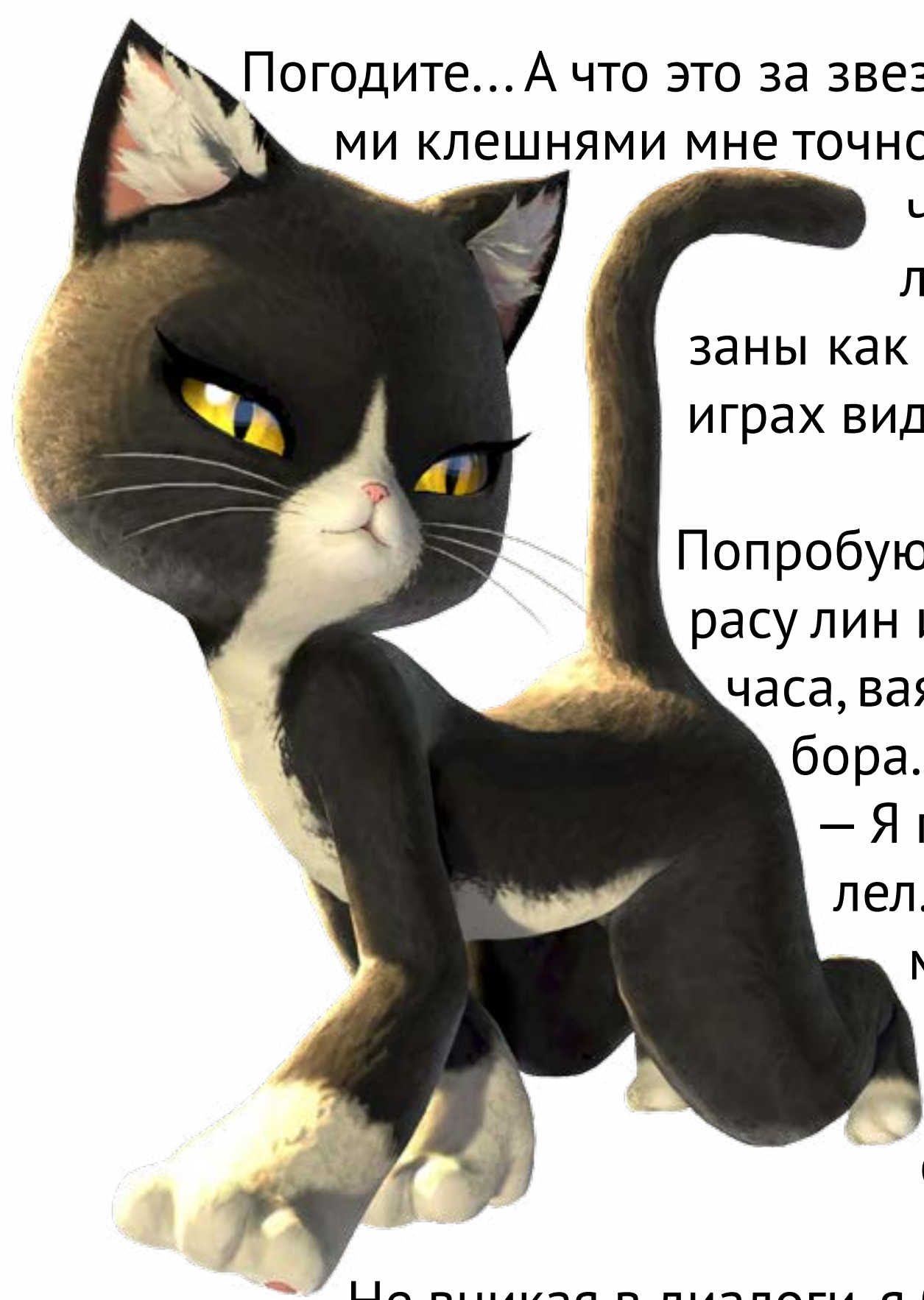
Погодите... А что это за звездочки в углу? Уровень сложности? Увидев их, я погрузился и понял, что с такими клешнями мне точно не стать мастером разбивания дощечек и лиц. Ткнув во вкладку с мечником, я чуть поколебался, но все же отсеял и этот вариант. Хочу что-то несложное и более-менее интересное. Вроде бы маг, секирщик и дрессировщик подходят, указаны как простые классы. Но что-то детина с топором какой-то скучный, уже во многих играх видел такое. И магами насытился.

Попробую тогда этого вашего котовода, тем более слышал, что он имба. Смело нажав на расу лин и класс «Мастер призыва», я сел творить в редакторе. Проторчав с добрых полчаса, ваяя внешность своей мечты, все же нажал на волшебную кнопку случайного подбора.

— Я призываю великий супер рандом! — пафосно произнес я в этот момент и обомлел. Моему взору открылся божественный облик: суровый взгляд, смотрящий прямо в душу, и лицо, как у демона из самых недр преисподней. Сейчас прикрутим большие уши, вот эти, с серьгой, шрам посочнее, и готово. И звать меня нынче... (надо что-то мощное) Хирург Душ. Да, мне это нравится, звучит невероятно пафосно и подходит к мордахе героя.

Не вникая в диалоги, я быстро жму в настройки и выставляю графику на максимум, о чем сразу же жалую, видя свой просевший fps.

— Ну, на нет и суда нет.



Грустно выставляя средний уровень во всех настройках и подгоняя игру под свой вкус, я прохожу начальные задания, в которых меня обучали владению жезлом и полету с уступов. И питомца дали выбрать — какого-то дворового кота. Взял в напарники того длинного сиамского, на моего похож один в один.

Вроде бы игра слишком мирная. Где кровь, неожиданные повороты и остальное, что мне обещали знакомые и обзоры по BnS? Хотя это я поторопился. Не успел пройти какое-то испытание от подозрительно хитрого паренька, как случился налет врагов, где всех поубивали. А тот коварный тип, что меня тренировал в пещере, оказался предателем. Вот я так и знал, прям по глазам видел. Эту физиономию я запомню, а потом если попадется, накажу за подставу.

Обучение закончилось, и теперь пора пускаться в настоящие приключения, а также набираться сил, чтобы наказать супостатов, учинивших погром в родной школе боевых искусств. В некой Бамбуковой деревне меня немного приодели, обули, научили всяким мелочам — время двигаться дальше.

Дошли мы с котофеичем до кладбища. Какая же игра и без кладбища в начальных локациях? Кажется, мы сразу нарвались на первого босса, судя по толпе бьющих и яркой полосе ХП. Надо тоже поучаствовать в вакханалии, где смешались в кучу коты, люди, здоровенные детины с топорами, вдруг выпадет чего.

Но кроме странных капсул, похоже, ждать больше нечего — сделал вывод я после семи победных заходов. Так их же вон на том колесе надо использовать! И, похоже, отсюда и выпадает оружие, что требуется на прокачку. Странная система, однако. Необычно и то, что одежда ни на что не влияет совсем, дает ноль характеристик. Но зато есть некая штуковина, похожая на порезанную пиццу, у которой — самые разные свойства.

Ох, и не привык я, всегда и везде надо было собирать себе доспех по кускам, да с лучшими показателями. Но зато этот вариант удобнее — не будут все, как болванчики, в одних и тех же латах.

Хотя с нарядами есть и своя подстава. Вступил куда-то по квесту, дали костюм — надел. Недалеко успел уйти — сразу из-за угла напали. Если бы не добрые люди, подсказавшие про фракции и спецодежду для PvP, так бы и сгинул совсем в первой деревеньке.

По пути нашелся еще один выживший ученик по имени Хва Чжун, который теперь сам меня обучает боевым искусствам. Он, кажись, даже лучше, чем сам учитель был, с ним весело. Только мой новый наставник поди не спит совсем, круги под глазами все больше и темнее. Учитель, не надо так, нужно спать! В Мастерской меня ждал неожиданный поворот сюжета. Прощание? Зачем? «О нет. Нет-нет-нет, живи, не умирай! Куда же ты? Про то, что надо поспать — я не это имел в виду. Учитель!» Предаваясь воспоминаниям, в грустных думах я относительно незаметно дошел до первого большого городка под названием «Изумрудная деревня». Но после смерти Хва Чжуна у меня прямо ком в горле стоял. Вроде бы просто игра, а ведь задело за душу. Но оплакивать некогда, надо двигаться дальше.

Вот и ремесла, наконец, а значит, крафт предметов.

Наверное, как и везде, придется лазить по закоулкам мира да собирать травки, камушки и прочее. Ан нет, только разок найти нужный ресурс надо. Дальше — все с доставкой в руки. Вот это я понимаю, сервис! Лечащих зелий себе сварил, и теперь я готов ломать лица всему и вся, ибо с банками я бессмертен. И не заметил даже, как материк то к концу подошел, пока проходил задания. Все подземелья довольно легкие.

Тут вообще совместно то надо с людьми чего проходить или нет?



Да, порой я тороплюсь с выводами.

Сунулся в один какой-то сиреневый данж. Дурацкая Гавань Южного братства. Там больно бьют. А раз так, надо, наконец, вкусить прелести командной игры. Наверное, группу стоит поискать на столбе... в столбе — да не важно. И так, нас много, и мы в тельняшках, идем на штурм подземелья — завалим боссов трупами! А ведь и правда, в большой компании проще и быстрее. Вот только подобрать что-то нереально. Все сметают подчистую. Еще и в огне поджарили. В целом прошло легко, но вот за потерянный жезл обидно. Мастер меча линов, зачем ты выкупил эту палку? Ведь она мне нужнее.

Ну и черт с тобой, меня ждет Пустыня. Хотя, на первый взгляд, то и не пустыня вовсе. Где весь песок?

А песок то себя долго ждать не заставил. Прямо Сахара целая. Надо побить вон того босса-великана. Раз есть колесо, то, наверное, с него фишки для кручения падают. Такой силы от него я не ожидал.

— За что? Ты, бугай с топором, а ну положи меня. Куда ты меня несешь? Не отрывай мне хвост! Брысь! Кот, спаси! — о, минутку, так он меня из радиуса атаки вынес, получается, спас. Спасибо тебе, мил человек.

Я и не знал, что так можно, неожиданно. Нужно продолжать дальше искать какую-то сферу. Когда уже чего интересного будет? Наконец, сфера найдена, но мне ее не отдают, хотя старички сами четко предлагают выбрать, как распорядиться. А на самом деле вариант ответа только один, и он мне не нравится. И злодейка главная подспела. Эх, была бы та волшебная сфера, могли бы сразиться с ней в эпическом бою.

Наступили сложные времена: оружие качать стало дорого, на заданиях фракций сносят на раз, порой даже толпой. И квесты все какие-то однообразные: сходи, договорись, сделай это и... покопайся в какахах. Хочу экшна! И вот, как по заказу. Поборем войско империи вместе с племенами этих земель! Или нет? Вот те раз, девушка, глава повстанцев, сама не ангелом оказалась. А моего героя убила Чин Соен. Что теперь делать то? Мужик появился какой-то:

— Подойди ко мне, ученик Хон Соккына, — эм, я все, конечно, понимаю, но я мертвый лежу. Мужик, ресни хоть, тогда подойду. Земля-лин вызывает. Ясно, придется вставать самому. Помогай, котофеич.

Итак, сюжет пройден. Надо бы хоть собрать себе экипировку получше, чтобы выполнять другие задания. Нынешние квесты фракций — это нереально больно. А как на меня кричат, если я на босса иду! Что я делаю не так, ставя в поклон кота на красивом драконе?

Все-таки VnS — игра интересная, хоть и порой сложная, если не знать все тонкостей. Благо, есть добрые люди, которые подскажут и научат. А с кем-то я даже успел подружиться, и меня пригласили в боевую школу. Теперь я не один, а в большой компании, и все вместе мы покоряем легендарные подземелья и с нетерпением ждем продолжения сюжета этой замечательной игры, дабы узнать, чем же история ученика Пути Хона закончилась.



ИДЕАЛЬНОЕ РАСПИСАНИЕ ИГРОВОГО ДНЯ

Говорят, что важно и нужно планировать свой день, будь то школа, работа, уборка по дому или даже игра. Мы строим идеальное расписание, по которому проведем день или иной отрезок времени, и стараемся придерживаться его. Но зачастую то, что мы планируем, не получается исполнить в силу тех или иных жизненных обстоятельств. Именно так в тот вечер перед сном, после тяжелого трудового дня, думал Кирилл.

«Ну ничего, завтра мне ничто не помешает, буду играть в Blade & Soul весь день: прокачаю, наконец, персонажа и дочитаю всю сюжетку. Ведь это мой выходной. Что может пойти не так?»

Еще долгое время он продумывал грандиозный план, составлял расписание игры: куда пойти, что сделать и какие данжи посетить. Спустя час он уснул... И тут же проснулся. За окном светило яркое летнее солнце, было прохладно и свежо, как весной, когда Кирилл только познакомился с BnS. Столько времени прошло, а его все так же цепляла игра. Он и сам не до конца понимал, чем именно: то ли захватывающим сюжетом, то ли красивым миром и персонажами, то ли стилистикой боя. Ни в одной игре Кирилл так надолго не задерживался, как в этой.

На часах — девять утра — идеальное время, чтобы начать. Не будет толпы людей за каждым поворотом на Рубине, и можно спокойно покараулить реликвии Равнины Изобилия. Быстро умывшись и позавтракав, Кирилл положил перед компьютером запас «Доширака» на целый день и нажал «играть».

Итак, первым в его расписании было получение 45 уровня, до которого оставалась половина 44. Спокойно пройдя все задания, Кирилл, наконец, достиг заветного лвла. Далее он первым делом решил пойти в до сих пор неизвестную «Бухту каракатицы». Кирилл много читал о ней, а также смотрел различные видео гайды, и теперь он мог и сам испробовать на себе подкидывающий удар и расстрел По Хваран. В межсерверном подземелье за минуту набралась пати, и герои отправились в бой. У Кирилла было 18 000 ХП, а опыта — ноль, однако пати попалась хорошая — они быстро прошли все, хоть парень и убежал, и умирал, как мог. И все бы ничего, но вот По Хваран никак не подкидывала именно его, что сильно расстроило. Игроки же сами по себе оказались толерантными и не кричали на парня, какой он нуб. По окончании все друг друга поблагодарили и разошлись.

«Жаль, хвосты на мою личочку не выпали», — подумал он, не зная на тот момент, каким жестоким бывает рандом. Кирилл решил еще раз сходить в «Бухту каракатицы», ведь время на это по его расписанию оставалось. И снова он не получил заветное подбрасывание По Хваран. Почему же Кирилл так стремился умереть от ее руки, взлетая высоко над землей? Третий поход тоже не дал никакого результата.

Когда Кирилл закончил мучить бедную По Хваран, на часах было 13:00 — время обеда. После он решил подзаработать денег и пойти в «Бухту штормов». Только он зашел внутрь, как на экране написали, что появляется великолепная По. Сломая голову, парень полетел к ней через всю карту, подцепляя на ходу мобов. Настрадавшись от их ударов, побитый и измученный, он добрался до цели. Вокруг стояла толпа игроков и точно так же ждала ее появления. Убили же По в мгновение ока, и Кирилл даже немного расстроился. Время текло незаметно и плавно, словно во сне. По 24 была пройдена без проблем и даже меньше чем за час. В синих сложных данжах попадались хорошие игроки, хоть и кричали на него почему-то. Выяснив, что нужно повысить показатель ХП, и делается это выбиванием печатей в Сумеречном лесу, Кирилл пошел на фракционные задания, нашел канал своей фракции Хончон и начал фарм. Это занятие отняло очень много времени, так как поначалу у него не получалось бить сразу двух появляющихся боссов.

Когда Кирилл закончил, на часах было 18:00. Не раз за это время нападала вражеская фракция Мурим, но синим не удалось отбить базу у такой толпы. В общем, все казалось идеальным, и день дал очень много игровых результатов, что, безусловно, грело душу. Последние несколько часов перед сном Кирилл провел в небольших походах на врагов, чтобы сделать квест 10/10, видел даже сбор людей на убийство дракона, попытался поучаствовать в этом мероприятии сам. Дракон бесился, как мог, кидал яд, а парень падал на землю. И вот он уже собрался с мужеством, решил, что будет умело уклоняться от сильных ударов, как вдруг дракон пронзительно закричал на всю территорию, и Кирилл подскочил в кровати.

«Это был сон?», — подумал парень и решил повторить этот день, сделать его таким же на яву. Снова, как и во сне, он умылся и настроился на быстрое получение 45 лвла. Спустя полтора часа парень осознал, что еще не 45, а все квесты уже закончились. Пришлось выполнять массу ежедневных заданий. Каково было его удивление, когда вместо 45 ему написали «1». Не сомневаясь ни секунды, парень быстренько пролистал несколько комментариев в группе Blade & Soul Вконтакте и выяснил, что ему дали легендарный уровень, которых, кстати говоря, еще по меньшей мере 5. Это обрадовало, так как означало, что ему еще есть, куда стремиться. Разобравшись с легендарными уровнями, Кирилл пошел в «Бухту каракатицы». Получение 45 лвла немного сбilo установленное расписание, и он решил сократить время своего обеда. В Бухте попала неумелая пати. Сам Кирилл вечно умирал под ударами боссов, и все остальные игроки падали вместе с ним.

Только он вышел из пати и собрался пойти с новой, как позвонили с работы, чтобы решить особо важный вопрос, что задержало его на целый час. Кириллу пришлось забыть про поход в «Бухту каракатицы», только чтобы не сбить себе все идеальное игровое расписание. Но зато он отправился в «Бухту штормов», где ему так же не совсем повезло. Желаящих на убийство По Хваран было так много, что слабый компьютер Кирилла чуть ли не взорвался от ужасающих сознание лагов. В результате сундук не выпал, что очень расстроило и отбило всякое желание ходить в эту Бухту.

Далее Кирилл решил сходить на фракционные задания, но тут вдруг позвонила мама и попросила помочь с покупками в магазине. Отказать он никак не мог, поэтому пришлось вычеркнуть из расписания еще два часа. Добравшись, наконец, домой, он опять сел за игру, и тут телефон зазвонил вновь — на другом конце провода была его девушка. Парень попытался совместить две вещи: говорить по телефону и одновременно проходить фракционки. Однако Мурим в тот вечер было так много, что они постоянно убивали его героя. Кирилл очень злился и не заметил, как девушка обиделась и положила трубку. Он окончательно расстроился, выключил компьютер и решил выпить чая.

В спокойной обстановке, под тиканье настенных часов, Кирилл подумал: «Видимо, лучше не строить расписания...». После этого он позвонил своей девушке и помирился с ней.

Рассказ, основанный на реальных событиях, лишь доказывает, что не всегда лучший вариант — выстроить план, которому нужно следовать, ведь в него могут вмешаться непредвиденные жизненные обстоятельства. Поэтому не стоит заранее готовить расписание для игрового дня — и тогда вы все успеете.



НОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ В BLADE & SOUL

Не секрет, что *Blade & Soul* имеет свою систему достижений, по которой за определенные действия начисляются очки. Мы предлагаем несколько собственных вариантов таких достижений, которых порой ну очень не хватает в игре.

PVP достижения

Подлый убийца — дождаться, пока персонаж вражеской фракции сагрит десяток мобов и добить его со спины. Повторить не менее ста раз. Вы слишком слабы, чтобы победить в равном бою, но тоже хотите славы и множества убийств на своем счету? Тогда эта ачивка именно для вас! И пусть вся вражеская фракция будет ненавидеть Подлого убийцу, зато известность вам обеспечена. А, как говорится, черный пиар — тоже пиар.

Удачливый Флеш — убежать от зерга, не получив ни одного удара. Кто сказал, что задроты не любят спорт? Знаете ли вы, сколько радости порой приносит бег? А если удастся убежать от целой толпы совсем недоброжелательных игроков, то заряд хорошего настроения обеспечен на весь день.

Кровожадный добродетель — воскресить и добить персонажа десять раз. Эту ачивку мы бы с радостью вручили всем тем, кто ради фракционного квеста издевается над бедными афкающими игроками. Стоит кому-то отойти, не сняв PvP-костюм, как из желающих убить беднягу выстраивается очередь. Однако коварнее всех те, кто не просто отправляет персонажа валяться на сырой земле, но и воскрешает его, чтобы потом снова убить.



Подлый убийца



Удачливый Флеш



Кровожадный добродетель

Аренный аналитик — провести в комнате ожидания боя, флудя, не менее пяти часов. Кто из нас не любит поболтать? Поделиться информацией с ближним, пересказать житейскую мудрость, поругаться с такими же экспертами — вот вся суть аренного аналитика. И не важно, сколько боев вы проиграли и что на саму арену уже давным-давно не заходили.

Добренький папа — примчаться к новичкам своей фракции, просящим о помощи в чате, не менее пятидесяти раз. Сердце не выдерживает грустных стонов новичков вашей фракции, не справляющихся с квестами из-за противодействия других игроков? Плевать, какие классы, расы и уровни у противников — главное, помочь своим!

Неравный силач — убить не менее ста персонажей, чей уровень ниже вашего. Честный бой? Это не про нас! Неравный силач косит всех на своем пути: и старых, и молодых, правда, при виде равных предпочитает отсиживаться в сторонке — а зачем подставляться под удар?

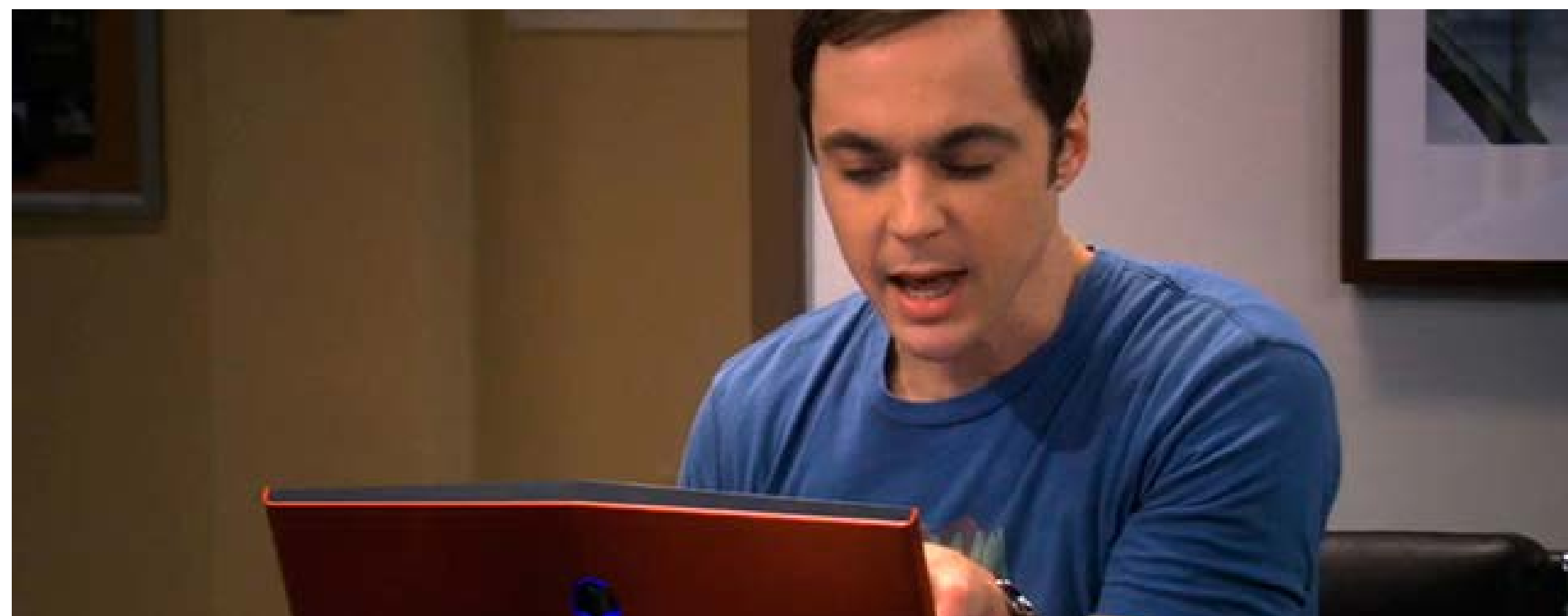
PVE достижения

Хитрый вор — увести мобов из-под носа другого игрока сто раз. Порой только вы замахнете своим оружием, чтобы ударить моба, как вдруг кто-то налетает на него и с остервенением начинает лупить. «Но ведь я стоял тут», — отчаянно кричите вы, но Хитрый вор только посмеивается и бежит убивать мобов дальше.

Торопыга — начинать бой с боссом до того, как вся пати будет в сборе. И куда спешат эти люди? Вы только сядете есть мантоу, чтобы восстановить здоровье после боя с одним боссом, как самый резвый сопартиец уже начинает бить другого. Но куда неприятнее, когда Торопыга вступает в неравную схватку с боссом в тот момент, когда вы только подбегаете к месту боя.

Бесстрашный фотограф — сделать удачные селфи со всеми боссами. По Хва Ран невероятно красива, сестры — такие сексуальные, а милые лесные песики так и просятся на ручки. Каждый уважающий себя любитель скринов обязан сделать селфи с этими прекрасными боссами и мобами.

Повелитель свиней — получить свинью удачи в рулетке десять раз подряд. Это достижение мы бы с удовольствием приписали самым везучим людям, которым на пятом этаже башни Бога Войны в рулетке постоянно выпадает свинья удачи. Героям всегда везет!



Аренный аналитик



Добренький папа



Неравный силач



Торопыга



Бесстрашный фотограф

Слабоумие и отвага — дойти до данжа «Древняя гробница» пешком на пятом уровне героя. Знали ли вы, что уже на пятом уровне можно пешком дойти до Древней Гробницы? И, более того, чисто гипотетически, можно найти себе группу и почесать пятки огненному повелителю. Несомненно, это увлекательное зрелище повеселит и вас (особенно на стадии бега от мобов пустыни), и сопатийцев, и самого Повелителя Огня.

Безумный шляпник — выкрасть у Чон Хадо не меньше десяти шляп. Не каждый путник способен дойти до вершины башни Бога Войны. Тем более, не каждому может улыбнуться удача на седьмом этаже — у хитреца Хадо попробуй только шляпу выпроси! Но у самых упорных наверняка завалается парочка.

Социальные достижения

Неведающий странник — прокачать персонажа до максимального уровня, не выполняя сюжетные миссии. Имена Чин Соен, Хон Соккын и Ю Ран ничего не говорят этому герою. Он не понимает, почему Нам Сою преследуют медведи с кустами, а невинного лина Иль Сима ненавидит весь сервер.

Мастер жадности. Настоящим мастерам экономии даосские маяки не нужны. И правда, зачем тратиться, если можно пройтись пешочком по просторам любимой игры, разглядывая в очередной раз ее красоты?

Модник — заполнить весь шкаф костюмами. «BnS — игра о костюмах», — утверждают ценители прекрасного. Забудьте о красочном PvE и мастерском PvP — время выбивать одежду! И не важно, наденете ли вы вон тот костюмчик, который активно выкупали втридорога на аукционе, хотя бы раз. Главное, что он греет душу.

Беспринципный торговец — повышать ставки на аукционах в несколько раз с целью заработать деньги. Именно вы ходите в данжи, чтобы подзаработать на невнимательных игроках: видите вещь на аукционе и выбираете ставку побольше. Кто-нибудь случайно перебивает высокую ставку, и его деньги уходят вам и другим участникам группы.

Азартный игрок — получить все возможные призы во всех рулетках. Для кого-то главное в игре — PvP, для кого-то — PvE. Но есть те игроки, которые своей главной задачей считают крутить рулетки. Убивать боссов? Только тех, с кого падают сущности! Идти в данж? Только тот, где есть рулетка!



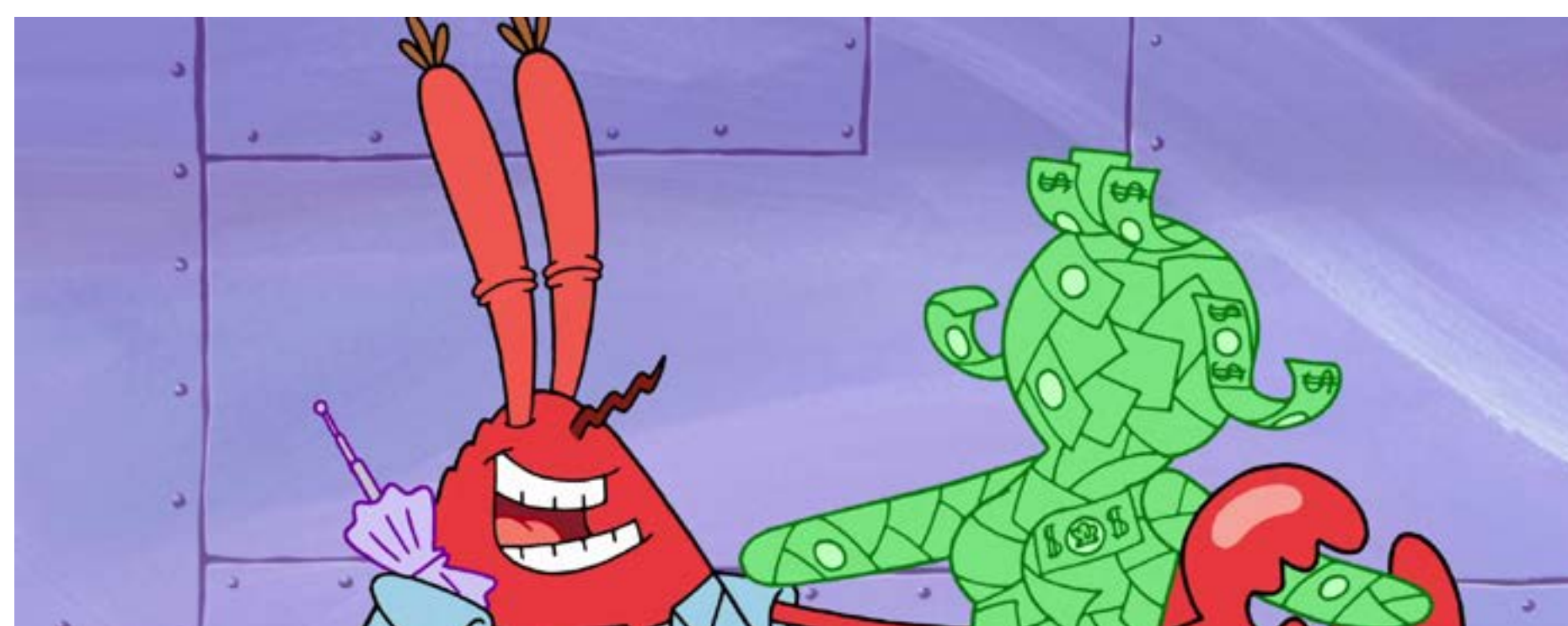
Слабоумие и отвага



Безумный шляпник



Неведающий странник



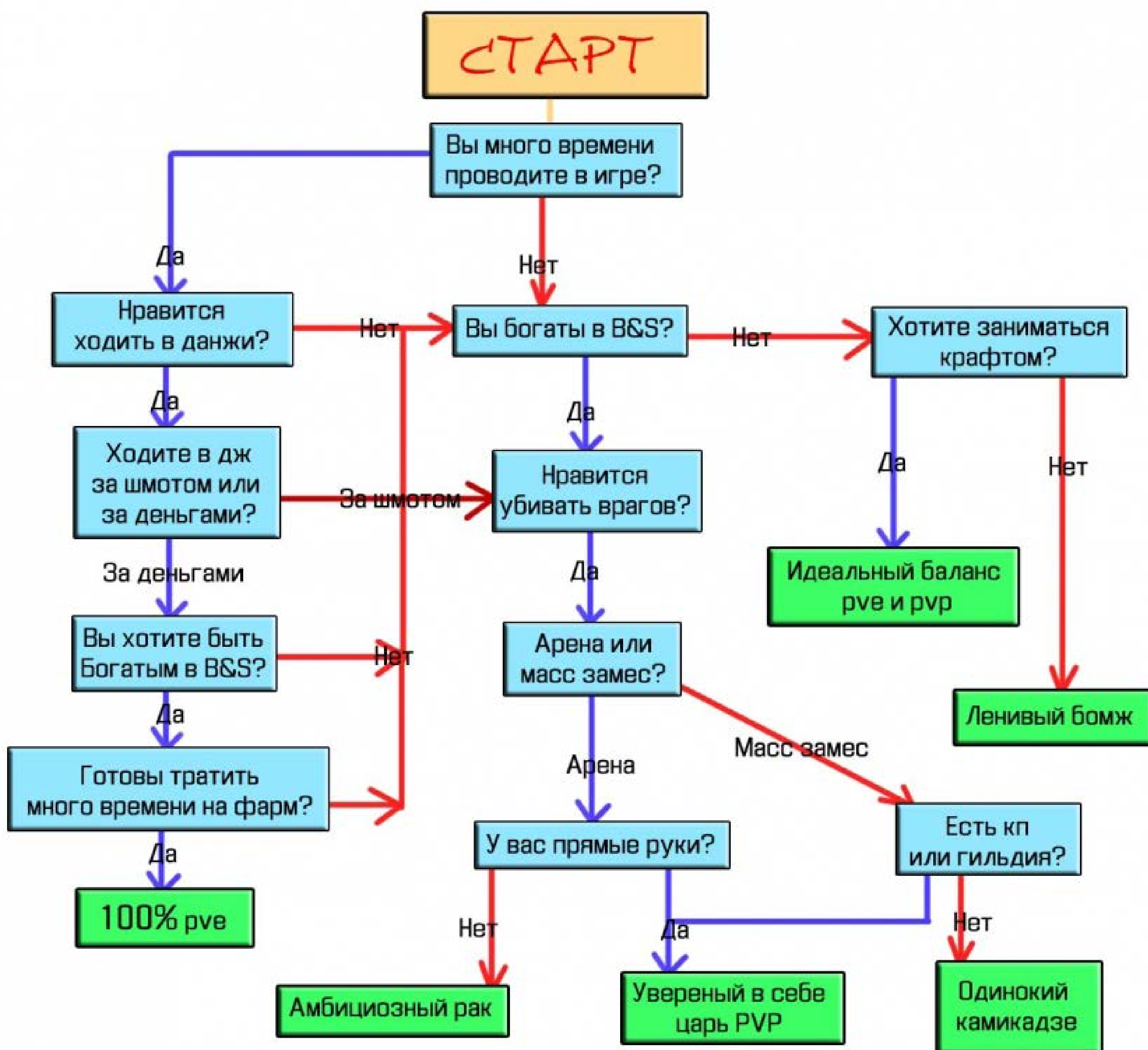
Мастер жадности



Беспринципный торговец



ТЕСТ: КАКОГО ТИПА ТЫ ИГРОК?



100% PVE — кто бы что ни говорил, но ты — прирожденный мастер данжей. Нет никого, кто знал бы подземелья Blade & Soul так хорошо, мог убивать рейд боссов одной левой кнопкой мыши и раскидывать толпы мобов легко и играючи. Только вот жаль, что так же «играючи», не напрягаясь, уже тебя раскидывают другие игроки на аренах и фракционных замесах. Не беда, зато у них нет ачивки «Пройти все данжи по сто раз».

Амбициозный рак — ты еще не мастер PVP, но уже успел самостоятельно дать себе этот титул. Однако не стоит спешить, а для начала не мешало бы получше изучить свой класс, морфнуть пушку и бижую, походить в данжи, ведь немного PVE еще никому не мешало.

Уверенный в себе царь PVP — ты точно знаешь, чего хочешь, и как достичь вершин в Blade & Soul. Одни тебе завидуют, а другие боготворят. Ты соришь кристаллами, словно деньгами, весело посмеиваясь над неудачниками, которые могут позволить себе накрабить не больше 15 штук в день. И только верный кот знает, что на самом деле ты мечтаешь об ачивке «Пройти все данжи по сто раз», но общество любителей PVP такого стремления точно не одобрит.

Одинокий камикадзе — ворваться в толпу врагов, убить парочку и самому гордо отправиться на респ? Повезло все-таки, что при смерти в Blade & Soul с персонажа ничего не выпадает, иначе вся твоя бижутерия, пушка, скрижали и внехи стали бы достоянием общности. А пока стоит радоваться и продолжать портить жизнь вражеским персонажам.

Ленивый бомж — прокрастинация и безделье — вот твой девиз. Тебе не нравится PVE, но и PVP не особо привлекает. Ты не хочешь, чтобы деньги текли рекой в карман, а пышногрудые ван защищали на фраках и в данжах. Однако ван, да и линам, и фэнам, больше по душе другие игроки, а тебе остается только ждать, пока удача улыбнется, или сама Фортуна, наконец, даст смачного пинка, чтобы ты стал хоть что-то делать.

Идеальный баланс PVE и PVP — тебе получается сочетать в себе качества первого и второго типа, заставляя окружающих завидовать и грустно плакать, утирая свои слезы голдой и кристаллами. Но у тебя сполна и того, и другого. Ты богат, пряморук, силен и великолепен — само воплощение Железного человека в мире Blade & Soul. Другие игроки еще не задавали вопрос: «Кто ты без своего морфа и кристаллов?»

P.S. Не забывайте, что тест шуточный ;)

