

Наши

№ 4 반주
· 07

45 УРОВЕНЬ

ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

ЭКСКУРСИЯ В NCSoft

МЕМОЛОГИЯ BLADE & SOUL

ДУХОВНЫХ ДЕЛ МАСТЕР

НОВЫЙ КЛАСС И ЕГО ОСОБЕННОСТИ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Новости

Хроники Нарю..... 3

Интервью

Новый контент и мировой чемпионат..... 6

Киберспорт+PvP

На пути к совершенству..... 8

Врагу не сдаётся наш гордый..... 11

Противостояние классов в Blade&Soul..... 15

Наука

NCSoft – игровой гигант..... 18

Душа – потемки, лик – совершенство..... 21

45 уровень – жизнь только начинается..... 23

Хаос против Порядка..... 29

Кошелек или игра?..... 32

Пролог. Кошмар на яву..... 34

Психология

Типология прохождения данжей..... 40

Внешность и характер персонажа..... 42

Культура

Музыкант в душе, геймер снаружи..... 47

В мире моды Blade&Soul..... 49

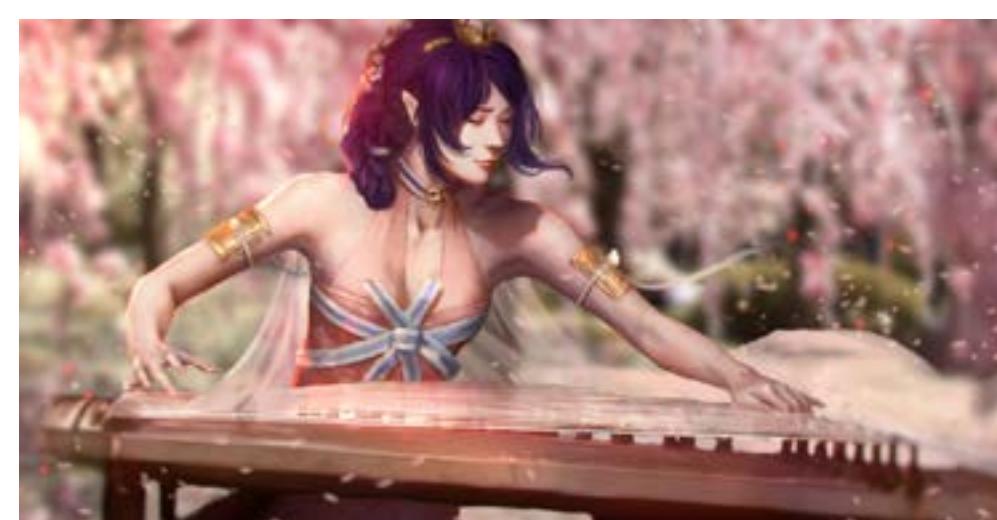
Летний топ Blade&Soul..... 52

Развлечения

Вредные советы, или как стать «звездой»..... 54

Funny Blade&Soul..... 55

Тест на выбор фракции..... 61



НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Редактор: Mig777

Журналисты: Kotofeika, Люциф, Takenava, Perish, Silver Cat, qqShock, Snou, Dar, Ли Хёри, DollaMia, СуровыйНяша, Акатафари, Liloshire, Anaelia, xZakeNx, Yumeko, VsemBobra, Avgust74

Иллюстраторы: Seykora, Aligir, Shiyuki, Headache, Noonoi, Aniero, Fantazyme, Arkuda, Paleno

PDF-версия: Бланш

ХРОНИКИ НАРЮ

Журналисты - Kotofeika, Люциф, Takenava.

Июль оказался сложным месяцем для всех. Жаркие обсуждения, дождь из железных монеток, обновления, словом, в VnS не скучали.

29 июня Стартовал конкурс видео-гайдов.

5 июля В 10:55 началась еженедельная профилактика с фиксами многих багов. В течение часа ее не удалось завершить из-за сложностей с устранением бага аукциона. Зайти на сервера игроки смогли лишь в 17:30. В качестве компенсации пользователям раздали 10 железных монет Нарю, что вызвало огромный резонанс в и стало темой для мемов и шуток.

В связи с этим, фиксы багов были перенесены на следующую неделю. Из плюсов можно отметить появление в магазине двух костюмов: Черного Тигра и костюма Превосходства.

11 июля Стало известно о баге с повышением уровня премиума. Баг пофиксили 19 июля во время профилактики.

В этот же день нам пообещали, что на русских серверах скоро запустят ивент «для всех, без доната» на летние купальники.



Черный тигр



Превосходство



Новые купальные костюмы

Новости

12 июля В 10:00 сервера ушли на профилактику, в ходе которой должны были установить 2 новых данжа, Спиральный лабиринт и 8 этаж Башни бога войны, а также фиксы.

Но после открытия серверов в 13:20 игроками было замечено много неучтенных ошибок, в том числе изменения скилпатча (на скилпатч 3.9), морфа и крафта (увеличение необходимых ресурсов), уменьшение ХП некоторых боссов. А самые любопытные пользователи смогли отыскать вход в локацию Белых гор!

В 16:00 сервера вновь ушли на профилактику и открылись лишь в 19:30. Обновления со Спиральным лабиринтом и 8 этажом Башни бога войны стали недоступны, фиксы остались.

В качестве компенсации игроки получили:

- 3 дня премиум-статуса;
- 10 опалов и 10 корундов;
- костюм «Бело-синяя школьная форма».

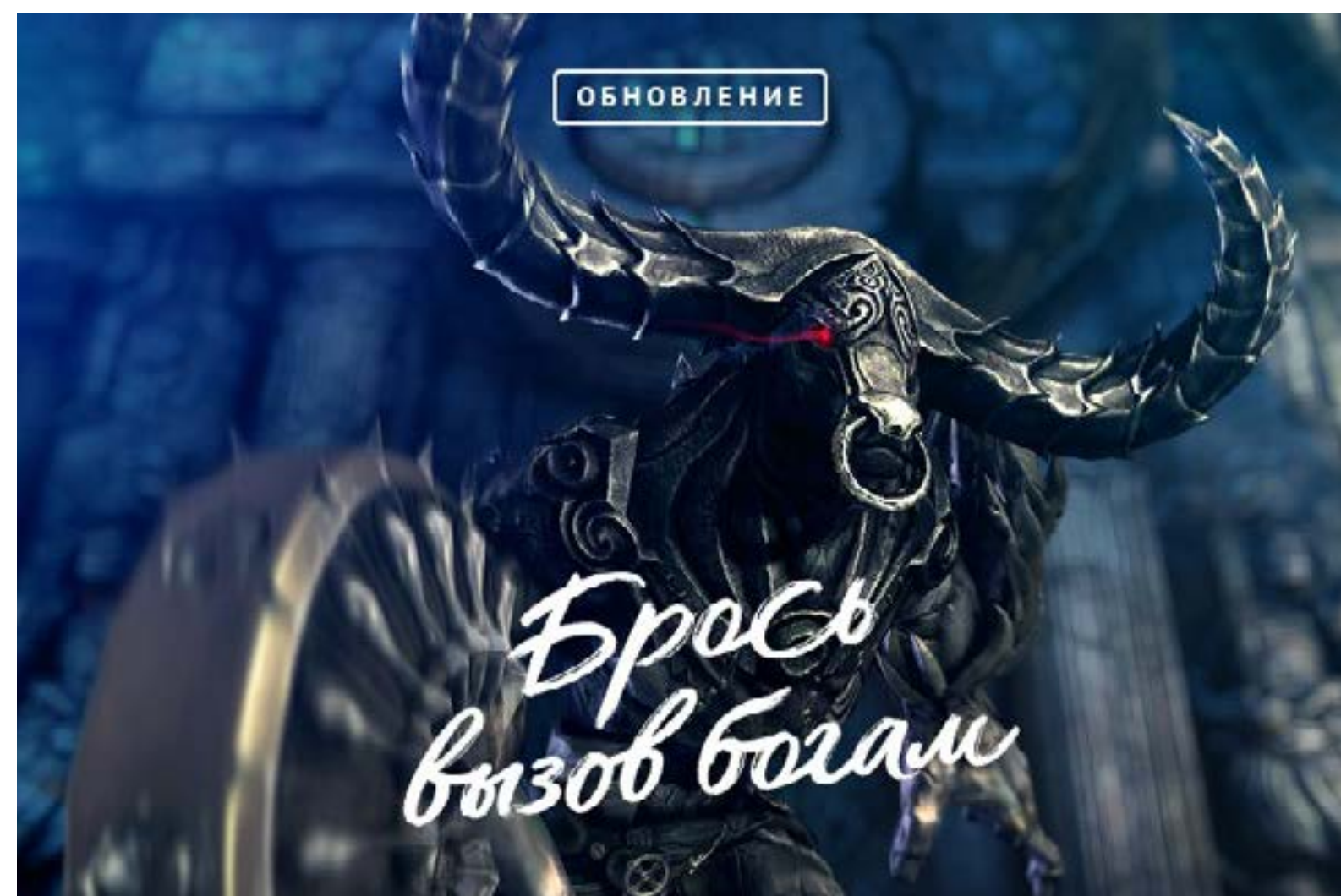
Также у Blade&Soul появилась своя группа тестеров из опытных игроков для предотвращения подобных ситуаций.

14 июля На форум выложили интервью с локализатором, где Кирилл ответил на многочисленные вопросы касательно развития игры, об ошибках, компенсациях и обновлениях.

15 июля Стало известно о фанатском турнире, который провели активисты с Рубина 16.07.16. Победителями стали:
1 место – Waitmebaby (Мастер клинка лин),
2 место – Lagertha Lodbrok (Мастер кунг-фу),
3 место – Llen (Мастер призыва).

15 июля Мастер Усов опубликовал долгожданный ролик, в котором пояснил суть работы КМ в Blade&Soul.

19 июля 19 июля, в ходе еженедельной профилактики, Спиральный лабиринт и 8 этаж, наконец, были установлены.
В магазин пришло обновления с костюмами на расу лин.



Обновление Спиральный лабиринт и 8 этаж Башни бога войны



Бело-синяя школьная форма



Новые костюмы на представителей расы Лин

6 июля Тем временем разработчики анонсировали обновления для корейского сервера. На официальном сайте появилась промо-страница, предвещающая Черную бурю — именно так назвали грядущий патч разработчики. Обновление разделено на две части: о первой расскажем ниже, информации о второй — пока нет.

В этом патче нас ждет продолжение захватывающего сюжета (Акт 11, глава 7) — новые загадки и невероятные приключения, а также приоткроется завеса тайны о детстве и юности Джулии.

Что еще? Конечно, новые данжи. Эти подземелья будут как групповыми (на 4-6 человек), так и альянсовыми (рассчитанными на 24 человека). К сожалению, введут пока не все объявленные ранее данжи, а только два (остальные будут 3 и 17 августа).

Храм Четырех вихрей (24 человека, уровень входа — 50-12)

Подземелье рассчитано на 24 человека, где можно встретить не только знакомых боссов (Суру, близнецов), но и нового противника — огромного Богомола, который также мелькает на заставке игры. Вход в данж расположен в новой локации — Небесный город.

Тайная школа Черных драконов (4/6 человек, уровень входа — 50-14)

Это небольшое подземелье рассчитано на группу из 6 или 4 человек (в режиме на 4 человека выпадают костюмы). Вход в данж расположен в новой локации — Небесный город.

Другие заявленные ранее подземелья будут введены в августе, 3 и 17 числа.

Ко всему прочему, данное обновление принесло с собой мелкие исправления классовых умений. Также были введены легендарные брелки, которые являются индивидуальными итемами для каждого класса.

И на сладкое — новые танцы персонажей!



Храм Четырех вихрей



Разглядеть нового босса пока можно только на заставке игры



Тайная школа Черных драконов

Горы
близко?



НОВЫЙ КОНТЕНТ И МИРОВОЙ ЧЕМПИОНАТ

Журналист - Perish. Иллюстрация - Headache

Лето стало порой изменений и преобразений для российской локализации Blade&Soul. Месяц назад ввели балансную арену, и в то же время игроки смогли начать осваивать новый класс — Мастера духов. Совсем недавно установили обновление со Спиральным лабиринтом и восьмым этажом Башни Бога войны.

Все это звучит весьма радужно, не правда ли? Жаль, что обычно на деле все оказывается не так просто. Разобраться в плюсах и минусах текущей ситуации можно только, взглянув на вещи незамутненным взглядом. Как же игроки оценивают существующие реалии нашей локализации, и с какими мыслями они смотрят на будущие нововведения?

Одним из самых ожидаемых изменений стал ввод балансной арены. На небалансной площадке важную роль играли багуа, заточенные на блок, и рандомные проки с гемов, вокруг чего ходило немало споров. Но большинство игроков сошлось в одном: с вводом баланса «топы» займут свое почетное место в серебре/золоте.

Так оно и вышло.

AleksTh (Рубин): Изменения вполне очевидны. Несмотря на то, что коты на 45 патче и на баланс арене необычайно сильны, у нас их долгое время в топ-рейтинге не наблюдалось, да и сейчас мало. Это говорит как о слабости игроков за этот класс, так и о том, что они изрядно деградировали за время антибаланса. Это, кстати, касается не только котоводов. Многие бывшие «даймонды» сейчас сидят на своей заслуженной голде или лоу-платине. Впрочем, пока у нас нет 50 патча и всех легендарных умений, наш баланс несовершенен =).

В течение этого месяца в чате лобби не раз можно было наблюдать жалобы от игроков, рядом с никами которых гордо красуются серебряные и золотые медали, о том, что балансная арена испортила все удовольствие от PvP.

Зато опытные любители честного PvP и даже некоторые новички с удовольствием продолжают совершенствовать свой уровень владения персонажем.

А вот игровой магазин, напротив, не может порадовать пользователей скоростью введения новинок. За два месяца, прошедших с момента старта русской версии BnS, в шоп добавили всего лишь два костюма. (UPD: ассортимент внутриигрового магазина пополнился с момента написания статьи).

Одним из минусов является отсутствие в шопе купона на продление обучения.

Самым запоминающимся стало обновление 12 июля, когда должны были ввести Спиральный лабиринт и восьмой этаж Башни Бога войны, но вместе с ними в патче оказались Белые горы. Игроки сразу же ринулись изучать новый контент, а через несколько часов все это привело к очередному откату и переносу обновления.

Одной из самых приятных новостей стало подтверждение того, что мы все-таки будем участвовать в мировом чемпионате 2016 года.

Но хватит ли нашим игрокам времени на подготовку? Мастера ци, по предварительному плану, введут только в сентябре, а кроме этого нам необходимо догнать Корею по скилл-патчам, легендарным уровням и умениям. Естественно, что перед участием на мировой арене требуется провести собственный отборочный турнир, а времени остается все меньше.

На данный момент вопросов с подготовкой к чемпионату больше, чем ответов, но если мы хотим достойно выступить, то с организацией и вводом контента не стоит тянуть.

Мастер тени (Сапфир): Вайн по поводу шкатулок меня никак не затронул. На основе начальной статистики успокоил сам себя. На баланс они влияют чуть более чем никак. Ассортимент в шопе действительно ничтожный. Парадоксально, но, похоже, Иннове совершенно не нужны деньги. Надежда на возвращение купона уже практически растаяла. Не знаю, что там за баг с ним связан, но, похоже, он способен разрушить пространственно-временной континуум, раз его так долго чинят.

Letreka (Рубин): Обновление, как обновление, ничего необычного. *sarcasm*

Moon Malic (Рубин): Что могу пожелать, так это начинать как можно быстрее развивать именно киберспортивную часть игры, проводить разного рода турниры, поддерживать любительские соревнования со стороны локализатора, которые уже организуют обычные игроки.

Киберспорт

Мастер Призыва

Ledy

Мастер Тени

Hero

НА ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

Журналисты - Silver Cat, qqShock, Perish. Иллюстрация - Arkuda.

Подошел к концу первый сезон «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1». Напомним, что 10 и 17 июня состоялись бои между двумя составами 16. Игроки, одержавшие победу в прошлом раунде, встретились в четвертьфинале. 24 июня прошел следующий этап матчей.

Последующие бои первого сезона одиночного турнира состоялись 1 июля. Четверо игроков, вышедшие победителями в четвертьфинале, встретились в полуфинальных боях. Победители раунда боролись за первое место турнира, а проигравшие сразились за третье.

Таким образом, победителем «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season1» стал JeongHo Yoon, выступавший за Мастера стихий и выигравший призовой фонд в размере 10 млн. вон (8,5 тыс. долларов США). Второе место занял JunHo Nam, игравший за Мастера клинка и получивший 5 млн. вон (4,2 тыс. долларов США). Третье место завоевал HyoungJoo Kim, Мастер тени, ставший обладателем 3 млн. вон (2,5 тыс. долларов США). И четвертое место – SinKyum Kim, представивший Мастера ци, который унес с собой 2 млн. вон (1,7 тыс. долларов США).



Не успели утихнуть впечатления и эмоции с прошлых соревнований, как настало время второго сезона одиночного турнира «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season2». Уже 8 июля прошли бои между первым составом 16. А через неделю - между вторым.

А теперь переходим к обзору Европейской просцены по Blade&Soul. В июне было проведено только два еженедельных турнира.

В финальной схватке Blade&Soul 1on1 Community Cup #17 немецкий игрок Nujabes Seba уверенно одержал верх над своим оппонентом, швейцарским игроком ХанVu, со счетом 3 : 0. В матче за третье место сразились украинец Chloroform и австрийский игрок Symex. Проигрывая по ходу встречи 0 : 1, Chloroform из-за технических проблем не смог продолжить игру, и победа была отдана австрийцу.

За первое место Blade&Soul 1on1 Community Cup #18 сразились уже знакомый нам швейцарский игрок ХанVu и швед Seolhyun. В рамках финального боя был сыгран всего один раунд, в котором одержал победу Seolhyun.

15 июня ESL объявила о том, проведение турниров Blade&Soul 1on1 Community Cup будет приостановлено на неопределенный срок в связи с низким уровнем посещаемости.

Но не стоит забывать и о нашей, российской, локализации, где последние обновления коснулись изменений арены. Теперь, спустя месяц, самое время подвести итоги и сравнить рейтинги классов небалансной и балансной арен, ведь кого-то это изменение оставило за бортом, а другим, наоборот, позволило занять лидирующие позиции.

Абсолютными лидерами небалансной арены стали Мастера призыва. Сейчас же на русских серверах стоит балансная арена, и у нас есть возможность взглянуть на более объективные рейтинги.



ESL: «Цифры показывают отсутствие интереса игроков в киберспортивной сцене Blade&Soul. Поэтому мы вынуждены отойти в сторону и пересмотреть будущее Blade&Soul на ESL. В течение последних 6 месяцев в наших турнирах приняли участие сотни игроков и соревновались за удивительные призы, а иногда и просто для удовольствия, потому что это азарт!»

Ранг	Имя	Класс	Команда	Рейтинг	Дата
1	Miqumi	Рубин	The Sharks	2392	18/06/2016 20:35:39
2	Babyrage	Агат		2345	18/06/2016 17:44:44
3	Avilione	Рубин	Aloice	2331	19/06/2016 23:26:37
4	Aliaster	Рубин		2329	14/06/2016 02:20:40
5	Aviery	Рубин	Aloice	2254	19/06/2016 06:20:28
6	Juse	Рубин	Soul	2238	19/06/2016 23:35:15
7	Nightmare	Агат		2238	18/06/2016 21:09:15
8	Steny	Рубин	Qq Epta	2219	07/06/2016 08:35:30
9	Sakura	Рубин		2216	19/06/2016 23:27:56
10	Klao	Рубин	Asgard	2215	15/06/2016 16:25:27

Коты тмба тогда

Ранг	Имя	Класс	Команда	Рейтинг	Дата
1	Kurenawi	Рубин		2154	08/07/2016 05:41:08
2	Crystallize	Рубин	Baikal	2144	09/07/2016 19:26:03
3	Darky	Рубин	Куба	2120	08/07/2016 00:53:54
4	Ganjik	Рубин	Aloice	2107	10/07/2016 00:21:08
5	Rondoo	Рубин		2105	10/07/2016 00:34:08
6	Steny	Рубин	Qq Epta	2105	08/07/2016 08:02:59
7	Эйдж	Сапфир	Dandelion	2102	10/07/2016 08:05:07
8	Irisu Makina	Рубин	Куба	2057	12/07/2016 07:42:35
9	Kavardak	Рубин	Exceed	2047	12/07/2016 22:32:51
10	Darkweli	Рубин		2040	10/07/2016 21:44:04

Коты сейчас

Намного увереннее стали чувствовать себя Мастера кунг-фу, сравнившиеся с Мастерами клинка, стихий и секиры по числу имеющих игроков в даймонде — от 5 до 8. Мастера призыва находятся на том же уровне, что и раньше. Но если для первых — это приятный результат ввода балансной арены, то для котов — лишний повод понервничать, ведь впереди нас ждет обновление, которое поднимет другие классы еще выше.

Для любителей честного PvP новая площадка вряд ли станет преградой, а, наоборот, подстегнет к совершенствованию своего мастерства.

Ориентировочно в сентябре мы можем ожидать ввод девятого класса — Мастера ци. Никаких препятствий для участия в осеннем международном турнире, по заверениям бренд-менеджера Кирилла, для наших игроков нет. Вопрос лишь в том, хватит ли пользователям времени, чтобы как следует подготовиться к турниру? Ведь на нем будет не только балансная арена, к которой, как мы уже убедились, многие новички не были готовы, но и новый для ру-локализации класс, скилл-патч и увеличенное количество легендарных уровней, а вместе с ними и скилл-поинтов. Будут ли нас представлять только опытные игроки, освоившиеся на других локализациях, или на киберспортивной арене появятся новые звезды?

Кто может знать об арене все, как не тот, кто занимает лидирующую строчку в рейтинге своего класса. Не уступив первого места в начальном сезоне арены, он не собирается сдавать позиций и сейчас. Поражая виртуозной игрой за Мастера стихий, не останавливается на достигнутом.

О том, с чего необходимо начать свой путь, какие трудности приходится преодолевать, и какова разница небалансной и балансной версии арены, поведаст Fenling, ожидающий активного развития киберспортивной платформы Blade&Soul в России.

Интервью с Fenling

Как давно и какими классами играешь?

Впервые с миром Blade&Soul я познакомился на пиратском сервере 2 года назад. Начал играть Мастером стихий. Данный класс очень понравился и по сей день является основным. Были попытки освоить и другие классы, но они понравились мне меньше.

Чем так понравился Мастер стихий?

Мне нравится стиль игры данного класса, он своеобразный и весьма придирчив к рукам пользователя. Сложно будет чего-то достичь, играя Мастером стихий и рандомно нажимая кнопки.

У тебя есть какие-нибудь проверенные тактики в PvP, или ты действуешь по ситуации?

Играть Мастером стихий зачастую приходится от защиты и лишь на ошибках противника переходить в нападение. Шаблонно действовать не получается, так как необходимо подстраиваться под каждого оппонента.

С какими классами наиболее часто возникают трудности? Как ты справляешься с ними?

Наиболее часто трудности возникают с Мастером клинка и Мастером кунг-фу. Но после установки более поздних патчей играть с этими классами станет немного легче. Сейчас же, чтобы убить бм-а и кфм-а с равным уровнем игры, необходимо иметь хорошую реакцию, отличные тайминги и понимание тактики боя против них.

Чем тебя привлек PvP в Blade&Soul?

PvP в Blade&Soul мне понравилось тем, что исход боя практически всегда зависит только от самого себя. Можно проиграть, допустив лишь малейшую ошибку.

Может, у тебя есть какие-нибудь советы или пожелания для наших читателей?

Помните, что все приходит с опытом.



ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ НАШ ГОРДЫЙ...

Журналист - Kotofeika. Иллюстрация - Fantazyme.

Прошло уже три месяца с тех пор, как мир Blade&Soul открыл свои объятия для всех жаждущих. Мы смогли ознакомиться с красивейшими локациями, интересными данжами, боевкой, распределением ролей классов в игре и... ареной! Первый раз на арене, прожимаем заветную кнопку F9, противник, дрожь в руках и... Вы проиграли.

«Как? Почему? Я же делал все, что мог!» С новой энергией, которую дала порция злости, ищем противников, бой идет за боем, и вы вроде уже что-то понимаете, но всегда находится оппонент лучше и сильнее. «Как так?» — вопрошаете вы. Злость опять охватывает сердце, и вы начинаете подозревать противников в нечестной игре и подумывать об отсутствии баланса на арене. Статистика становится хуже...

Но унывать не стоит. Опускать руки тоже.

Баланс в игре есть, просто существует ряд ошибок, которые допускают новички из раза в раз. Blade&Soul тем и хороша, что здесь нет ни одного класса, у которого есть 100% вероятность победить.



Результаты			
Все битвы	Побед: 75		
Авторитет	1631		
Поединок		Битва	
1541	Серебряный ранг	1300	Бронзовый ранг
	Побед 75		Побед 0
	Поражений 83	Результат	Поражений 0
	Ничьих 0		Ничьих 0

Чтобы более подробно разобраться с ошибками новичков, особенностями классов и вероятностью их победы, были опрошены одни из лучших представителей каждого класса.

Killing God - Мастер клинка: Все ошибки происходят из-за того, что новичок не знает ни своего класса, ни класса оппонента. Как только новичок научится выжимать с каждого стана максимум урона, останется немного — подточить тайминги и реакцию.

Для начала научитесь владеть своей мышкой, это важно. Если вы играли в шутеры или осу, проблем не будет, а если не играли, учитесь чувствовать мышью. Перед тем, как начинать осваивать PvP, потренируйтесь станлоку через фантом и запомните тайминги контролей.

Fenling - Мастер стихий: Новичка видно сразу: он не понимает, какие скиллы нужно использовать, в какой последовательности, и вообще, тактика ведения самого боя выдает новичка с головой. Некоторые, даже заходя на арену, не меняют билд ни для PvP, ни для отдельного противника. Новичка можно распознать по тому, что он просто бездумно прожимает все кнопки. Провести не сто и не двести часов в спаррингах и боях, а тысячу, чтобы научиться что-то делать. Никто не заходил на арену и не убивал сразу все живое.

Ignition - Мастер кунг-фу: Самая грубая ошибка — преждевременная отдача эйскепа на опрокидывание или ослабление. Многие забывают о том, что, помимо стан-эскейпа, у всех классов есть кувырок назад (F) для выхода из ослаблений и опрокидываний, а также лежащая контра-така (у всех, кроме дальников) и простой подъем.

Многие не понимают, что преждевременная отдача стан-эскейпа равносильна подписанию смертного приговора, ведь в другой раз, когда противник поймает вас в стан, вы не сможете из него выйти, соответственно, он вошьет весь урон, что у него имеется, и вы потеряете очень много (зачастую все) хп.

Общий рейтинг 13.07.2016 10:47 МСК

1	Killing God	Рубин	Anoice	2200	12/07/2016 23:51:51
2	Ringshu	Рубин	Anoice	2181	08/07/2016 00:10:53
3	Mighty Desu	Рубин	Killing God	2165	13/07/2016 02:12:27
4	Mrgreed	Рубин		2163	11/07/2016 21:26:29
5	Sudzumia	Рубин	Грибы	2155	13/07/2016 00:26:06
6	Fenling	Рубин	Anoice	2155	10/07/2016 22:15:58
7	Kurenawi	Рубин		2154	08/07/2016 03:41:08
8	Casper	Рубин		2145	11/07/2016 21:29:49
9	Strangelove	Рубин	Anoice	2145	08/07/2016 00:32:00
10	Crystallize	Рубин	Daikal	2144	09/07/2016 19:26:03

11	Glefa	Рубин	Anoice	2143	12/07/2016 21:28:15
12	Linlink	Рубин		2140	05/07/2016 21:17:52
13	Mighty	Рубин	Killing God	2140	13/07/2016 05:07:08
14	Alternatives	Рубин	Elite Murim	2137	11/07/2016 10:15:16
15	Типирин	Рубин	Anoice	2137	10/07/2016 15:59:37
16	Devil	Рубин	Anoice	2131	10/07/2016 20:05:44
17	Lagertha Lodbrok	Рубин	Qq Epta	2130	11/07/2016 10:32:05
18	Darky	Рубин	Куба	2120	08/07/2016 00:53:54
19	Connely	Рубин	Anoice	2115	09/07/2016 21:38:32
20	Кеса Пицуны	Рубин	Anoice	2112	01/07/2016 23:03:38

21	Exiseon	Рубин	Anoice	2111	06/07/2016 23:50:49
22	Topwarlockru	Рубин		2110	13/07/2016 03:21:34
23	Шерхан	Сапфир	Unity Riders	2109	11/07/2016 21:19:13
24	Mafio	Рубин	Anoice	2108	08/07/2016 01:00:53
25	Speaker	Рубин	Exit	2108	12/07/2016 21:26:48
26	Vasel	Рубин	Sarai	2107	11/07/2016 01:19:24
27	Ganjik	Рубин	Anoice	2107	10/07/2016 00:21:08
28	Танкета	Аметист	Goodwayll	2106	06/07/2016 17:18:49
29	Megadeth	Топаз	Destroyers	2105	12/07/2016 08:28:17
30	Aquila	Рубин	Good Luck	2105	10/07/2016 22:23:11

31	Rondoo	Рубин		2105	10/07/2016 00:34:08
32	Aurelius	Рубин	Anoice	2105	28/06/2016 05:17:18
33	Steny	Рубин	Qq Epta	2105	08/07/2016 08:02:59
34	Nightmare	Агат		2104	13/07/2016 01:39:22
35	Avalanche	Рубин		2104	10/07/2016 22:42:15
36	Ayris	Рубин	Anoice	2104	10/07/2016 04:49:02
37	Ringo	Рубин	Sarai	2104	12/07/2016 00:21:25
38	Erase	Рубин	Anoice	2103	07/07/2016 01:37:15
39	Эйдж	Сапфир	Dandelion	2102	10/07/2016 08:05:07
40	Eridiant	Рубин		2100	11/07/2016 11:51:16

Yuve - Мастер духов: Играя за варлока, новички слишком цепляются за часики, за пета и f-лич (разорение на ру-локализации). Если они последовательно теряют все это, начиная с конца, зачастую можно видеть, как они просто встают и перестают играть. Варлок не только про «вынести лицо под часами» — такой сюжет происходит, даст бог, в 1 бое из 10 возможных, если ты дерешься не с овощем. Очень советую попробовать серию боев, предварительно сбросив очки рейтинга, в условиях «сегодня я без %важный_скилл_нейм%». Играйте на рекорд — сколько раз подряд получится выиграть. Попробуйте записать свой результат и делайте выводы. Варлок может убивать без часиков, и если он потерял f-лич. Хотя, если прошляпить все, что можно, то шансы на победу стремятся к нулю.

Mlo - Мастер клинка линов: Самая большая ошибка — это незнание возможностей своего класса. Другая ошибка — неправильные умения. Часто замечал, что ЛБМы не используют верные комбинации скиллов с определенным классом. Еще одна ошибка — незнание слабых сторон противников, поэтому их шанс на победу против опытных игроков значительно уменьшается. Плохой менеджмент — у ЛБМа вся игра строится на грамотном использовании своих умений в правильном порядке, чтобы скиллы откатывались вовремя по таймингам.

Еще к ошибкам очень важно добавить то, что многие ЛБМы не умеют отменять анимацию ЛКМ F, в простонародье — не умеют аниканселить. Научитесь аниканселить. Аникансел - это огромный урон. Выучите скиллы и слабости каждого класса, всегда думайте о последствиях своих действий, понимайте хотя бы основы класса. Ну и самое главное — научитесь грамотно таймить свои скиллы и не забывайте про майндгейм.

Exiseon - Мастер тени: Думаю, ошибок у них нет, им просто не хватает опыта в этой игре. Они не знают свои скиллы, комбинации умений и, соответственно, не могут адекватно рассчитать возможности.

Список сокращений

Эскейп — умение выхода из контроля.

Аникансел — отмена анимации умений

Станлок — серия станов.

Инвулы — умения, во время которых персонаж получает иммунитет к урону.

КД — кулдаун (время отката умения).

Кетчить — делать серию контролей.

В статье использованы наименования классов на английском для удобства сокращения.

ВМ, бм — Мастер клинка.

FM, форс мастер — Мастер стихий.

KFM — Мастер кунг-фу.

BD, лбм, лсм — Мастер клинка линов.

SIN, ассасин — Мастер тени.

SUM, суммонер — Мастер призыва.

WL, варлок — Мастер духов.

Destr, дестроер — Мастер секиры.

Avilione - Мастер призыва: Самая грубая ошибка у новичков, на мой взгляд — непонимание такого термина, как «механика игры». Многие, не достигшие даже капа уровня, рвутся на арену, не зная ни своих скиллов, ни умений других классов и самой механики PvP-процесса в целом.

Упор новичкам стоит сделать на изучении механики игры. Они должны понимать не только умения своего класса, но и знать все остальные. Есть очень много сайтов с ветками талантов других классов. Могу также посоветовать посмотреть какие-то гайды о своем классе. Существует множество стримов игроков, у которых можно узнать что-то новое. Ну и главный совет — просто больше играйте, анализируйте свои ошибки и не допускайте их вновь.

BigRussianMom - Мастер секиры: Порой видишь человека на арене и сразу понимаешь — новичок: человек либо выходит с вообще ненужными скиллами, либо жмет все подряд, как в PvE. Думаю, что для PvP нужно тщательно изучать скиллы и выбирать правильные ветки для прокачки, не прожимать все подряд, или, вообще, можно посмотреть различные гайды и стримы.

Подведем итог, все опытные игроки:

- знают свой класс, слабые и сильные стороны
- знают класс противника
- планируют тактику и стратегию ведения боя
- умеют таймить, то есть имеют понимание, какие откаты у собственных важных умений и скиллов противника, которые могут повлиять на исход боя
- умеют контролировать противника и вносить существенный дамаг за серию контролей

Не стыдитесь проиграть сильному противнику, не радуйтесь отличным результатам в поединке со слабым оппонентом. Победы придут с опытом и практикой.

И да, не стесняйтесь обдумывать каждый бой, ведь в этом и заключается отличие PvE от PvP в BnS — ваш противник всегда может преподнести сюрприз.

Перенимать опыт можно, наблюдая за хорошими игроками:

<https://www.twitch.tv/war3i4i/profile>
Killing God, Мастер клинка, русский сервер

https://www.twitch.tv/fenling_k
Fenling, Мастер стихий, русский сервер

<https://www.twitch.tv/kirishu>
Ringshu, Мастер секиры, русский сервер

<https://www.twitch.tv/toxazeus>
BigRussianMom, Мастер секиры, русский сервер

<https://www.twitch.tv/cuhywka>
Mlo, Мастер клинка линов, русский сервер

<https://www.twitch.tv/empathybns>
Emphathy, Мастер клинка линов, русский сервер

<https://www.twitch.tv/yuvehikuri>
Yuve, Мастер духов, русский и европейские сервера

<https://www.twitch.tv/radeyzz>
Radeyzz, Мастер кунг-фу, европейский сервер

<https://www.twitch.tv/himeliabns>
Ryuki, Мастер тени, европейский сервер

<https://www.twitch.tv/mysaria>
Tenah, Мастер духов, европейский сервер

<https://www.twitch.tv/blinklolz>
Avilione, Мастер призыва, русский сервер



ПРОТИВОСТОЯНИЕ КЛАССОВ В BLADE&SOUL

Журналисты - Snou, Kotofeika, Dar. Иллюстрация - Arkuda.

В Blade&Soul баланс в PvP завязан на системе антиклассов. Но сейчас определить, какой класс является для другого погильей, сложно. Попробуем разобраться в системе и выявить самые сложные матчапы на текущем контенте.

Мастер призыва — Мастер секиры, Мастер стихий

В этом поединке преимущество Мастера секиры в том, что у него есть возможность законтролировать противника с большой дистанции, несмотря на запрет быстрого передвижения, свести пользу одуваничка (4) к нулю: Мастер секиры может пробить защиту, к тому же, внести большое количество дамага за короткий промежуток времени. Tab (крутилка) игнорирует большую часть контролей Мастера призыва. Преимущество Мастера стихий заключается в том, что он так же, как и Мастер секиры, может внести большое количество урона за короткий промежуток времени, причем, способен сделать это на большом расстоянии, и обладает огромным количеством сейвов, чтобы нивелировать урон котоведа.

Мастер духов — Мастер стихий, Мастер призыва



Мастер призыва



Мастер духов

Каждый из этих классов наносит урон на расстоянии, но, в отличие от Мастера духов, Мастер стихий имеет большое количество сейвов, а у Мастера призыва хоть и столько же антистанов, как и у Мастера духов, но при этом намного больший отхил. Мастер духов — бурстовый дд, т.е. дамаг он вносит большой, но и откаты у него тоже большие, чем и пользуются Мастера призыва и стихий.

Мастер кунг-фу — Мастер тени, Мастер клинка
Самым трудным матчпапом для Мастера кунг-фу является бой с Мастером тени. А происходит это по причине того, что у ассасина большее количество возможностей уйти в невидимость, чем у Мастера кунг-фу выбить из инвиза. В бою с Мастером клинка проблема возникает в том, что этот класс имеет очень большое количество контролей, более интересный и полезный опенер (умение, с которого начинают бой), а также откаты Q и E у Мастера клинка в два раза ниже: 8 секунд против 16 секунд у Мастера кунг-фу.

Мастер стихий — Мастер клинка, Мастер кунг-фу

Сложности в бою с данными классами у Мастера стихий возникают из-за того, что оба имеют блок и большое количество контролей, которые не требуют условий для их применения. Мастеру стихий, чтобы со 100% вероятностью законтролировать противника, можно использовать всего несколько умений с большими откатами, а для последующего стана соблюсти некоторые условия (наложить и взорвать несколько стиков льда). К тому же, Мастер клинка способен с себя эти стики снять (умениями «Пламя» или «Прыжок назад» — SS). У Мастера стихий есть несколько возможностей пробить блок (ледяной X, 4, V, ледяная Z), но у каждого из этих скиллов откат больше, чем сам запрет блока (примечание: Мастер клинка может избавиться от данного запрета).

Мастер клинка линов — Мастер стихий, Мастер призыва

Сложность в боях с данными классам заключа-



Мастер кунг-фу



Мастер стихий



Мастер клинка линов

ется в том, что у Мастера стихий имеется большое количество инвулов, неплохой отхил и самое главное — запрет быстрого передвижения. С Мастерами призыва та же сложность и самая большая проблема — запрет быстрого передвижения, отличный отхил.

Мастер тени — Мастер стихий, Мастер клинка линов

Ассасину, как и Мастеру клинка линов, в бою со стихийным мастером приходится несладко из-за стakov льда, которые запрещают передвижение. Также и Мастер клинка линов, и Мастер стихий имеют большое количество возможностей сбить невидимость, а за счет инвулов пережить контроли и задоджить.

Мастер секиры — Мастер стихий

Мастер секиры, как и любой мили дд, в бою со стихийным мастером испытывает неудобства из-за умения запрета на передвижение последнего. В отличие от Мастера призыва, Мастер стихий может безболезненно для себя пережить большую часть контролей, а также имеет возможность отойти на безопасное расстояние (Q и E, которые у котоведа выполняют другие функции).

Мастер клинка — Мастер призыва

На 45 патче для Мастера клинка проблемным классом является Мастер призыва. У последнего есть умение на пробивание блока с небольшим откатом в 8 секунд (находится на ПКМ и часто попадает, так как там же находится скилл «Подсолнух»). На данном контенте у Мастера клинка есть всего 1 минута 12 секунд на убийство Мастера призыва. Если время тратится впустую — это однозначная победа кота. Откат умения призывателя «Прижимание» (Tab) составляет 18 секунд, и чтобы Мастеру клинка выбраться из цепких лап питомца, нужно использовать либо эскейп, либо V (откат у первого умения составляет 36 секунд, у второго — 60 секунд). В будущем бой с Мастером призыва облегчится за счет ввода легендарного блока, который закроет промежуток между откатами эскейпов.



Мастер тени



Мастер секиры



Мастер клинка



NCSOFT – ИГРОВОЙ ГИГАНТ

Журналист: Silver Cat

Основанная в 1997 году корпорация NCSoft быстро стала ведущим в мире издателем и разработчиком многопользовательских онлайн (MMO) игр. На сегодняшний день охват компании расширился, включая в себя офисы по всему миру: в Корее, Тайвани, Китае, Японии, Соединенном Королевстве и Соединенных Штатах. NCSoft осуществляет свою деятельность во многих из наиболее успешных и влиятельных игровых проектах, которые пользуются заслуженной популярностью у десятков миллионов людей. Используя накопленный опыт, талант и инфраструктуры, NCSoft стала одним из ведущих издателей онлайн-игр в мире и оставила неизгладимый след в этой индустрии.

В 1998 году NCSoft запустила свой флагманский продукт, Lineage, в Южной Корее. Lineage II, запущенная в 2003 году, продолжила серию масштабно популярных игр. Вместе, Lineage и Lineage II достигли нескольких миллионов клиентов по всему миру. В Северную Америку компания пришла в 2001 году. В 2005 году Guild Wars стартовала одновременно по всей Европе и Северной Америке, и с этого события началась новая франшиза для NCSoft.



В сентябре 2008 года NCSoft объединила североамериканские и европейские единицы бизнеса, чтобы сформировать NC Interactive, LLC, ответственную за работу над Северной и Южной Америкой и регионами EMEA (Европой, Ближним Востоком и Африкой). После огромного успеха игры в Азии компания выпустила Aion в 2009 году на европейские и североамериканские рынки. В 2011 году в NCSoft состоялось открытие студии WildStar – футуристический фэнтези MMORPG. В августе 2012 года NCSoft в ArenaNet выпустила Guild Wars 2 – долгожданное продолжение Guild War.

Первые сведения о Blade&Soul появились в 2007 году, незадолго до NCmedia Day. NCSoft анонсировали находящуюся в разработке MMORPG с кодовым названием «Project M». Спустя две недели был запущен сайт-тизер игры. В начале 2007 года было запущено полнометражное промо видео проекта. Первое корейское закрытое бета тестирование игры прошло с 27 апреля по 1 мая 2011 года. Второй этап был проведен с 29 августа по 10 сентября 2011 года. Релиз Blade&Soul в Корею состоялся 30 июня 2012 года. На момент старта пиковый онлайн был около 1 миллиона человек. В 2014 году, после выпуска в Китае 192 серверов, по неподтвержденным данным максимальный онлайн превысил 5 миллионов человек.

Самое важное в работе над созданием игры – конечно же, талантливая команда. Ведь именно это – первый ключ к успеху проекта. Вае Jae Hyun понимал сей неоспоримый факт как никто другой:

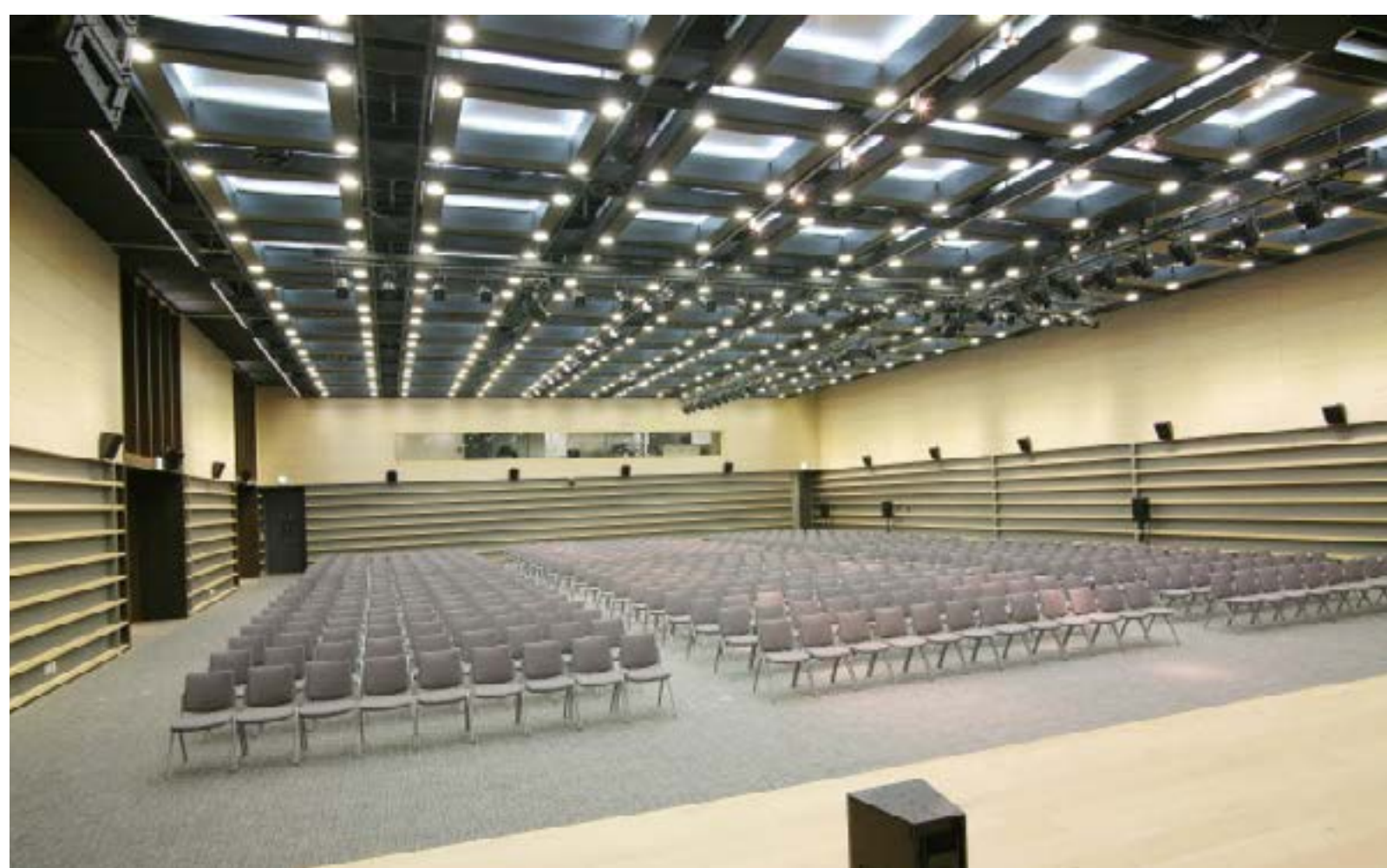
«Создание первоклассной MMORPG в наше время требует около 100 миллионов долларов. Такие огромные затраты означают большие риски, если разработка не пойдет по плану. К счастью, рядом есть коллеги, которые всегда окажут поддержку и внесут свой вклад в общее дело. Скорее всего я получу признание от игроков, когда игра, наконец, выйдет, но я буду всегда благодарен своей команде, которая идет по тому же пути, что и я».



Bae Jae Hyun

Осенью 1998 года, после всей проделанной работы, Lineage выпустили в продажу. В те времена рынок онлайн игр был очень мал, и я до сих пор вспоминаю, как все члены команды кричали от радости, когда число единовременно играющих достигло 1000 в полдень 31 декабря 1998 года. Это можно считать точкой невозвращения в моей жизни, с тех пор я официально стал частью игровой индустрии. Во время моей работы я повстречал новых коллег и многому научился

ЭКСКУРСИЯ ПО NCSoft



Конференц-залы доступны не только для проведения семинаров и лекций, но и для свадебных церемоний сотрудников



В здании также расположен детский сад. Имеются специально обученные работники и преподаватели, организующие досуг для детей.



Библиотека NCSoft содержит более 20-ти тысяч книг. Там же можно поиграть в приставку и просто расслабиться.



Ресторанный дворик предоставляет бесплатные услуги для всех сотрудников NCsoft. Здесь можно найти блюда на любой вкус.



Корпоративная медицинская клиника



Магазин сувенирной продукции.



ДУША – ПОТЕМКИ, ЛИК – СОВЕРШЕНСТВО

Журналист - Ли Хёри. Иллюстрация - Shiyuki.

Мастер духов впервые появился на корейском сервере 17 декабря 2014 года. Его оригинальное название знакомо всем – warlock (чернокнижник), и именно он стал новым восьмым классом в Blade&Soul. Стилистика боя и огромный черный питомец сразу ошаршили и влюбили в себя многих, ведь класс напоминал смесь Мастера стихий и Мастера призыва.

Однако видимая схожесть классов на деле не подтвердилась. Оказалось, что питомец – «мертвый», в отличие от кота Мастера призыва, он не способен перемещаться по своей воле. Мастер духов может направить его на цель всего один раз за призыв и несколько раз вернуть к себе. Кроме этого, Дух ночи вызывается лишь на 24 секунды (32 секунды с прокачанным умением). В сравнении с Мастером стихий у варлока гораздо ниже уровень защиты, а урон значительно слабее.

Мастер духов сейчас доступен только двум расам: **лин** и **шэн**.

На руофе Мастер духов появился 21 июня 2016 года вместе с очаровательным костюмом.



Мастер духов — класс дальнего боя, который использует для атаки умения холода и тьмы.

Роль в группе

Мастер духов — уникальный класс с одними из лучших анимаций умений в VnS. В группе выполняет роль ДД с возможностью саппорт-игры. Благодаря своему бафу он всегда желанный гость в пати. Мастер духов имеет много вариантов расстановки умений, однако сильно страдает из-за нехватки очков навыков. Кроме этого, у него отсутствуют какие-либо умения, специализированные на защите от атак дальнего боя, поэтому будьте осторожны, собирая толпу монстров.

Достоинства и недостатки класса

Мастер духов не так прост, каким кажется на первый взгляд. Имея хорошие черты других классов, он все же уступает им в мобильности.

Плюсы

- Питомец.
- Блок, снижающий урон.
- Наличие атак дальнего боя, что позволяет ему находиться вдали от боссов.
- Несколько видов бафов, которые усиливают не только Мастера духов, но и его соратников на поле боя.
- Приличный урон с прокаста.

Минусы

- Низкая мобильность и малое количество инвулов.
- Питомец — временное явление.
- Питомец не двигается без команды.
- Нет специализированной защиты от дальних атак.
- Острая нехватка очков умений.

Напутствие от злого хомяка: «А вообще, Мастер духов, как Мастер призыва, иногда побеждает, просто катаясь по клавиатуре!»*

Обзор умений, PvE и PvP билды вы можете найти [в полной версии Дайджеста на Форуме](#).





45 УРОВЕНЬ – ЖИЗНЬ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Журналист - DollaMia. Иллюстрация - Seykora.

Многие игроки ВnS на сегодняшний день уже имеют хотя бы одного персонажа 45 уровня. Однако не все из них представляют, что же делать дальше... Но ведь после 45 уровня все только начинается!

Скрижали

Начать стоит со сбора актуальных багуа. Первый вариант – скрижали за печати фракции. Получить их можно в Сумрачном лесу на аванпосте своей фракции. Чтобы добыть эти печати, нужно уничтожить двух боссов, появляющихся после убийства монстров в лагере противоположной фракции.

С каждого босса падает обычный или большой мешочек печатей Мурима/Хончона, зависит от нанесенного вами урона.

Для получения обычного мешочка нужно нанести 2000 урона каждому боссу, для большого – 13000-15000.

Мешок падает с каждого босса отдельно, урон индивидуален для каждого игрока, так что фармить можно и без группы.

Если не успеваете нанести необходимое количество урона обоим боссам, сконцентрируйтесь на одном.



Местоположение NPC, меняющего печати

На добычу 8 скрижалей уходит примерно 1,5 часа. На аванпосте обменяйте печати на багуа. Стоимость одной триграммы – 20 печатей.

Этот набор триграмм обеспечит большим запасом ХП, что позволит свободно проходить актуальный контент даже при отсутствии знаний тактик убийств боссов, также его наличие весьма полезно при выполнении фракционных заданий и в бою с другими игроками. Но есть и недостатки – малое количество крита.

Второй вариант – скрижалей Хэ Мучина из Темной акульей бухты. И не столь важно, будут ли это сразу фиолетовые багуа или синие. Нашей задачей является собрать все бонусы за комплект. Этот вариант хорош и тем, что вы познакомитесь с атаками боссов, что позволит в дальнейшем свободно проходить Акулью бухту в любом режиме. Плата за вход в Темную акулю бухту – 1 железная монета страны Нарю. Эти скрижалей позволяют вам сэкономить время на фарме промежуточного багуа и приступить к сбору сразу одного из лучших. Постепенно заменяйте все триграммы на фиолетовые.

Последний и самый простой (но практически наихудший) вариант – скрижалей за символы героя равнины изобилия. Если вам трудно проходить Темную акулю бухту, а внести достаточное количество урона для получения печатей фракции не выходит, на свиноферме в Лагере вольной общины можно приобрести набор триграмм у менялы багуа. Стоимость одной скрижалей – 2 символа героя равнины изобилия.

Данный вариант поможет в фарме первых двух наборов триграмм. Подробнее о багуа читайте на [Форуме](#).

После получения нужного набора багуа можно заняться выполнением ежедневных заданий и сбором ресурсов для морфа оружия и бижутерии. В будущем понадобится много денег и ресурсов, а прохождение ежедневных квестов – один из основных способов заработка золота.



Местоположение NPC, пропускающего в Темную акулю бухту



Местоположение NPC, меняющего символы героя равнины изобилия

Способы заработка

Существует несколько возможностей обогатиться золотом в Blade&Soul.

- Прохождение ежедневных заданий.
- Фарм ресурсов (чаще всего это Слезы равнины изобилия, добываемые в Руинах линов, Логове клыкастых вепрей, Небесном святилище, Гнезде пауков).
- Фарм фракционных боссов ради получения кристаллов и их дальнейшей продажи.
- Фарм арены ради получения кристаллов и их дальнейшей продажи.
- Производство необходимых для морфа ресурсов (камней для перековки равнины изобилия, ключей, амулетов отмены печати и другого).

Ежедневные задания

Во время прохождения этих квестов важно соблюдать последовательность, т.к. в день можно выполнить не более 40 ежедневных заданий, из которых необходимо выделить наиболее прибыльные.

Список ресурсов, получаемых за ежедневные квесты:

- Слезы равнины изобилия
- Духи По Хваран
- Душа Хэ Мучина
- Кристалл
- Табличка воина
- Плавильный камень
- Железная монета страны Нарю
- Серебряная монета страны Нарю
- Золото

Обязательно уточняйте цену на те или иные ресурсы, которые выпадают в данже, перед заходом. При входе через кросс-сервер аукцион недоступен для просмотра! Будьте аккуратнее и, если не знаете точной цены, вас могут обмануть, завысив цену.

В первую очередь стоит пройти фракционные задания в следующих локациях: Сумрачный лес, Береговой лагерь (Свиноферма).



Фракционные задания: Сумрачный лес, Береговой лагерь (Свиноферма).

Начать лучше с Сумрачного леса, а затем телепортироваться на Свиноферму. Для упрощения прохождения фракционных заданий рекомендуется найти группу.

После выполнения фракционных заданий можно отправиться делать квесты в По и Дед 24, которые предлагают хорошую награду и возможность выбить предметы экипировки для морфа (оружие злодейки/пирата, бижутерию злодейки/пирата). Достаточно выучить маршрут, по которому следует проходить данж и будет проще.

Если вы впервые собираетесь пойти в эти данжи, то предварительно выполните специальное задание, которое появится в списке квестов по достижению 43 уровня.

После прохождения Темной акульей бухты и Бухты штормов рекомендую посетить также Акулью бухту и Бухту каракатицы. Отличительной особенностью этих данжей является сложность их прохождения, а также высокая стоимость выпадающих там ресурсов.

А на очереди — Башня бога войны. Там нас ждет NPC, у которого можно взять ежедневный квест.

Настоятельно рекомендую дальше проходить синие данжи через функцию межсерверных подземелий. Найти группу не составит труда, но перед входом не забудьте проверить на аукционе стоимость Слез равнины изобилия, т.к. они являются обязательным дропом во всех этих подземельях.

После того, как прошли синие данжи, обязательно посетите арену 1x1 и 3x3. Выполните все задания с доски объявлений и получите некоторое количество авторитета (бобов). В зависимости от ранга вы сможете добыть различные мешочки с кристаллами.

После, если остались время и силы, выполните все ежедневные задания в Сумрачном лесу, а также Городе духов. На этом поход по ежедневным квестам завершен.



Карта удобного прохождения По24



Карта удобного прохождения Дед24

Черная стрелка — путь, по которому следует двигаться.

Красная обводка — боссы.

Зеленая обводка — драконьи тропы, ведущие к главному боссу — Хэ Мучину/По Хваран

Фарм ресурсов

После ежедневного похода по заданиям рекомендуется продолжить фарм ресурсов, необходимых на морф или крафт. Это могут быть слезы, духи, души, оружие, бижутерия или же скрижали. Все зависит от ваших нужд.

Для наиболее удобного фарма слез вам на первое время потребуется напарник. В дальнейшем можно от него отказаться. Не забывайте, что вам обоим необходимы одни и те же предметы, поэтому постарайтесь заранее договориться о том, что кому достанется.

Самый легкий вариант – Руины линов.

Данж не отличается особой сложностью, но имеет несколько особенностей прохождения. Многие из них вы обнаружите еще при первом посещении подземелья.

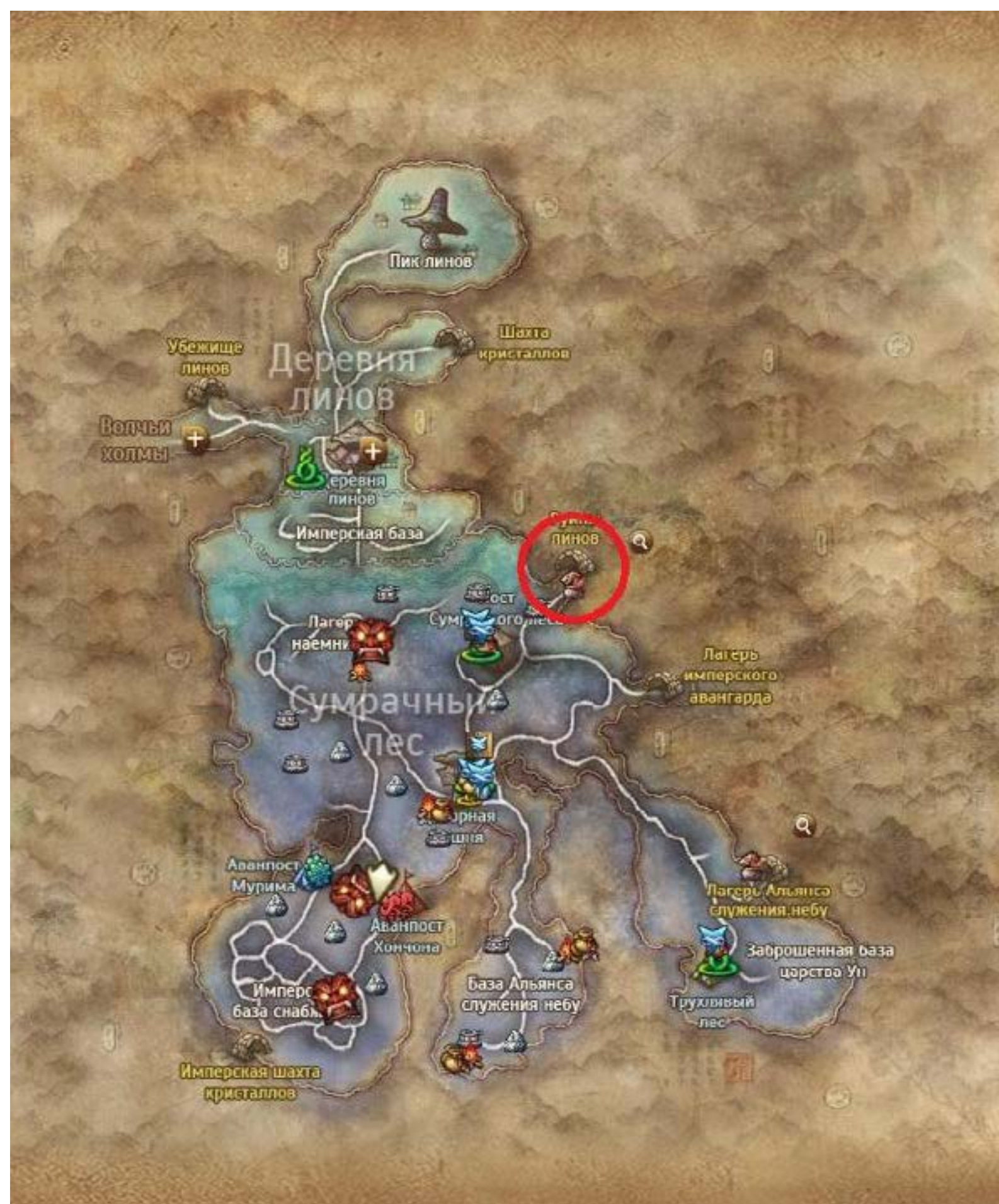
Вариант более быстрого, но усложненного прохождения – Логово клыкастых вепрей.

Данное подземелье сквозное и имеет 2 выхода. Заходить для фарма следует с конца, что несколько сократит затраты времени на убийство толп монстров, которые здесь совсем не слабые. Плюсы такого прохождения – близость боссов и малое количество монстров на пути. Минус – сложность.

Если на прохождение этих данжей у вас уходит одинаковое количество времени, советую проходить линов, это проще и экономит нервы.

Если вы хотите максимально быстро получить триграммы, оружие, бижутерию и т.д., оптимальным вариантом будет поиск Боевой школы или конст-пати, где вы всегда сможете попросить тот или иной предмет без затрат на выкуп.

Если вы обитаете на одном из густозаселенных серверов или состоите в многочисленной Боевой школе, то вполне возможно, что вы сможете заняться фармом боссов, расположенных в Сумрачном лесу рядом с аванпостами фракций. В пятницу, субботу и воскресенье с Ядовитого дракона падает сундук с увеличенным лутом!



Руины линов



Логово клыкастых вепрей

Производство и сбор

Крафт в Blade&Soul может приносить хорошую прибыль. Откройте аукцион и посмотрите, что требуется для производства. Выгодно ли купить ресурсы или их следует выбить самостоятельно?

После того, как разберетесь и наладите производство, постарайтесь не совершать типичных ошибок при продаже через аукцион.

- Розничная цена должна быть выше оптовой.
- Не работайте себе в убыток. Если на заказ товара вы тратите больше, чем на прибыль с аукциона, то следует задуматься, а все ли правильно вы делаете.
- Не стоит надеяться, что при понижении цены более чем на половину, у вас купят быстрее всего. Возможно, кто-то снизит стоимость еще больше, и товар возьмут у него.

Морф оружия и бижутерии

Постепенно ресурсы будут копиться, голда фармиться. Но прокачать все снаряжение за раз не выйдет. Так на что следует обратить внимание в первую очередь?

Для начала займитесь оружием до получения Охранной злодейки. Оно даст вам максимальные показатели атаки за минимальное количество ресурсов.

Получение достижений

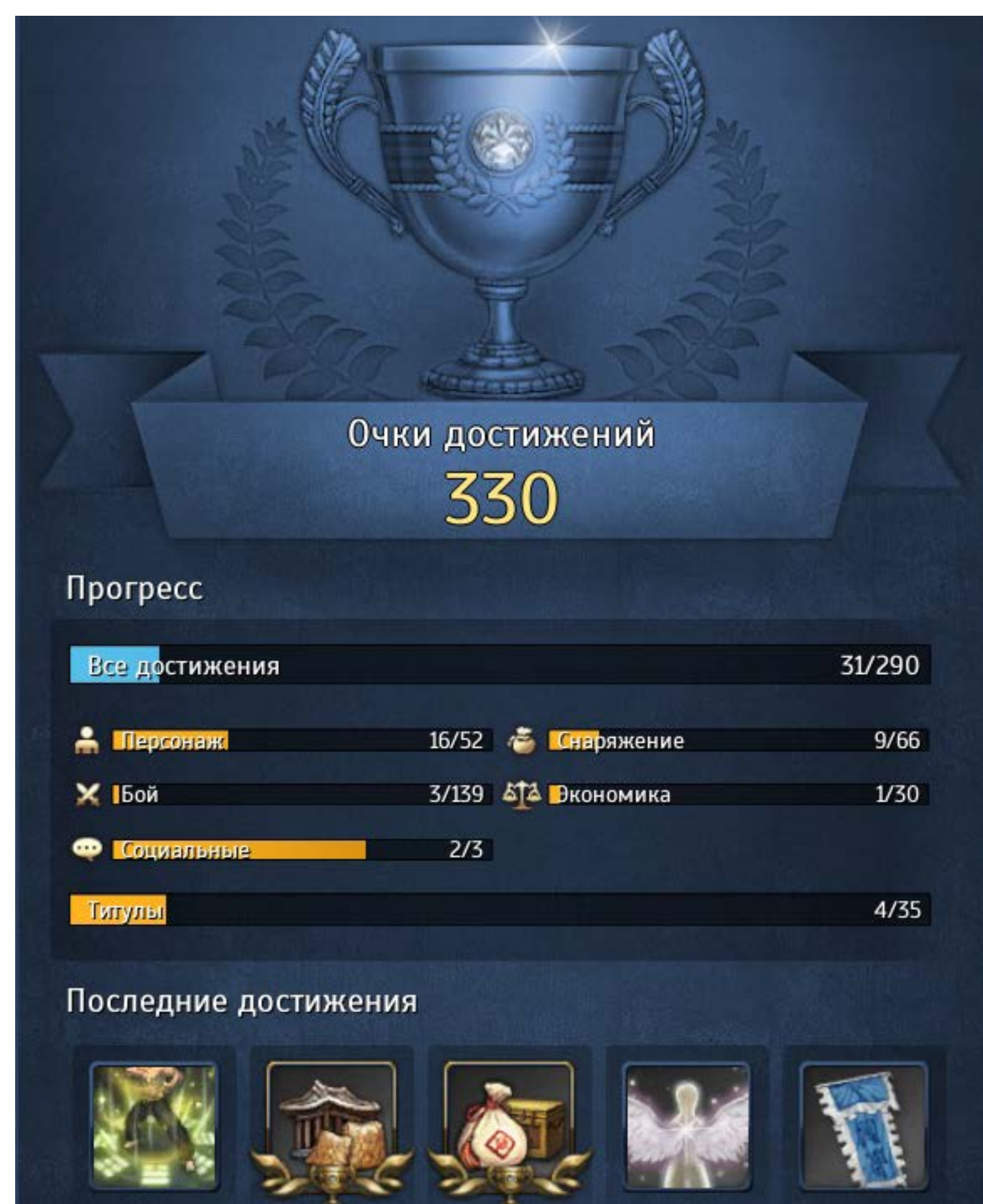
В игре огромное количество всевозможных достижений, которые в будущем могут понадобиться. Более того, некоторые достижения увеличивают характеристики персонажа, а планки в 1250 очков необходимо достигнуть заранее, чтобы в дальнейшем открылась возможность для покупки у специального NPC предметов на легендарные умения.

Повышение рейтинга арены

Несмотря на то, что арена уже указана ранее, хотелось бы выделить PvP аспект игры отдельно. Blade&Soul – киберспортивная дисциплина. Здесь само участие в бою может приносить удовольствие.



Несмотря на простоту, крафт в Blade&Soul - дело очень прибыльное



Интерфейс достижений вызывается клавишей U



ХАОС ПРОТИВ ПОРЯДКА

Журналист - Takenava. Иллюстрация - Noono1.

В начале игры нам предлагают сделать выбор между силами Порядка, альянсом Мурим, или же стороной Хаоса, культом Хончон. Куда бы вы не вступили, цель одна — добиться равноправия, только методы у каждой из сторон свои.

За кулисами истории
Давным-давно, когда демоны нападали на земли несчастных людей, всемогущие императоры были алчны, их интересовало только богатство, не важно, каким путем оно добыто. Постоянные войны и разногласия между расами привели к разорению территорий. Вымогательство, нападения пиратов, сомнительная власть — все это объединило людей, привело к сплоченности. Даже пять великих мастеров боевых школ вступили в альянс, дабы восстановить справедливость и порядок, защитить людей. Движимые честью, они начали восстанавливать равновесие, но тем самым установили свои рамки жизни для людей и пришли к осознанию единой цели — возможно достигнуть порядка путем тотального контроля империи.

Видя такое давление, из тени вышли сторонники Хаоса — культ Хончон.

Порядок — суть явления Хаоса, которое из Хаоса рождается и Хаосом же будет поглощено.

Все попытки противопоставить Порядок Хаосу обречены на провал, так как Хаос всеобъемлющий — в нем есть возможность всего, и даже Порядка.

Порядок сам по себе невозможен, а в противопоставлении Хаосу — бессмыслен, так как является лишь одной из ипостасей Хаоса.

*Р. Железны.
«Роза для Экклезиаста»*

Находясь в стороне многие века, они наблюдали за развитием ситуации и ждали, когда наступит время равноправия, время без войн и демонов. Культ почувствовал, что альянс готовится захватить власть и контроль, что в дальнейшем их уже будет не остановить, и начал набирать новых рекрутов. Недовольные порядком, установленным пятью мастерами, бурным потоком стекались в Хончон. Это позволило культу в полной мере противостоять альянсу Муриму. Таким образом, образовались две враждующие между собой фракции, у которых одна цель, но совершенно разные методы ее достижения.

Культ Хончон и альянс Мурим

В Бамбуковой деревне нам предоставляют выбор между альянсом Мурим и культом Хончон. Для новичка это нелегкое решение. После выбора стороны начнут приходить фракционные ежедневные задания. Важно: задания фракции видны, только если персонаж одет в соответствующую одежду.

Выполняя задания фракции, можно получить не только приятные награды, но и опыт для ранга. Еще один способ поднять ранг – уничтожение воинов вражеской фракции и игроков. Сколько душ вы можете заработать за убийство, указано над каждым соперником. У NPC души обмениваются на опыт ранга.

Будьте внимательны, при смене канала или локации или в случае вашей смерти количество собранных душ обнуляется. Если вы пали от руки врага противоположной фракции, души переходят убийце.

К сожалению, на текущий момент ранги не имеют какой-то важности (кроме возможности держать большее количество душ с увеличением ранга).

Исключением является только 8 ранг, при достижении которого открывается задание на усовершенствование умения бега по стенам. В обновлении «Белые горы» откроется больше возможностей: за души будут покупаться фракционные итемы.



Фракционные костюмы высокого уровня

Если заниматься непрерывным и тотальным истреблением воинов вражеской фракции, непременно появляются главнокомандующие, после убийства которых вы получите печати противоположной стороны. Торговец ранговыми товарами предлагает широкий ассортимент новых фракционных костюмов, аксессуар, скрижали или же оружие для морфа или внешнего вида за печати.

В BnS можно сменить фракцию в любой момент при соблюдении двух условий: вы не должны состоять в боевой школе в момент перехода и обязаны облачиться в любую одежду, кроме фракционной. Затем следует разыскать гида фракций и запастись несколькими серебряными монетами — смена фракции не бесплатна.

При попытке смены фракции вы можете получить отказ из-за её переполненности. В этом случае рекомендуем дождаться ночи или утра и попробовать снова. При смене фракции обнуляется ранг и все полученные костюмы другой стороны становятся не доступны. Новый фракционный добок вам не предоставят бесплатно, его нужно купить у NPC-портного.

Внутренний мир фракций

Кто-то выбирает сторону, исходя из идеологии, кто-то — из-за фракционного костюма, кто-то вступает в определенный альянс, чтобы играть с друзьями. Какой бы ни был выбор, это может повлиять на расстановку сил на сервере, ведь каждый новый боец увеличивает шансы на победу. Война между фракциями ведется постоянно, уничтожаются драконы и элитные монстры.

Какую бы фракцию игрок не выбрал, он становится частью огромной семьи, небольшой деталькой одного большого механизма. Абсолютно каждый боец вносит посильную лепту в развитие своей фракции, и не важно, какая сторона доминирует. Удачи, смелости, храбрости, помогайте ближним и не ходите по одиночке. Сердитые бобры и бесславные мангусты всегда начеку.

Типы «фракционеров»

Борцы за справедливость. Выбирает сторону с наименьшим количеством людей, постоянно агитирует на активные действия, на сопротивление и призывает дать отпор доминирующей фракции.

Сердитые бобры. Наверняка замечали, когда высокого уровня игрок напал на маленьких и беззащитных. Это и есть сердитый бобер, который всю накопившуюся злость выплескивает на новичков противоположной фракции. Такие игроки обычно выбирают доминирующую сторону, а ареал их обитания — мелкоуровневые локации.

Финансовые пофигисты. Люди такого типа выбирают фракцию не глядя или же по принципу, где есть свободные места. Им важно собственное обогащение путем постоянной охоты на элитный монстров фракции и продажи полученных трофеев на рынке.

Бесславные мангусты. Этот тип игроков похож на сердитых бобров, но разница между ними в выборе соперника. Мангусты нападают на все, что движется в их поле зрения. Задача одна: кромсать, терзать, убивать ради достижений, разных ништяков, титула, который выделит их из серой массы. Идея фикс — помешать противоположной фракции охотиться на дракона или элитных монстров.

Ленивцы обыкновенные. В основном ленивцы обитают в боевых школах. Им лень участвовать в развитии своей фракции, и они всегда найдут кучу причин этого не делать.

Модники-охотники. Этот тип игроков живет недолго и, получив желаемое, трансформируется в ленивцев. Модники-охотники занимаются выбиванием из главнокомандующих вражеской фракции трофеев в виде печатей для последующего обмена.



КОШЕЛЕК ИЛИ ИГРА?

Журналист - СуровыйНяша. Иллюстрация - Aniero.

Наверное, каждый, не имеющий возможности вкладывать в игру реальные деньги, хотел бы обзавестись в VnS стильными нарядами, как у «VIP персон». Далеко не в любой MMORPG можно получить донат-валюту игровым путем. Ну а в тех проектах, в которых есть такая возможность, нужно очень много времени проводить в выбранном виртуальном мире. В Blade&Soul предусмотрена своя система обмена игровых денег на реальные.

На просторах VnS имеется множество видов игровой валюты: медь, золото, серебро, знаки разных локаций, монеты Пути Хона и другое. Но основными платежными средствами считаются золото и монеты Пути Хона. За голд можно купить внутриигровые предметы у NPC, а за монеты Хона в магазине приобрести костюмы и полезные вещи.

Добыть медь, серебро и золото можно, убивая монстров, выполняя задания, продавая ненужные вещи на аукционе либо NPC. За эти виртуальные деньги приобретаются полезные предметы у бакалейщиков и прочих NPC, покупаются вещи на рынке, усиливается и перековывается



экипировка, заказываются материалы у крафтовой гильдии и т.д.

В отличие от золота, монеты Пути Хона нужны не в самой в игре. Их можно добыть путем перекрафта камней трансмутации, либо обменяв на голд. «Камень трансмутации» с небольшим шансом выпадает из шкатулок, которые даются за прохождение ежедневных квестов.

Получив нужное количество монет Пути Хона, их можно потратить в игровом магазине во вкладке с одноименным названием. Здесь представлен широкий ассортимент товаров: шкатулки с рандомными призами, костюмы и предметы из некоторых локаций для обмена.

Биржа игровых денег

А как все-таки обменять золото на монеты Пути Хона? В VnS предусмотрен особый функционал для подобных операций, который открывается сочетанием клавиш Ctrl+C.

Для того, чтобы купить золото за рубли, нужно нажать правой кнопкой мыши по той строке списка, в которой указано необходимое его количество. Для продажи откройте вторую вкладку и в левом верхнем углу выставите количество золотых монет, которые хотите сбывать, и монет Пути Хона, за которые у вас купят валюту. Здесь же настраивается период времени, в течение которого объявление о продаже будет активно. Чем шире временной отрезок, тем выше комиссия.

Нужен ли аукцион валюты?

Биржа игровых денег на данный момент — уникальное средство для обмена игровой валюты. Также этот функционал уже помог бороться с голдселерами, которых наблюдалось большое количество на старте руофа VnS.

Сейчас нет никакого риска, если вы грамотно пользуетесь системой внутриигрового аукциона по обмену валюты.

Аукцион валюты — это удачное решение, позволяющее брать максимум от игры, не рискуя при этом потерять свой аккаунт из-за действия мошенников.



Правила продажи золота

- На торги можно выставить лоты на 24 и 48 часов. После истечения срока, если лот не выкуплен, золото вернется продавцу.
- Вы можете выставить до 5 лотов на один игровой аккаунт одновременно.
- Вы можете выставить до 10 лотов в день на игровой аккаунт.
- Комиссия 5% применяется ко всем продажам. Продав золота на 50 монет Пути Хона, вы получите 45.
- Прежде чем выставлять небольшое количество золота по огромной цене, сравните, по какому курсу продают валюту другие игроки. И помните, чем выше цена, тем сложнее продать товар.

Плюсы аукциона валюты

- Приобретение предметов за донат без вложения реальных средств.
- Покупка игровой валюты без использования сторонних программ и сервисов и риска потерять аккаунт.
- Моментальное получение валюты при продаже или покупке.

Если же говорить о минусах аукциона валюты, то их попросту не нашлось.



ПРОЛОГ. КОШМАР НА ЯВУ

Журналисты - Mig777, Акатафари. Иллюстрация - Headache.

— Эй! Эй! Вы слышите меня? Очнитесь! Эй...

Я пытался ухватиться за этот незнакомый голос, проносящийся в голове, но сознание ускользало в прошлое, в тот самый счастливый и в то же время печальный день на Пике рассвета.

— Новичок, просыпайся! — яростно расталкивала меня Чин Ен. — Ты чего лежишь? Солнце уже взошло. Поднимайся, соня! Быстро!

Открыв глаза, я увидел нависшую над собой девушку с горящим взглядом и решительным настроем.

— Ну, пора будить остальных, — и она вышла из комнаты. — Вы все лентяи и сони! Эх...

Какое будущее ждет школу Пути Хона с такими-то учениками?

— Ох. Умираю как хочу спать, — через несколько минут донеслось из соседнего дома.

Гиль Хону тоже не понравился столь ранний подъем, но тренировки не ждали.

На пороге неожиданно появилась надоедливая Чин Ен — настолько исполнительного и педантичного ученика я в жизни не встречал.

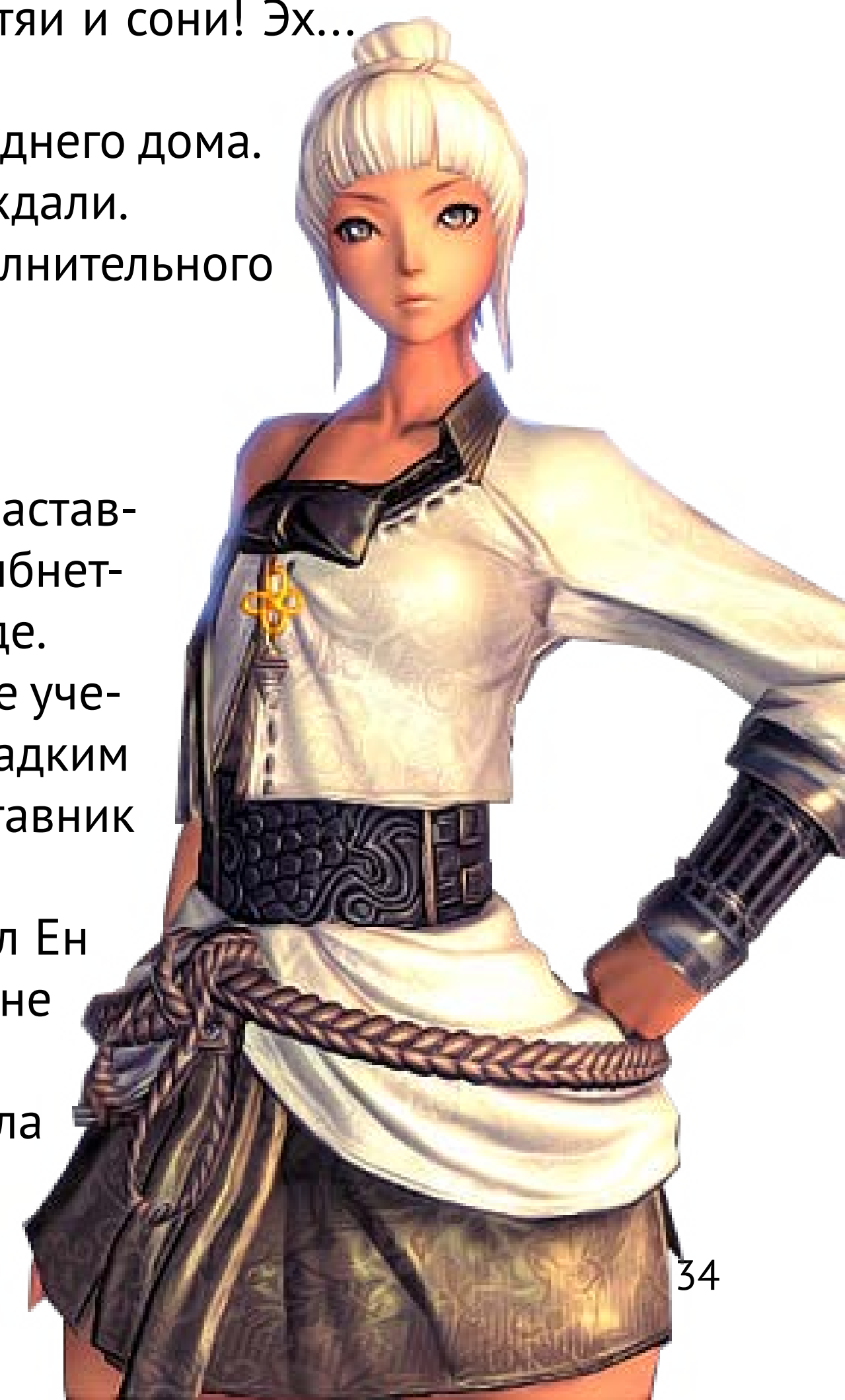
— Нас зовет Ен Мук, пойдём!

Ен Мук всегда отличался серьезностью и строгим нравом — не пристало наставнику баловаться с ребятней. Но иногда я замечал, что он вот-вот да и улыбнется, глядя на нас, сорванцов, совершенно не умеющих держать себя в узде.

— Ну что, покончили с утренними хлопотами? В последнее время старшие ученики тебя очень хвалят. Продолжай в том же духе! — слова одобрения сладким соком растеклись по моей душе. Еще не было такого момента, чтобы наставник проявлял настолько искреннюю заботу и благосклонность.

— Учитель хотел поговорить с нами, а Му Сона все еще нет, — продолжил Ен Мук. — Прошу, разыщите его, а потом вместе приходите на встречу. И не опаздывайте!

— Будет сделано, — в два голоса завопили мы. Чин Ен, как всегда, одернула



меня на полуслове, заставляя соблюдать нормы этики и приличия.

— Я знаю, где искать Му Сона, — скомандовала она. — Иди за мной! И не забудь воспользоваться поступью ветра, недотепа — плетешься, словно улитка.

Ее вызывающий тон развеселил и раззадорил, и мы помчались наперегонки на высокий холм, рассекая воздух и распугивая зазевавшихся птиц.

— Надвигаются тучи... — Му Сон встретил нас задумчивым взглядом — он был погружен в себя и явно не ожидал увидеть непрошенных гостей. Его неизменный спутник, черный ворон, сорвался с руки и улетел как будто по какому-то важному поручению за несколько секунд до нашего появления.

— Эй, Му Сон! Что ты здесь делаешь? Все тебя ждут! — прокричала Чин Ен, переводя дыхание.

— Я уже шел к вам, — успокоил ее Му Сон. — А ты сегодня с утра пораньше, новичок.

— И не говори, кое-кто у нас любит поспать, — ответила девушка, растрепав рукой мои волосы. — Ой, что это? Там... — странно, она указывала на небо, где не было ровном счетом ничего необычного. — Я видела... В небе появилась прекрасная женщина в белых одеждах.

— Да ты грезишь на яву, соня! — отмахнулся Му Сон.

— Почему ты провел тут все утро? — поинтересовался я, воспользовавшись заминкой.

— Хе-хе, со временем ты все узнаешь. Мы сейчас опоздаем. Давайте поторопимся, — и старшие ученики, не мешкая, прыгнули со скалы, воспользовавшись парением. Я последовал за ними.

Солнечный свет заливал лестницу, ведущую в дом мастера Хон Соккына. Старика-лина окружили ученики — каждый интересовался его здоровьем.

— Странно... Му Сон готовит для учителя особый отвар, но бедняге не становится лучше, — шепнул Гиль Хон, когда я, покрываясь потом, наконец, добежал до места.

Действительно, Хон Соккын то и дело кашлял и, казалось, еле держался на тонких ногах.

— Кхе-кхе. Итак, все собрались. И наш новичок, смотрю, тоже здесь, — мастер кинул на меня какой-то загадочный взгляд и продолжил. — Я собрал вас, мои ученики, потому что хотел сказать нечто очень важное.

Хон Соккын перевел дыхание. Было видно, что каждое слово он выговаривает с трудом.

— Сейчас о нашей школе почти все забыли. А ведь когда-то мы считались одними из лучших... — горькая ухмылка появилась на лице крепкого, но одолеваемого недугом, старика. — Я создал свое учение, чтобы передать знания молодым воинам с благородными сердцами. Вы собрались здесь в надежде изучить боевые приемы Пути Хона.

Но не забывайте: сила дана нам для того, чтобы менять мир к лучшему. Не жалейте себя и всегда помогайте слабым. Будьте справедливы, искренни, честны. Не оставляйте друзей в беде... И тогда тайна Пути Хона сама откроется вам. Хорошо обдумайте мои слова. Сохраните их в памяти, чтобы не сбиться с верной дороги... Понятно?

Старшие ученики послушно закивали.

— И еще одно. Новичок, я хочу поговорить с тобой. Ступай следом, — и Хон Соккын, не глядя, медленно пополз вверх, опираясь на резной посох и преодолевая ступеньку за ступенькой.



В доме мастера пахло благовониями. На столе, заваленном рукописями, мирно посапывал пес Буфен. Удивительно, обычно он отличался поистине воинственным нравом, норовя укунить всех, кроме обожаемого хозяина.

— Подойди к шкафу, возьми вон ту книгу и прочитай ее внимательно, — Хон Соккын указал на огромный старинный шкаф, обветшавший от времени.

Потянув за корешок, я выудил с полки рукопись школы Пути Хона и погрузился в ее изучение. Здесь были описаны доселе неизвестные мне приемы и тактики: осиный рой, бросок каштана, кувырок назад... Лишь нервное поскуливание Буфена заставило оторвать взгляд от текста.

— Итак, содержание этой книги для тебя больше не тайна, — сказал Хон Соккын, предположив, что я уже достаточно прочитал и усвоил. — В ней описаны боевые приемы школы Пути Хона. Внимательно изучай книгу каждый раз, когда повышаешь уровень мастерства, — на секунду он отвлекся на питомца, пригрозив тому кулаком. Буфен прекратил заливаться лаем и виновато опустил мордочку. — Я хотел бы сам обучать тебя, но здоровье уже не позволяет, — подытожил старик-лин. — Я должен показать тебе еще кое-что очень важное. Пойдем со мной во двор.

На улице все также нестерпимо палило солнце.

— Появитесь, непоседы вы мои! — выкрикнул Хон Соккын, и неожиданно со всех сторон стали сбегаться коты разных мастей и окрасов. «Откуда они взялись?» — удивился я. — «У нас отродясь котов не водилось».

— Выбери любого помощника и приручи его, — скомандовал мастер.

— Вот так запросто? Хорошо, я попробую.

Хотя я уже точно знал, кого выберу — черный кот приковал мое внимание с первых секунд.

— Я буду выполнять твои поручения, — пообещал говорящий питомец, получивший имя Рэй (прим. автора: с японского — «поклон»).

— Отправляйся на тренировочную площадку к наставнику Ен Муку и покажи ему рукопись, которую я тебе дал. Ен Мук тебе все объяснит. Кхе, кхе... — старик закашлялся и побрел назад в свои покои, оставив меня в недоумении наедине с самоуверенным и готовым на любые приключения котом.

На тренировочной площадке оттачивали свои навыки ученики школы. За правильным исполнением приемов следил Ен Мук. Он то и дело подходил к бойцам с манекенами и давал им новые указания.

— Ты от учителя? — крикнул Ен Мук. — И что он просил передать?

Я вытащил ценную книгу из-за пазухи и протянул наставнику.

— Эта книга... Неужели учитель дал ее тебе? — Ен Мук был удивлен и даже раздосадован. — В ней записаны тайны боевого искусства, которым владеет Хон Соккын. Тебе повезло. Он доверяет эту книгу лишь избранным. Ты больше не послушник, а такой же ученик, как мы все. Поздравляю!

Услышав радостную весть, другие ученики окружили меня.

— Ну что? Нелегко тебе пришлось? Молодчина! — Гиль Хон поздравил первым.

— Я тоже буду тебя учить, рыжий, — иронично заметил Хва Чжун, а остальные закатились звонким смехом. Между нами с Хва происходило некое соревнование на колкости, и сегодня явно лидировал он, сравнив мой русый цвет волос с яркой медью.



Отсмеявшись, ученики разбрелись по тренировочным манекенам, а Ен Мук, приняв опять грозный вид, продолжил:

— Теперь я начну заниматься с тобой. Приготовься, обучение будет не из легких. Возьми оружие — и мы начнем тренировку!

Вооружившись простоватым на вид жезлом, я стал повторять за наставником все действия. Верный питомец тоже немало потрудился, с разгона вписываясь лбом в деревянные кукол. Приблизился вечер, когда мне доставили странное послание, гласившее: «Хватит витать в облаках! Лучше как следует потренируйся на манекенах. Обряд посвящения просто так не пройти. Я буду ждать тебя в пещере Испытаний. Поспеш!»

— Хорошая работа! Это было нелегко, но ты молодец, — похвалил Ен Мук. — Твое обучение закончено. Осталось последнее испытание.

Видимо, заметив, как округлились мои глаза и затряслись руки, а кот прекратил вылизываться и начал давиться собственной шерстью от невроза, наставник решил немного подбодрить:

— Не волнуйся ты так. Через это проходят все последователи школы Пути Хона. На самом деле испытание не такое уж и сложное.

Подождав, пока мы с котом успокоимся, он продолжил:

— Тебе нужно в Пещеру испытаний. Я провожу тебя до входа. Но войдешь в пещеру только ты, понятно? Ну что, пойдём?

— Да, — страх явно вырисовывался на моем лице, да и Рэй не находил себе места. Но наставник не дал времени на раздумья, заставив бежать следом изо всех сил.

В сыром подземелье ждали очередные манекены, которых я одолел с легкостью. А вот после предстояла битва посерьезнее — незнакомец в маске казался опытным мастером, что подтвердил на деле, расправившись со мной в два счета и невольно научив медитации в состоянии истощения. Какого же было мое удивление, когда под бутафорским нарядом оказался Му Сон.

— Теперь ты настоящий воин! — провозгласил он. — На этом испытание закончено. Я пойду вперед, а ты за мной.

Но что случилось? Мир снаружи окутала непроглядная тьма. Ученики дрались с демоническими существами, появляющимися то тут, то там из-под земли. Лестница, ведущая к дому мастера, была усеяна телами послушников и животных. Наверху разворачивалась настоящая кровавая бойня — ученики сражались с людьми, напавшими на школу столь внезапно.

— Чин Соен... — навстречу выскочил Гиль Хон и тут же повалился на землю с клинком в спине. Из многочисленных ран на его теле сочилась густая кровь, а глаза уже начала покрывать предсмертная пелена. Поодаль Чин Ен сражалась с женщиной в вызывающей одежде с длинными черными волосами, убранными в хвост. Незнакомка ловко управлялась с кинжалом и молниеносно реагировала на атаки. Завидев меня, Чин Ен отвлеклась, чем не преминула воспользоваться таинственная убийца, ранив девушку в руку.

— Лучше о себе побеспокойся, — рассмеялась она.

— Ты заплатишься! — рявкнула Чин Ен и бросилась в атаку. Через секунду бездыханное тело самой прилежной ученицы школы Пути Хона лежало на земле, истерзанное ловкими выпадами кинжала. Ен Мук бился с огромным, словно скала, мужчиной со шрамом на обезображенном лице. В очередной попытке нанести удар наставник школы попал в захват и был смертельно ранен. Топор здоровяка обрушивался на него снова и снова, пока Ен Мук не испустил дух. Последние слова наставника были обращены ко мне:

— Беги... Спасайся... Быстрее...

Но ужас парализовал все тело. Я не мог пошевелиться, не мог вздохнуть, не мог осознать до конца, что друзья уже мертвы, что некогда светлое место теперь залито кровью.

— О нет! — протяжный вопль Хон Соккына, наполненный отчаянием и горем, привел в чувства. Мастер все еще дрался с высокой девушкой в темных одеждах на крыше своего дома. Я должен был помочь.

— Где сумеречный клинок? Говори! — перед очередным взмахом меча прокричал воительница. — Ю Ран, Го Гобун, в атаку!

— Чин Соен... Я думал, ты погибла, — удар за ударом, мастер не сдавался и не отступал. Его посох озарило яркое свечение в тот самый момент, когда на моем пути возникли духи-порождения тьмы. Применяя все полученные ранее знания, я отбивался и нападал, сковывал их движения цепкой лозой и добивал колючими розами. Прошло немало времени, прежде чем я сумел выбраться из западни и подбежать к тому месту, где Хон Соккын и Чин Соен схватились в смертельном поединке. Мастер школы Пути Хона явно сдавал позиции — мощный удар воительницы отбросил его вниз, на площадку перед домом. И тут появился Му Сон с хищной ухмылкой на лице и взглядом, полным ненависти и злобы.

— Му... Му Сон... Неужели... — Хон Соккын не мог поверить своим глазам — один из любимых учеников стал предателем.

— Учитель, и это все? Неужели вы не способны на большее? А я еще подмешивал яд в ваше лекарство... Зря старался.

Му Сон обреченно покачал головой и рассмеялся.

— В мое лекарство? Но зачем? — недоумевал Хон Соккын.

— Все очень просто. Я хотел заполучить вашу драгоценную рукопись, — зло ответил Му Сон. — Вы разочаровали меня, учитель...

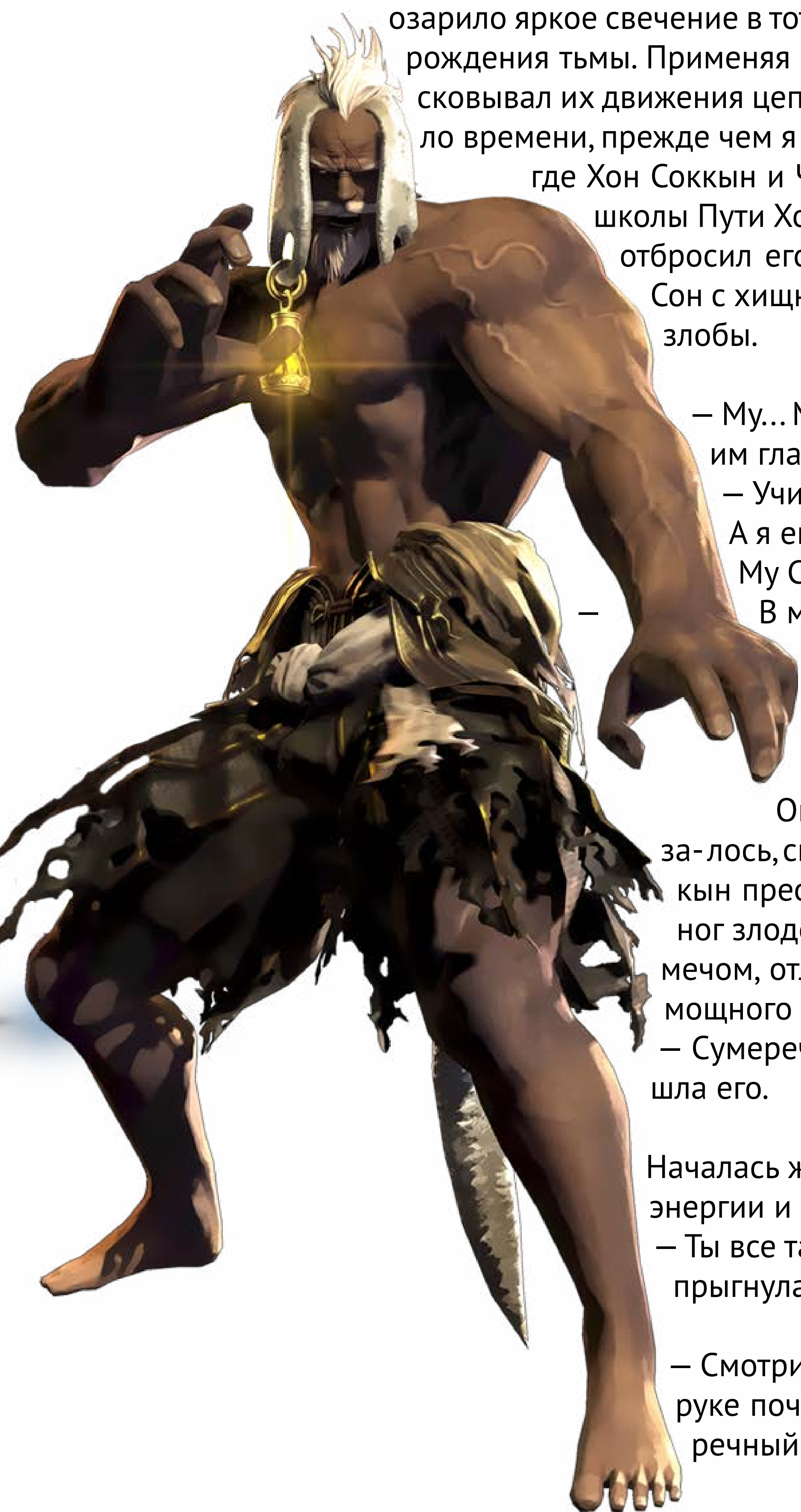
Опираясь на посох, старик-лин попытался подняться. Казалось, силы покинули его, но нет. Оказавшись на ногах, Хон Соккын преобразился — вокруг загудел ураганный ветер, сбивая с ног злодеев, засверкали молнии, посох засветился и вдруг стал мечом, отливающим синим, а сам мастер трансформировался в мощного великана с горящими красными глазами.

— Сумеречный клинок? — удивилась Чин Соен. — Наконец, я нашла его.

Началась жаркая битва. Учитель кидал во врагов голубые сгустки энергии и успешно противостоял атакам троих убийц.

— Ты все такой же Хон Соккын. Вот только... — Чин Соен ловко отпрыгнула в сторону и оказалась около меня.

— Смотри — твой последний ученик, — обжигающее пламя на ее руке почти касалось моей кожи. — Я меняю эту жизнь на Сумеречный клинок.



Мастер колебался лишь мгновение. После он вытащил волшебный клинок из земли и кинул Чин Соен, превратившись обратно в дряхлого старика, съдаемого болезнью.

— Наконец... он у меня, — злодейка ликовала и упивалась победой.

— Отпусти моего ученика! — потребовал Хон Соккын. — Ты обещала.

Чин Соен развернулась к мастеру медленно, словно змея, готовящаяся к прыжку, и направила губительную темную энергию на него.

— Прошу... Живи... — успел сказать старик, пока его тело не растерзала тьма.

Слезы лились по моим щекам. Я подбежал к учителю в надежде, что успею его спасти. Но было слишком поздно.

— Не волнуйся, я сдержу слово, — рассмеялась Чин Соен.

«Да как она посмела! Зачем убила всех, кто был мне дорог?» — отчаяние сменилось яростью. Я кинулся на эту омерзительную женщину, оставив позади страх. Но одним взмахом сумеречного клинка меня отбросило за пределы площадки, вниз, в темную бездну моря. В ушах свистел ветер, а в голове проносились приятные воспоминания: «Ребята, а вы помните, как мы весело проводили время вместе? Как гонялись за стайей оголтелых уток и пытались отобрать у счастливого Буфена кость? Как устраивали тренировки в самых неожиданных местах и учили местных дворовых собак приемам школы Пути Хона? Друзья... Учитель...»

Холодная морская вода поглотила мое истерзанное тело. Медленно опускаясь на песчаное дно и уже теряя сознание, я увидел еле различимый силуэт девушки в белых одеждах. Она тянула ко мне руки.

— Держитесь! Вы последняя надежда этого мира. Остановите Чин Соен... Только вам это под силу.

Вдруг мягкий обволакивающий женский голос сменился грубым мужским:

— Эй! Эй! Вы слышите меня? Очнитесь! Эй...

Ю Ран чувствовала скрытую угрозу, исходящую от этого мальчика. Что-то знакомое было в его лице.

— Может, стоит добить? — повернулась она к Чин Соен в тот момент, когда тело последнего ученика школы Пути Хона летело вниз с крутого обрыва!

— Не нужно, нет необходимости, — засмеялась воительница. — Сумеречная рана смертельна.



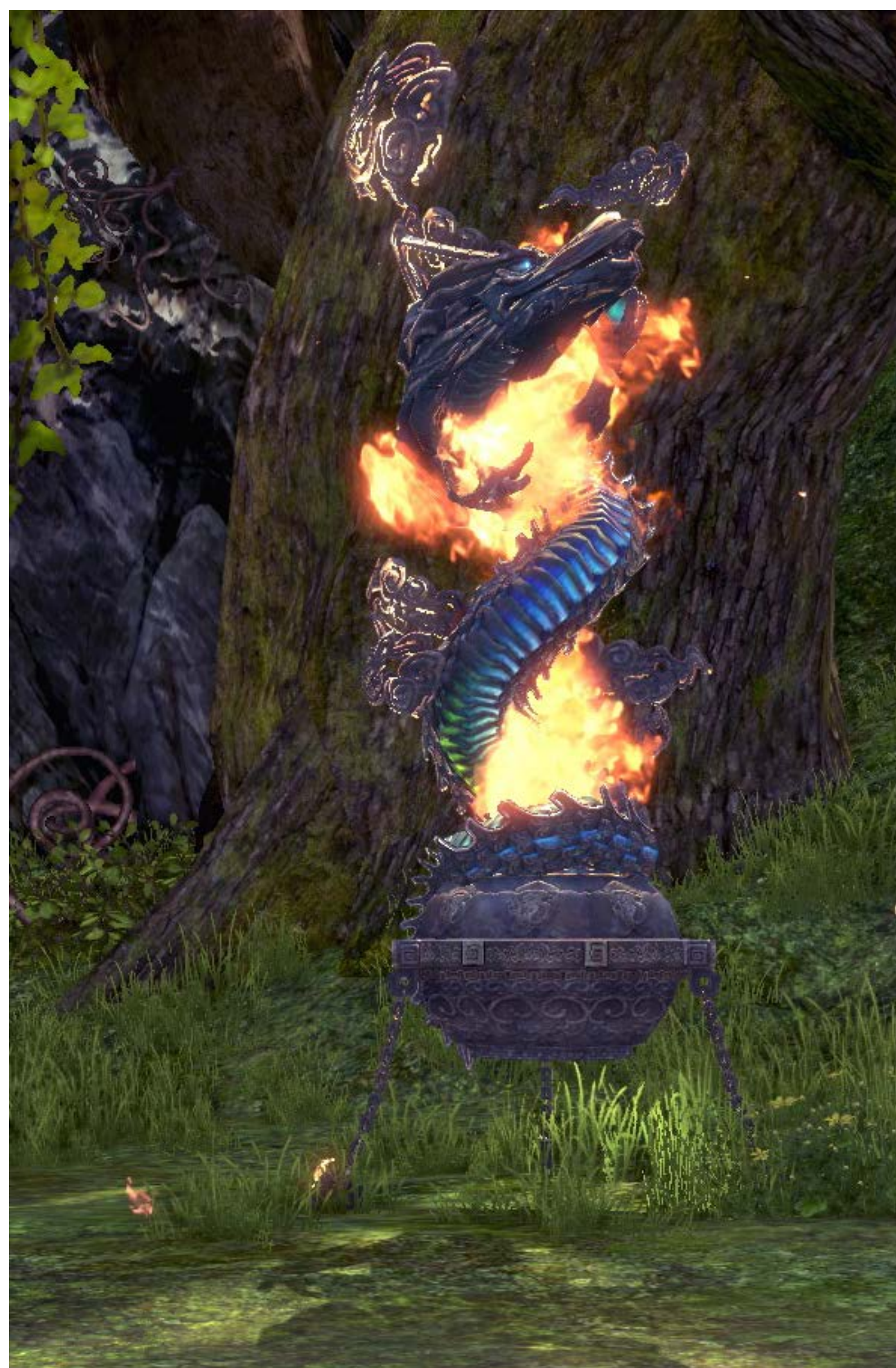


ТИПОЛОГИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ДАНЖЕЙ

Журналист - Liloshire. Иллюстратор - Shiyuki.

Каждый из нас, собирая пати в данж через межсервер или столб, наверняка думал о том, какой спектр эмоций предстоит испытать, когда он окажется в компании незнакомых игроков. В этой статье не будет рассматриваться профессионализм, знание игры в целом или умение выполнять функцию танка или ДД. Не особенно утруждая себя изобретением велосипеда, я расскажу о том, как влияет темперамент игрока на прохождение им различных подземелий.

Темперамент — это устойчивое объединение индивидуальных особенностей личности, влияющий на формирование характера и проявляющийся зачастую ярче в трудных ситуациях, таких, например, как восьмой этаж Башни — старая и добрая попытка разделить людей, выведенная, как утверждают источники, еще на заре изучения наук небезызвестным греком Гиппократом. Выявленные им типы темперамента до сих пор находят отклик в психологии. Конечно, теперь они зависят от типа высшей нервной деятельности (за что мы должны сказать отдельное спасибо академику Павлову), а не от жидкостей, переполняющих наши тела — но принцип остался тем же.



Сангвник — главный весельчак всей пати, скорее всего разведет вас на то, чтобы включить голосовой чат. Если локация сангвнику хорошо знакома, возьмет на себя роль лидера. И тогда ваш заход однозначно обречен на успех, ведь такой игрок может спокойно и доходчиво объяснить особенности битвы с тем или иным боссом новичку. Впрочем, не все так просто: сангвники имеют склонность к нетерпеливости и хаотичной смене локаций.

Меланхолик — тот сопартиец, который вечно предрекает наиболее пессимистичный результат похода. Парики и костюмы, по его мнению, не существуют, ну или, по крайней мере, ему никогда не упадут. Боится прыгать первым в пачку мобов, а тем более на босса, в виду страха все испортить или погибнуть. Впрочем, такое отношение зачастую может спасти не только шкуру меланхолика, но и вашу, потому, что с некоторой вероятностью этот сопартиец окажется прав.

Флегматик — сама невозмутимость. «Вижу цель — иду к цели», — и неважно, что придется для этого провести весь вечер в одном и том же. Это всегда дает уверенное и хорошее знание большинства подземелий в игре, да и зачастую флегматик спокойно откажется от лута, получение которого им не планировалось, что тоже приятно.

Холерик — самый страстный и рвущийся в бой. Холерик первым ринется на мобов, скорее всего предварительно собрав их в гигантскую кучу, как минимум, для того, чтобы ощущений было больше. Любой данж для него — бег по лезвию ножа, поэтому частенько он соглашается идти меньшим составом, чем обычно, даже если это повлечет за собой осложнения.

Каким бы темпераментом не обладали вы, важно не забывать о том, что максимально эффективно он сработает вкупе с остальными. Так что пора перестать нервничать при виде F8 и наслаждаться бесконечным разнообразием комбинаций, которые подсовывает нам судьба!





ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА

Журналист - Anaelia. Иллюстрация - Shiyuki.

В Blade&Soul внешность персонажа играет для нас важную роль. Конечно, не для абсолютного большинства, но все же. Многие, нажимая заветную кнопку «создать», зависают в редакторе на несколько часов. Разумеется, каждый старается сделать самого красивого, необычного, запоминающегося, а главное – симпатичного для себя героя. Зачастую мы стараемся наделить своего персонажа определенными чертами характера: «Это будет супербрутальный, волевой и сильный дестр!», «Блондинка с голубыми глазами – не хочу! А вот знойная азиаточка...»...

А давайте попробуем провести параллели между выбором некоторых параметров внешности и теми чертами характера, которые за ними стоят! Более того, описанные в этой статье характеристики употребимы для реальных людей. Что ж, протянем очередную ниточку между реальным миром и виртуальным.

Откуда такие выводы?

С давних времен люди старались разгадать секреты внешности. Можно ли по ней судить о характере, темпераменте, состоянии здоровья?



Еще в античные времена философы и математики пытались систематизировать пропорции лица и тела, классифицировать мимику, жесты, позы. Так, например, Гиппократ использовал эти знания в своем учении о темпераментах личности, о связи телесного и психического склада человека. В этой статье мы воспользуемся фенотипологическими характеристиками черт внешности и заодно разберемся, может ли вообще облик как-то влиять на наш характер.

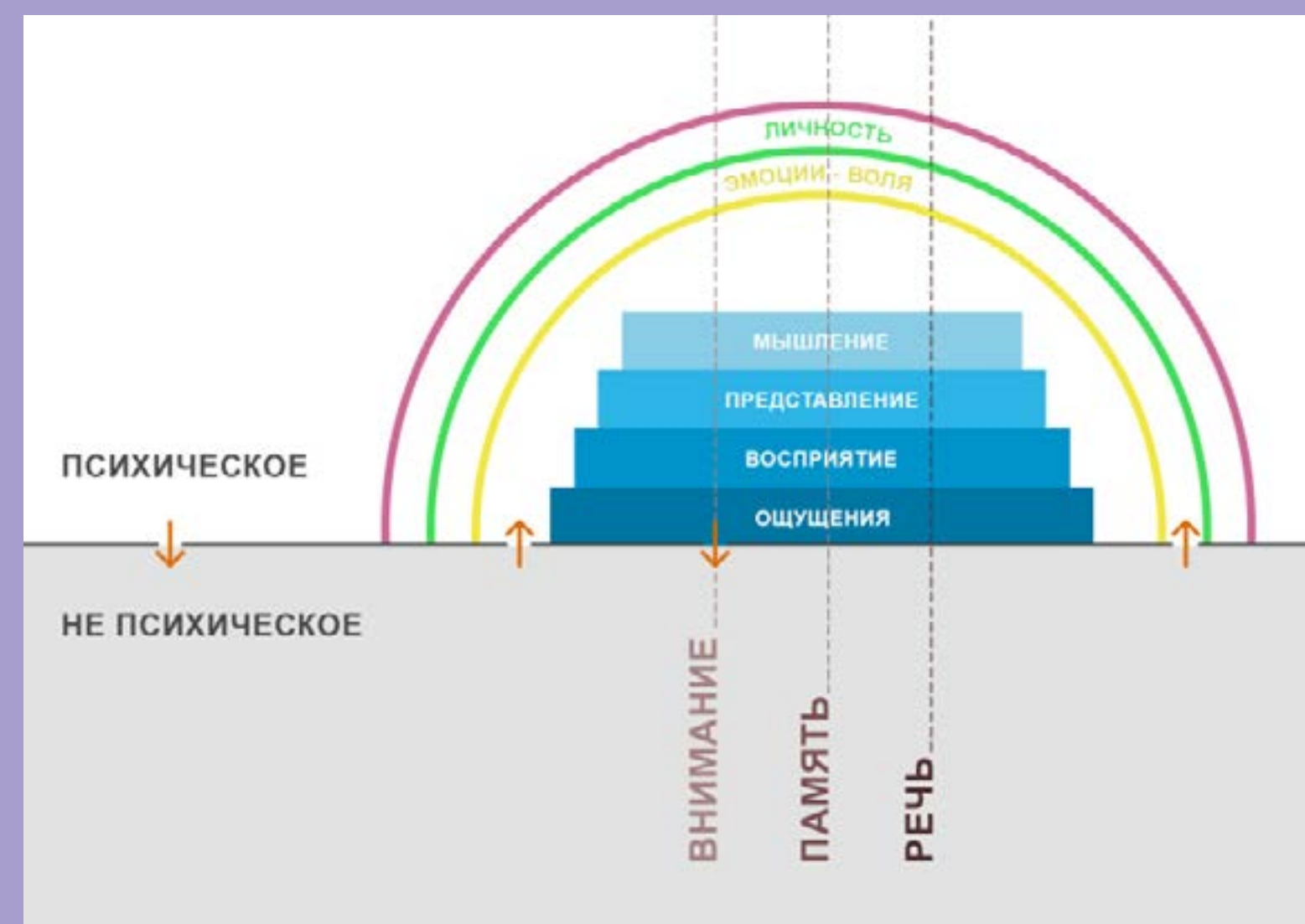
Возьмем для примера процесс формирования мышления.

Мышление – это психический процесс отражения действительности (существует множество определений этого понятия, но мы воспользуемся наиболее широким). Наверняка вы слышали такие фразы: «у него другое мышление, поэтому мы не сходимся во взглядах», «человек с творческим мышлением» и т.п. Не стоит думать, что мышление уже есть характер, но вот то, что оно, безусловно, на него влияет, споров не вызывает.

Если давать определение, то ощущение – это отражение отдельных свойств объектов и явлений при их непосредственном воздействии на рецепторы. Например, мы берем в руки яблоко. Тогда рецепторы кожи чувствуют его гладкую (или не очень) поверхность, зрительные – цвет, обонятельные – запах, и т.д. В дальнейшем у нас формируется образ этого самого яблока (восприятие). А затем мы научаемся воспроизводить в сознании этот образ, уже не имея перед собой самого объекта – яблока (представление). И только потом начинает развиваться мышление – процесс отражения в сознании окружающего реального мира, где человек оперирует теми образами, которые уже «есть в арсенале».

А также в течение жизни постоянно формируются новые, когда мы встречаемся с чем-то, чего ранее не видели, не воспринимали. Для самых любопытных скажем, что внимание, память и речь являются сквозными процессами – это показано на нашей схеме.

Как формируется мышление?



На схеме можно увидеть границу между психическим и непсихическим (материальным) мирами человека. Однако она не является неизменной: стрелки указывают на сквозной характер. А в качестве «фундамента» личности показаны ощущения.

Когда человек рождается, его мышление еще не сформировано. Младенец в качестве инструмента познания мира имеет только ощущения. Всего их одиннадцать:

- зрительные,
- слуховые,
- обонятельные,
- вкусовые,
- тактильные,
- температурные,
- болевые,
- вибрационные,
- кинестетические (мышечные),
- вестибулярные,
- interoцептивные (например, сильный голод, жажда т.д.).

Какие из всего этого можно сделать выводы? Мышление формируется не сразу — это раз, его «фундаментом» являются ощущения — это два. А без фундамента, как известно, построить здание невозможно. А теперь вспомним, что ощущения фиксируются различными рецепторами, а затем передаются в мозг для обработки. Большая часть рецепторов находится в органах чувств: глазах, ушах, носу, языке, коже, вестибулярном аппарате.

И сейчас мы подошли к самому главному: органы чувств у всех имеют различия. Нос может быть длинным или коротким, иметь тонкие крылья или толстые, широкую переносицу или горбинку. Уши, как отпечатки пальцев — в природе не существует двух людей с абсолютно одинаковыми ушами. Глаза могут быть карими, голубыми, зелеными, серыми, иметь множество различных оттенков. Какое это имеет значение? **Очень важное: если строение органов чувств отличается, то и ощущения, получаемые с их помощью, тоже будут различны!**

А если отличаются ощущения, то по цепочке «ощущения — восприятие — представление — мышление», в конечном счете, сформируются различия в мышлении. Таким образом, у каждого человека своя картина мира — проекция, сформированная под влиянием различных ощущений. А теперь давайте обратимся к основным чертам внешности и посмотрим, что же за ними стоит!

Глаза — зеркало души

Хотим сделать темпераментного персонажа? Карие глаза — то, что нужно! Они усиливают все остальные черты характера своего обладателя. Ведь кареглазые люди видят мир более теплым и радостным.

Настоящим последователем пути Хона сможет стать зеленоглазый персонаж! Обладатель таких глазок будет внутренне стремиться найти духовную опору в жизни. Это более спокойные люди, нежели кареглазки.



Обладатели голубых глаз частенько могут быть холодными и расчетливыми, ведь голубой и синий цвета фильтра режут красно-коричневый спектр. Такие люди могут совершать как хорошие, так и плохие поступки, не замечая большой разницы. Вспомним-ка Му Сона... Но это не значит, что голубоглазые люди – плохие. Во-все нет, часто они просто очень много думают, и над чувствами в том числе, они более логичные и последовательные, чем кареглазые.

За желтыми глазами скрываются порой жесткие личности, с которыми непросто найти общий язык.

Характер людей с серыми глазами очень похож на описанный чуть выше (для голубых и синих глаз), правда эти ребята немного помягче.

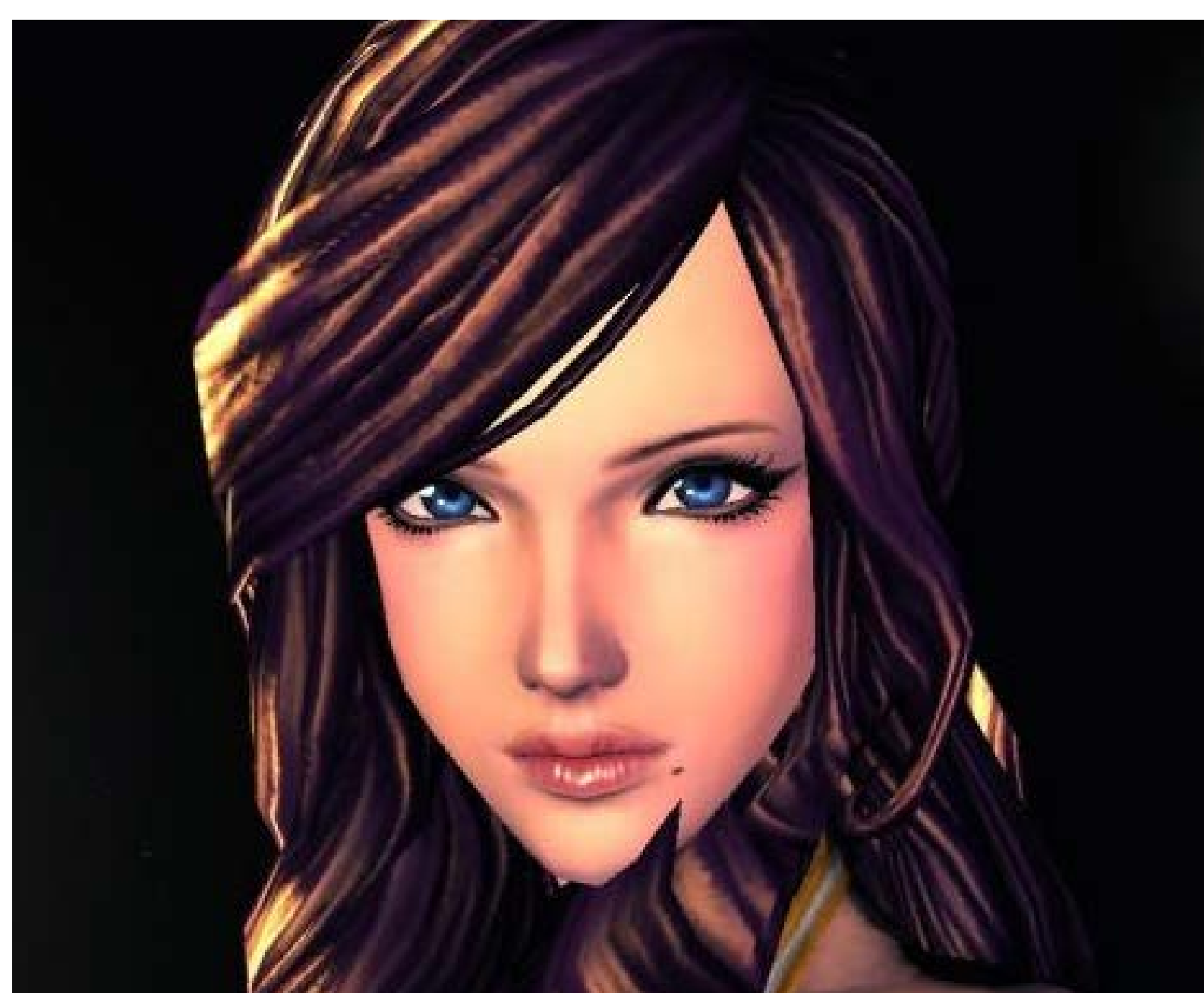
Воздушный поцелуй

Когда речь заходит о губах, многие наверняка вспоминают Анджелину Джоли. Да и вообще, любителей пухлых губок довольно много. Но какие же они – обладатели этой красоты? Чаще всего экстраверты с большим сексуальным потенциалом. А вот люди с тонкими губами, наоборот, умеют копить энергию внутри и, как следствие, двигаться вперед, не расплыясь по пустякам.

Носик-курносик

Говорят, длинный нос – гордость аристократии, так ли это? Любители анимешных малюсеньких носиков сейчас стали читать чуть внимательнее, да? Возьмем длинный нос и короткий.

Скорость движения воздуха и в том, и в другом случае будет одинаковая, а путь, который он проходит – разным. И что же получается? Обладатель короткого носа уже получил информацию (ощущение), а обладатель длинного обрел ее лишь несколькими мгновениями позже, но более детальную. Ведь в длинном носе слой обонятельного эпителия, соответственно, длиннее. Воздух шел дольше, а значит, дольше воздействовал на рецепторы. Это, в свою очередь, способствовало более детальному восприятию.



То есть длинноносики зачастую — чувственные педанты, не терпящие грубость и хамство, а вот обладатели короткого носа долго выбирать выражения не станут — их мышление быстрое и конкретное!

Ролевой подбородок

Люди с выдвинутым вперед подбородком близки по характеру к хищникам: в стрессовой ситуации они ведут себя агрессивно, хорошо справляются с масштабными задачами, серьезными проектами. Они не любят сюсюканье и пресмыкание — проще сразу влечь противнику по такому же выдающемуся месту!

А вот обладатели плоского подбородка, напоминающего щиток, совсем другие. Это не агрессоры, но в обиду себя не дадут, любят покрасоваться и следят за имиджем.

Самые интересные экземпляры — личности с «подбитым» подбородком. В игре это может выглядеть мило, а вот в жизни с такими стоит держать ухо востро! Частенько обладают подлым характером, их нельзя оставлять за спиной без контроля.

Что ж, вот мы и разобрали несколько основных черт внешности (которых на самом-то деле около ста сорока!) и теперь можем по-новому взглянуть на своего персонажа или заняться созданием кого-то «характерного». Бесстрашный воин, бросающийся в самую гущу схватки, с такой точки зрения будет кареглазым силачом с коротким носом и выдающимся подбородком, а вот такой же голубоглазый герой сначала продумает тактику! Убийца, скрывающийся в тени, может быть разным, но серые глаза и тонкие губы хорошо дополняют его портрет...

И все же давайте не спешить делать выводы о людях, ведь для составления точного портрета понадобится гораздо больше черт внешности. Важно помнить, что каждый из нас индивидуален как внешне, так и внутренне, и эти различия имеют связь. Начало познания до безобразия просто — нужно всего лишь взглянуть на себя в зеркало...





МУЗЫКАНТ В ДУШЕ, ГЕЙМЕР СНАРУЖИ

Журналисты - СуровыйНяша, xZakeNx. Иллюстрация - Aligir

Задумывались ли вы когда-нибудь над значением музыки в играх? Конечно, она играет немаловажную роль во всем игровом процессе. От того, насколько хорошо написана музыка либо подобрана композиция, зависит многое, в том числе и уровень погружения в игру. К музыкальной составляющей BnS разработчики отнеслись со всей серьезностью, наполнив игру восточными мотивами и потрясающими своим гармоничным звучанием мелодиями.

А музыка и правда так важна?

Неотъемлемой частью игры является именно музыка. С ее помощью можно лучше понять состояние персонажей и влиться в сюжет, услышав звуки водопада, топот копыт и многое другое. Музыкальное сопровождение играет одну из немаловажных ролей в восприятии любого онлайн мира. Каждая локация и ситуация (бой или же ремесло) сопровождается зачастую уникальной мелодией, что создает полноценную атмосферу. Например, в тихом красивом городке будет звучать приятная успокаивающая мелодия. В мертвых землях, полных демонов, заиграет зловещая композиция, что дополнит картину смерти, разрушений и отчаяния.



Компания NCSoft на свои детища средств не жалеет, поэтому во многих играх всегда звучит музыка, созданная профессиональными композиторами и оркестром. Порой она даже мощнее и эпичнее музыкального сопровождения некоторых фильмов.

Музыкальные композиции для мира.

Blade&Soul создавались под руководством известного в Японии композитора – Taro Iwashiro. В его копилке много произведений, написанных для японских сериалов и фильмов, например: Red Cliff films, Shinobi: Heart Under Blade, Azumi, The Prince of Tennis, Rurouni Kenshin.

Но увы, иногда даже красивая и качественная оркестровая музыка способна надоест. Бывает и такое, что игроку и вовсе наплевать на сюжет и его составляющие, подавай только лут и фарм. Поэтому родная музыка игры, дабы не мешать и не отвлекать, заглушается, и на смену ей приходят любимые треки геймера, под которые ему привычнее покорят просторы.

У всех есть свои предпочтения в музыке: кому-то нравятся ритмичные композиции, кто-то наслаждается классическими мелодиями, а некоторым подавай рок-баллады. В любом случае всем не угодишь. Но ведь в играх музыке уготована иная роль. Как и в фильмах, она создает настроение и стимулирует возникновение различных эмоций: от грусти до радости, от страха до уверенности в следующем шаге.

Какая музыка характерна для BnS?

В Blade&Soul, как и в любой MMO, есть сюжетная и боевая музыка. Если послушать сюжетные треки, то можно уловить звуки дудочек. Чаще всего такие композиции похожи на национальную музыку народов Азии. Но в игровом сюжете также присутствуют быстрые, возбуждающие треки. Если же говорить о музыке, использованной во время PvP, то чаще играют треки с использованием гитары и ударных инструментов. Как правило, эти композиции ритмичны, в них отчетливо звучит каждая нота.



Композитор Taro Iwashiro

Всем ли по душе музыкальное сопровождение в играх?

Однозначно на данный вопрос ответить нельзя, но я бы выделил три типа людей по этому критерию.

- Непоколебимым бойцам безразлична музыка, которая играет во время сюжетного ролика либо кровавой резни. Чаще всего этот тип людей надевает наушники и включает свою любимую музыку.
- Для внимательных странников музыка является источником сил и вдохновения. Данные игроки хотя и наслаждаются атмосферой битвы, испытывать эмоции и сопереживать героям, представлять себя частью сюжетной линии. Сражаться на арене и слушать прекрасную музыку – что может быть лучше?
- Скептически настроенные воины на дух не переносят игровую музыку, потому что считают, что она отвлекает их и не дает сосредоточиться на битве.



В МИРЕ МОДЫ BLADE & SOUL

Журналист - Yuteko. Иллюстрация - Fantazyme.

Как разнообразен и красочен мир моды в BnS! Какие прекрасные восточные формы он хранит в себе, даря неопикуемый восторг всем своим поклонникам: людям, линам, монстрам и даже котам! От Диковинного леса до самых последних рубежей Равнин изобилия герой может наблюдать эту красоту и сам принарядиться.

Данная статья представляет самые вкусные и популярные (по мнению автора) костюмы, которые существуют ныне в трех крупных локациях. Мы рассмотрим наряды со всех сторон, попробуем охарактеризовать их, подробно опишем, как и где добыть.

По моему мнению, не стоит задерживать свое внимание на костюмах, которые можно получить буквально с первых уровней игры, так как самыми красивыми из них мы завладеем, будучи лвлем повыше.

Один из самых красивых и откровенных нарядов становится доступен уже на 15 уровне героя в тот самый момент, когда вы попадаете в Изумрудную деревню. Он носит довольно поэтическое название «Белое пламя».



Сочетание белой ткани, красных лент и пламени в месте, где должна быть кожа, великолепно. Чтобы получить его, необходимо выполнить задание странствующего отшельника На Бонса в Изумрудной деревне.

Культура

Следуя по локациям, мы добираемся до Великой пустыни, где в одном из данжей падает Наряд настоящего бойца, который очень хорошо сидит на представителях рас ван и фэн.

Наряд настоящего бойца, которому не страшна жара пустыни и опасности, подстерегающие на каждом ходу, можно получить после убийства всех мобов в данже «Арена весельчаков» на 33 уровне.

Блуждая по Великой пустыне, мы попадаем в подземелье, в котором падает наряд Черных кинжалов. Часто в такой костюм одеты мобы-ассасины в данжах пустыни. Он и вправду подходит этому классу из-за своего цвета, который позволяет невидимому убийце сливаться с ночью. Да и острые концы у плаща напоминают кинжалы.

Вначале вы помогаете зажечь сигнальные огни, а после происходит нападение на Постоялый двор — вы сражаетесь с боссом, Мастером тени, и с него с определенным шансом выпадает данный костюм. Получить наряд можно на Постоялом дворе, взяв специальное задание у Завседатая Трактира Ма Гунсана.

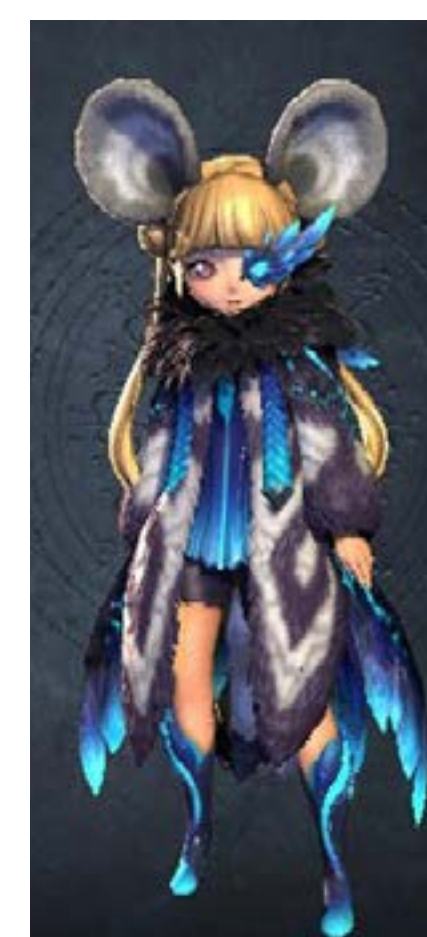
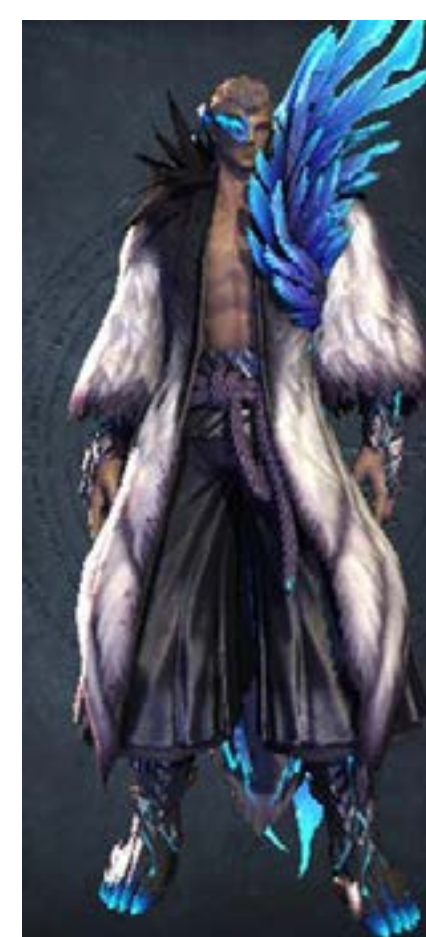
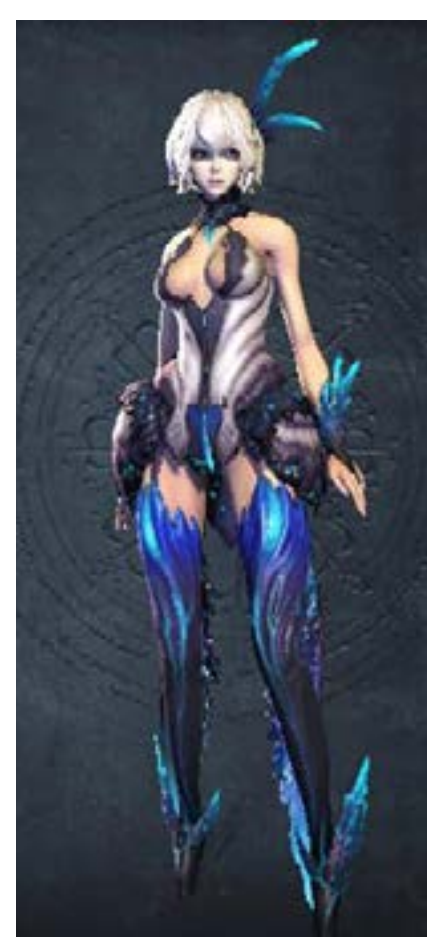
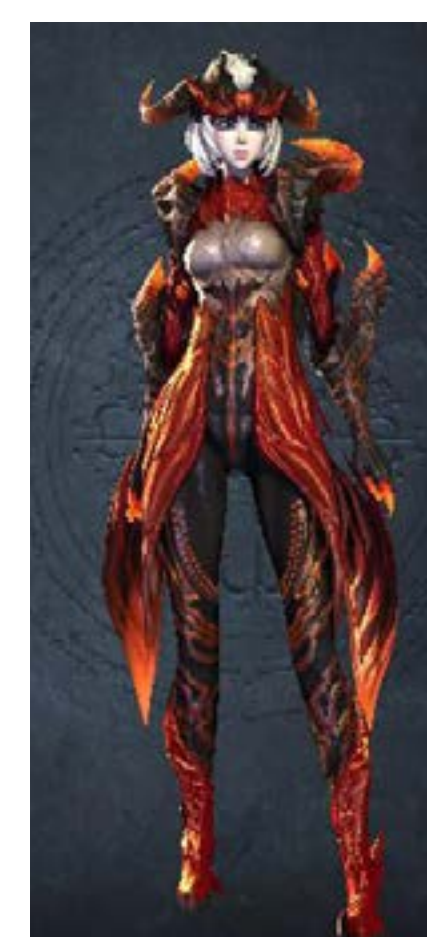
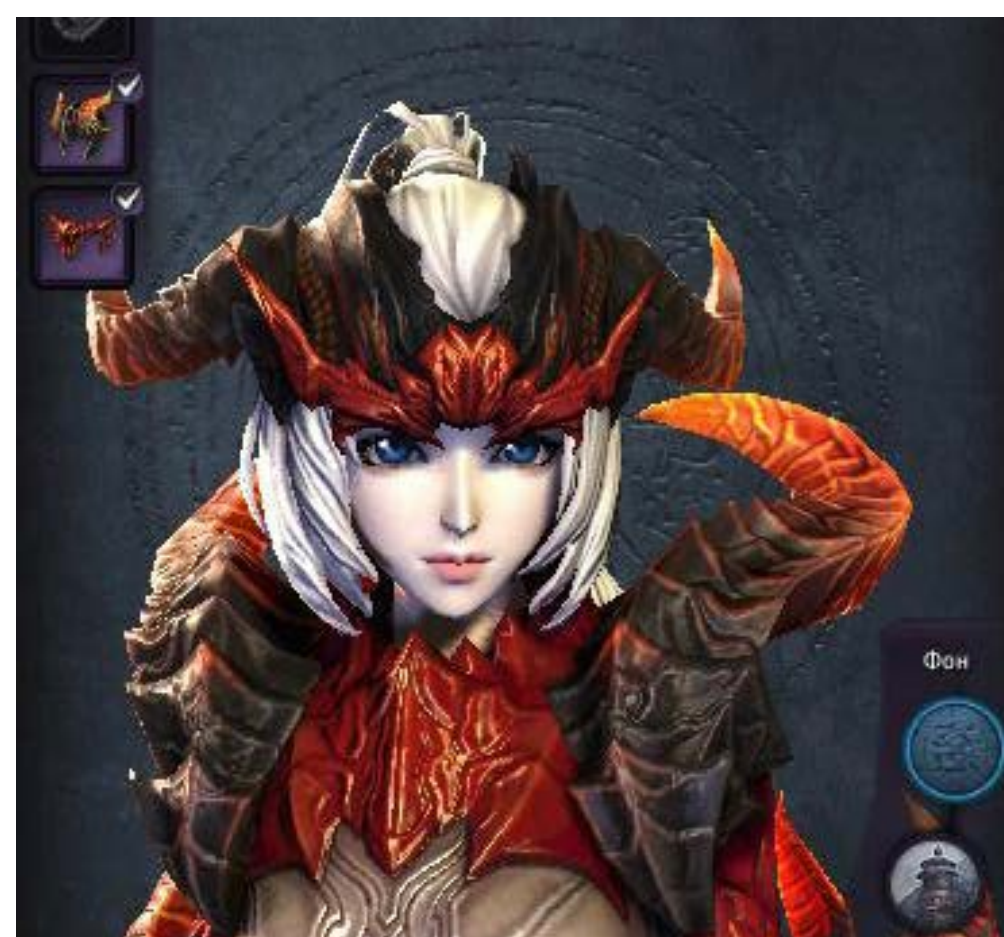
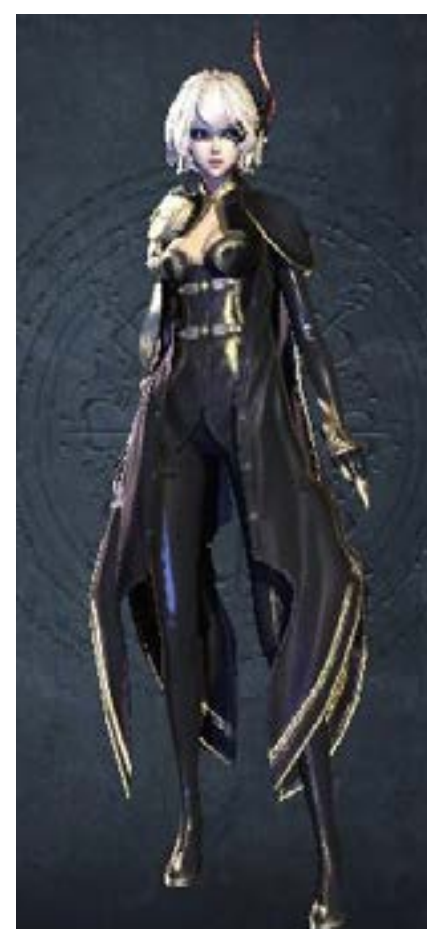
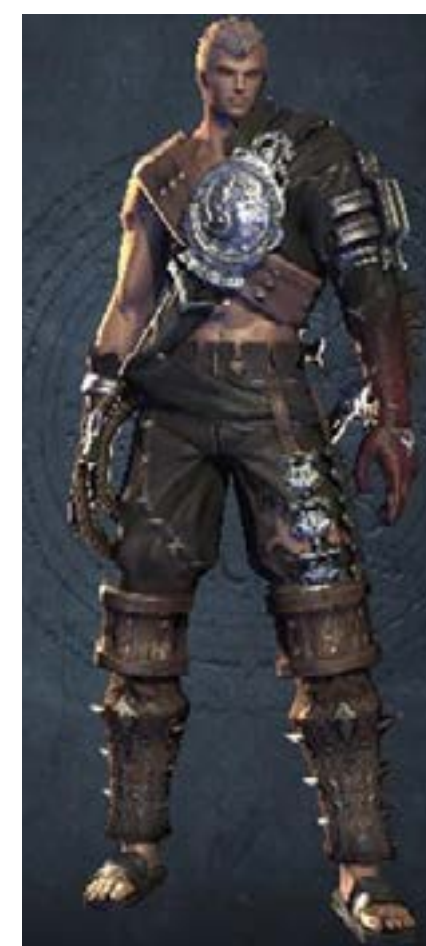
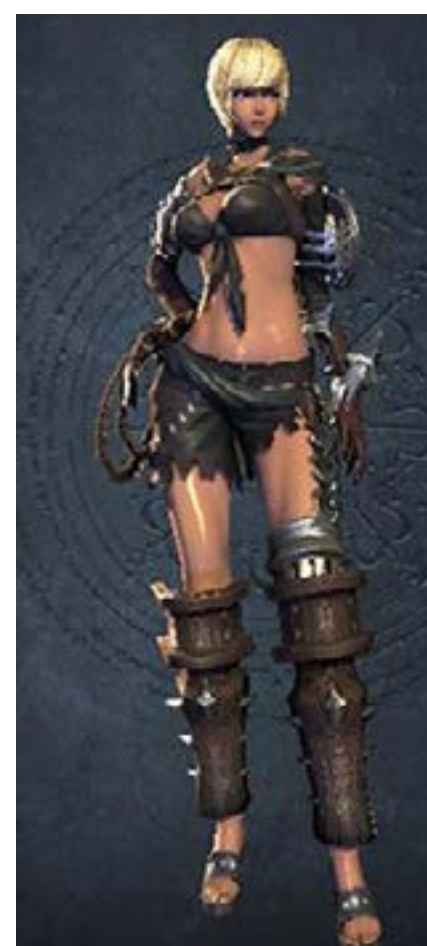
На 36 уровне открывается доступ в сложное подземелье фиолетового грейда — Древнюю гробницу. Здесь же можно заполучить отличный костюм.

Костюм полностью повторяет элементы главного босса в Древней гробнице и падает только с него. Эпичность придают торчащие рога. Герой как будто на мгновение сам становится Повелителем пламени, будь то шэн или лин.

Следующим по красоте и утонченности становится наряд Небесного волка с Равнины изобилия.

Его можно получить из рулетки на Волчьих холмах. Неподалеку от колеса удачи в Трактире на холме находится босс, которого нужно убить.

Перья, хвосты и нежные цвета предают костюму особенную элегантность. Нельзя не заметить, что и босс, которого мы убиваем, также красив и грациозен.



Культура

Прокачав своего персонажа до локации «Озеро полумесяца», мы можем приодеть его в наряд Хозяина приливов, который в сочетании с очками чем-то напомнил мне антураж фильма «Матрица», только в более современном исполнении. Костюм выбивается также с рулетки.

Завершает список самых сочных костюмов VnS элитный наряд Восточного братства, который тоже наполовину состоит из перьев.

Добыть очаровательный наряд можно в данже «Бухта Акулы» на 4 персонажа с последнего босса. Почти такой же костюм, но иной расцветки, падает с сундука в Сумрачном лесу после убийстве Дракона Ядовитого ветра.

Разобравшись с героями, можно перейти к котам. Тут я хочу подчеркнуть, что самый милый и естественный вид для них — без какой-либо одежды вообще. Шерстку, цвет глаз, телосложение — все можно поменять у помощника парикмахера в трех крупных локациях. Но это лишь мое мнение, а выбирать уже вам. Не могу пройти мимо только одного костюма для кота, который можно было приобрести за летнюю монету, добываемую из сундука в шопе — милого и смешного наряда лягушки.

Мой топ-5 нарядов:

5 место - Наряд Небесного волка

4 место - Наряд Хозяина приливов

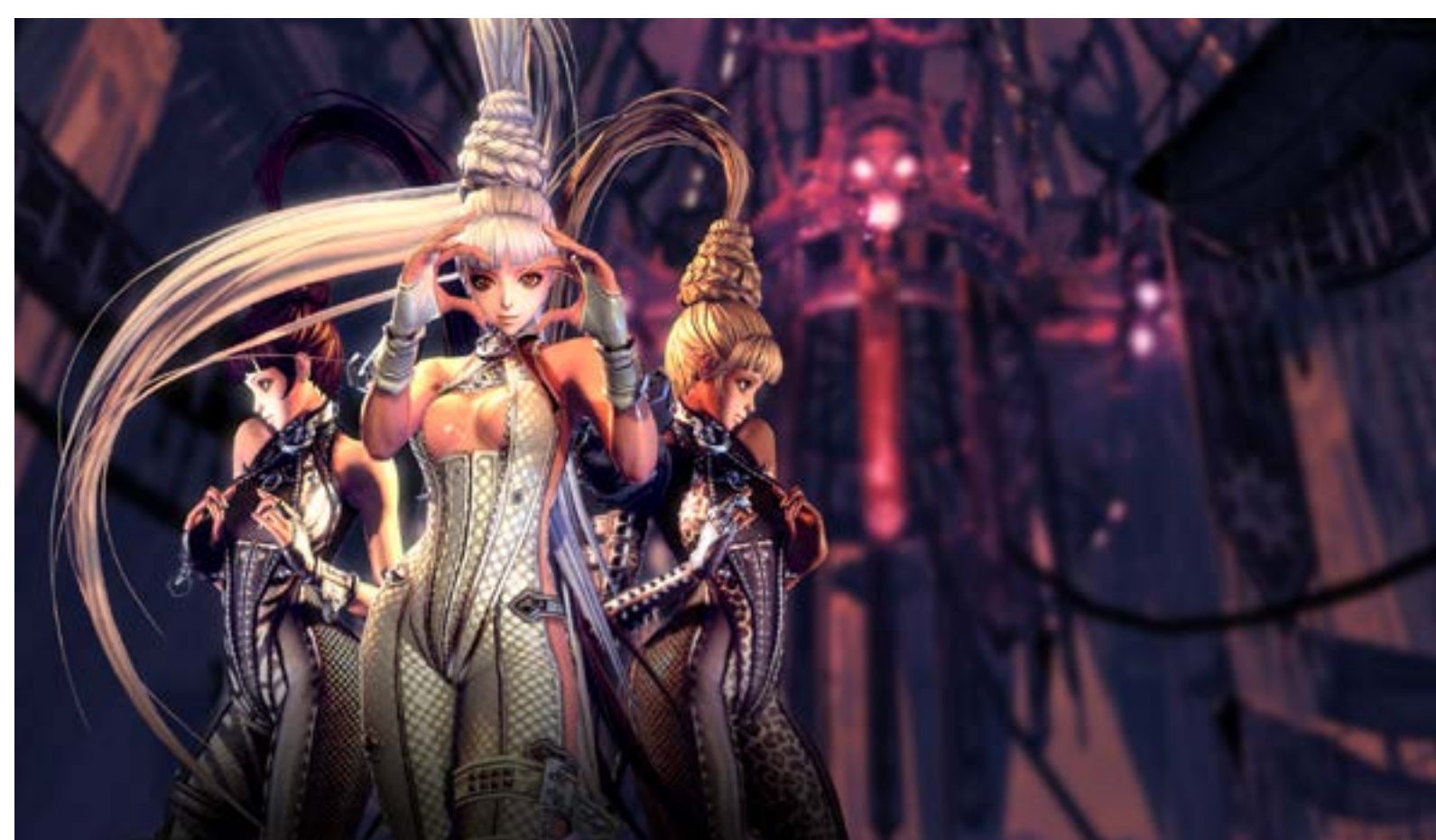
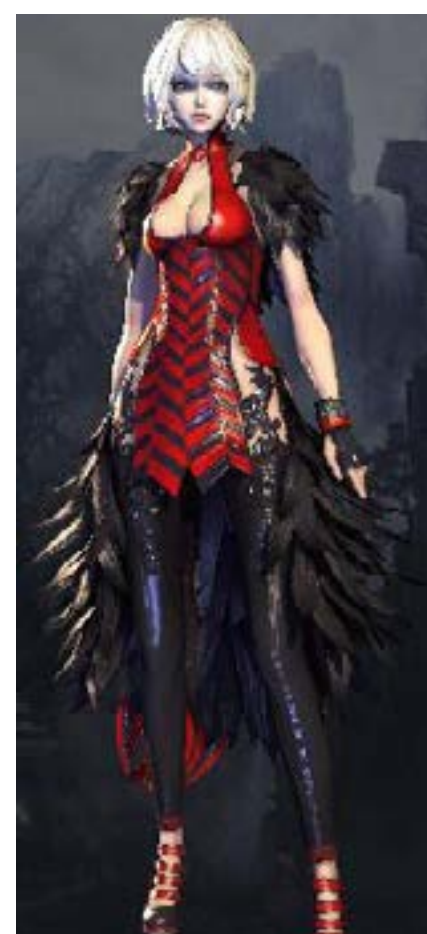
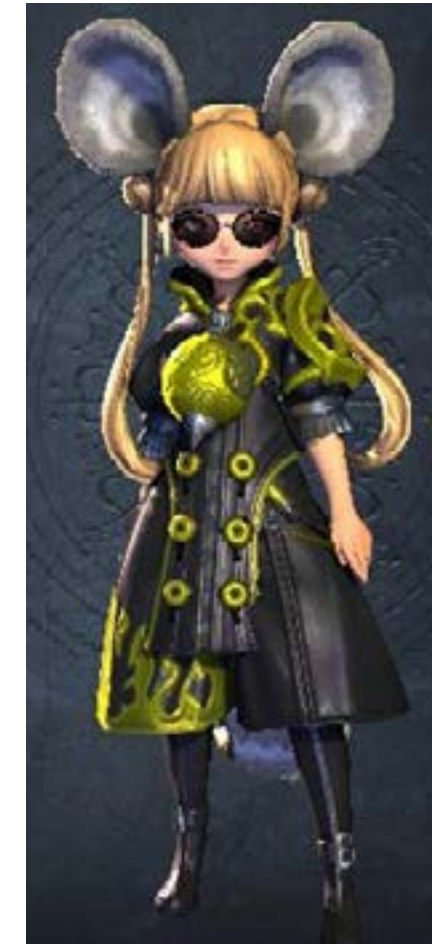
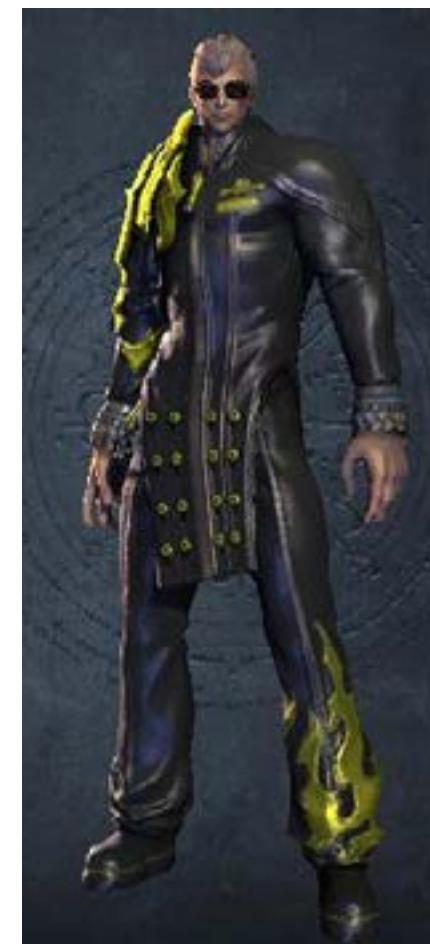
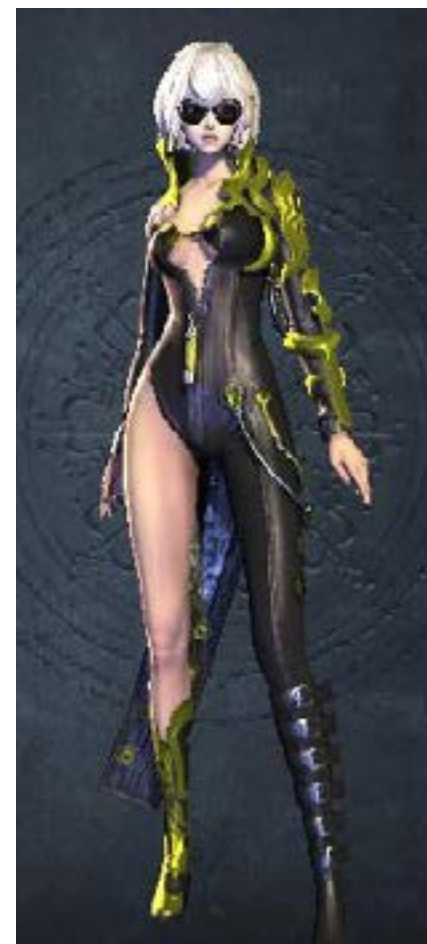
3 место - Белое пламя

2 место - Элитный наряд Восточного братства

1 место - Костюмы сестер Бухты акулы

Наряды сестер я не описывала выше. Они появились тут как сюрприз для тех, кто читал статью до конца и задавался вопросом «А где же мой любимый наряд?». Получить костюмы можно в «Бухте акулы» на 4 человека или в «Темной бухте акулы» в виде купона с боссов-сестер, а затем обменять у NPC на сам наряд.

В заключение делюсь ссылкой на [корейский сайт](#), на котором вы можете посмотреть все актуальные костюмы азиатской локализации.





ЛЕТНИЙ ТОП BLADE&SOUL

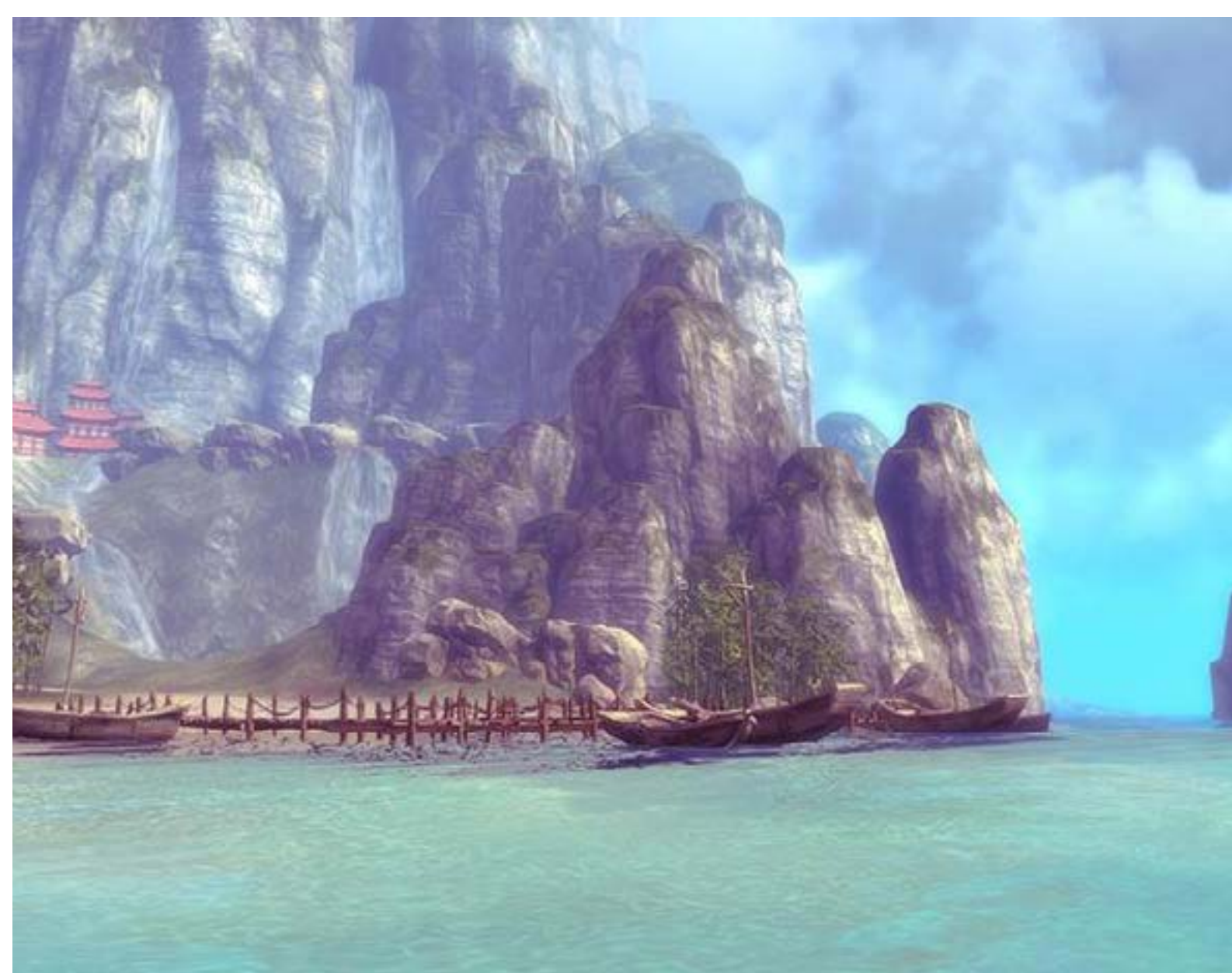
Журналист - VsemBobra. Иллюстрация - Noonoi.

Наша страна огромна: пока одни таят на солнце, проклиная жару и воюя за каждый сантиметр в тени, другие не выходят на улицу без зимней куртки, мечтая лишь о том, чтобы снег растаял хотя бы на недельку. Но везде, от Калининграда до Петропавловска-Камчатского, чувствуется атмосфера лета – самого любимого времени года многих людей.

И если в России и остальных странах нашей локализации лето капризно и обидчиво, как маленький ребенок, то и дело норовя облить жителей дождем или закидать градом, то есть одно место, где это время года постоянно и не привередливо. Как многие уже могли догадаться, я говорю о мире Blade&Soul.

5. Бамбуковая деревня

Открывает топ первая локация, в которую попадает игрок после обучения – любимая многими Бамбуковая деревня. Посмотреть здесь есть на что: тут тебе и море с чистыми пляжами, и бамбуковые леса, в тени которых можно насладиться прохладой и перевести дух, и прекрасная архитектура с большими домами и таверной.



4. Долина великих скал

На четвертом месте моего сугубо субъективного топа расположилась великолепная локация, красоту которой, к большому сожалению, многие не замечают. Говорю я о Долине великих скал. Монументальные скалы и руины древних статуй приводят в восторг, а прозрачные воды небольшого озера так и манят искупаться. Если, конечно, удастся отогнать пронырливых монстров.



3. Озеро старой луны

Посреди жаркой и сухой пустыни, которую не зря прозвали Землями мучеников, раскинулся настоящий оазис, излучающий жизнь. После долгой дороги любой путник может искупаться в теплом озере и отдохнуть в тени высоких пальм, любуясь на архитектуру величественных храмов и статуй. Но не все так просто, и оазис так же смертоносен, как и сама пустыня. Не самое лучшее место для туриста, но бывалым воинам бояться точно нечего.



2. Волчьи холмы

Зеленые луга, радужное небо, причудливые цветы, тянущиеся ввысь... Да, я говорю о Волчьих холмах, заслуженно получивших серебро в этом топе. Локация изобилует яркими красками и прекрасными созданиями. Даже смертоносные волки, тигры и медведи выглядят необычно привлекательно, что уж говорить о соблазнительных девушках из местного племени.



1. Озеро полумесяца

И первое место занимает самая радостная и миролюбивая локация — Озеро полумесяца. Здесь не покидает ощущение праздника и карнавала, ведь именно они являются визитной карточкой этого райского уголка.

Топ, как и статья, подошел к концу, однако лето еще далеко не закончилось. Поэтому у вас есть уникальная возможность провести его, как следует. А домоседы могут искупаться в море одной из локаций Blade & Soul. И пусть оно пиксельное, разве этого кого-то заботит?





ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ, ИЛИ КАК СТАТЬ «ЗВЕЗДОЙ»

Журналист - Avgust74. Иллюстрация - Aligir.

Ни для кого не секрет, что в любой ММО очень много «вредных» игроков, и не менее часто они попадают в группу к доброжелательно настроенным людям. ВnS — не исключение. Кто-то пакостит, потому что еще не очень хорошо разбирается в игре, кто-то делает это намеренно. Итак, данная статья для тех, кто хочет получить звание «лучшего» игрока года (адекватным и вежливым индивидам читать запрещается).

Если вы решили быть вредным с самого начала, тогда при создании персонажа, на стадии выбора класса и расы, закрывайте глаза и хаотично перемещайте курсор и нажимайте мышкой, куда попало — пусть небеса решат, за какой класс вам играть. После, в редакторе персонажа, вы можете раскрыть свой потенциал творца, который, несомненно, спрятан глубоко внутри. Лин-сапог с головой, размером и цветом, напоминающими арбуз — почему бы и нет. Фэн — шпала с огромными руками-граблями — конечно! Оставьте ванильных мальчиков и соблазнительных девочек слюнякам без вкуса и фантазии. И не забудьте придумать персонажу какое-нибудь запоминающееся авангардное имя.



Создавая персонажа, не стесняйтесь черпать вдохновение из киноклассики

Наконец, экстравагантный персонаж, на которого вы потратили несколько часов, а, может, и пару минут своего бесценного времени, вышел в огромный и удивительный мир. Сразу стоит уяснить одну простую истину — этот мир жесток, каждый сам за себя, все только и ждут, как бы подстроить подлянку. Поэтому существует некий свод правил, которого настоятельно рекомендуется придерживаться.

Мир

- Никогда не слушайте чужих советов, будь то рекомендации по билду умений или сету триграмм, не ведитесь на стадное чувство. Помните, вы — ТОП VnS (в будущем), ни у кого нет такого опыта и таланта, и в советах вы не нуждаетесь.
- Не читайте умения своего класса, а уж тем более не заморачивайтесь над составлением билда. Зачем это делать, когда игра сама предложит целых 3 автобилда?
- Выполняя квесты, никогда не кидайте и не принимайте группу, ведь в пати все деньги и опыт делятся на сопартийцев!
- Если вы захотели написать что-то в чат, обязательно пишите капсом.
- Заходя в лобби арены, помните: те, кто в бронзе и серебре — биомусор, люди, которые, кроме как мобов, больше никого убивать не могут; те, кто в бриллианте — прыщавые затворники без личной жизни, сидящие на макросах и родительском обеспечении.
- На арене 3x3 никогда не выходите на помощь, берегите силы и ХП до собственного звездного часа. В то же время, если товарищи не приходят к вам на подмогу, напомните им, что на этой шахматной доске главная фигура — вы, а они для того и попали в эту группу, чтобы прислуживать.
- Вступив в клан, ни в коем случае не сдавайте взнос в банк гильдии — вас тут же исключат и доберут нового дурочка. Вместо этого, зайдите в голосовой чат боевой школы (если такой имеется), найдите комнату «Афк» и сидите там. Таким образом, к вам никто не докопается по поводу того, что вы не проявляете активность.



Не заморачивайтесь над билдами и эквипом



Не делитесь. Нет, не так. НЕ ДЕЛИТЕСЬ



Верьте, что топовые игроки арены выглядят именно так



Избегайте общения с соклановцами

Группа

- Вступая в группу, ни с кем не здоровайтесь и не общайтесь — вы не на светской беседе.
- Время — деньги, следовательно, быстрый проход инста — больше денег. Никогда никого не ждите и ни за кем не возвращайтесь. Сопартийцы, если они не дураки, должны понимать: времени совсем нет — вам еще мир спасать.
- Почаще подкидывайте боссов и монстров в воздух, ведь почти у каждого класса есть один-два скилла для этого. Логика проста: пока босс или монстр висит в воздухе, он ничего сделать не может, следовательно, каждый подброс — неоценимая поддержка группе. И не обращайтесь внимание на ругань от членов пати.
- Совсем не обязательно бить проходных мобов и расчищать дорогу к боссу. Такому высококлассному и прокачанному игроку нет смысла тратить на сие занятие свои силы. Пока холопы расчищают путь до босса, вы можете сходить за чаем или просто постоять в сторонке.
- Рольте абсолютно все, даже если оно вам не нужно, а особенно если сопартийцы просят уступить какую-то вещь. Благотворительный фонд пусть ищут в другой группе, а вы потратили личное бесценное время и силы, так что имеете полное право на лут. Даже если это женский парик, а вы играете за мужского персонажа...
- Никогда не берите в группу персонажа, у которого уровень/характеристики меньше ваших, скорее всего он станет «вагоном». Передайте ему, что группа лузеров/нубов — следующая после вас.
- Если вы увидели, что член группы умер, не забудьте написать, что он дно и рак, дать пару советов по игре, в том числе порекомендовать удалить клиент с компьютера и пойти играть в «Веселую ферму».
- Если вас просят перекачать пару скиллов по другой ветке или не использовать какое-либо умение в определенный момент, аргументируя тем, что для группы так будет лучше — сразу шлите такого умника куда подальше! Кому, как не вам, знать, как лучше играть, а лакеев пусть ищет в своем френд-листе.



Никогда и ни с кем не здоровайтесь...



... и ни за кем не возвращайтесь.



Не тратьте время на мобов: этим займется остальные



Не берите с собой «нубов»

Фракция

- Война есть война, поэтому, как только увидели игрока противоположной фракции в костюме, кидайтесь на него, даже если он ниже вас по уровню (тем более, если он ниже вас по уровню), даже если вы находитесь в данже, а вражина – сопартиец. Война – грязное дело, а победителей не судят.
- На более поздних фракционных локациях надо быть аккуратнее. Не стоит сразу нападать на иродов. Подождите, пока враг начнет драться с мобами или отвлечется на сбор квестового предмета – так ваши шансы на победу увеличатся. Это тактика.
- Соберите группу единомышленников и отправляйтесь искоренять неверных, что дали слабину и ступили на ложный путь. Ходят легенды о героях, которые могут выцеплять предателей прямо с места воскрешения в Сумрачном лесу, пока те еще прогружаются.
- Видите, что фракционного дракона начали танковать, а люди стоят по краям и смотрят? Начинайте бить дракона первым! Никого не слушайте, и если вдруг дракон переагрится на вас, убегайте со всех ног, попутно объясняя в чат танку, какое он дно, и что не мешало бы ему выпилиться из игры.
- Если вы мастер призыва или духов, прокачайте своему пету агр и по откату сажайте на него дракона. Абсолютно все скажут вам спасибо, т.к., пока агр висит на питомца, танк может отдохнуть, выпить банку ХП/чая/кофе и успокоительного.
- Во время фарма дракона почаще юзайте умения контроля, ведь тогда злобная животина не сможет использовать свои скиллы, следовательно, добрая половина фармящих не умрет и, как только вас найдет, непременно отблагодарит.

Придерживаясь этих нехитрых советов, вы в мгновение ока станете самым известным игроком российского сегмента BnS, а, возможно, ваша слава выйдет и за его пределы. Простые смертные при виде вас будут рукоплескать, а враги забиваться в самый темный угол.



Подготовьте ответ, на случай, если вам скажут, что вы что-то делаете не так



Знайте: лоулвел вражеской фракции - лучшая цель



Начинайте бить дракона первым и никого не слушайте



Успех обеспечен!



FUNNY BLADE&SOUL

Журналист - Акатафари. Иллюстрация - Paleno.

Прекрасен и незабываем мир Blade&Soul. Он полон сражений, противостояний, интриг и различных переживаний.

Однако в этом мире также есть место веселым историям, нелепым ситуациям и захватывающим дух приключениям. Каждый из нас делится с окружающими, чем может: кто-то снимает видеоролики, кто-то пишет фанфики или стихи, кто-то создает чудесные скрины.

Но есть и те, кто предпочитает выражать юмор в мемах.

Мем (от англ. теме, читается как мим), также известен как медиа-вирус — это идея, образ или любой другой объект нематериального мира, который передается от человека к человеку вербально, невербально, через интернет или как угодно еще.

Мы собрали для вас лучшие мемы, относящиеся к нашей игре. Уверены, многие вспомнят в них себя или ситуации, в которые им доводилось попадать. Отдельное спасибо всем модераторам и подписчикам группы «Funny Blade&Soul» за юмор и веселье!



*Дракона бьем минут 15,
И вроде нет врага вблизи,
Но сзади куст внезапно крикнул:
«Али!»*



Развлечения



Не забывайте кормить своего кота, ведь порой от него зависит ваша жизнь.



Без кота и жизнь не та.



Ю Ран мне в койку! да я же...



Евгений Верлиенко
меня щас 8 котов молотками забили ==

Не играющим в BnS, наши фразы кажутся странными





История о том, какими будут Мастера ци.



КОГДА УВИДЕЛ ЦЕНУ МОРФА НА 50 УРОВНЕ



А эта история о том, как мы все ждали хороший пинг, чтобы быстро и легко фармить.



Ну, и напоследок, вы помните, как многие из нас мечтали о халявном НРД?



ТЕСТ НА ВЫБОР ФРАКЦИИ

Журналист - VsemVobra. Иллюстрация - Aniero.

Этот тест может пройти любой, у кого есть под рукой карандаш/ручка и листок бумаги. Если же таковые улизнули в неизвестном направлении, то подойдет Paint и мышка. Хотя поистине творческая душа может исхитриться и не так, а этот тест весьма творческий.

Для прохождения теста нужно совсем немного: изобрази себя, а точнее своего персонажа, зерг и ядовитого дракона. Можно рисовать схематично, но если хочешь поразить всех своим талантом, то я благодушно разрешаю создать шедевр уровня Рубенса или да Винчи. Ну, и поделиться своим творением не забудь! Сюжет рисунка может быть любым, тут все зависит от твоей фантазии.

Важно! Рисунок необходимо раскрасить или схематично обозначить принадлежность всех персонажей к какой-либо фракции, однако разрешено указать персонажей, которые не принадлежат ни к одной из сторон конфликта. Речь идет об основных игровых фракциях: Хончон и Мурым.

Результат (не смотри раньше времени;)))

Персонаж — твое отражение собственного игрового «я».

Персонаж стоит в стороне и не обращает внимания на зерг и дракона, но при этом принадлежит к какой-либо фракции — отрешенность от жизни на сервере и нежелание ввязываться в серьезные разборки.

Персонаж не принимает участия в событиях на рисунке и не принадлежит к какой-либо фракции — ты не считаешь нужным не только принимать участие в войнах фракций, но и вообще выбирать какую-либо сторону, решив познать вселенскую истину миролюбия.

Персонаж убегает от зерга — в твоей душе определенно затаился страх перед большой толпой игроков. На это может быть много причин: от слабого компьютера до давнего страха из нубских дней, когда большой и страшных зерг переехал твоего маленького и слабого персонажа.

Персонаж нападает на зерг — отражение бесстрашия и целеустремленности с пикантными нотками отваги и слабоумия.

Персонаж нападает на дракона в одиночку — те же качества, что и в предыдущем пункте, но приправленные большой дозой суицидальных наклонностей с перчинкой агрессии.

Персонаж бьет дракона вместе с зергом — единение с обществом против могущественного врага, сильное чувство социальной значимости и самоопределения себя винтиком в большом механизме.

Персонаж старается отагрить дракона с вражеской фракции на себя — вероятнее всего ты из тех, кто желает идти против системы, однако стоит учитывать, что в скором времени система непременно настигнет и щедро наградит уловом лещей.

Зерг — отражение серверного общества.

Большой зерг одной фракции — серьезная опасность на сервере в виде перевеса сил в сторону одной фракции. Но если ты принадлежишь к этой стороне, опасаться нечего, в противном случае нужно сменить фракцию или мириться с ролью отчаянного камикадзе.

Зерг, принадлежащий к разным фракциям — внутренний конфликт игрока, созданный неспособностью выбрать одну из сторон. Однако, вероятнее всего, это проявление обычного креатива.

Зерг бьет дракона — серверное общество прогнулось под жадной наживы, всех охватила кристальная лихорадка. Грядет новое обновление с необходимостью точить оружие.

Зерг убивает слабого игрока — в тебе затаился страх перед вооруженной до зубов толпой, хотя, признаться честно, во мне тоже.

Ты побеждаешь зерг — невероятная сила духа и смелость? Нет, просто у тебя отличная фантазия и завышенное ЧСВ.

Ядовитый дракон — олицетворение фракционного противостояния.

Дракон слаб, на него нападает зерг — противоположная зергу фракция находится в состоянии полного подавления и, трусливо спрятавшись в закоулках сервера, отсиживается в ожидании супермена.

Дракон нарисован схематично и/или не принимает участия в сюжете рисунка — игрок абсолютно не заинтересован в крабстве кристаллов и фракционных квестов, вероятнее всего гол как сокол.

Дракон доминирует и убивает зерг и/или персонажа — противоположная к зергу фракция настолько сильна, что смогла приручить дракона. Вероятнее всего это произошло под действием одного весьма известного мультфильма про драконов и их приручение.

Дракон миролюбиво смотрит на всех игроков — временное примирение фракций. Однако стоит обратить внимание, что за этот период бездействия дракон /читать «противоположная фракция»/ наберется сил и заготовит порцию отличных лещей.

Дракон не нарисован — твой художественный потенциал столь же мал, насколько огромна лень. Против обратно пропорциональной зависимости не пойдешь.

Выбор фракции игрока — с этим все предельно просто.

Твой персонаж фракции Хончон — твоя фракция Хончон.

Твой персонаж Мурым — фракция Мурым.

Персонаж не принадлежит ни к одной из фракций — ах, ты ж, не определившийся перебежчик!

Не столь важно к какой именно фракции ты принадлежишь, главное, чтобы пуха была вточена на максимум, да руки росли из нужного места. Для чего же был тест? Забавы и рисунков ради. Всем вдохновения и хорошей игры!