

한자

반죽
No. 5.08

СОВЕТЫ ПО ЖЕЛЕЗУ
НЕ ДАЙ FPS ПРИУНЫТЬ

ПРЕПАРИРУЕМ РАНДОМОВ

ЛИНЫ, ЛИНЫ, ЛИНЫ И... ГОРОСКОП

ОГЛАВЛЕНИЕ

Новости

Хроники Нарю..... 3

Интервью

ON AIR: жизнь стримера.....5

Киберспорт+PvP

Сладкий миг победы..... 8

Наука

Маленький народ с большой историей.....11

Дуо игра: по данжам напару..... 19

Не так страшен AFK, как его малюют.....22

Рандомы в группе: стоит ли бояться.....26

Перса маслом не испортишь..... 28

PvE или PvP.....32

Игровой ПК – мечта или реальность?.....36

Психология

Исповедь задрота..... 44

Школьная пора..... 47

Культура

Тайная история.....50

Бей или беги.....55

По одежке встречают.....59

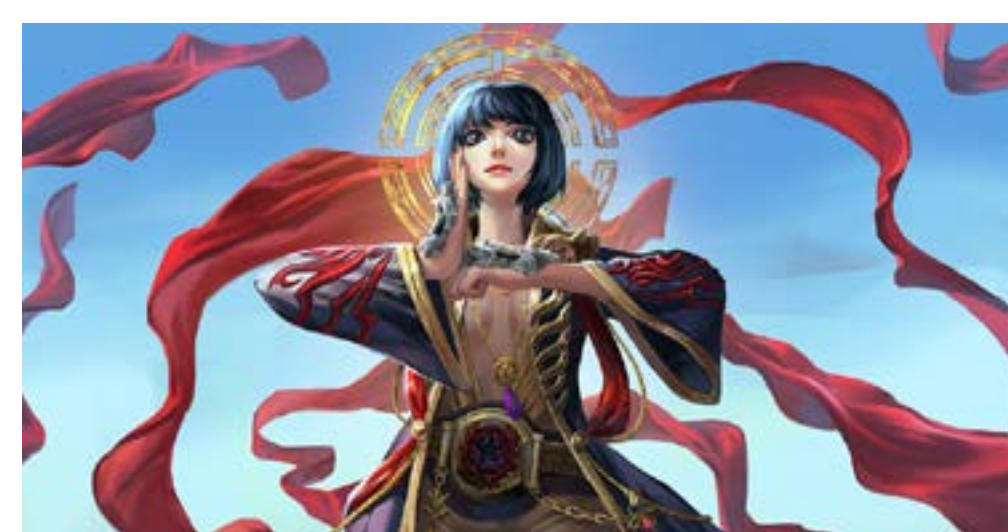
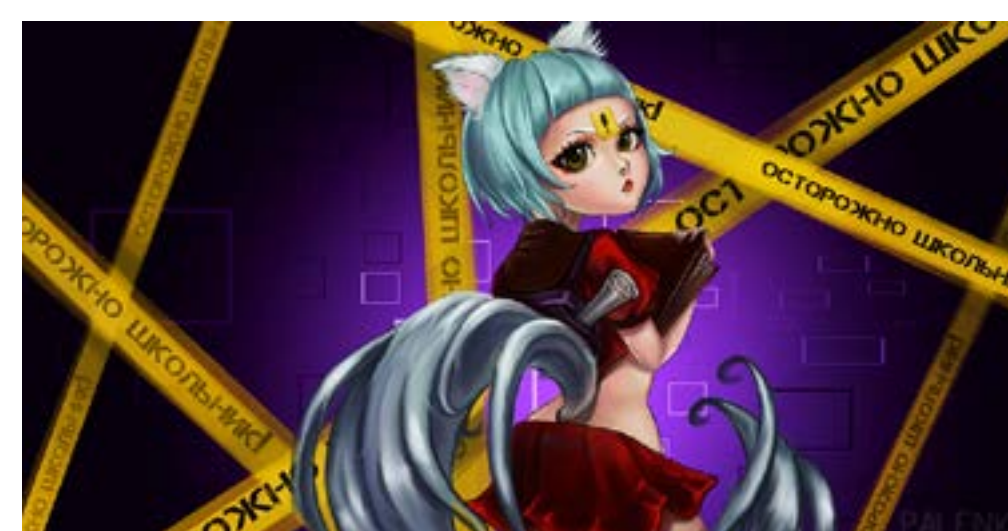
Глава 1. На волосок от смерти.....61

Развлечения

«Смак» в Blade & Soul.....67

Гороскоп на осень.....74

Тест «Править или подчиняться?».....77



НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Редактор: Mig777

Журналисты: Kotofeika, Люциф, Soilley, Silver Cat, Crowlay, Dar, Zeitnot, Xeimdall, Ли Хёри, Liloshire, VsemBobra, Takenava, СуровыйНяша, Yumeko, Акатафари, xZakeNx, Mig777

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

PDF-версия: Бланш



ХРОНИКИ НАРЮ

Журналисты: Kotofeika, Люциф

Лето подошло к концу. Для игроков оно значило многое: мы смогли опробовать долгожданный класс и поучаствовать в море ивентов, мы слезно просили ВКР о снисхождении и запасались красивыми купальниками. Август, последний месяц лета, оказался одним из самых запоминающихся в сезоне.

- 21 июля** Нас начали знакомить с информацией по глобальному обновлению «Белые Горы», где рассказали об изменениях в скиллах, морфе, бижутерии, данжах, о новом PvP-режиме бхб, боссах и луте.
- 23 июля** Появилась информация о долгожданном ивенте с купальными костюмами. Почти месяц игроки любовно точили рыбку, плакали над сломанным оружием и кусочками коралла. Особые же везунчики запаслись и купальниками на память, и камушками с ивента.
- 26 июля** Была проведена профилактика на серверах, запущен ивент с купальниками, обновился игровой магазин, была добавлена новая функция исключения из группы в данжах по просьбе игроков. Расе фэн вернули прежний бег.



Новости

- 28 июля** На форуме был запущен конкурс фанфиков на тему «Первый бой».
- 2 августа** После профилактики, на серверах включили новую рулетку до 16 августа, добавили шкатулку, в которой можно получить купон на костюм «Алый мотылек».
- 6 августа** Объявили о запуске нового конкурса по обработке скриншотов.
- 12 августа** Была опубликована пятиминутка, в которой раскрыли подробности морфа в Белых Горах, озвучили решение по макросам и информацию по отборочным соревнованиям турнира по Blade & Soul.
- 17 августа** Стало известно о фанатском турнире, который пройдет 3-4 сентября.
- 20 августа** Прошла вторая оффлайн встреча игроков в Москве. На этот раз в Парке Горького.
- 23 августа** Произошло одно из самых ожидаемых событий — наконец-то, были установлены Белые Горы! Все то, о чем игроки читали ранее, теперь можно пощупать самим в игре.

Тем временем, на корейских серверах жизнь тоже не стояла на месте.

В Корее, в рамках обновления, был введен еще один данж, рассчитанный на 24 человека — Лабиринт бастардов, вход в который расположен в Небесном городе.

Добавили легендарное PvP багуа (классовое, для каждого класса — своя картинка) с Арены китов (6x6).
Данный набор можно получить только за очки новой арены.

Были внесены изменения в умения некоторых классов, а именно, переработали их скиллы Хранителя, которые активируются при бафе Мастера духов «Крылья духов».



Костюм «Алый мотылек»



Встреча игроков 20-го августа



Масштабное обновление «Белые горы»



ON AIR: ЖИЗНЬ СТРИМЕРА

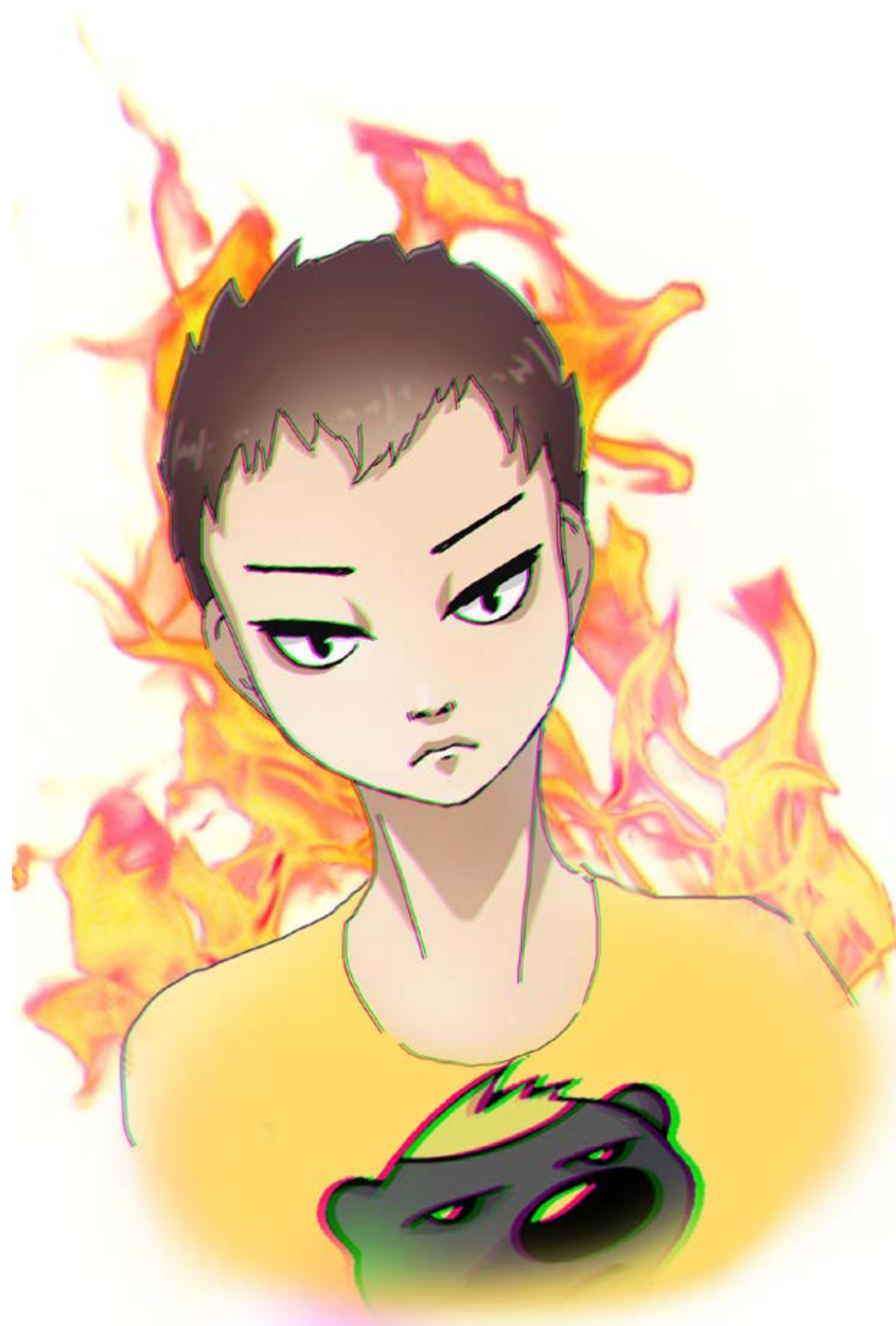
Журналист: Soilleу. Иллюстрация от Shiyuki

Каждый, кто хоть раз проводил время в онлайн проекте, слышал о стримерах. Всегда впереди, бойкие и обаятельные, от них не скрыть свежую информацию. С ними вместе можно пошутить, «погореть», узнать что-то полезное. Ты, да, именно ты, хотел бы попробовать себя в этом нелегком деле, но не можешь собраться с мыслями и сделать первый шаг? Тогда читай внимательно, тут обязательно раскроют парочку секретов и хитростей!

В этот раз под прицел попал **Kudzo** — спортсмен, комсомолец и просто классный стример. Он стоически выдержал испытание 1000 и 1 вопросом, что, иногда, намного сложнее разных PvP-баталлий.

Расскажи о себе. Чем занимаешься в свободное от игр время? Есть ли хобби? Какие жизненные цели ставишь перед собой?

Меня зовут Николай, а никнейм Kudzo либо Кузя. Тут как кому больше нравится. Так совпало, что моя работа и хобби находятся в одной сфере, и это GameDev. Еще со школы увлекался различными играми в жанре MMORPG, первой из которых была Ragnarok Online.



Со временем понял, что хочу не только играть, но и работать в этой сфере. Сейчас тружусь на игровом портале GameGuru и отвечаю за связи с блогерами и стримерами.

Жизненные цели — хороший вопрос. Хочу стать популярным стримером, который делает качественный контент для своих зрителей.

Что больше всего нравится в MMO-проектах? Что подтолкнуло начать карьеру стримера?

В MMO-играх для меня самое крутое — это атмосфера общения. Это может быть как маленькая конст-пати, так и гильдия со своими мема-сиками и шуточками за 300.

Что касается моей карьеры стримера, начать я хотел давно, но все как-то не решался, стеснялся. Но потом собрался и начал понемногу стримить. Не без помощи моих любимых зрителей купил себе хорошую веб-камеру, а со временем обновил и микрофон. К тому моменту уже делал эфиры и подкасты на игровом радио Grind.fm, и к старту альфа-теста Blade & Soul мне предложили постримить данный проект. От такого шанса я просто не мог отказаться.

Что больше всего раздражает в стримерстве, а что нравится?

Скорее не раздражает, а расстраивает отсутствие времени, поскольку этот параметр напрямую влияет на качество стримов. Очень сложно совмещать нормальную работу и стримы. По факту, я работаю на двух работах, ведь стрим требует максимум времени.

Нравится общение со зрителями. У меня сейчас не очень большая аудитория. В ней есть как простые ребята, так и заядлые тролли, куда же без них, но я благодарен им за то, что они выбрали мой канал. Не важно по какой причине человек заглянул на стрим. Я хочу держать марку, общаться со своими зрителями — в этом и заключается работа стримера, как по мне, делиться позитивом с теми, кто выбрал тебя из тысяч других.

А еще то, что все происходит в живую. Люди видят как мой горящий очаг во время слитых арен, так и смешные танцы, когда удается затащить.



Не важно по какой причине человек заглянул на стрим. Я хочу держать марку, общаться со своими зрителями — в этом и заключается работа стримера, как по мне. Делиться позитивом с теми, кто выбрал тебя из тысяч других.

Жизненные цели — хороший вопрос. Хочу стать популярным стримером, который делает качественный контент для своих зрителей.

У тебя довольно много проектов. Как часто будешь заглядывать в Blade & Soul?

Тут, наверное, нужно ответить любимой фразой российских локализаторов: «Как только, так сразу», — но нет. В данный момент я жду выхода патча с Белыми горами, ну и периодически захожу в игру поделаться дейлики. К сожалению, из-за работы сложно уделять много времени игре.

Есть ли у тебя любимый герой в Blade & Soul?

Банально, но мне в целом нравятся все персонажи. А так, Ю Ран, пожалуй, больше всего.

Это все латексная магия ее костюма! Кого выберешь: Чин Соа, девушку с внушительным ружьем, или Дан Эволь, даму без глаза, но при остром клинке?

Определенно, Чин Соа по двум причинам: первая — я хантер в душе, практически во всех проектах играл за стрелков, и вторая — очень жду появления чего-то похожего в игре.

Какой самый любимый класс? Кто в поединках доставляет больше всего боли?

Пока в игре нет аналога стрелка, играю за «дровосека», он же Мастер секиры. На арене из-за своей криворукости страдаю от Мастеров кунг-фу и призыва. Хотя, если подумать, то от Мастеров крика «али-али» сгораю почаше.

Не за горами чемпионаты по Blade & Soul. Какие делаешь ставки на этот счет?

Чемпионат по Blade & Soul — знаковое событие для нашего комьюнити. Даже сам факт нахождения там игроков из нашего региона показывает многое. У наших ребят есть все шансы занять не самые последние места.

Хочешь что-то пожелать нашим читателям?

Друзья, поменьше вам раков в пати, отличного дропа, чтобы сервер не лагал, Мурим/Хончон на фракционных квестах не сильно надоедали. Чтобы Белые Горы вышли быстрее. Надеюсь, интервью было для вас интересным. И спасибо за внимание!

Какой самый любимый класс? Кто доставляет больше всего боли?

Пока в игре нет аналога стрелка, играю за «дровосека», он же Мастер секиры. На арене из-за своей криворукости страдаю от Мастеров кунг-фу и призыва. Хотя, если подумать, то от Мастеров крика «али-али» сгораю почаше.

Расскажи о самом забавном казусе, который произошел с тобой во время игры в Blade & Soul.

Один из забавных моментов случился, когда я в первый раз пошел на По Хваран, и во время объяснения ротации камера придвинулась к выдающимся возможностям 5 уровня девушки-Мастера кунг-фу. И я такой сижу, слушаю, а в голове «боиньк-боиньк». Стоит добавить, что это все было на стриме.

Поделишься секретами успеха с начинающими стримерами?

Ха, секретами, если б я их знал! Хотя, возможно, после этого интервью кому-то станет интересно посмотреть мои стримы. А если еще и на группу подпишутся, так совсем хорошо. Если серьезно — делайте хороший контент. Да, сначала у вас будет мало зрителей, но все приходит со временем. Постарайтесь найти свою фишку, то, в чем вы хороши. Главное — не бойтесь трудностей.



СЛАДКИЙ МИГ ПОБЕДЫ

Журналист: Silver Cat. Иллюстрация от Fantazyme

Blade & Soul Tournament 2016 KOREA SINGLE Season2

Подошел к концу второй сезон одиночного турнира «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season2». Напомним, что 8 и 15 июля состоялись бои между двумя составами 16. Игроки, одержавшие победу в прошлом раунде, встретились в четвертьфинале. 22 июля прошел следующий этап матчей.

Последующие бои первого сезона одиночного турнира состоялись 29 июля.

Подводя итоги, победителем «Tournament 2016 KOREA SINGLE Season2» становится JunHo Han, выступавший за Мастера клинка и выигравший призовой фонд в размере 10 млн. вон (9 тыс. долларов США). Второе место занял JinYou Park, представивший Мастера тени, выигрыш которого составил 5 млн. вон (4,5 тыс. долларов США). Третье место завоевал SinKyum Kim, Мастера ци, ставший обладателем 3 млн. вон (2,7 тыс. долларов США). И четвертое место – SangWook Kim, представивший Мастера тени, который унес с собой 2 млн. вон (1,8 тыс. долларов США).



Blade & Soul Tournament 2016 KOREA SINGLE FINAL

Но сражения на этом не заканчиваются. На Fever Festival, прошедший с 12 по 15 августа в Корее, состоялся финал одиночного турнира «Blade & Soul Tournament 2016 KOREA SINGLE FINAL». Бои выдались необычайно красочными и динамичными. Напряжение держалось вплоть до последней минуты матча и предугадать результаты было действительно сложно.

Одержав в финале беспорную победу, чемпионом Кореи по турниру «Tournament 2016 KOREA SINGLE» стал SinKyum Kim, выступавший за Мастера ци и получивший призового фонд в размере 20 млн. вон (18 тыс. долларов США). Второе место занял JunHo Han, представивший Мастера клинка, выигрыш которого составил 10 млн. вон (9 тыс. долларов США). Третье место досталось JeongHo Yoon, Мастеру стихий, который унес с собой 5 млн. вон (4,5 тыс. долларов США). И на четвертом месте расположился JinYou Park, представивший Мастера тени, получивший награду в 3 млн. вон (2,7 тыс. долларов США).

Blade & Soul Tag Tournament 2016 KOREA FINAL

Помимо завершения одиночного турнира, на Fever Festival также прошел финал по tag match – «Blade & Soul Tag Tournament 2016 KOREA FINAL». Не менее зрелищными и захватывающими выдались групповые бои. Игра каждой из команд зависела от реакции и мастерства их представителей. Нельзя также исключать такого фактора, как умения работать в группе.

И гордого звания чемпионов Кореи по турниру «Blade & Soul Tag Tournament 2016 KOREA» удостоивается команда GC Busan, ставшая обладателем призового фонда в 50 млн. вон (45 тыс. долларов США). Второе место заняла команда Winner, получив 25 млн. вон (22,6 тыс. долларов США). И третье место досталось команде MSG, выигрыш которой составил 5 млн. вон (4,5 тыс. долларов США).



А пока в Корее не утихают бои, мы не перестаем знакомиться с игроками русской локализации. И сегодняшним гостем стал представитель одного из сложнейших классов — Мастер кунг-фу, **Speaker**, житель сервера Рубин.

Как давно и какими классами играешь?

В Blade & Soul я начал играть на пиратском сервере примерно со старта. Первым классом был Мастер призыва, но через месяц игры он стал неинтересен, и захотелось чего-то более сложного. Поэтому, путем субъективной оценки системы сложности классов, мой выбор пал на Мастера кунг-фу.

Чем понравился Мастер кунг-фу?

Скажу честно, этот класс мне нравится именно из-за анимации его скиллов. Особенно круто выглядит аникансел комбинации 3RF. Данный класс способен дожить большинство скиллов противника и убивать, не выпуская из контролей. Но так как весь основной его урон идет с 3RF, то класс становится очень требовательным к пингу и рукам. К сожалению, в ближайших патчах кфм не будет получать большого усиления за счет легендарных умений.

Есть ли у тебя какие-нибудь проверенные тактики в PvP, или ты действуешь по ситуации?

Чаще всего я пользуюсь несколькими стандартными тактиками против конкретных классов. В остальном же всегда приходится подстраиваться под противника.

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

В данный момент наибольшую угрозу для меня представляют Мастера тени. PvP с ними я бы назвал скорее односторонним избиением. Еще бывают проблемы с Мастерами клинка. Но чем чаще они мне попадаются, тем проще с ними играть.

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

Чаще заглядывайте на арену.



На твой взгляд, есть ли какие-либо общие качества или умения, которые необходимы игроку для достижения высокого рейтинга, независимо от выбранного класса?

По-моему, самое главное — это практика и желание научиться играть за выбранный класс. Больше ходишь на арену, больше разбираешься в своих ошибках — лучше играешь.

Я думаю, главное отличие Blade & Soul от других mmorpg игр — это особая динамика как в PvP, так и в PvE. Бои никогда не становятся однообразными. Всегда найдется тот, кто играет лучше тебя. Из-за этого постоянно появляется стимул к игре, в частности, к PvP.



МАЛЕНЬКИЙ НАРОД С БОЛЬШОЙ ИСТОРИЕЙ

Журналист: Люциф. Иллюстрация от Shiyuki

Кто-то любит эту расу за их смешной нрав и необычную внешность, а кто-то люто ненавидит... по тем же причинам.

Лин — маленькая и изящная раса, главная особенность которой — большие звериные уши и пушистый хвост. Только одним своим видом эти непоседы способны покорить любого жителя Срединного мира (ну или почти). Впрочем, эти малыши не так просты, как кажется!

По легенде (одной из тех, что старики рассказывают внукам перед сном), предки линов были бессменными властителями и охранниками Земли мертвых — одного из Нижних миров, где небо всегда затянуто грозowymi тучами, голые стволы деревьев тихо скрипят, перешептываясь между собой, а сонмы неприкаянных душ уныло тянут одну им ведомую песнь... Тоскливое местечко!

Но лины, шепутные и веселые по своей натуре, не жаловались, принимая службу как должное, пока боги не открыли проход в Срединный мир — райское место с изумрудными долинами, безоблачным небом и бескрайними морями.



Лины, побывавшие в новом мире, уже не могли жить спокойно в своей вотчине, тоскуя по яркому солнцу и щебету птиц. Один за другим стражи Нижнего мира уходили за грань, пополняя ряды бледных теней царства. Конечно, боже-ства из Верхнего мира пытались как-то скрасить пребывание в Нижнем мире своих детей — они даровали им долголетие и мудрость, недоступную другим расам и позволяющую разгадывать самые сложные загадки, но... это не помогало.

Видя мучение своих любимцев, боги смилости-вились над ними и позволили все же уйти из Земель мертвых в Срединный мир. Вывести маленький народ вызвался Цилян — легендарный зверь и один из прародителей расы. Он привел их на Восточный материк под яркие лучи полуденного солнца, где лины и построили свой первый дом.

Да, эта история стара, как сам мир, но даже в ней есть толика правды.

Те, кто не знаком с линами, могут подумать, что эти смешливые малыши вряд ли годятся на роль воинов, ведь они такие... маленькие и хилые! Но насквозь ложно такое предположение.

Не стоит обманываться внешним видом: лины — одна из сильнейших рас Срединного мира, способная выжить там, где другие уже давно бы ушли за грань. Воплощая в себе все добродетели прародителя, ушастики очень ловки и проворны, способны «тонко» чувствовать окружающий мир и подстраивать его под себя. Именно поэтому лины — первые, кто смог приручить духовных зверей, познать все особенности мастерства владения мечом и подчинить стихийную магию. А еще они единственные, кто может на равных общаться не только с миром живых, но и с миром мертвых — прошлое никогда не отпускает просто так, правда? Кто-то видит в этих способностях благо, а кто-то — проклятие. Впрочем, время рассудит! Ведь колесо судьбы вновь начинает свой бег. И что будет на его следующем витке ведомо только богам!



Легенда линов весьма интересна. Жаль, в игре она не слишком-то освещена. Хотя поговорить есть о чем, ведь история создания линов такими, какими мы их знаем, не менее занимательна.

Когда игра только зарождалась, а весь сюжет был лишь набросками на бумаге, авторы начали работу и над реализацией игровых рас. Одной из первых должны были стать лины.

Правда, тогда они были мало похожи на тех героев, которых мы знаем и любим — синяя кожа, необычные рожки вместо звериных ушей — вот один из ранних концептов шевутных малюток. Наверное, этот внешний вид больше подходил под первоначальное название линов, которое, как и другим игровым расам, было дано в честь триграмм, изображенных на флаге Корейской Республики — Тхэгыкки.

Так, например, в то время раса шэн называлась коротко «ли», а лин были прозваны звучным «гам», что означает воду или луну. Впрочем, названия достаточно скоро изменили, и самая милая раса стала именоваться привычными нам линами, хотя значение названия несильно изменилось — эта раса все так же осталась олицетворением изменчивой воды и яркой луны, являющейся проводницей в мир теней и духов.

Чуть позже был представлен другой концепт расы, где лины уже имели полностью звериный облик, кардинально отличающий их от всех известных рас. Хотя и он особо не прижился.

Вскоре разработчики пришли к выводу, что первая работа напоминает ванов — «усовершенствованных людей», обладающих костяными рогами и крыльями (в дальнейшей доработке расы эта особенность была убрана), а второй концепт вряд ли найдет отклик среди обычных игроков. Все же, от ориентации на общепринятые вкусы никуда не деться. После долгой и кропотливой работы на свет появилась та раса лин, которую мы все знаем — милые ушастики, очаровывающие всех и каждого.



Ранние концепты



Маленькое племя

На одной из конференций арт-директор Hyung Tae Kim представил конечный концепт-арт будущей расы. Но нарисовать арт-дизайн и воплотить его в игре — это две разные вещи. Хотя гейм-дизайнеры прекрасно с этим справились!

Первоначальные 3D-модели мало отличались от современных линов, разве что у них были более ярко выражены когти на лапках, уши меньше, а вот хвосты оставались такими же массивными.

Кроме того, на ранних этапах разработки игры лины и передвигались совершенно по-другому! К сожалению (а, может, и к счастью), в дальнейшем его тоже изменили, и теперь мы можем лишь представлять милых линов, подобно животным бегающих на четырех лапах.

Да, маленькие жители Срединного мира прошли долгий путь в своем развитии, но их ждали еще большие испытания, ведь разработчики задумали даровать им новые классы, которых не было у других рас!

Сюжет и лины

В истории мира Blade & Soul лины всегда играли одни из главных ролей. Я расскажу вам о нескольких основных героях истории.

Хон Соккын — старейший из Большой Четверки, один из первых хранителей и создатель школы Пути Хона. Поговаривают, что в его жилах течет кровь ванов и линов, и именно из-за этого он обладает по истине устрашающей силой, не даром его называют Великим силачом! Мудрый и спокойный, он готов пожертвовать всем ради своих учеников. Именно Хон Соккын первый разглядел искру таланта в главном герое, доверив ему секретную книгу с техниками Пути Хона. Старый лин прекрасно знал, какие испытания еще предстоит пройти его непутевому ученику. Вот только жаль, что, даже неся звание Великого силача, он не смог защитить дорогих ему людей.



Первые 3D-модели



Изначально представители расы, подобно животным, передвигались на четвереньках



Хон Соккын

Хва Чжун — пятый ученик мастера Хон Соккына. Никогда не унывающий, он до самого последнего вздоха не отступался от постулатов Пути Хона, верой и правдой служа идеям Учителя. Именно Хва Чжун помог главному герою истории изучить все тонкости умений Пути Хона. Друг, пожертвовавший всем ради цели.

Ик Санун — один из первых хранителей, забавный старик, любящий травить байки и подшучивать над окружающими. Он — сильнейший Мастер призыва, который еще помнит первые техники. Вместе с ним мы узнаем интересную и трагическую историю не только его сына **Иль Сима**, но и всей деревни линов, притулившейся на окраине Восточного материка.

Знахарь — старый лин, весьма охочий до различных редкостей и шуток. Он, вместе со своими внуками, помогает нам на первых порах справиться с Сумеречной раной, а также познать все тонкости Поступи ветра... конечно, не бесплатно. Но оно того стоит!

Су Сам — гордый лин, основатель Хончон, ратующий за идеалы Ордена. Твердой рукой он правит своими последователями, никогда не унывая и удерживая Альянс от захвата власти.

О классах замолвите слово...

В текущей версии игры линам доступно целых четыре класса.

Мастер стихий

Знаток в области магии стихий. Он издали атакует противника, используя мощные огненные или ледяные умения. Мастер стихий является эдаким архетипом простых магов — очень силен на расстоянии, а вот если он подпустит врага достаточно близко, то рискует быстро умереть. Ближний бой — его главная слабость. Поддерживая сопатийцев, Мастер стихий использует мощные приемы контроля, незаменимые в бою как с несколькими противниками, так и с сильными боссами.



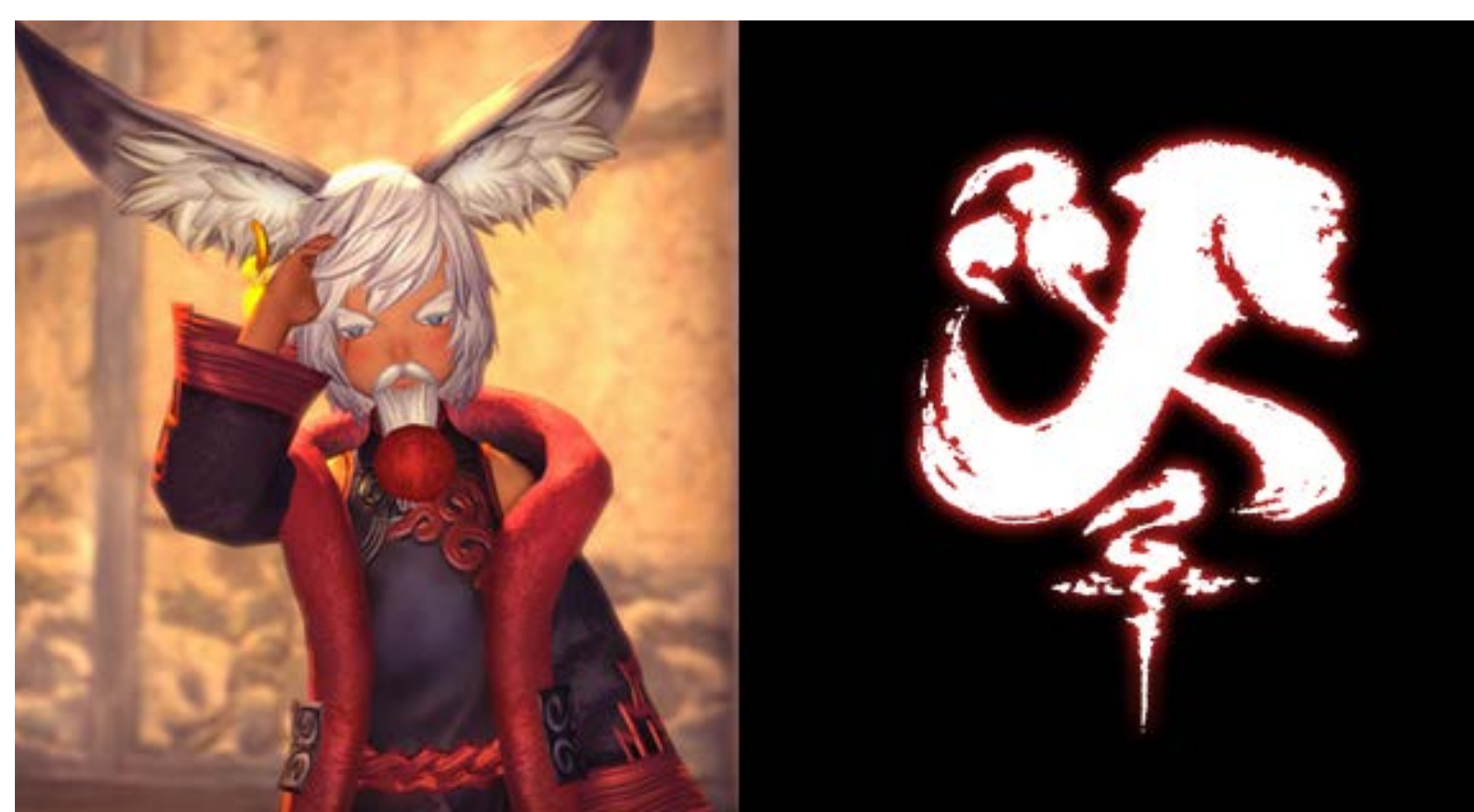
Хва Чжун



Ик Санун и Иль Сим



Знахарь и его внучка



Су Сам

Мастер стихий — один из первых классов, который стал доступен линам. В его разработке не было каких-то нюансов, предназначенных исключительно для этой расы. Лишь в одном интервью упоминалось, что когда-то планировали передать линам стихию воды, вместо огня, но от этой идеи очень быстро отказались, взяв за основу умения мастериц стихий фэн и разработав общую механику работы скиллов для всех рас.

Мастер призыва

Мастер призыва никогда не бывает одинок — верный дух-помощник в образе хорошенькой кошечки всегда составит ему компанию! Но не стоит обманываться симпатичным внешним этого дуэта: призыватель и питомец — очень грозные противники, ведь милая кошечка на поле боя превращается в настоящего дикого зверя, нанося мощный физический урон, а благодаря некоторым умениям может с легкостью отвлечь внимание противника и пережить даже его самые мощные атаки. Впрочем, сам Мастер призыва не отстает в силе от своей прислужницы. Обуздав мощь природы, он не только сокрушает врагов смертоносными заклинаниями, но и поддерживает союзников исцеляющими чарами! Эта парочка всегда будет желанным гостем в любой группе и первой целью противников.

В отличие от Мастера стихий, на Мастера призыва у разработчиков были большие планы. Все же, он должен был стать первым расовым классом — оригинальным и неповторимым.

По изначальной задумке данный класс планировалось сделать настоящим олицетворением истории бывших хранителей Земель мертвых — сильным заклинателем, способным призывать духов подземного мира себе в услужение, подчинять саму тьму и все тени.

Главным оружием, по первоначальной идее, должна была стать не только кисть для создания печатей (большинство «старого» оружия Мастера призыва нашло воплощение в его жезлах), но и тень призывателя!



Ранний концепт лина Мастера стихий



Ранний концепт лина Мастера призыва

Первые созданные Мастером призыва могли подчинять и направлять свою тень, вызывать из нее и новое оружие, и различных демонов, которые следовали за своим создателем по пятам. Кроме того, на призванных демонических созданиях хрупкие лины могли даже перемещаться!

Некоторые сюжетные персонажи, например, Ик Сагун или Ка Мадун, до сих пор воплощают в себе идею темных линов, являясь напоминанием о нереализованных идеях, ведь, к сожалению, дальше концептов и предварительных показов дело так и не пошло. Вот как по этому поводу высказался Hyung Tae Kim в одном из интервью: «Первоначальная концепция мира Blade and Soul была слишком мрачна, из-за чего она буквально «загоняла» себя в узкие рамки, не позволяя развиваться во всех направлениях. Для того, чтобы это изменить, было решено добавить элементы, которые бы привнесли яркость и жизнь в мрачный мир. Таким образом, лины-призыватели стали идеальными кандидатами на изменение» (примерный перевод). А позже на мировой суд было представлено и видео с новыми питомцами Мастеров призыва — танцующими веселыми кошечками в ярких нарядах. С того дня начался новый виток в развитии класса — вместо теней в арсенале Мастера призыва появились яркие цветы и бабочки, адских зверей заменил милый котейка со множеством нарядов, а кисти превратились в необычные жезлы.

Мастер клинка линов

Лины, как и другие расы, всегда учились мастерству владения клинком, но, в отличие от остальных, они разработали свой собственный, уникальный стиль ведения боя. В своих атаках Мастер клинка линов полагаются на высокую мобильность, сочетая в техниках владение мечом с магическими умениями и массовыми атаками по площади. Невысокий уровень защиты этого класса компенсируется использованием захватов и умением атаковать нескольких противников одновременно.



Призванный зверь и его наездник-лин



Ранний концепт Мастера клинка линов

В ранних разработках Мастер клинка линов должен был обладать уникальной техникой, связанной с историей класса. На первых порах лины-мечники обладали аж двумя концептами, которые могли воплотиться в жизнь.

Первый концепт — темные лины-мечники, которые могли доставать оружие из своих тел. Теневые клинки должны были стать необычным и грозным оружием в битве против врагов и, наверняка, весьма зрелищным.

По второй же идее Мастера клинка линов представляли первых воинов, которые обладали двумя мечами, становясь молниеносными убийцами и грозными противниками. Но, к сожалению, как и в случае с Мастером призыва, ни первая, ни вторая идея не нашли воплощения в игре. От первоначальных задумок остались лишь скорость да умение совмещать физические и магические атаки. А может, это и к лучшему?

Мастер духов

Мастер духов — повелитель духов и темной магии, использующий в своем арсенале не только мощные заклинания-печати, но и острый айкути, способный разрезать само пространство, призывая демонов из Нижних миров себе в услужение. Благодаря особой магии Мастер духов становится ценным членом любой группы, ведь, кроме разрушительных чар, он может делиться силой приспешников со своими союзниками, открывая им неведомые грани искусства.

Многие говорят, что концепцию первых линов-призывателей создатели игры воплотили в некоторой мере в Мастере духов. Но, во-первых, данный класс не является уникальным для расы лин (ими могут быть и шэн), а во-вторых, от первоначальной идеи осталась лишь одна общая черта — призыватель, связанный с Нижним миром. И все же, Мастер духов — оригинальный и интересный класс.

Лины — одна из любимейших рас, населяющих бескрайний мир Blade & Soul. Она хранит еще много тайн и загадок, которые лишь подогревают к ней интерес.

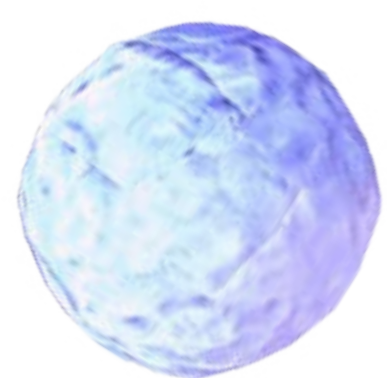


Мастер клинка линов и его оружие



Один из образов лина Мастера духов

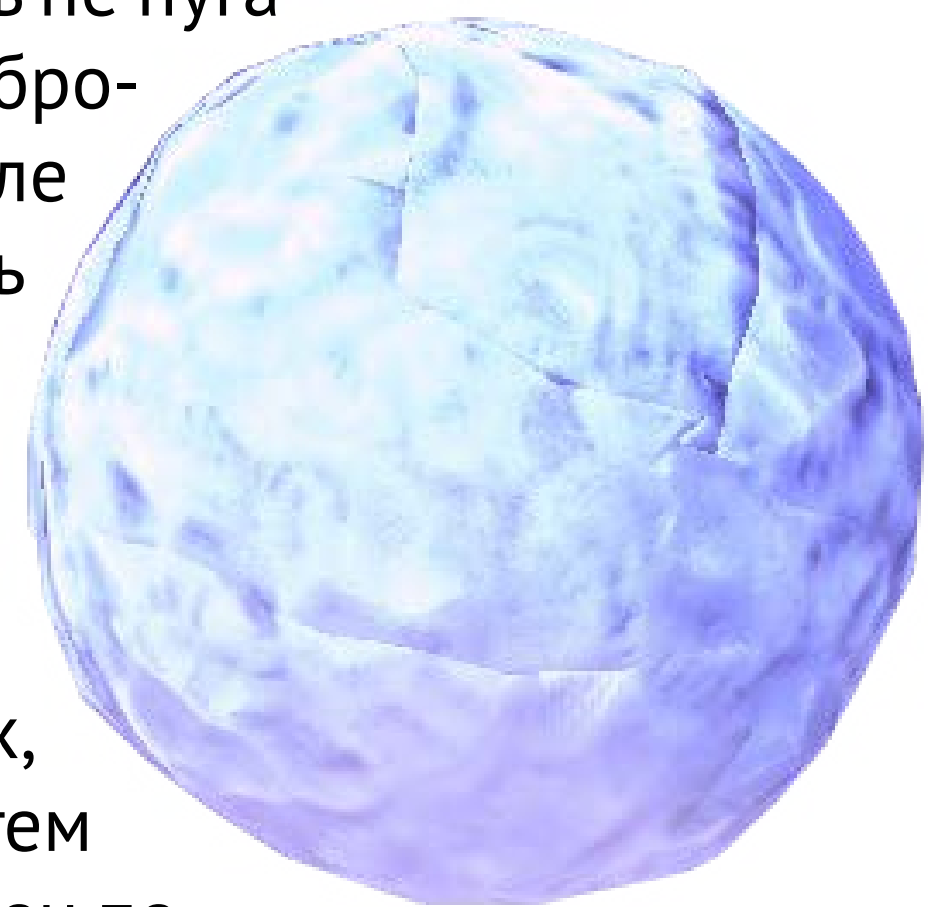




ДУО ИГРА: ПО ДАНЖАМ НАПАРУ

Журналист: Crowlay. Иллюстрация от Arkuda

«Они бродили по снежной пустыне втроем в надежде отыскать место, где могли бы согреться и отдохнуть. Ну как втроем, их двое и еще кот — верный помощник призывателя, который никогда его не подводил. Им все-таки посчастливилось отыскать такое место — небольшую пещерку, которая только с виду казалась безопасной, но, попав в нее, они резко поменяли свое мнение и даже удивились тому, что увидели. Внутри пещера была длинной, и, похоже, в ней кто-то обитал — она совсем не выглядела заброшенной. У них были догадки насчет того, что в этой пещере обитают маленькие снежные тролли, а самым главным из них является злой Йети. И это ни сколь не пугало наших героев, а, наоборот, добавляло азарта исследовать подземелье и бросить вызов главному боссу. Для этого предстояло восстановить силы. Вначале путники решили отдохнуть, а котовод попросила своего питомца оберегать их во время сна.



Спустя некоторое время наших героев разбудил громкий шум катящегося валуна. Видимо, это такая забава маленьких троллей — скатывать огромный валун и бежать по извилистой дорожке пещеры, которая вела прямо вверх, к йети, за этим огромным камнем, впоследствии разбивая его о стены. Затем маленькие тролли бежали обратно наверх, чтобы повторить тот же круг. У стен пещеры росли грибы, которые удивительным образом не притягивали к себе маленьких обитателей этого подземного мира — только чужаки могли попасться в их коварные ловушки. Нашим героям предстояло пройти поистине ужасающее испытание. Первым вступил в бой Мастер духа. Хрупкая заклинательница призвала Демона ночи и отправила его прямо в заросли грибов у стены пещеры, тем самым переведя все их внимание на питомца. Другой проблемой стали маленькие тролли. Они заметили чужаков и направились напрямик к ним, чтобы остановить и не дать пройти дальше. Призывательница не растерялась и попросила своего пета задержать «проказников». Пока тролли занимались котом, она быстро добралась до тотема и разрушила его, тем самым отправив надоедливых монстров куда подальше.

Долгий путь проделали наши герои.

И вот они подошли к обрыву, в самом низу которого спал крепким сном гигантский Йети. Путешественники попробовали аккуратно подобраться ближе, но одна из отважных воительниц неуклюже плюхнулась на нижнее плато, тем самым разбудив злого Йети. Громкий рев раздался на всю пещеру:

— Аргх! Кто посмел нарушить мой сон?! Ах вы, чужаки! — грозным взглядом монстр сверлил наших героев. — Я уничтожу вас!

Холодный пот охватил котоведа. Варлок посмотрела в сторону своей напарницы. Она видела, как та трясется от страха.

— Не бойся, Пи, мы справимся! Все вместе! — и она улыбнулась до ушей.

Слова напарницы успокоили Пи. Призывательница крепко сжала руку подруги, что была на ее плече, и ответила:

— Спасибо, Кроула. Ну что? Ты готова одолеть Йети?

Кроула кивнула в ответ, и вместе они ринулись в бой.

Сначала битва шла гладко, пока злой Йети не разгневался и не приморозил героев к полу.

Кот ринулся спасти свою хозяйку от «убийственной» атаки чудовища, а вот Кроуле не повезло. Йети задел ее, и варлок с тяжелыми ранами упала на землю.

— Кроула, нет! — всхлипывая, подбежала к ней Пи. — Ты не можешь умереть!

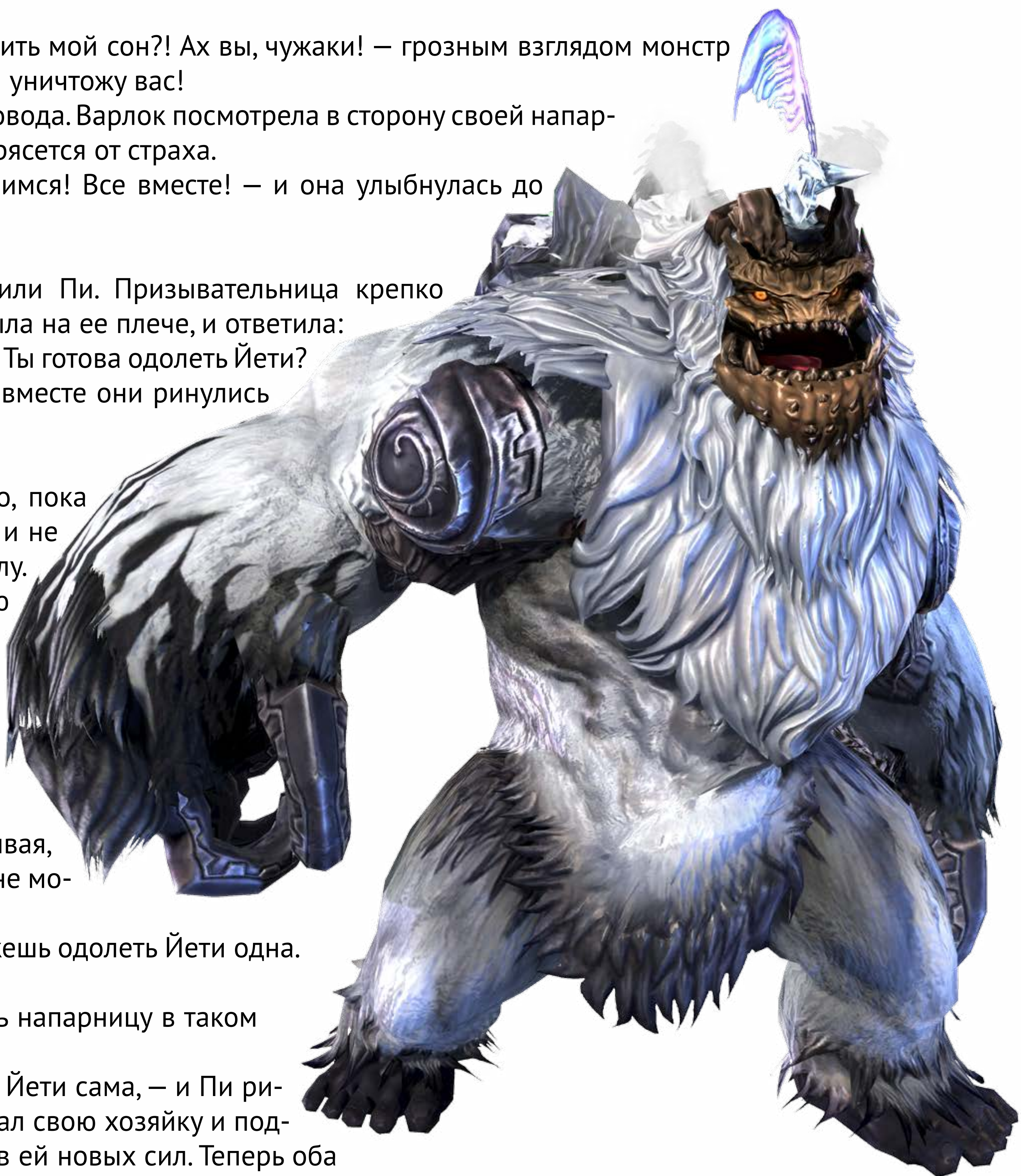
— Брось меня, Пи! Ты сможешь одолеть Йети одна. Не отвлекайся на меня.

Пи не была готова бросить напарницу в таком состоянии.

— Рин, спаси ее! Я одолею Йети сама, — и Пи ринулась в бой, а кот послушал свою хозяйку и поднял на ноги Кроулу, придав ей новых сил. Теперь оба героя вместе продолжали бой.

Кажется, сражение длилось вечность, но все же напарники одержали верх. Их радости не было предела!

После смерти Йети остался сундучок, в котором находилось множество сокровищ. Наши герои забрали из него все самое ценное и ушли прочь из этой пещеры в поисках новых приключений».



Мини-гайд по дуо игре

Если вы решили фармить данжи в дуо, но еще не совсем освоились в ротациях умений боссов, то начинайте с походов в режиме на 6, который позволит набить руку для выгодного и простого фарма в режиме на 4. Если вы готовы к фарму в 4, то перед вами встает следующий вопрос: какой эквип нужен для прохождения данжей в дуо. Чем лучше эквип, тем больше вероятность успешного прохождения подземелий. Но многое будет зависеть также и от вашего уровня скилла. Вы все-таки решились фармить 4-ки, но возникает следующий вопрос, с кем. Лучше всего фармить дуо со своим другом/знакомым/человеком с БШ, но можно и с рандомом, который знает все ротации боссов и данж в целом, как и вы. Тогда прохождение покажется очень простым и не изнуряющим. Но еще проще оно будет, если вы станете между собой говорить. Функция голосового чата есть в игре и будет весьма полезна в прохождении.

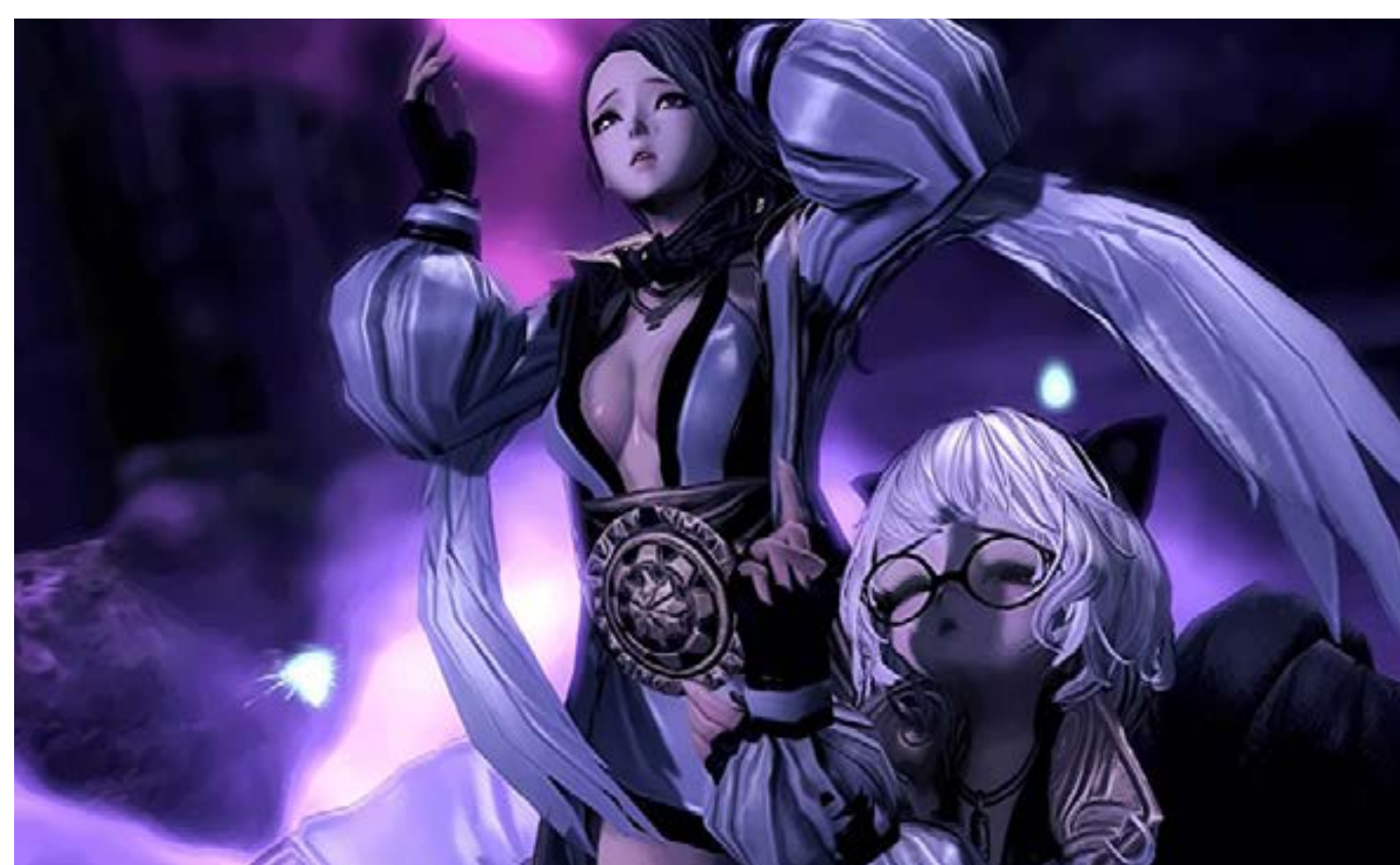
Плюсы дуо фарма:

- лут делится на двоих членов группы;
- каждый знает свои обязанности;
- хардкорность прохождения;
- развивается умение следить не только за собой, но и за товарищем;
- развивается умение работать в команде.

Минусы дуо фарма:

- отнимается больше времени на прохождение данжа, чем в 3-6 человек;
- возникают сложности, если не знаете ротаций умений боссов, не владеете нужным эквипом;
- не всегда профитно;
- быстро надоедает в виду долгого прохождения.
- Стоит ли фармить данжи в дуо — выбирать вам. Но если решились, то проходите в режиме на 4 человека.

О том, какие характеристики персонажа нужны для прохождения данжа, какой лут ценнее, какие подземелья выгоднее всего фармить, читай [в полной версии Дайджеста на Форуме](#).





НЕ ТАК СТРАШЕН АФК, КАК ЕГО МАЛЮЮТ

Журналист: Дар. Иллюстрация от Aniero

Каждый отдыхает по-разному. Кто-то гуляет по вечерам, кто-то с книгой заваливается в кровать. Ну а те, кто читает эту статью — на стуле (или кресле) перед компьютером заливает в Blade & Soul. И нечего тут спорить, чье времяпрепровождение лучше. Вот и я после рабочего дня прихожу домой, наливаю какао, разваливаюсь в своем стуле-кресле и с довольной мордой лица включаю Blade & Soul. И, конечно, сразу бегу по данжикам. И тут вижу его — афкашера в пати! Весь чат наполняется криками, воплями и матом.

И не важно, расслабляетесь вы после работы, учебы, валяетесь в отпуске или вообще относитесь к «постоянно отдыхающему» люду. Ситуация одинаково неприятна всем. Может, вам не хочется читать подобный мусор в чате или «тащить халвщика», и вы молча выходите из пати? А, может, закрываете чат и идете бить мобов? Или морально поддерживаете «обвинителя»? Или вы и есть тот самый «обвинитель»? Не важно — настроение портится у всех. И кто же в этом виноват? «Конечно, афкашер», — даже не задумываясь, крикните вы. Возможно, это так. Но что, если виноват отнюдь не он?

«Из-за него данж проходится намного дольше»

Да, безусловно. Пять человек данж будут проходить дольше, чем шесть. Но вот намного ли? Совсем нет, и выяснить это несложно. Возьмем ХР босса за 100 единиц и абсолютно равный урон у каждого члена группы. Тогда каждый из пяти человек снесет по 20 ХР. А в 6 человек — по 17 ХР (с округлением). Возьмем в расчет, что ДПС равняется 1 ХР/с, и таким образом получится, что 5 человек убивают босса на 15% дольше, чем шесть человек. Но и это ведь еще не все. Данжи наполовину состоят из беготни и ожидания всяких скриптов: то обезьяна на облако залезет, то големы в линах прыгнут в неуяззах, то паучиха на потолок заберется. И если данж проходится за 10-15 минут — подумайте, разве стоит 1 минута лишнего времени ва-

Проблема афкашеров существовала в игре до последнего времени, когда из группы невозможно было исключить злоупотребляющего доверием сопартийца. Но с установкой очередного обновления ситуация изменилась. Теперь неугодного члена группы можно кикнуть в любой момент, даже во время боя. Тем не менее, не все еще привыкли к этому нововведению, а многие попросту о нем не знают. Так давайте вернемся на месяц назад и разберемся в причинах, сути и последствиях данного явления.

Что же за неприятность этот AFK? Почему столько негатива?

Несомненно, AFK — это плохое поведение игроков в данжах, особенно когда в состоянии ступора уходят намеренно. Но разве AFK-игрок матерится в чат как сапожник? Разве от его слов вянут уши и пропадает желание что-то делать у всей пати? Нет. Возможно, он просто отошел от компьютера из-за того, что в дверь позвонили, или случился какой-то форс-мажор в квартире. Представьте, что вас в метро толкнули в час пик. Вы остановитесь и начнете орать благим матом на того, кто это сделал? Нет, вы пройдете мимо. А ведь AFK сравним с подобной неприятностью. Так почему же в игре люди позволяют себе такое поведение? AFK не наносит никакого прямого вреда вам, чтобы терять собственное лицо и человечность, устраивая крики и истерики.

И посмотрите на эту ситуацию со стороны. Неожиданно посреди данжа персонаж встал, перестав реагировать на внешние раздражители. Прошло минут 10, а реакции от него никакой. Лидер группы исключать нерадивого сопартийца пока не планирует. В таком случае вы можете либо выйти из данжа, потеряв всего ничего — время поиска пати и загрузки. А можете просто пройти в пятером — быстрее будет. Но вместо этого иные люди предпочитают потратить во много раз больше времени на мат и оскорбления в чате, не доставляя ровно никаких проблем афкашеру. Ведь он либо вообще отошел от компьютера, либо свернул игру. А криками и истериками вы только раздражаете остальных.

ших нервов и криков? Да вы больше потратите времени на писанину в чате!

«Но урон у людей не равный. Если афкает одетый форс, то прохождение замедлится сильнее!»

Да, и это правда. Но что поделать? Ведь вы не собираете группу вручную, спрашивая каждого о его опыте и эквипе. Посмотрите на это с другой стороны: вместо одетого AFK-форса вам мог бы попасться раздетый 43 уровень, который умирал бы всю дорогу, заставляя себя ресать и затягивая прохождение данжа. Так получается, этот отошедший форс спас вас от нуба и сэкономил минуту-другую драгоценного времени.

«Да я предпочту раздетого нуба! Тот хоть опыта наберется, в отличие от AFK!»

А вот это уже вилами по воде писано. Можно рассматривать десятки вариантов. Если игрок 43 уровня пошел в данж для 45 лвл (там даже квест горит оранжевым), не имея никакого представления об этом подземелье — разве можно сказать о нем что-то хорошее? Чему он научится новому? Увидит данж, анимации боссов. Да, и чем это поможет? Ничем. Этот «опыт» он также может получить и на 45 уровне, не являясь бесполезной обузой. Подобные рассуждения очень смахивают на двойные стандарты: «Они оба бесполезны, но тот правый — хороший, а вот этот левый — плохой». Возможно, AFK отошел только на 10 минут, а в следующий свой заход начнет «тащить» других.

Принципиальные люди

А иногда попадают очень «интересные» личности. Они убивают первого босса, второго, а потом заявляют: «№* в пати стоит афк. Я не пойду дальше». И ладно, когда такой один. Но часто его поддерживают! И что же получается. Половина данжа пройдена, половина осталась, а три человека из пати стоят, ковыряют в носу. И если с первым АФК ситуация до конца не ясна — что случилось у человека, почему он отошел? То с двумя другими все кристально понятно — они просто портят заход оставшимся людям из-за каких-то своих «принципов». Чего можно добиться таким поведением? Заставить самому выйти из пати афкашера? Нарваться на роспуск группы по причине того, что у лидера сдали нервы? Подобная позиция вредит только тем, кто с чистой совестью пытается пройти данж. И если один АФК в пати не сильно влияет на прохождение данжа (лидер группы мог специально притащить в подземелье друга-нахлебника), то люди, заявляющие: «Он афкает, а, значит, я тоже ничего не буду делать», — самые банальные вредители, пытающиеся найти оправдание своему бездействию и серьезно замедляющие прохождение данжа. Лично я считаю таких людей на несколько ступеней хуже афкашеров.

Я научу его уму-разуму!

Давайте посмотрим на тех, кто поставил фарм данжей в положении АФК на поток до недавнего обновления. Неужели вы думаете, что такому человеку можно что-то доказать или пристыдить, пробудить его совесть? Вы в это верите? Давно известная форумно-народная поговорка гласит: «Не корми тролля, сам издохнет!». Устраивая разбор в чате, пытаясь наставить на путь истинный человека по ту сторону экрана, вы лишь развлекаете его. В подобных ситуациях лучше никак на него не реагировать или молча выйти из группы. Это будет самой действенной борьбой с такими личностями. Уверяю вас, сидеть просто в игре и ничего не делать — жутко скучное занятие. И представьте, каково тем самым афкашерам. Не подарив долгожданного развлечения, вы лишите их смысла.

А новичок, может, как был бесполезным, так им и останется.

«Это совсем другое. Афкашер — халывщик, а новичок старается»

Да, новичок старается, а афкашер — нет. Но разве это меняет ситуацию в целом? Ничуть. Значит, все дело в принципах, в «морали» и «этике»? Если человек старается, он может быть «вагоном», а если ничего не делает, то нафиг его? Но это лицемерие чистой воды! Старание не дает результат. Можно бегать с группой, изображая деятельность, а быть бесполезным. И потом возникают вопросы: «А как мы умерли? Почему не хватило урона?». АФК-игрок честен со всеми. А подобный «старающийся новичок» — как нож в спину. И это еще учитывая то, что афкашер мог отойти буквально на несколько минут.

«Как же так, тащить халывщика? Я быть слугой не подписывался!»

А вас самих никогда не таскали по данжам? Никогда не помогали? Вспомните, наверняка, когда вы только начинали играть, с вами попадался кто-то хорошо одетый. Разве вам говорили: «Фу, опять тащить новичков, не хочу. Я не нанимался в няньки!». А ведь ситуация похожая — помоги сам, и когда-нибудь помогут тебе. Карма всем и каждому!

«Но АФК же незаслуженно получает лут, буквально крадет деньги и слезы»

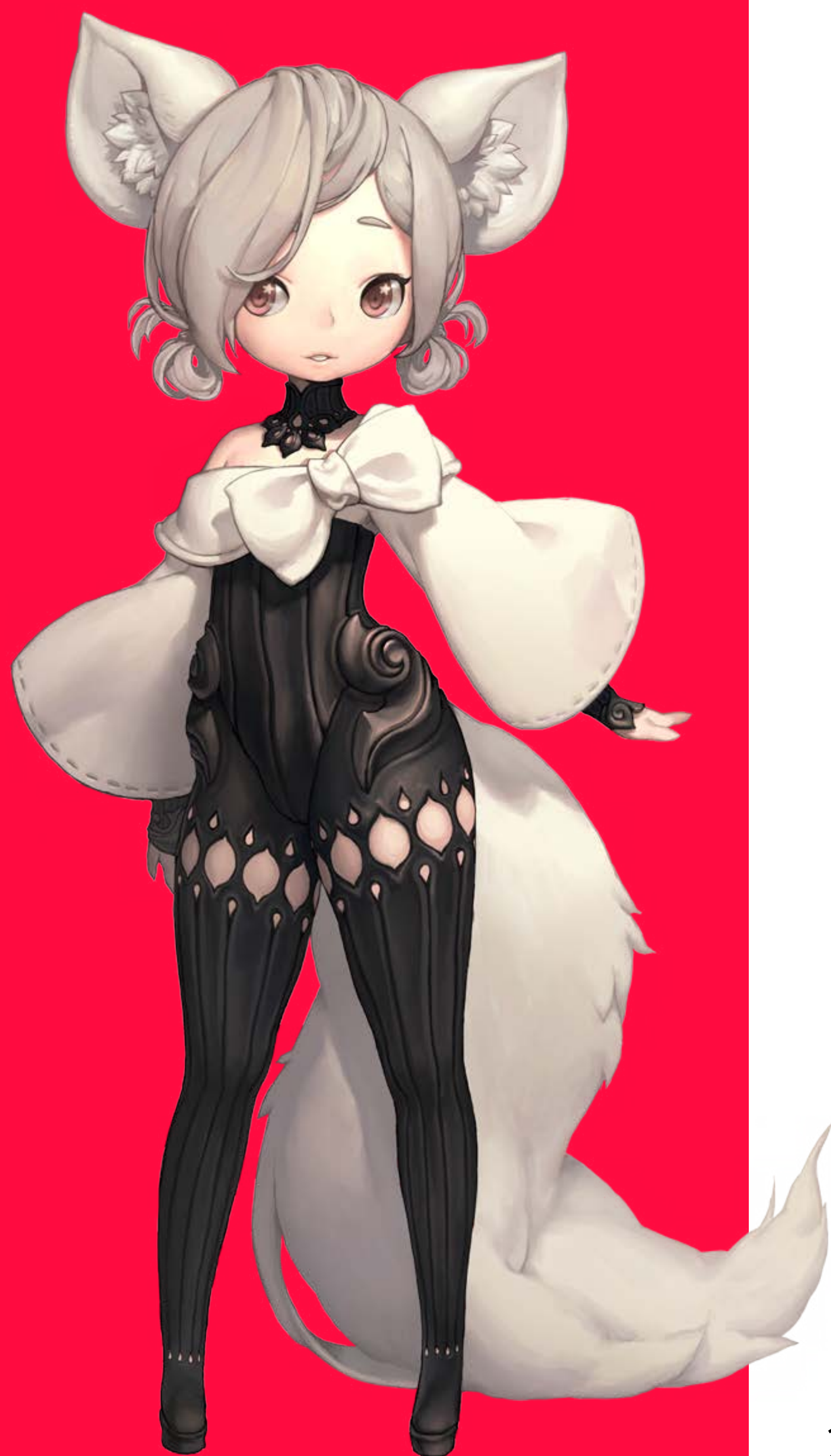
Не все — плохи, кто в AFK ушел

А есть и те, кто имеет объективную причину афкашить в данже. И я говорю сейчас не о разных происшествиях, вроде «молоко убежало». Ведь причин может быть вагон и маленькая тележка. Вы когда-нибудь фармили линов много часов подряд? И не ради слез или рецепта, а из-за банального оружия? У меня был подобный печальный опыт. Я сделал 30 заходов в линов. Под конец писал людям: «Простите, нет уже сил, протащите меня, пожалуйста». Я понимаю, есть люди, которые скажут: «Пф, всего пару часов? И ты на что-то жалуешься?». Однако не все способны безвылазно сидеть столько времени в одном и том же данже или вообще за компьютером. Проявите понимание. Может, тот человек, который сейчас висит в AFK, в другой раз на своих плечах тащит пятерых нубов-новичков? А сейчас банально устал и ушел перекусить. А вы уже заклеили его нехорошими словами. Будьте добрее!

Что же все-таки делать, если видишь AFK в пати, а лидер не предпринимает никаких действий? Как не горбатиться на ленивого дядьку и сохранить лицо? Всего тройка простых советов позволит вам сохранить душевное равновесие и выйти из этой неравной схватки победителем:

- Не матерись и не кричи! Одним афкашерам это доставит удовольствие, а другие просто не увидят сообщения. Только своей группе будешь действовать на нервы.
- Видишь AFK — выходи сразу или иди до конца! «Неожиданно» замечая афкашера среди данжа и проявляя свои принципы — «ни шагу вперед, пока у нас AFK», ты вредишь только активным людям в своей группе. Вредишь намного больше того афкашера, который стоит с самого подбора группы.
- Не все AFK одинаковы. Есть банальные «тролли», которые нагло пользуются несовершенством системы, а есть вполне приличные игроки, в силу тех или иных причин не имеющие возможности активно играть. Но фарм-то им нужен не меньше.

А вот с этим утверждением не могу согласиться. Система дележки лута в Blade & Soul весьма хороша и не позволяет ей злоупотреблять подобным образом. При нормальных ставках на товар каждый получает одинаковое количество золота. И даже если человек, ничего не делавший весь данж, хочет забрать лут, он за него должен заплатить. А сколько он отдаст серебра и золота, зависит целиком от вас самих. Но, как показывает практика, афкашер почти никогда не бывает в плюсе. Он либо забирает товар очень дорого, что все в пати получают денег больше, чем сам афкашер при продаже лута, либо даже не ролит, поскольку его нет за компьютером.





РАНДОМЫ В ГРУППЕ: СТОИТ ЛИ БОЯТЬСЯ?

Журналист: Zeitnot. Иллюстрация от Кимихо

В Blade & Soul, как и в любой другой ММО, многое зависит от взаимодействия между игроками: как отрицательного, так и положительного. И если с первым все понятно (вспомним фракционные квесты, побуждающие в людях жгучую необходимость «враждовать» ради завершения задания), то ко второму можно отнести ряд различных отношений. Это могут быть и торговля, и обмен, и сходки, и ролевой отыгрыш — но, в первую очередь, это совместные походы в данжи. Если все «синие» подземелья, при должном подходе, можно пройти в одиночестве, то фарм фиолетовых, особенно на сорок пятом уровне, вызывает у игроков трудности. А в связи с тем, что не у каждого есть конст-пати или боевая школа, готовая 24/7 ходить в данжи, у людей появляется потребность в поиске пати «на один раз». Именно о таких группах и пойдет речь.

Итак, рандом (от англ. «random» — случайный) — игрок, попавший в группу случайно, не знакомый с ее участниками заранее. Рандом-пати — группа, в которой все участники подобраны по этому принципу. Способов найти такую группу немного. Основные из них указаны ниже.

Небольшой список примеров архетипов рандомов, которые могут встретиться в данжах.

Хитрый новичок

Не единичны случаи, когда, зайдя впервые в подземелье, новички не честно раскрывают карты, а уверенно держат нос по ветру. И все бы ничего, если такие хитрецы имеют представление о том, как себя необходимо вести в теории. Несколько раз умыв собой полы на боссах, не понимая, что же не так, подобный новичок с удивлением спросит в группе из четверых человек: «Ребята, у меня одного круги вокруг боссов на АОЕ-шках не появляются?»

Как бороться: Наиболее легкий способ решения проблемы «Хитрого новичка» — попросить лидера группы включить голосовой чат и предупредить о проблемном элементе по пути: куда прыгать, когда прожимать скилл сопротивления и так далее. В общих случаях это действительно и не составит особого труда.

1. Воспользоваться столбом дракона. Перед каждым подземельем находятся столбы для поиска группы — вам стоит только нажать f, ввести нужные данные и дождаться, пока желаемое количество участников соберется. Минусом такого подбора может быть несбалансированность пати: могут попасться шесть персонажей одного класса, или, что не менее досадно, в группе не окажется ни одного танка! К тому же, если данж не очень популярен, пати будет собираться медленно.
2. Покричать о наборе в чат локации/фракции/общий. Плюсом такого набора является возможность выбрать себе соратников исходя из их класса/статов/цвета волос и так далее. Однако скорость формирования группы, вероятнее всего, не будет быстрее, чем в первом случае.
3. Воспользоваться межсервером. Основной минус предыдущих способов в том, что в них поиск осуществляется в пределах одного сервера. Именно поэтому в Blade & Soul существует сервер, на который могут войти все игроки, вне зависимости от места их игры. Группа найдется, разумеется, значительно быстрее.

В завершении этой классификации хочется сказать одно: не каждый человек, встретившийся вам на просторах кроссервера, будет попадать под то или иное описание. Особенность MMORPG в том и состоит, что вашими компаньонами в игре всегда будут люди. И к каждому из них нужно уметь находить подход. Но стоит заметить, что большая часть игроков оценивает рандомные группы как явление положительное, и сама с удовольствием становится их частью. В крупном сообществе Blade & Soul к выходу этой статьи был проведен опрос. Результаты его оказались оптимистичными. Целая треть игроков заявила, что поход в данжи с рандомами, в целом, дается им без проблем.

Итак, отвечая на вопрос из заголовка, рандомов бояться не стоит! Нужно помнить, что ваше грамотное поведение способно сгладить практически любые острые углы в группе.

Пророк

«Эй, кикайте его, он 45-2!», — заявляет этот человек еще у входа в подземелье. «Мастер тени? Не пойдет!».

Как бороться: тотальным игнорированием. Как много бы ни говорил пророк, важно не поддаваться на его провокации.

Ленивый обманщик

Да-да, ленивый обманщик — это тот самый хитрый тип, который в жарких спорах за лут повышает ставку на космические суммы. Часто это человек, которому не хочется или просто лень зарабатывать золото честным путем.

Как бороться: следить за ставками, не бездумно нажимая на клавишу повышения, а каждый раз читая сумму, которую вы перебиваете.

Гордец

Гордецы имеют какую-то эфемерную причину для того, чтобы считать себя лучше: например, медаль арены перед никнеймом, заверченный морф или что-либо еще. Эти люди начинают командовать, раздавать советы группе, и будет удачей, если они окажутся дельными.

Как бороться: не принимать близко к сердцу и время от времени прислушиваться: мало ли что хорошее предложит.

Добрый молодец

Но хватит о плохом! Есть множество рандомов, которые принесут в группу исключительно уверенность в быстром прохождении. Заметить их на этапе формирования, к сожалению, трудно, но если ваша пати состоит из подобных игроков, данж вы пробежите с легкостью.

Бороться с ними не надо: нужно холить и лелеять. Скорее всего, именно с такими рандомами вы и лут поделите, и еще пару заходов пробежите, и контактами обменяетесь в особо приятных случаях.



ПЕРСА МАСЛОМ НЕ ИСПОРТИШЬ

Журналист: Silver Cat. Иллюстрация от Shiyuki

Проект Blade & Soul имеет немалое количество достоинств, благодаря чему выделяется из общей индустрии игр.

Пожалуй, первое, что бросается в глаза и чем в действительности можно насладиться — это стилистика игры, выполненная в наилучших традициях Азии. Не ограничиваясь только лишь внешним видом, можно испытать себя в восточных единоборствах, в игре мы сталкиваемся с невероятно динамичными и зрелищными боями. Но это далеко не все преимущества Blade & Soul.

Blade & Soul также известна своими вызывающими формами персонажей и откровенными нарядами. Возможно, причиной тому стала работа прежнего арт-директора проекта, давшего начало нынешнему концепту игры, Kim Hyung Tae. В своих рисунках он гипертрофировал те части тела, которые больше всего нравятся людям — например, те, на которые обращает внимание мужчина, глядя на женщину, или те, на которые обращает внимание женщина, смотрящая на мужчину.

Но, так или иначе, самый большой акцент в этом плане был сделан на женских персонажах.



Несомненно, откровенными и вызывающими формами в играх уже мало кого удастся удивить. Все чаще при создании масштабных проектов делается акцент на сексуальном внешнем виде персонажей. Так почему же эротика так настойчиво проникает в игровую сферу, будь то MMO или какой-либо другой жанр игры? В действительности такой аспект вводится неспроста. Это позволяет привлечь большую аудиторию. То, на что обращается внимание в первую очередь при оценке игры — это, конечно же, ее стиль. Ни для кого не секрет, что сексуальность притягивает, и Blade & Soul в этом плане привнесла много нового, обойдя другие проекты.

Но если есть сторонники, то будут существовать и противники. Столь яркий акцент на сексуальности в игре у некоторых вызывает негативное отношение, ведь каждому из нас присущи свои вкусы и интересы. Вспоминаются времена, когда в Китае локализаторы игры придерживались цензуры в откровенных вырезках многих костюмов. Тогда было решено прикрыть выступающие наружу обнаженные части тел персонажей. И даже после того, как цензуру убрали, остаются ее сторонники, которые и по сей день яро выражают свое недовольство.

Но, говоря о сексуальности, непосредственно, в самой Blade & Soul, стоит задаться вопросом — почему же она не выделяется из общей стилистики самой игры? Может, благодаря азиатской атмосфере или четкому пониманию допустимой грани откровенность заняла здесь свое законное место и гармонирует с внешним видом игры. Одно из первых мест, где мы сталкиваемся с данным явлением — это редактор персонажа. Благодаря проработанному и усовершенствованному редактору можно создать персонажа, имеющего свой уникальный внешний вид. Говоря о вызывающих формах, немалый акцент сделан на настройках груди женских персонажей — здесь можно подобрать размер своей мечты, сделать ее какой угодно высоты. А настройкам бедер позавидует любая девушка!



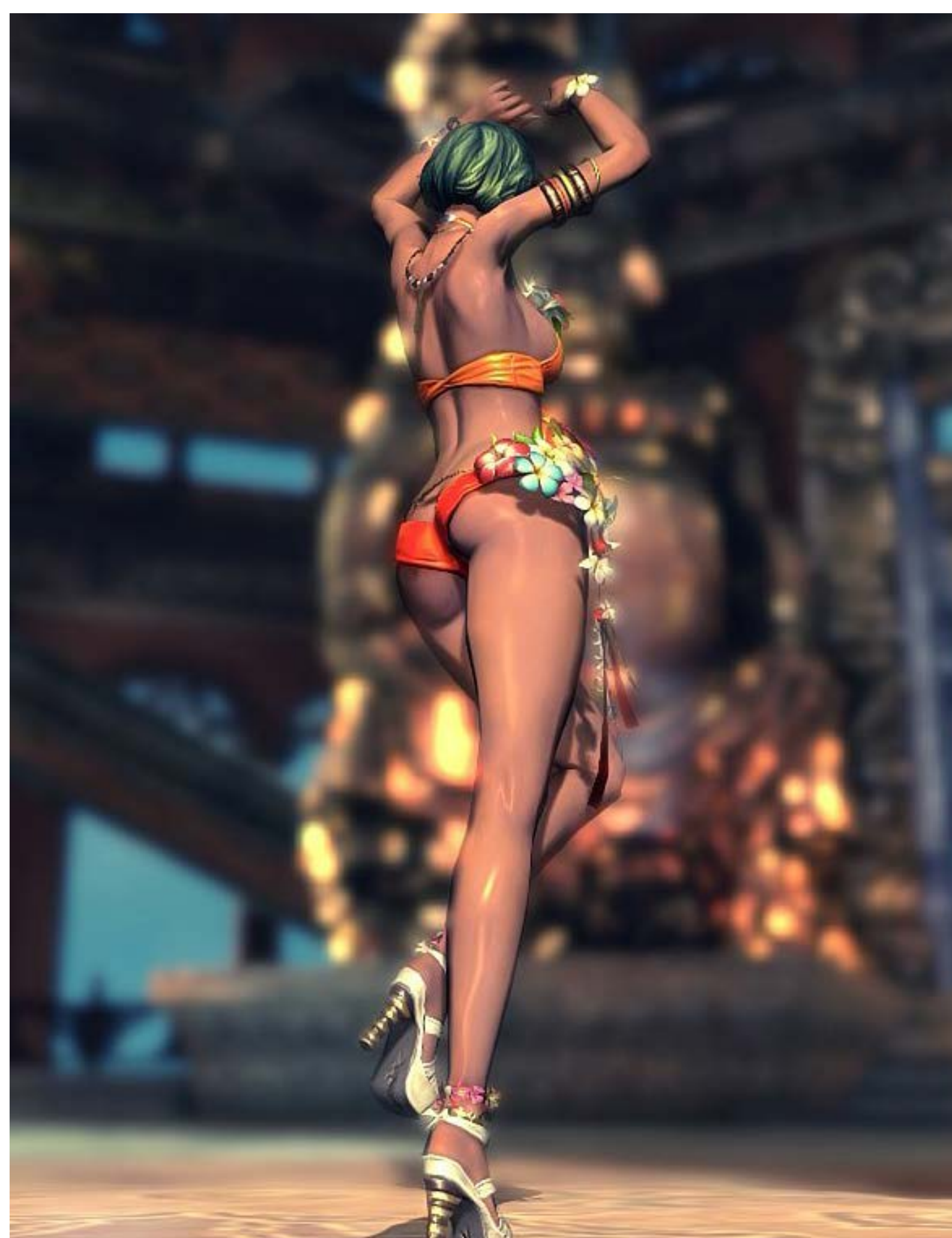
Есть возможность изменить все, что угодно: создать ягодицы любых размеров, исправить ширину и высоту талии, задать объем бедер, вид которых может пленить любой взгляд. А настройки блеска кожи дают возможность сделать ее необычайно гладкой и сияющей. О мужских персонажах, кстати, тоже не стоит забывать, ведь здесь масштаб изменений ни чуть не меньше. Настройки тела дают возможность задать ширину плеч, создать персонажа с рельефным торсом и подкорректировать ему размер ладоней для самых мощных захватов. Все эти особенности редактора позволяют создать желаемого персонажа.

Нельзя забывать и о том, что в игре представлено четыре расы, которые имеют свои отличительные черты. Игра позволяет создать персонажа с индивидуальной внешностью и характером. Многие согласятся с тем, что ваны — яркое выражение сексуальности в игре. Казалось бы, история преподносит эту расу как воинственных и мощных воинов гигантского роста. Но благодаря вызывающим акцентам во внешности, их тела выглядят не столь грубыми и резкими. А женщины этой расы и вовсе могут похвастаться самыми выдающимися округлыми формами.

Но, пожалуй, наиболее человекоподобной расой из всех имеющихся в игре можно считать шэн. Органичный внешний облик шэнов дает возможность создать похожего на игрока персонажа. Не имея ярко выраженных акцентов на мускулатуре и деформаций тела, они способны привлечь любителей естественности и простоты.

Фэны же являются самой загадочной расой с представителями только женского пола, что придает им некий шарм и привлекательность.

И самыми невинными и очаровательными считаются, конечно же, лины. Обладатели больших ушей и чудесных хвостов способны привлечь внимание и взгляд любого искусного ценителя красоты.

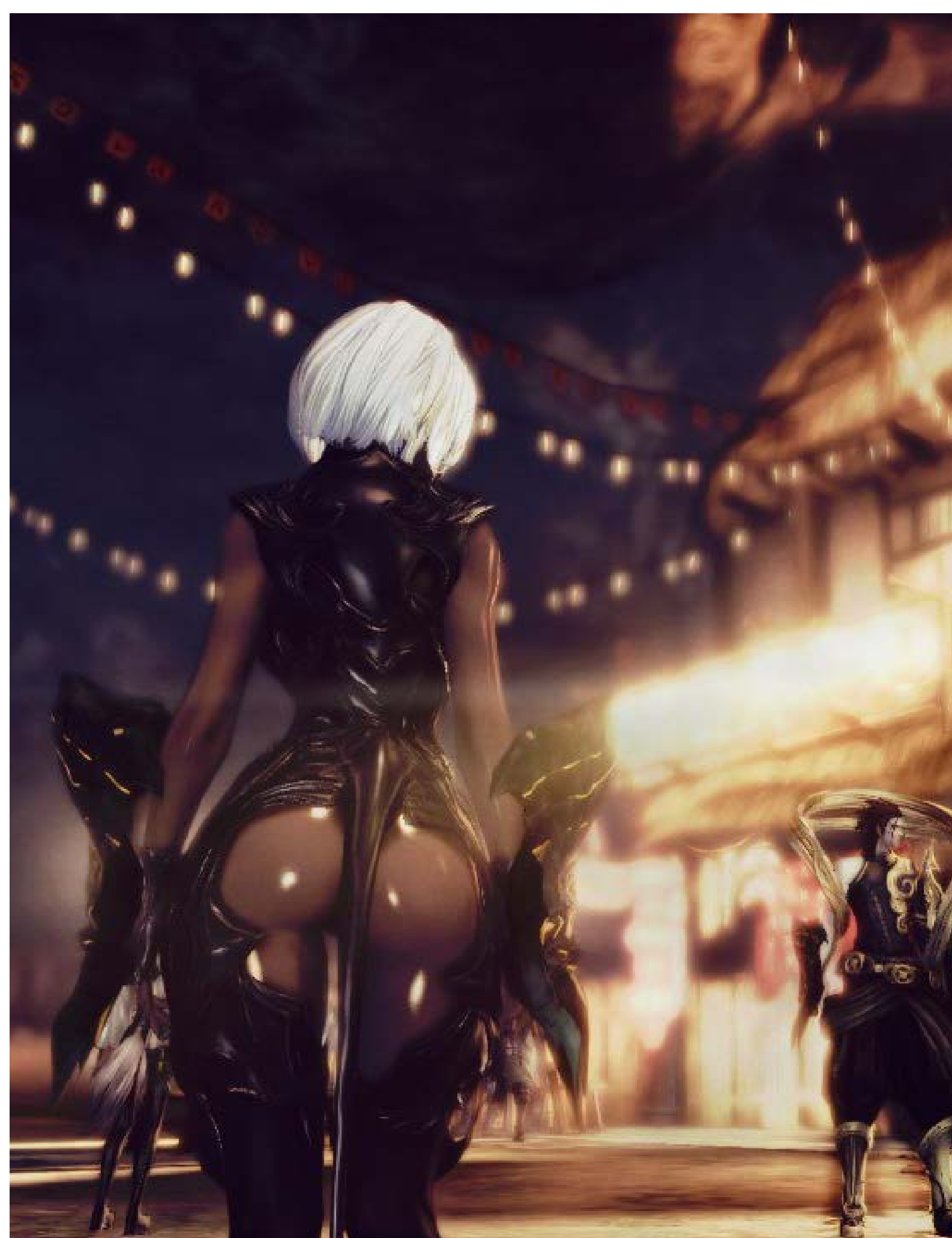
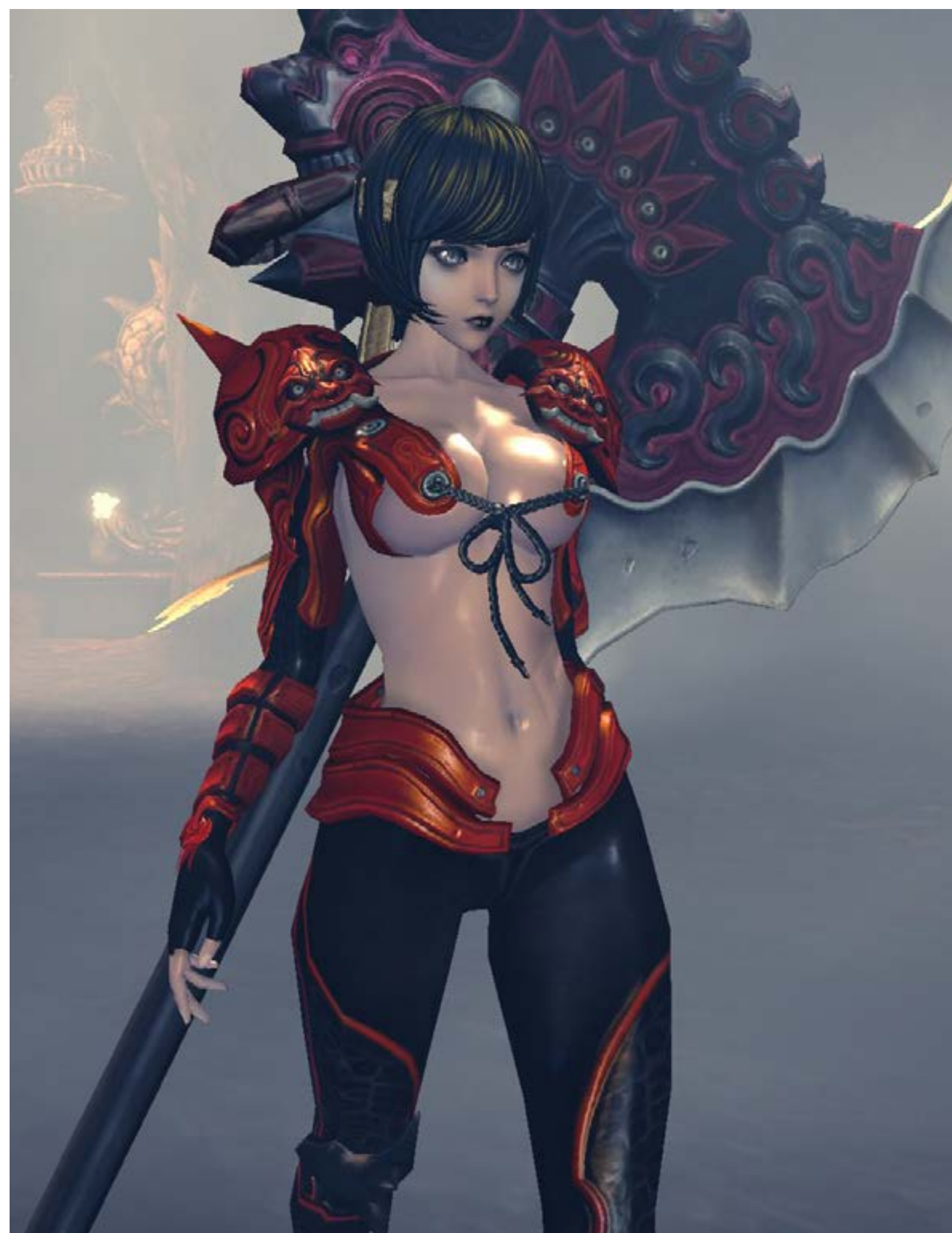


Еще одним очень важным аспектом во внешнем облике персонажа является его одеяние. В Blade & Soul представлен поистине огромный выбор костюмов, чему многие игры могут только позавидовать. Здесь имеются наряды не только восточных, но и любых других стилей. У дизайнеров игры нет ограничений в выражении своих идей и возможностей. Blade & Soul может похвастаться особой легкостью и воздушностью нарядов, которые имеются в игре на данный момент.

В прорисовке деталей и создании общего вида костюмов разработчики Blade & Soul постарались на славу. Взглянув на одеяние, иногда можно даже понять, из какого материала был «сшит» наряд. И все же, в первую очередь, бросается в глаза откровенность костюмов. Костюмы в этой игре в действительности подчеркивают все прелести и выдающиеся формы персонажей, привлекая внимание и цепляя взгляд. Некоторые из нарядов могут показаться слишком откровенными, а другие, наоборот — закрытыми и скромными. Все это, так или иначе, создает баланс и дает выбор игроку.

Говоря о сексуальности в игре, нельзя не упомянуть ее возрастной рейтинг. С момента своего релиза в Корее Blade & Soul имела возрастное ограничение «18+». Но весной 2015 года было официально подтверждено снижение рейтинга до «15+». NCsoft внесли небольшие изменения в сцены жестокости — сюда можно включить эффекты свежей крови, сцены насилия и т.д. Но как таковой аспект внешнего вида персонажей затронут не был.

Тема сексуального аспекта в играх все еще остается актуальной для обсуждения. Всем известно, что возвратной рейтинг для некоторых игроков не является помехой, ведь можно попросту проигнорировать данное ограничение, даже если игрок не достиг рекомендованного возраста. Такой выбор делает каждый из нас сам. Сексуальный контент имеет хрупкую грань, которую нельзя переступить в создании игр.





PvE или PvP

Журналист: Heimdall. Иллюстрация от Paleno

Ветер затрепетал, разгоняя остатки ночного тумана. Где-то рядом начала стрекотать зарянка, ей вторил мелодичной трелью соловей. Солнце еще только подсветило горизонт, а на пляж возле Бамбуковой деревни уже устремились рыбаки. В это же время в одном из домов из-за шороха сандалий уходящих на рыбалку шэнов проснулся маленький красношерстный лин. Да, я уже полчаса жду его пробуждения, ругая себя на все возможные лады. Зачем, спрашивается, вчера напился с Сунь Укуном? Говорил мне дядюшка Инлун, что эта мерзкая обезьяна никого до добра не доведет. И я опять забыл про приличия. Можете называть меня..., пожалуй, Енналь. Настоящее имя вам ни к чему, а тайн небожителей я разболтал вчера и так изрядно. И наказание под стать. Сегодня я ваш гид и вместе с этим маленьким лином мы будем разбирать, чем же хороши PvP и PvE аспекты нашего мира, постараемся решить, что интереснее/выгоднее для Избранных.

Лин уже почти закончил одеваться, когда в дверь забарабанили и прикрикнули: «Ким, иди скорее, мастер возле маяка, да и ярмарка скоро начнется». Лин довольно пискнул, и я увидел в его мыслях яркие образы старца Пэк Уна, который подрабатывал хранителем сферы Бога Войны. У меня же от громких звуков разболелась голова. Хотя, как она может болеть у привязанного к смертному однодневного невидимого духа, не понимаю абсолютно, токкэби их всех поberi. Ким вприпрыжку побежал к маяку, бедного меня потащило следом. Несколько минут, и мы на месте в кругу подростков деревни, сидящих вокруг Пэк Уна, который как раз начал свою речь: «Дорогие друзья, я рад вас всех сегодня видеть. Некоторые могут вскоре стать Избранными, вобрав в себя души воинов из иного мира. И каждый должен быть готов уметь зарабатывать на жизнь ратным делом, а не сельским трудом. Помните, что слава и богатство достигаются двумя инструментами — PvE и PvP. PvE, к которому мы отнесем прохождение разного рода подземелий и выполнение заданий, несвязанных с убийствами других Избранных, подарит вам огромный доход в золотых монетах, множество полезнейших для крафта ресурсов (таких как слезы, рецепты, ивентовые итемы и прочее). PvE очень часто служит катализатором для создания групп игроков, а позднее и боевых школ. Что может быть лучше убийства сложного босса вследствие слаженных действий

целой команды?»

«Ты не прав, старый друг, есть и кое-что получше», — негромкий голос, наполненный внутренней силой, словно плыл в воздухе. Я полуобернулся. Средний рост, серый костюм стража, меч из многослойной стали в простых потертых ножнах и эта его вечная широкополая шляпа, видя которую в ужасе бегут все пираты и уголовники — Чон Хадо, лучший мечник королевства собственной персоной. Он неторопливо прошел мимо всех и, облокотившись на ограждение, продолжил: «Самое прекрасное в этом мире — поединок один на один с достойным соперником. Когда ты проиграл один бой на арене небожителей, но потом вышел и, поменяв тактику, обманул оппонента. Когда ты на последнем вздохе, истекая кровью, делаешь невообразимые вещи и побеждаешь. Сражаясь с Избранными, ты тоже не останешься без денег. Кристаллы — основной и очень дорогой ресурс для крафта, который легко можно продать. Еще ты можешь получить эксклюзивные костюмы. Кроме того, боевые школы тоже могут иметь PvP направленность, а про удовольствие сражений на фракционных квестах/убийствах дракона и говорить нечего. Чем чаще ты выходишь на арену, где каждый бой индивидуален, тем больше узнаешь свой класс, лучше оттачиваешь реакцию. Разве я не прав?»

Пэк Ун вздохнул и ответил: «Я согласен по некоторым пунктам. Действительно, арена учит людей познанию своих способностей быстрее, а эффективно владеющий приемами класса Избранный может заработать состояние, убивая в выходные тиранов/драконов и побеждая на высоком рейтинге, но это требует определенных навыков. Новичок не сможет одолеть более опытных бойцов с многолетним стажем на арене, а чтобы выбивать больше кристаллов с драконов, необходимо иметь хотя бы среднюю экипировку и по возможности сильную боевую школу/группу (школу для прикрытия, наличия танков, а пати — для полного бафа, оздоровления, использования защитных умений). Да и очки достижений в основном связаны не с убийством Избранных».

Чон Хадо улыбнулся и извиняюще поднял руки ладонями вперед: «Да, да, конечно. Не хотел бы спорить с известным мудрецом в такой прекрасный солнечный день. Может быть, спустимся обратно в деревню и перекусим? Я только с дороги и сильно устал, хотя очень хочу глянуть вашу знаменитую ярмарку».

Пэк Ун сначала недовольно поморщился, но, увидев восторженные взгляды подростков, усмехнулся и согласно кивнул. Мы с лином понеслись вниз, а спустившись, поразились огромному количеству снующих повсюду шэнов, ванов, линов и даже фэнок, ставящих палатки, выкладывающих реквизит для вечерних представлений и товары на продажу. Получив от родителей огромный душистый маньтоу вместе с советом не мешаться под ногами, мы устроились на крыше одного из домов, прикрытых тенью от нависающих деревьев, и постарались подытожить полученную информацию, естественно с небольшими дополнениями от меня.

Незаметно наступил вечер. Гости и жители Бамбуковой деревни смеялись над представлениями, дружно гудели песни и наслаждались огненными розами салютов, а у меня на душе с каждой минутой росла тревога. На входе в деревню показалась высокая фигура, словно бы притягивающая собой темноту, по земле еле заметные взгляду забежали сгустки скверны. Смолк смех. Только что хвалившиеся своими подвигами Избранные без видимых причин отодвинулись к стенам домов. Тень приближалась. Сверкающе алели демонические глаза, искры от брошенных на земле факелов льнули к высоким ботфортам и обитому изнутри золотисто-бордовым мехом плащу, а идеально

точное лицо с тонким аристократическим носом и ниспадающие до плеч белые волосы портил страшный шрам крест-накрест. Чон Чинвон, он же Бог войны, падший Хранитель, жертва врат пришел на ежегодный праздник жизни Бамбуковой деревни незванным. Провожаемый испуганными взглядами Бог войны прошел до центрального костра напротив дома старосты, и здесь ему преградил дорогу Чон Хадо.

«Что забыл ты здесь, о Тень Врага», — в клубящейся темноте, едва разгоняемой огромным костром, белым молниеносным бликом сверкнул клинок великого мечника. Позади Хадо раздался шелест шагов, встало несколько фигур и приглушенные щелчки вытаскиваемого хорошо смазанного оружия показали, что далеко не все Избранные готовы умереть без боя или сбежать. Напряжение повисло в воздухе.

Чон Чинвон протянул руки к костру словно для того, чтобы погреться. Огонь в ответ зашипел и, будто живое существо, отодвинулся. Глаза Бога войны потеряли часть кровавого сияния, он присел на землю лицом к костру, обратив спину к Чон Хадо, немного сгорбился и только потом ответил: «Сегодня Безумие отступило, я пришел не для того, чтобы убивать». Мечник задумался на мгновение, потом забросил меч в ножнах за спину в петлю, встряхнул головой и сел сбоку от Чон Чинвона, скрестив ноги, почти касаясь того локтем, и снова обратился к незваному гостю уже потеплевшим голосом:

«Твоя жертва всегда была примером для меня, она не забыта, Хранитель. Мы чем-то можем помочь тебе?»

Бог войны задумался, покачал головой, потом грустно улыбнулся и неожиданно посмотрел прямо на меня.

Ну почему Ким не ушел отсюда подальше, как его сверстники?

Голос Бога войны изменил тональность и громкость, теперь его, кажется, слышали все в деревне: «Я пришел сегодня к вам, потому что почувствовал и вобрал мысли одного шкодливого духа. Вы рассуждали, чем же лучше заняться юным душам из иных миров, пытались выбрать PvE или PvP. Это в корне неправильно. Ваши понятия — это Инь и Янь, нельзя заниматься одним, отринув другое. Арена даст вам мгновенную реакцию, волю, знание класса, а подземелья — настойчивость, умения планировать и ощущать локоть своего товарища. Экипировку и золото вы можете получить из любого источника, как и легендарные скиллы. Поймите, Повелитель Демонов Манхван уже близко, но у мира больше не осталось Хранителей, чтобы его защитить. И теперь только от вашей подготовки зависит, сможете ли вы его остановить, или же мы все сгинем во тьме».

Несколько фэнок внезапно упало на колени. Чон Чинвон встал и отряхнулся, после чего снова поглядел в упор на меня — удивление отразилось на его лице, губы беззвучно прошептали: «Я помню тебя среди тех, кто давал мне силы, ты же был в свите...»

«Мы помним об этом мире, Падший. Мои дети пойдут в последний бой не одни», — женский грудной голос прозвучал в голове каждого в деревне. А слепящий свет, рвущий временную духовную тюрьму, показал, что наказание завершено. Последнее, что я увидел перед переносом на Святую Землю во вновь наступающих сумерках — искреннюю надежду в глазах Бога войны.

В глазах, которые из демонических вновь, как и много лет назад, стали темно-карими...



PvE или PvP

Преимущества PvE

- Проработанная сюжетная линия, большая карта мира для освоения и получения различных достижений, множество профессий как основных, так и дополнительных
- Разнообразие подземелий и несколько модов их прохождения: 4/6/24.
- Наличие огромного количества гильдий PvE направленности, групп игроков, населенный удобный межсервер для поиска.
- Казуальное по сложности освоение и прохождение контента.

Недостатки PvE

- Большие временные затраты на выполнение дейли-квестов.
- Профессии не приносят много прибыли, в дропе и крафте (особенно в ювелирном деле) очень силен ВКР.
- В подземельях без слаженной группы высока вероятность попасть к людям, которые не могут/не хотят эти самые подземелья проходить. А после введения новой системы кика прямо во время боя есть вероятность 30 минут проходить того же деда/лабу и быть исключенным из группы на последних процентах жизни боссов.
- Часть подземелий требовательна к уровню снаряжения. Иногда игроки при сборе специально завышают требования для быстрого прохождения.

Преимущества PvP

- На арене все зависит только от тебя, твоих умений и реакции (3 на 3 – разговор особый). Снаряжение из-за сбалансированности значения не имеет, оружие не ломается.
- Знание класса = рейтинг = больше заработка с продажи кристаллов. Уже при фарме платины и выше арена выгоднее половины PvE-дейликов.
- Отсутствие рутины и повторяемости дейликов. Разные противники на арене или в мире каждый раз могут приподнести новые тактику и ощущения.
- Возможность при высоком рейтинге в будущем принять участие в международных соревнованиях (игра то киберспортивная).

Недостатки PvP

- Высокие временные затраты на освоение класса, оттачивание навыков и приемов.
- Зависимость от пинга, игровых приспособлений и, к сожалению, на данный момент макросов.
- Мировое PvP ослаблено отсутствием мотивирующего контента и тенденцией на каждом сервере к доминации одной фракции.





ИГРОВОЙ ПК - МЕЧТА ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

Журналист: Ли Хёри. Иллюстрация от Arkuda

В последнее время множество игроков задается вопросом — какой компьютер выбрать, чтобы нормально играть в Blade & Soul или в любую другую игру? Данная статья поможет вам лучше разобраться в нюансах сборок игровых ПК, так как не все в мире техники крутится вокруг игр. Увы, я неизвестный блоггер, однако, я давно занимаюсь компьютерами. Собирать их я начала еще в 2007 году и продолжаю до сих пор. Прислушиваться к моему мнению или нет — решать вам.

Intel или AMD

Сейчас даже плохо разбирающийся в компьютерах человек знает, что серое вещество ПК — это процессор. На мировых рынках лидирующие позиции занимают две компании: Intel и AMD. Но как понять, что лучше именно для игр? Вокруг компании AMD всегда было много слухов. Самый распространенный из них — процессоры от AMD не подлежат разгону и быстро сгорают. Да, было такое давным давно, когда проводились тесты Athlon 1400. Теперь каждый процессор включает в себя технологию тепловой защиты.



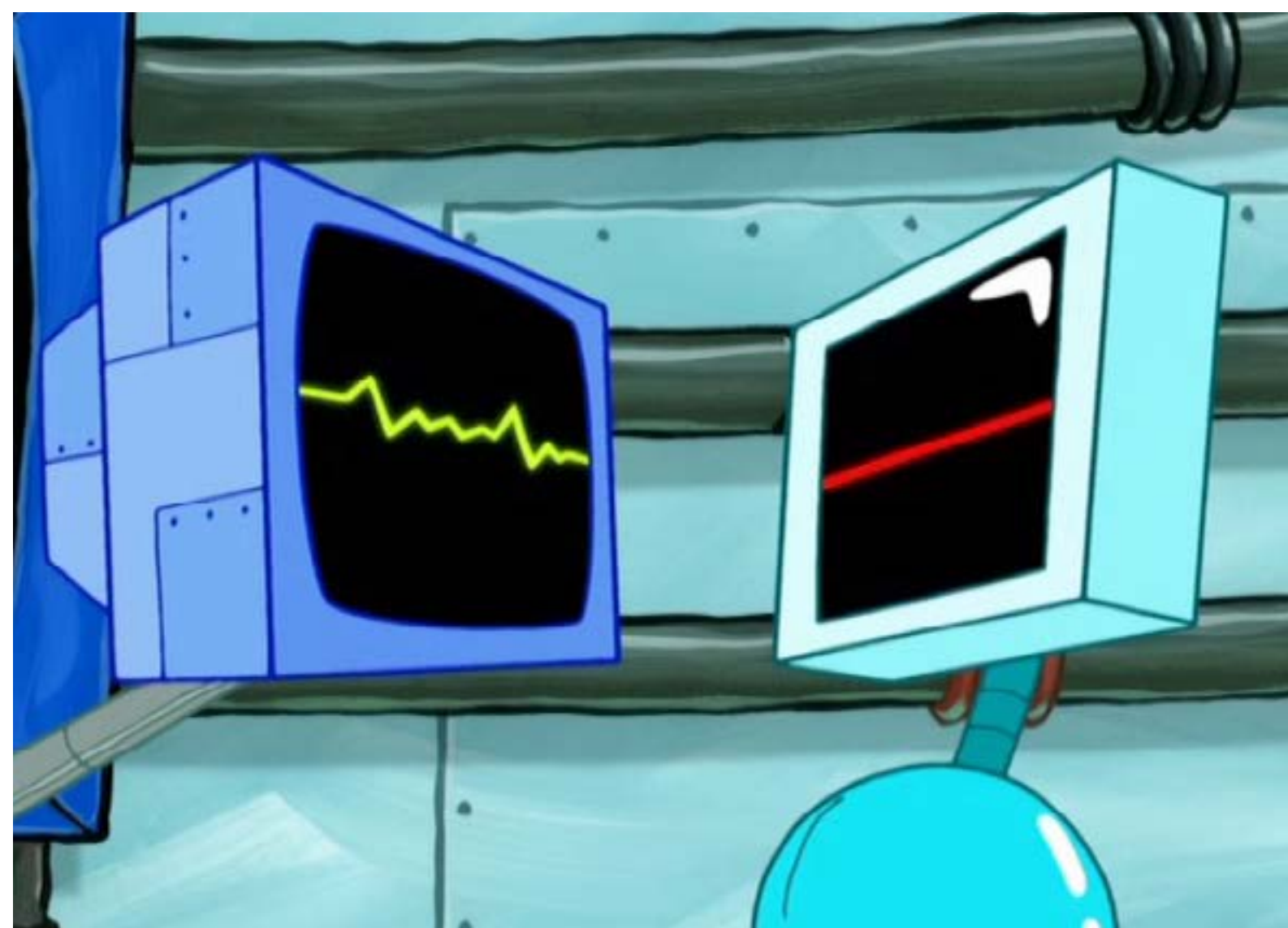
Подобрать идеальный компьютер непросто

При этом за защиту от перегрева также отвечает кулер в паре с термопастой, поэтому к их выбору нужно отнестись серьезно. Современная продукция от компании AmD предлагает неплохую альтернативу в соотношении цена/качество/производительность, а компания Intel – в соотношении производительность/качество/цена. Это значит, что процессоры от компании AmD будут стоить дешевле, но их производительность для игр не так хороша, как у аналогов от Intel, цена которых заметно кусается.

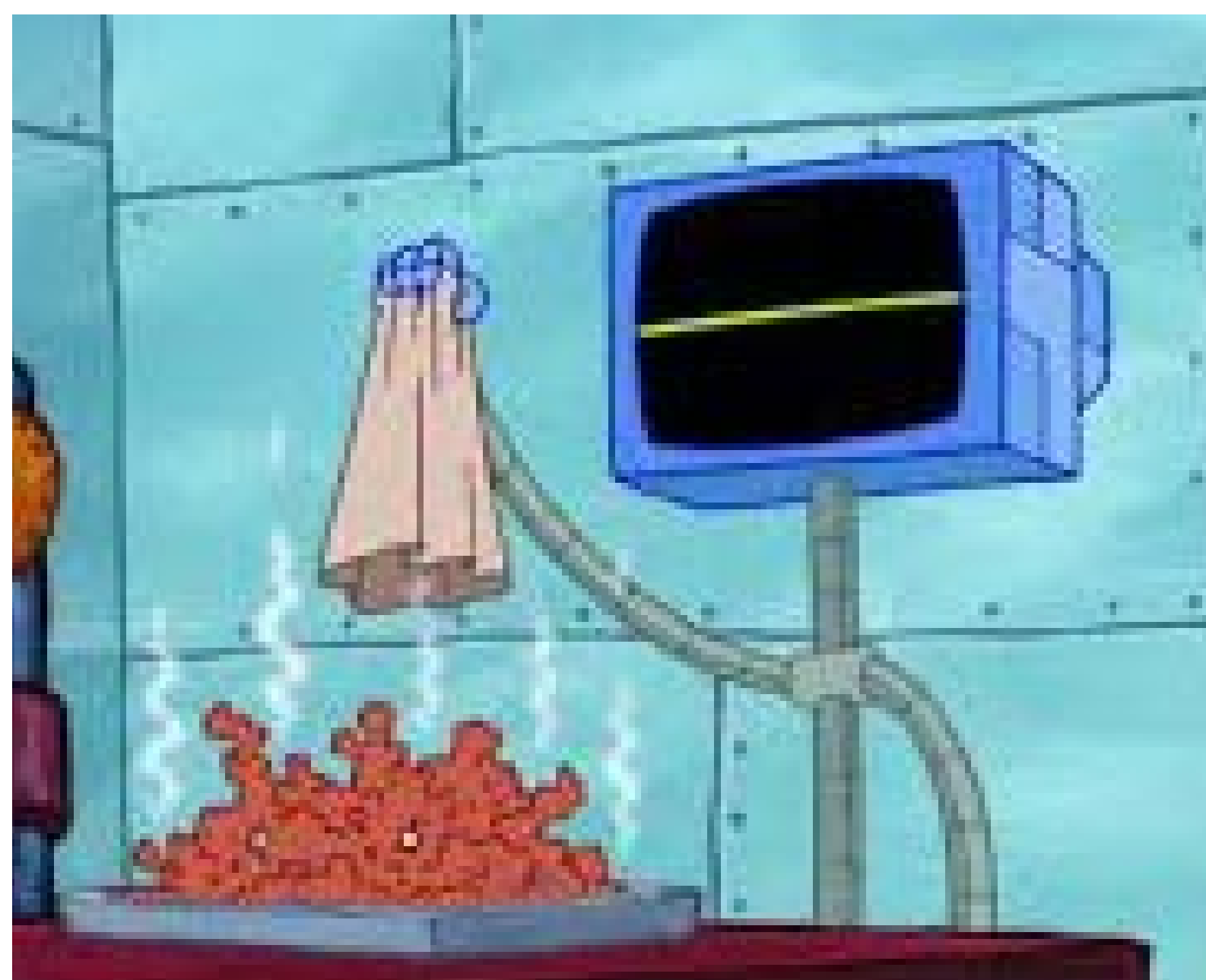
А теперь к сути! Компания AmD заманивает своим количеством ядер и быстрым разгоном процессора (я не говорю, что это плохо, и брать их процессоры не стоит), но мы хотим ПК, который будет заточен под игровую индустрию. Программы, которые мы запускаем, делятся на два типа: однопоточные (загружают только 4 ядра) и многопоточные (загружают все потоки). 90% игр принадлежит к первой категории, а ко второму типу относятся такие программы, как AutoCad, Photoshop и так далее. Поэтому если вы хотите собрать компьютер для быстрой и комфортной работы, то вам однозначно стоит рассмотреть AmD за основу. А вот ПК для комфортной игры – это Intel.

Почему именно Intel? Данная компания производит свои процессоры при помощи технологии hyper threading, создавая на каждое физическое ядро еще одно логическое (то есть если берете процессор i3, у вас будет 2 физических ядра и 2 логических, другими словами, 2 ядра и 4 потока). В процессорах AmD используется другая технология Nehalem, и при покупке 6-ядерного процессора у вас будет 6 ядер и 6 потоков, таким образом, 2 потока просто не примут участие в обработке процесса игры. При обработке игры процессором Intel нагрузка делится по всем физическим и логическим ядрам, так как они работают в связке.

Кроме разделения на ядра у современных процессоров появился графический модуль. Фактически это еще одна видеокарта, которая по-



Intel или AmD?



Тщательно следите за тем, чтобы компьютер не перегревался



Помните, вам нужен именно игровой компьютер

-могает ПК обрабатывать данные, правда, по мощности она будет очень сильно уступать модульным видеокартам. Если вы хотите собрать компьютер для простых посиделок в интернете — это самый оптимальный и экономичный вариант. Также в выборе процессора играет роль его серия. Amd и Intel с каждым годом совершенствуют свою продукцию, поэтому ниже я приведу список серий процессоров от более старых к более новым.

AmD

K8

K8+

K10

Bulldozer

Vishera

Carrizo

Intel

Ivy Bridge

Haswell

Broadwell

SkyLake

KabyLake

CanonLake

Некоторые серии из этого списка еще не поступили в продажу, но уже скоро выйдут. Следует отметить, что не всегда новая серия процессоров будет лучше старой, поэтому прежде чем покупать новый процессор нужно найти пару-тройку тестов по нему.

Intel превосходит AmD в плане игр, это доказывают тесты проводившиеся на ряде игр. Некоторые процессоры от AmD не уступают Intel, но, все равно показывают себя хуже.

Не забывайте, что основная нагрузка от игр ложится на видеокарту, но именно процессор помогает ей лучше справиться с задачей. В следующей таблице представлены цены одного из крупнейших компьютерных магазинов на 15 августа 2016 года. Обратите внимание, некоторые процессоры идут в формате BOX (в комплект входит куллер), а другие — нет.



Видеокарта Nvidia или AmD?

Если рассматривать двух производителей чипсетов для видеокарт, то, признаюсь честно, они идут ноздря в ноздю. Поэтому для простого сравнения я расскажу о технологиях этих производителей, которые могут вам хоть как-то пригодиться в играх.

Чем отличаются производители видеокарт? Фактически ничем, ведь 80% видеокарты – это графический процессор, который производит, непосредственно, сам изготовитель чипсетов. Остальные 20% – это наценки, прибыль и другие расходы производителя. Получается, фирма-производитель не так уж важна. Напомню, что Nvidia выпускает чипсет GeForce, а AmD – Radeon. Вот список фирм-производителей чипсетов, которым доверяют больше всего.

Nvidia: Asus, Gigabyte, MSI, Palit, Zotac и Inno3D.

Radeon: HIS, Asus, Gigabyte, MSI, Sapphire, XFX.

Объем памяти видеокарты зависит от того, какой у вас монитор и разрешение – для игр с разрешением 1080p Full Hd требуется не более 4 Гб памяти, при этом 2 Гб совсем не повлияет на fps или уменьшит его, но незначительно. FPS – количество кадров в секунду. Каждый игрок гонится за этим числом и неспроста, ведь если частота упадет ниже 24 кадров в секунду, будет казаться, что картинка скачет или прерывается. Человеческий глаз физически не может улавливать больше, а это значит, что разницу между 25 и 120 fps вы практически не увидите (максимум, это более плавная картинка). Многие игроки в погоне за хорошим fps выбирают топовую/предтоповую видеокарту, но забывают о процессоре и т.д., что тоже не менее важно.

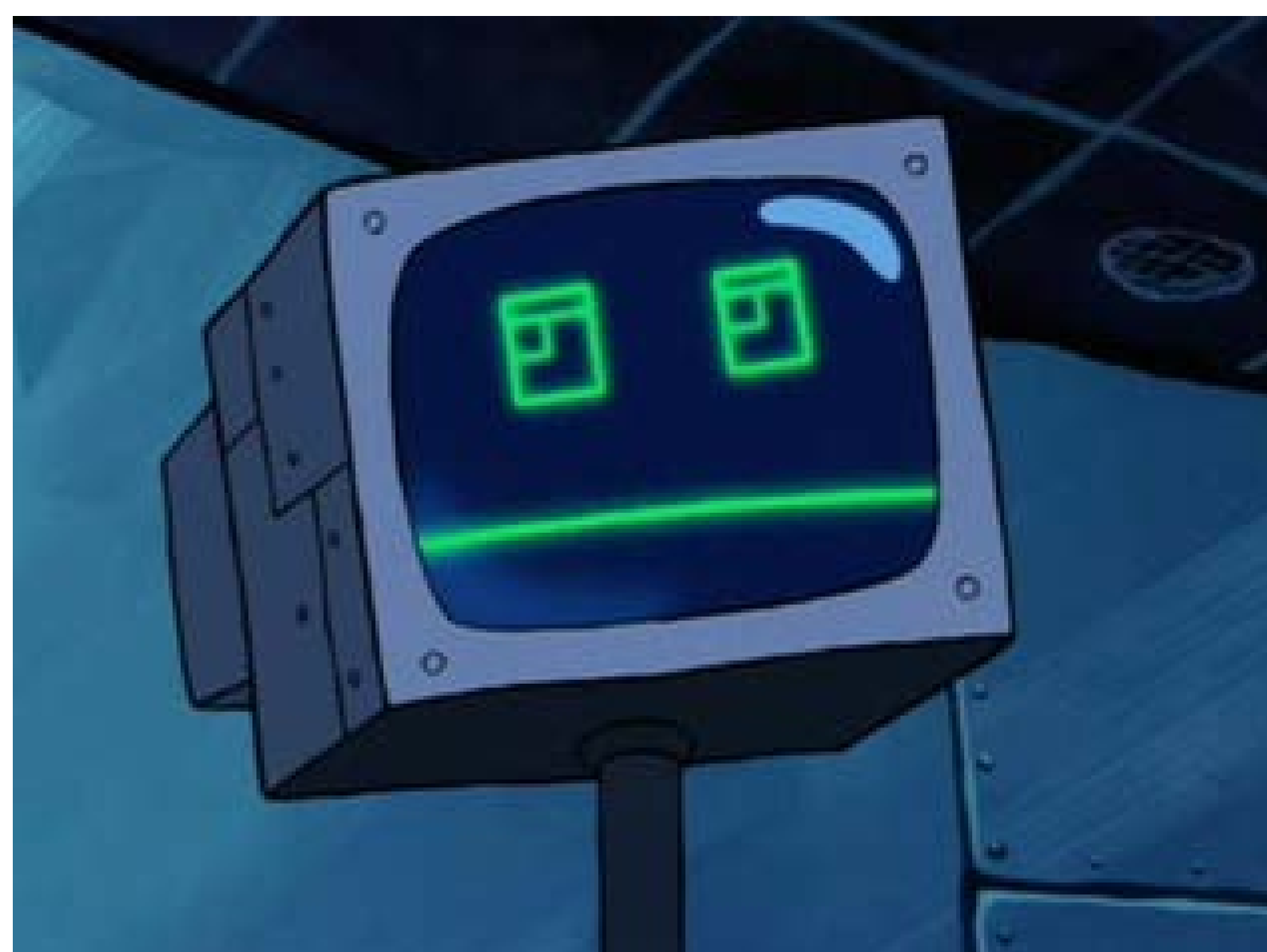
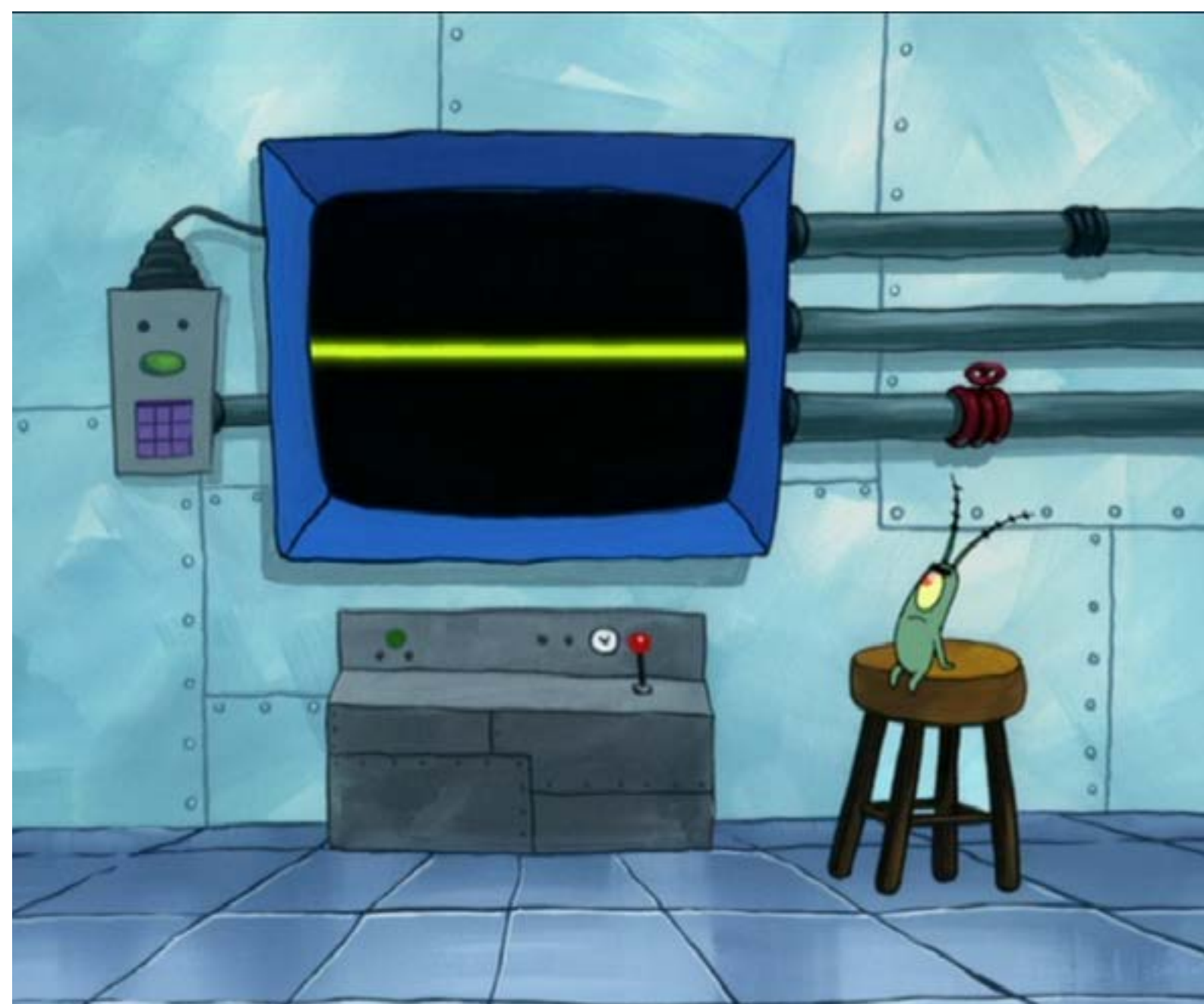
Бюджетный объем памяти – 1-2 Гб.

Средний – 2-4 Гб.

Профессиональный – 4-6 Гб.

С разрешением 2160p 4K ultra HD требуется 6 Гб памяти, но на таких настройках играет только 1% всех геймеров планеты.

Тип видеокарты так же важен, как и ее память



1080p Full Hd требуется не более 4 Гб памяти

(объем). Если выбирать между DDR3 и DDR5, то знающий игрок выберет второе. Почему? Причина проста — производительность карт DDR5 больше на 30-80%, чем в DDR3. Поэтому когда вы задумаетесь над тем, купить ли DDR3 4 Гб или DDR5 1 Гб, берите второе. Размер хорошей видеокарты никогда не бывает маленьким. Между картой с радиатором и картой с кулером лучший выбор — карта с кулером, так как ее охлаждение и работа будут гораздо лучше, чем у первой.

Оперативная память DDR3 или DDR4?

Прогресс не стоит на месте, и с каждым годом нас продолжают радовать новинками в сфере компьютерных технологий. Перед покупкой оперативной памяти нужно понять, сколько плат понадобится, ведь это не простой каприз — это система. При покупке процессора многие не задумываются, что означают циферки LGA1151 и др. Если вникать в это более углубленно, то платформы делятся на несколько типов: двухканальные, трехканальные и даже четырехканальные. От количества каналов и пляшет оперативная память.

Двухканальные платформы: AM3, AM3+, FM1, FM2, LGA 1155, LGA 1156, LGA 775, LGA 1151.

Трехканальные платформы: LGA 1366.

Четырехканальные платформы: LGA 2011.

Так что значит это разделение? Количество слотов под оперативную память на материнской плате может быть от 2 до 8, и человек, который не знает, какое количество ОП купить, может попасть впросак. В двухканальных платформах количество модулей оперативной памяти должно быть кратно 2 или 4, в трехканальных — 3 или 6, а в четырехканальных — 4 или 8. Но есть ведь технология flex, которая при подключении, например, в двухканальную платформу третьего модуля оперативной памяти заставит его работать. Да, заставит, но его работоспособность будет ограничена. Поэтому советую покупать модули без расчета на flex-режим — поверьте, нервы вам скажут спасибо.



Выбирайте карту с кулером



Советы по выбору модулей памяти.

Все модели, которые вы покупаете, должны быть одинаковые — это даст наибольший эффект в их совместной работе.

Одиночная плата или наборы? Нет никакой разницы: и те, и те платы будут работать, и нет никаких проверок, просто производители слушают своих топ-менеджеров и выбирают маркетинговый ход, по которому купить две чуть дешевле, чем по одиночке.

Радиатор — да или нет? Сказать честно, радиаторы на ОП иногда являются просто украшениями и не выполняют своих прямых функций в виде охлаждения. Радиаторы действительно нужны на модули, которые работают на 1.6 в и больше. А наша любимая новинка DDR4 работает вообще на 1.2 или 1.35 в, что даже при нагрузке и разгоне не даст на нее напряжения выше 1.5 — проверено тестами.

Объем памяти для игровых ПК: для DDR3 и среднего или бюджетного ПК достаточно 8-16 Гб памяти, для DDR4 — 16-32 Гб. Но я хочу, чтобы вы понимали, что 16 Гб и сейчас то мало какая игра может загрузить, а одна планка DDR4 весит 8 Гб, и это минимум.

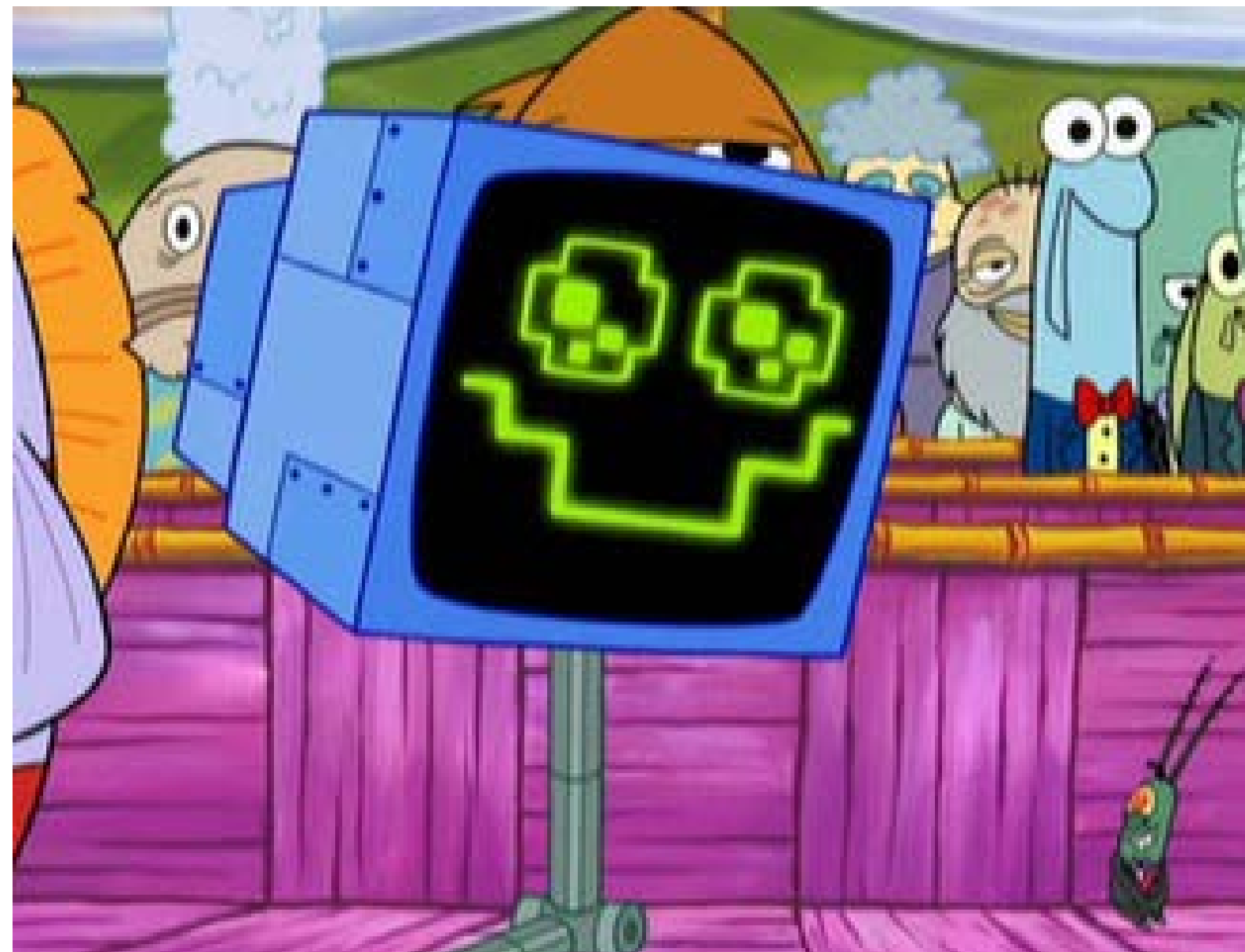
Частота модулей — самый ответственный выбор для пользователя. Многие не знают, что на частоту также влияет платформа процессора и сам процессор (будет ли он с функцией разгона или нет). Да и тут сразу выяснится, какую память вам ставить, DDR3 или DDR4.

Лучшие производители карт памяти, на мой взгляд: AmD, Crucial, Corsair, Helix, Patriot, Samsung и Kingston.

Материнская плата, блок питания и другие комплектующие

Материнская плата

Определившись с процессором и видеокартой, можно приступать к выбору материнской платы. Почему в таком порядке? Потому что на материнской плате реально сэкономить, а вот на процессоре и видеокарте экономить не стоит. Чтобы правильно подобрать основу для ПК,



Все модели, которые вы покупаете, должны подходить друг другу



В отличие от процессора и видеокарты, на материнской плате можно сэкономить

необходимо:

Правильно подобрать платформу. Платформы процессора и материнской платы должны быть одинаковыми.

Режим SLI или Cross Fire. Если вы планируете ставить этот режим, на материнской плате должно быть 2 Psi Express слота.

Наличие встроенной видеокарты. Если вы покупаете модульную видеокарту, встроенная вам не нужна. И за те же деньги можно взять более функциональную МП.

Размер материнской платы (форм фактор). Они бывают разные, но советую не брать версию мини для игровых ПК, так как у них мало слотов под оперативную память и практически ни у кого нет поддержки SLI (Cross Fire). В некоторых аспектах они получше, но все равно стоят дороже.

Блок питания и корпус

Блок питания — это не то, на чем следует экономить при сборке ПК. От его качества и мощности будет зависеть вся работа системы. Начну с производителей: больше всего я доверяю Cooler Master и Corsair, на второе место ставлю Enermax и Zalman. В блоке питания нам важна мощность и разъемы для материнской платы. Мощность блока питания рассчитывается как сумма мощности всех компонентов компьютера + 30% (пиковые нагрузки). Но есть более удобный способ! Расчет мощности блока питания можно произвести с помощью специальной программы «Power Supply Calculator». Она также позволяет рассчитать необходимую мощность источника бесперебойного питания (ИБП или UPS).

Для рабочего компьютера вполне достаточно блока питания на 400-450 Вт. Для среднего игрового компьютера начального класса (Core-i3, i5 или FX-4,6 + GTX-960) нет смысла брать блок питания мощностью менее 500-550 Вт. Для мощного игрового компьютера (Core-i5, i7 или FX-8 + GTX-970,1070) нужно брать блок питания мощностью 600-650 Вт. Они не только обеспечат более стабильную работу компьюте-



-ра, но и дадут больше разъемов питания для видеокарт. Для еще более мощных компьютеров (Core-i7 или FX-9 + GTX-980, 1080) желательно приобрести блок питания мощностью 700-750 Вт.

Стоит ли брать корпус с блоком питания? А почему нет, если он красивый, стильный или просто бомба?!

Правда все равно нужно подбирать по мощности блока в первую очередь, а не по внешнему виду.

Среди производителей корпусов отдаю предпочтение AeroCool, Cooler Master, Zalman, Chieftec, Xigmatek и ASUS (Vento).

Корпуса бывают горизонтальными или вертикальными. Первые обычно ставят в офисах, а дома устанавливают вертикальные.

Вертикальные корпуса бывают нескольких типов:

Micro-Tower — миниатюрный корпус;

Mini-Tower — низкий корпус устаревшего формата;

Midi-Tower — самый распространенный формат;

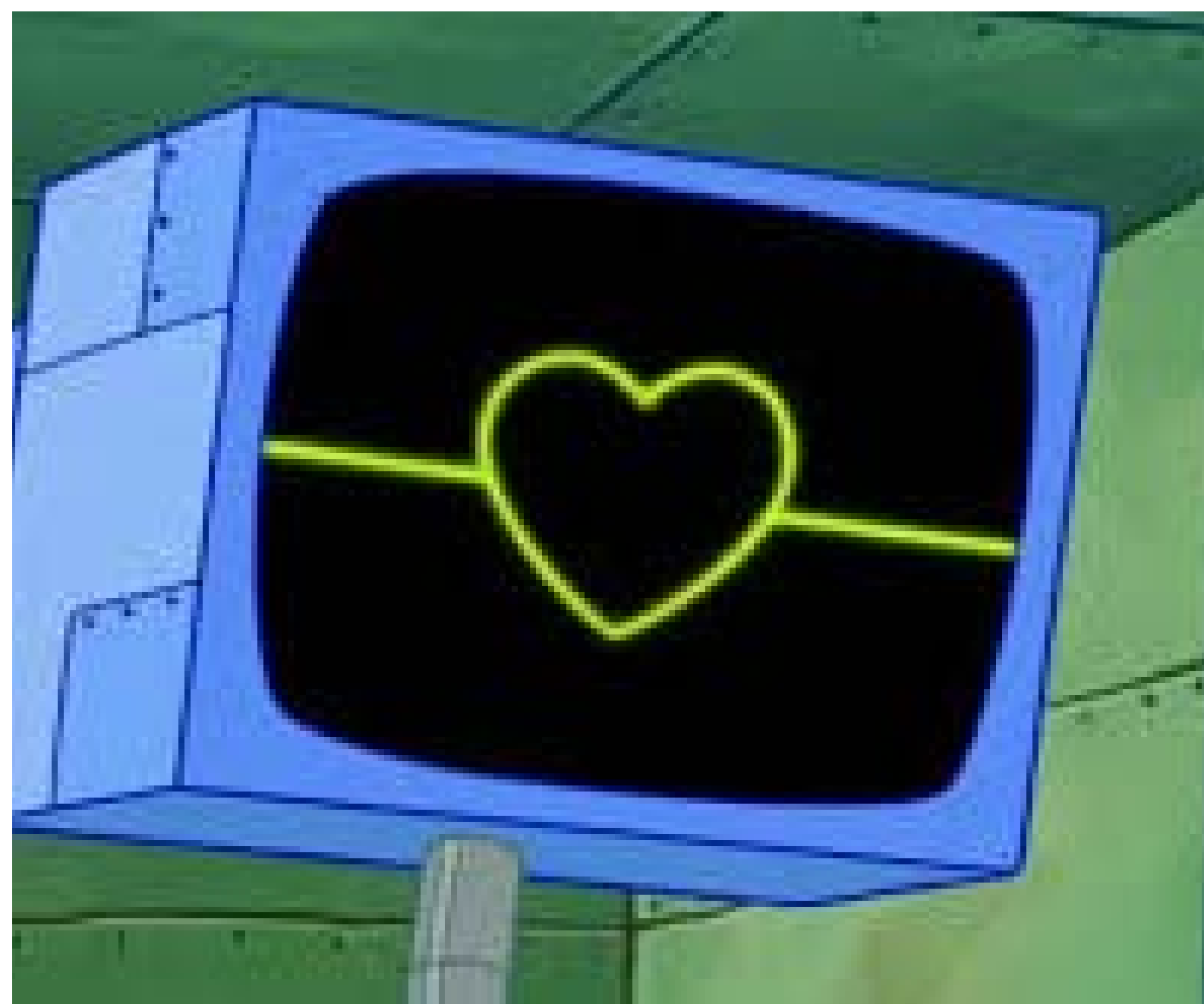
Full-Tower — большой корпус для игровых компьютеров;

Super-Tower — очень большой корпус для мощных компьютеров и серверов. Если вы собираете игровой компьютер с большой мощной видеокартой, то обязательно нужно учитывать ее длину, иначе она может не установиться в корпус.

Какую максимальную длину видеокарты поддерживает корпус, можно узнать на сайте продавца или производителя.

В этой статье я описала все основные элементы (запчасти). Надеюсь, данная статья поможет вам лучше разобраться в технической составляющей компьютеров. А если нет, вы всегда можете написать мне.

Удачи в покорении мира Blade & Soul!





ИСПОВЕДЬ ЗАДРОТА

Автор: Liloshire. Иллюстрация от Aligir

Если взгляд зацепился за название статьи, значит этот экспрессивный термин использовался либо вами, либо по отношению к вам (что более вероятно, так как это все-таки Дайжест ММО-игры). Добро пожаловать в клуб! Если хорошенько поискать в сети, то у «задрота» есть, как минимум, два значения, одно из которых — человек, слишком увлеченный каким-либо делом (аналог — японский термин «отаку»). А вот второе уже негативное — неудачник, не представляющий жизни вне пределов избранного им хобби. Посудите сами, кого вы представляете, когда слышите слово «задрот»?

А теперь серьезно. «Эскапизм (англ. escape — убежать, спастись) — индивидуалистическо-примиренческое стремление личности уйти от действительности в мир иллюзий, фантазий» [эскапизм - википедия], что очень и очень плохо. Это явление портит жизнь, несмотря на то, что вы вроде бы как ею вполне довольны. Порой даже не замечаешь, как становишься буквально зависим от игры и людей, которые также являются ее пользователями. И, честно, последствия оказываются не столь ужасающими, только если вовремя перевести их в нужное русло.

Когда я была классе в восьмом, несколько моих одноклассников пали жертвой популярной тогда Lineage 2. Приходя в школу, они садились на задние парты и шепотом обсуждали преимущества классов и прошедшую осаду. Я же видела только то, что они забыли принять душ и выспаться, демонстрируя окружающим мешки под глазами. Думала — нет, подобные развлечения никогда меня не заинтересуют, и дьявольски ошибалась.

Все началось, почти как у всех — друзья позвали. Скачав и установив клиент, я оказалась в мире фэнтези, который любила еще с детства. Но тут ты не был зрителем или читателем, а постигал его с самых азов, был полностью в него включен. Думаю, именно эта «включенность» и затягивает. У меня тогда были проблемы с общением в целом: в школе меня недолюбливали, доводя дело до травли, а дома никого, в сущности, это не интересовало. Конечно, от всего этого хотелось бежать как можно дальше, и я сбежала именно в этот красочный мир. Торопилась со школы домой, искренне плевать

хотела на домашние задания, отказывалась от предложений погулять на выходных. Все разговоры вне игры сводились к игре, а разговоры не о ней игнорировались как ненужные. Бессонные ночи в данжах довели до того, что через год мне потребовались очки. Количество друзей сократилось до одного человека, и тот смотрел на меня как-то жалостливо, когда я сбегала с уроков, мотивируя это тем, что у моей гильдии сегодня день рождения. Никто не говорил мне о том, что играть в таком объеме плохо, да и кого бы я стала слушать? Сила юношеского максимализма и недовольство окружающим миром – сильнейшие из аргументов.

Все праздники я встречала с согильдийцами или просто незнакомыми людьми – главное, что в любимой игре. Я плакала, когда развалилась гильдия, рвала и метала, когда происходили конфликты в игре, радовалась, когда находила новые проекты. Этого более чем хватало и не требовалось ничего кроме. Я не замечала, что моя жизнь была однообразна – казалось, что если я хожу на учебу и еще куда-нибудь иногда, то все вполне хорошо.

Так продолжалось три года. Дело шло к выпускным экзаменам, и мне предстояло выбрать, куда поступать. Я заметила, что многие знакомые, фанатеющие от игр, связывали свою жизнь с программированием, но технарь из меня никакой. В общем, так или иначе я оказалась на гуманитарном факультете чужого для меня города. Жизнь выбросила на обочину переездов, общежитий и огромного количества незнакомцев. У меня не получилось сразу перевезти свой системный блок, а маломощный ноутбук лишил какой-либо возможности оставаться в привычных мирах. Учиться знакомиться и общаться с людьми приходилось заново, и это было действительно тяжело. Конечно, происходили и забавные моменты: когда обсуждаешь с однокурсником недавно вышедшую игру, а к беседе присоединяется преподаватель – это всегда кажется, как минимум, чем-то милым.

Если копнуть поглубже, то понимаешь, что тебя зачастую окружают «задроты», фанаты собственно-го дела, будь то музыка или кино, книги или живопись. Но фронтмену группы нужно выглядеть хотя бы хорошо, чтобы привлекать фанаток на концерты, а художнице необходимо прибираться в квартире, чтобы пыль не села на свежее масло. Все, что нужно отчаянным геймерам – это чтобы мышь и клавиатура хотя бы помещались на рабочем столе.

Меня спасла череда случайностей – но это не значит, что она спасет и вас. Я до сих пор играю «за-поями» и могу неделями не выходить из дома, но, как показала практика, так происходит с большинством из моих увлечений. Знакомства с соигроками подарили мне череду приятных поездок в другие города и невероятные ощущения от того, что человека, которого ты видишь в первый раз, знаешь как свои пять пальцев. Серьезно, это одно из самых захватывающих чувств.

Как понять, что ты задрот, и что с этим, собственно, делать?

Начинается все с того, что потребности, не являющиеся основой пирамиды Маслоу, отменяются как ненужные. Сбитый режим – вечная проблема увлеченных личностей. Конечно, такое происходит и в сессию, и во время первой любви. Невозможность оторваться от игры («Ну, мам, ну, еще один данж!») приводит к тому, что ты засыпаешь в два-три-четыре или не спишь совсем, начиная утро с энергетика, элеутерококка или «нектара задротов»*. Ненормированный сон выбивает из колеи нервную систему, делая раздражительнее обычного, а стимулирующие жидкости изрядно сажают сердечно-сосудистую систему. Восстанавливать режим действительно сложно. Но когда ложишься по будильнику, вставать без него становится немного легче. Бонус: перестаешь опаздывать.

Расстройства пищевого поведения — тоже неизменный друг задрота. Зачастую о еде напоминают только брачные крики китов в желудке, старательно игнорируемые или затыкаемые первым попавшимся пакетиком со снеками. Привычка есть возле компьютера не только подарит вам гастрит, но и испортит отношения с домочадцами. Да, для меня когда-то тоже казалось странным, что люди хотят есть все вместе за одним столом, но поверьте — для многих это важно. Тем более, что небольшой перерыв никогда не повредит. И попробуйте готовить сами — иногда это даже приносит удовольствие.

Летом в общественном транспорте кажется, что никто и не помнит о том, что такое гигиена, но у многих любителей засесть за игру на сутки-другие действительно вылетает из головы то, что нужно сходить в душ. Когда ты куда-то опаздываешь, то говоришь своей грязной голове «не сегодня» и отправляешься в путь с сальной копной волос. Сначала может быть неловко, но потом становится индифферентно. Зубы тоже, как правило, чистятся только перед выходом из дома. Обувь не чистится вообще. Конечно, такое может показаться неприятным, но я видела достаточное количество примеров, да и что кривить душой — я сама была одним из них. Выделите выходной для того, чтобы привести в порядок одежду и обувь — это не так долго, как может показаться. И, опять-таки, высыпайтесь — появится время и на утренний душ, и на другие гигиенические процедуры.

Что еще? Испорченная осанка и геморрой (и я говорю о нем тоже, потому что жизнь такова, что для многих это оказывается настоящей проблемой) ждут вас на любой сидячей работе, поэтому упоминать их нет смысла — просто купите себе хорошее кресло и не забывайте о прогулках.

Конечно, все вышеизложенное — полумеры, которые не способны сами по себе вытащить геймера из-за компьютерного стола. Источник эскапизма, а это именно он, всегда кроется в вашем сознании. Стоит подумать о причинах, которые заставили изменить реальному миру и отправиться рубить головы в виртуальном. Что бы то ни было, ничего не изменится просто так, пока вы будете зависать в другой вселенной. Каменный панцирь, закрывающий вас от внешнего мира, непросто разрушить, да и жить с ним, как правило, сложно. Порой накатывающие приступы отчаянной нехватки самой жизни не являются исключением и для задротов. Что делать? Вытаскивать себя из рутинного болота ежедневно повторяющихся действий. А спасение утопающих, как говорится, дело рук самих утопающих. Начните с малого, но такого сложного — расставьте приоритеты. Напишите список того, что вам всегда хотелось попробовать. Поймите, что для этого придется выбираться во внешний мир, и примите это как должное. Разве вы не стараетесь, чтобы взять очередной уровень? Просто прикладывайте те же усилия и к собственной жизни. Игры могут быть отличным хобби — они развивают реакцию, смекалку, умение работать в команде и т.д. Я не стану говорить о том, что вы будете жалеть потом, что все время только и делали, что играли. Уколы жалости к себе чувствуются уже сейчас, ведь игровые достижения не кажутся такими уж реальными, а холодный свет монитора никогда не заменит теплые объятия дорогих людей.

Колонка бытовых советов

Рецепт дня — «Нектар задрота» (+гастрит в подарок). Подсказан теми самыми одноклассниками с задних парт, сохранен в анналах истории. Пожалуй, самое мерзкое пойло, что я пробовала в жизни. В вашем активе: бутылочка колы и растворимый кофе. Все, что нужно сделать, это охладить первое и залить кипятком второе. После остывания заветной кружечки в нее крайне аккуратно вливается газировка. Не вздумайте перепутать! Эффект будет примерно таким же, как от сочетания колы и ментоса. Итак, напиток готов! Принимать редко и только в дни и ночи беспросветных кошмаров по поводу личной сонливости.




ШКОЛЬНАЯ ПОРА

Журналист: VsemBobra. Иллюстрация от Paleno

Последние часы лета подошли к концу, и вот уже у порога стоит осень, нетерпеливо переступая с ноги на ногу и предвкушая будущий размах. Прохладные деньки, раскачивающиеся на ветру ветки, озорливо играющие с раскрашенными листьями, навивающие тоску осенние дожди — все это лишь впереди. Пока есть время ухватиться за последние мгновения лета, а потом с головой уйти в работу и учебу. И вот уже многие радостно выдохнули, ведь теперь на игровых серверах станет меньше тех, кого так не любят многие игроки — школьников. Однако так ли страшен школьник, как о нем пишут в чате? Сегодня я хочу поднять эту душещипательную для многих тему и, наконец-то, расставить все точки над *i*.

Начать, пожалуй, стоит с того, откуда вообще пошла повальная ненависть к представителям младшего поколения, а также полная уверенность в том, что любой учащийся школы — неадекват, матершинник, плохой игрок и вообще редиска. В большей степени неадекватные школьники — это дети от 7 до 12 лет, полные уверенности в собственной ненаказуемости и желания казаться взрослее, придать «весу» сво-




 Дарья Ермилова
Неважно, школьник, или нет. Если адекватный человек, то и проблем не будет. Проблем не было

35

Мнение Дарьи поддержали многие люди, и на самом деле это очень распространенное суждение — главное, не возраст, а адекватность. При этом люди, разделяющие такую точку зрения, чаще всего не встречались с представителями школоты, либо вменяемая часть знакомых школьников намного больше, чем парочка неадекватных рандомов из чата.

 Марина Широкова
Некоторые школьники играют лучше, чем взрослые
Проблем не было

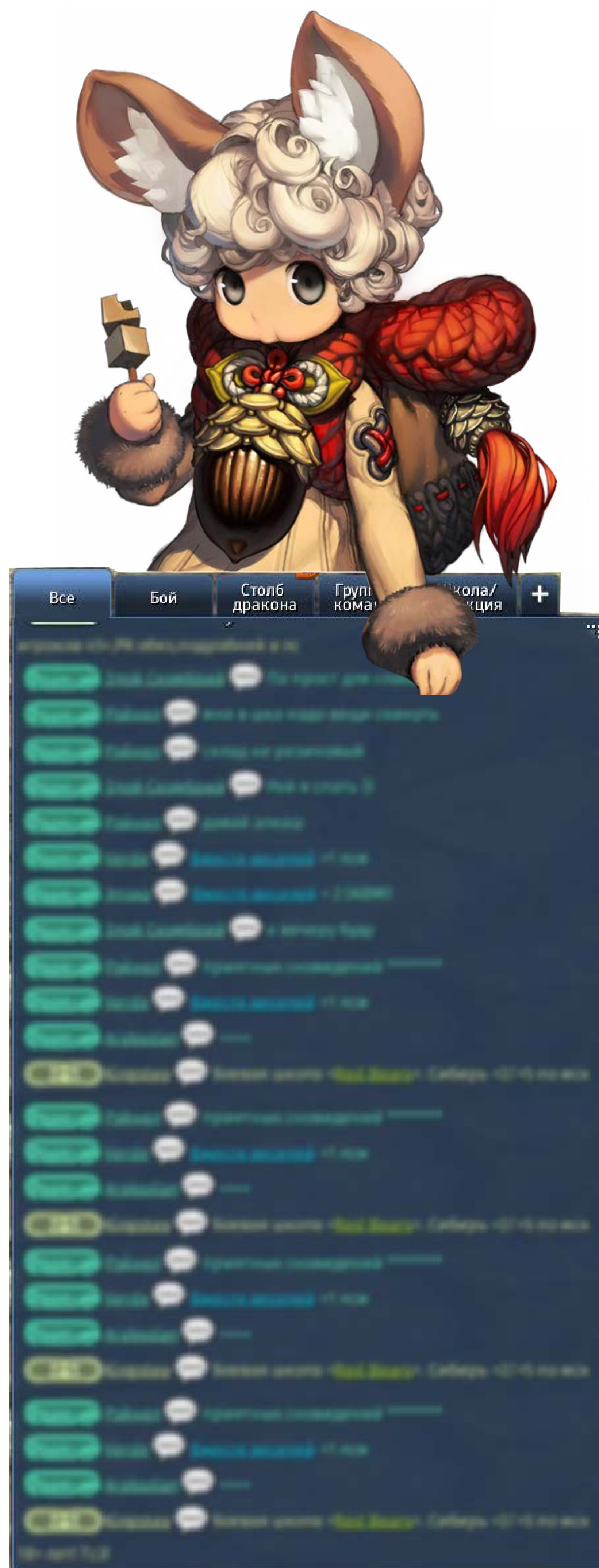
7

 Cool Rulesov
Школьник школьнику рознь, есть адекватные, а есть наоборот. Без разницы на возраст было бы с головой всё хорошо.

ему авторитету среди друзей или просто выглядеть лучше всех. Предпочитают такие дети определенные типы игр: в первую очередь, это Minecraft, причем стоит подчеркнуть, что играют школьники именно на пиратских версиях проекта, где водят дружбу или сами являются админами сервера, онлайн шутеры, а также любимую многими представителями неадекватности Dota 2. И сразу же в глаза бросается тот факт, что аудитория таких игр зачастую неадекватна в целом: получить море оскорблений можно от кого угодно, независимо от его возраста. Более уравновешенные пользователи в основном сбиваются в кланы и конст-пати, таким образом ограничивая себя от остальной аудитории. Это говорит о том, что юные умы во многом подражают старшим, считая отвратительное поведение чем-то смешным и крутым. Однако, в отличие от взрослых, они не знают меры, а юношеский максимализм вперемешку с присутствующей в детях горстью глупости на фоне крупницы ума дают ужасный коктейль под названием «школота». Школота — это те самые неадекватные школьники, портящие окружающим игру, кричащие в чат и разрывающие барабанные перепонки.

Но все вышеперечисленное относится к игровой индустрии в целом. В какой же мере это актуально для Blade & Soul? Чтобы разобраться в этом вопросе, я провела опрос в группе Funny Blade & Soul на тему возраста. В голосовании приняло участие почти 800 человек.

По результатам опроса видно, что аудитория Blade & Soul разнообразна: большая часть игроков старше 18 лет, однако школьники составляют достаточно большую часть контингента. Но часто ли вам приходилось встречаться с так называемой школотой и пробивать себе лицо фейспалмом от глупости и неадекватности оппонента? Вероятно, случаи стычек в игре были, но далеко не всегда эти конфликты происходят с теми, кому не больше 16. Лично я таких случаев припомнить не могу.




Вы тоже заметили некоторое изменение? Если сравнить комментарии школьников и взрослых, создается впечатление, что младшее поколение куда адекватнее и спокойнее. Что же мы видим в последних трех комментариях? Злоба, маты, попытка возвыситься за счет других людей. Занимательный факт — большинство таких людей вешает ярлык «школота» без всякого на то основания. Разве можно понять, кто общается с вами в чате? Ведь это может быть и взрослый человек, лишенный всякой адекватности. Однако есть те, кто любого готов назвать школотой, лишь бы почувствовать себя умнее.


Я уже говорила, что не встречала неадекватных школьников, но лишенных всякого воспитания и манер якобы взрослых мне удавалось видеть много раз. В спорах, где с моей стороны не было ни оскорблений, ни неадекватности, меня называли школотой в попытке унижить, хотя школьницей я давно не являюсь. Такое случалось и с моими друзьями.


Чаще всего неадекватность присуща тем, кто безосновательно вешает ярлыки, оскорбляет, пытается возвыситься, принижая других. И такие качества присущи не только школьникам, а правильнее сказать чаще всего не школьникам. Да, нельзя не признать, что школота многим портит игру, но не в нашем случае. Озлобленные и недовольные всем ученики редко заглядывают в MMORPG, поэтому эта беда миновала нашу прекрасную обитель. Маленькие неадекваты лишь исключение из правил в мире Blade & Soul, но никак не норма.

Однако озлобленность других игроков создает куда большую проблему, ведь быть школьником становится стыдно, даже если ты развит не по годам, отлично играешь и никогда не позволяешь себе оскорблений.

Поэтому если вы хотите получить максимум удовольствия от игры и не нарываться на неадекватов, стоит начать с себя. Тогда и все окружение поменяется, да и школота внезапно станет в разы меньше.


 Mary Mary
Начинала играть в мморпг в 14 лет. Никогда истерик и вакханалии не устраивала. Значит и другие есть такие. Все от человека зависит. Просто мода пошла на тролей и агры на ровном месте. От того и картина что приемы в бш и кл по возрасту. В той же пв играла в кл с дядьками по 30 лет)) Когда самой было 15, и никогда ругани не было)Сейчас 23, смотрю на общение, а не возраст.


 Young Moon
привет
я школьник в игре, я форс и конфликты со мной возникали только когда я говорила про то, чтоб форсы убрали автоподрив, когда они в пати пока

 Маша Назарова
Школьница. Основная проблема не в нас, а в тех, кто нас оскорбляет)
За то время сколько играю, видела столько конфликтов со взрослыми людьми, сколько со мной не было. Сама даже участвовала в одном, защищая того на кого словесно напал 25летний чел.


 Александр Жуков
Я школьник, но по голосу все думали что мне 20 лет и никаких конфликтов не возникало.

Мнения высказали и сами школьники, показав ситуацию со своей стороны.

 Андрей Сербин
Школьник - это не возраст, а состояние души... Если человек адекватный в принципе, то уже не важно сколько ему лет. Встречал и 30-40 летних, и адекватных 14-18 летних.

 Причем школьники если по большей части дауны и всякая шваль любого голоса...

 Лютые школьники ноющие на фраках всегда делают ваш день веселее 😊 всё зло от них, постоянно агрятся в чате.

 спорный вопрос, с одной стороны я считаю что этим малолеткам здесь не место, во первых игру можно назвать 10+ изза "сладких" внешек персонажей, во вторых отвлечение от учебы создает необразованное поколение. Ну а с другой стороны без этих было бы скучновато.

Если сравнить комментарии школьников и взрослых, создается впечатление, что младшее поколение куда адекватнее и спокойнее. Что же мы видим в последних трех комментариях? Злоба, маты, попытка возвыситься за счет других людей. Занимательный факт — большинство таких людей вешает ярлык «школота» без всякого на то основания. Разве можно понять, кто общается с вами в чате? Ведь это может быть и взрослый человек, лишенный всякой адекватности. Однако есть те, кто любого готов назвать школотой, лишь бы почувствовать себя умнее.



ТАЙНАЯ ИСТОРИЯ

Журналист: Takenava. Иллюстрация от Fantazyme

«За империю Пун!» — эту фразу неоднократно слышит игрок, делая фракционные задания в Сумрачном лесу, или при прохождении основных квестов. По сюжету *Blade & Soul* вы принимаете участие в развитии отношений между двумя враждующими сторонами: империей Пун и альянсом служения Небу. Кажется, что все очень просто: альянс пытается противостоять тоталитаризму и агрессивной тактике завоевания империи Пун, а имперцы хотят захватить все живое. Но на самом ли деле имперцы являются агрессорами, а служители Неба — милыми одуванчиками? Если углубиться в историю Древней Азии, получаем совершенно иную картину.

Империя Пун и Древний Кочосон

Наверное, каждый замечал массивную и красивую форму солдат империи: на плечах — голова животного, а у офицеров или командующих на груди — большая голова. На первый взгляд кажется, что на форме красуется морда тигра, но это заблуждение. На самом деле это изображение медведя, таким образом отдавая дань уважения к создателю империи Пун.

Из восточного залива солнце,
Как из недр земных, над миром
всходит,
По небу пройдет и канет в море.
Где ж пещера
для шести драконов?
В древности глубокой и поныне
Солнце никогда не отдыхало,
Человек без изначальной силы
Разве может вслед идти
за солнцем?
Расцветая, травы полевые
Чувствуют ли к ветру
благодарность?
Деревя, свою листву роняя,
На осеннее не ропщут небо.
Кто торопит, погоняя плетью,
Зиму, осень, и весну, и лето?
Угасание и расцвет природы
Совершается своею волей.

Ли Бо (701–762) «Песня о восходе и заходе солнца»

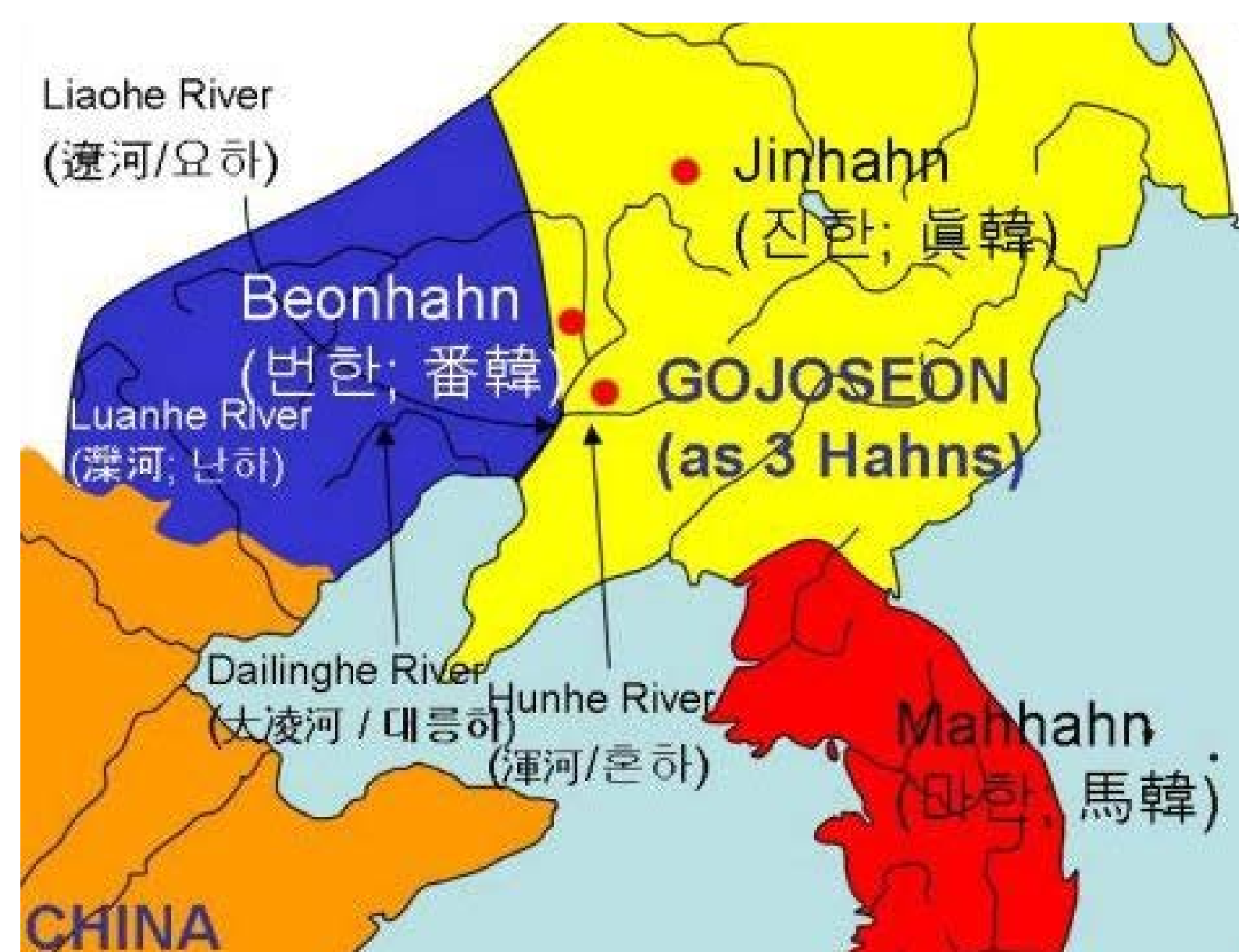
Голова медведя отсылает нас к мифам о создании древнего Чосона или, как официально называют, Кочосона.

По легенде, в пещере на горе Пэктусан жили тигр и медведица, которые день и ночь молились богу Хвануну о принятии человеческого облика. Услышав их молитвы, Хванун дал им двадцать долек чеснока и пучок чернойбыльника, приказав есть только эту еду и держаться вдали от солнечного света в течение ста дней. Тигр вскоре сдался и покинул пещеру, а медведица осталась и через 21 день превратилась в женщину. Женщина-медведица была очень благодарна Хвануну и делала ему подношения. Однако ей нужен был муж, и вскоре она заметно погрузилась и стала неустанно молиться под сандаловым деревом о том, чтобы понести ребенка. Хванун прислушался к ее молитвам, взял в жены, и вскоре она родила мальчика — Тангуна.

В разных источниках указана разная дата, но принято считать, что Кочосон появился в 2333 году до н.э. Согласно мифам, Кочосон был основан тем самым мальчиком — Вангом Тангуном. Он занял трон в возрасте 50 лет и правил на протяжении очень длительного времени. Первой столицей Кочосона стал город Асададь, но для достижения порядка и мира с Китаем Тангун перенес столицу в Чанданген через 1500 лет своего правления. Когда наступил 1908 день рождения Вангома Тангуна, великий император вернулся в город Асададь, где превратился в бога гор, оставив трон своему ученику Чуну. Во время правления Тангума экономика империи процветала, были налажены торговые отношения с ближайшими странами. С Древним Чосон обычно связывают культуру литья иковки оружия из бронзы, распространенную в начале-середине I тыс. до н.э. на территории Маньчжурии и характеризующуюся изготовлением коротких мечей скрипкообразной формы. Военная форма включала в себе изображения медведицы в честь матери великого Вангома Тангуна.



Солдат империи



Древний Кочосон - территория современной Кореи



Небесное озеро на Горе Пэктусан

В Кочосоне действовали восемь правил, которые следовало соблюдать каждому для поддержания мира в стране. Но, к сожалению, к нам дошло описание только трех из них:

- убийство каралось смертной казнью;
- требовалась компенсация зерном за причинение телесных повреждений;
- человек, совершивший кражу, должен был стать рабом того дома, где было совершено преступление. Семья его тоже, по-видимому, обращалась в рабство. При этом, за обращенным в рабство за кражу сохранялось право выкупа за значительную сумму.

Да, правила строгие, но они приносили порядок. И все же такая идиллия длилась недолго. В армии Кочосона служил выходец из Древнего Китая — Виман. Он занимал далеко не последнее место в армии. Виман узурпировал трон в 194 году до н.э., свергнув короля Чуна, и объявил войну Китаю. Так начался закат великой империи Кочосона. В 109 году до н.э. китайский император династии Хань начал массированное вторжение в Кочосон. После года кровопролитной войны Великая Империя пала, и на ее руинах возникло несколько небольших государств: Когурё, Пуё, Окчо и Тонье.

Темная сторона альянса служения Небу

В игре мы сталкиваемся с альянсом служителей Неба по сюжетной линии. Сначала защищаем принцессу, затем сражаемся на поле битвы против имперцев Пун. По сравнению с обмундированием все тех же имперцев, служители одеты так, словно они выступают за добро и мир во всем мире. Но действительно ли это так?

Согласно истории, альянс служения Небу поклоняется предкам обычных людей вместе с императорской семьей. В альянсе все равны между собой, независимо от чина или же происхождения. Другие названия альянса — культ Неба или культ предков. Культ предков образовался в Древнем Китае и постепенно распространялся по всей восточной Азии. С одной стороны, что тут такого, когда поклоняются своим умершим



Вооружение имперцев



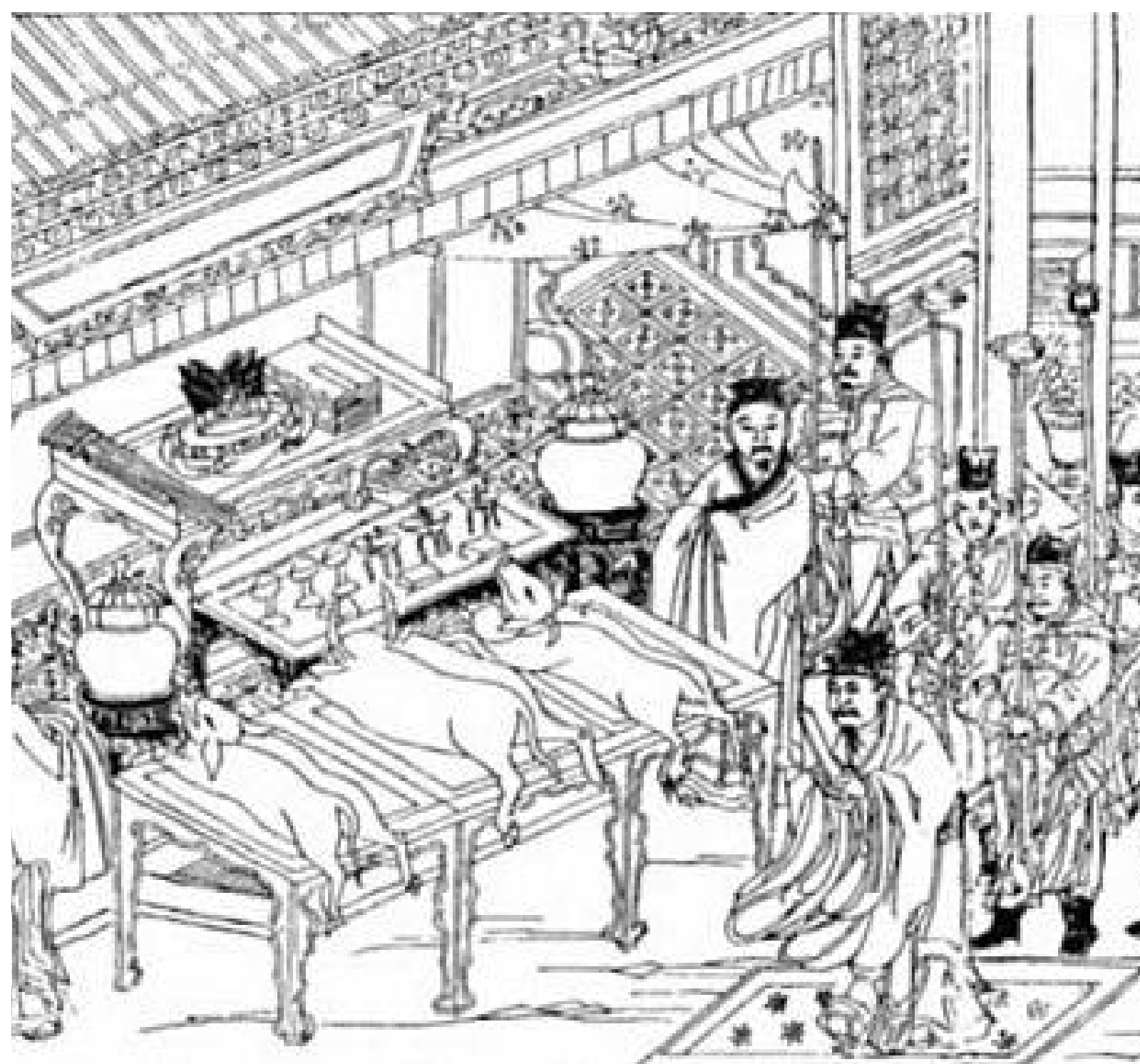
Последователи альянса служения Небу

предкам — ничего же страшного. Но, с другой стороны, этот культ решал кому править, кому жить, а кому умирать, с кем воевать, а с кем вести мирные переговоры и торговые отношения. Адепты Неба держали всю власть и население в своих крепких руках. Для простого народа это был шанс отвлечься от забот, от войны, но императора и его семью такое положение дел приводило к жизни на пороховой бочке. Если культу император был не нужен, его меняли, а с предыдущим владельцем трона случались различные смертельные случаи. Культ Неба также практиковал жертвоприношения в любом виде, начиная от принесения в жертву плодов и урожая с полей, заканчивая убийствами скота и людей — все зависело от поставленных целей культа. Их боялись и уважали.

Изначально этот культ вел открытую деятельность, в него мог вступить любой желающий. Но перейти из статуса ученика на ступень выше, став полноправным членом культа, было дано не каждому. Ученику требовалось пройти множество испытаний, которые показывали его решимость, храбрость, смелость, хладнокровие. Ведь по одному из заданий ученику необходимо было пробраться в палаты императора и убить члена его семьи голыми руками, без применения оружия или яда. Только трое из десяти проходили эти испытания, остальных же приносили в жертву во славу удачного военного похода на ближайшие территории.

Сие безобразие творилось недолго, пока один из императоров династий Шан, после смерти своей возлюбленной от рук культиста, не начал массовую охоту на последователей. Убивали всех, кто хоть каким-то образом относился к культу. Это были ужасные дни. Ради своей же безопасности культ Предков ушел в тень и продолжал набирать только избранных, ужесточив требования для вступления.

«Последний правитель Шан предался праздности, забросил дела управления и не совершал жертвоприношений. И тогда Небо уничтожило



Жертвоприношение



Император Шан

его. Пять лет Небо ожидало в надежде, что его сыновья и внуки смогут стать правителями людей, но никто из них не был настолько мудр. Тогда Небо искало в ваших многочисленных землях, насылая на вас бедствия, желая пробудить тех, кто откликнулся бы. Наш же чжоуский царь хорошо относился к людям, следовал добродетели и исполнял долг перед божествами и Небом. Небо наставило нас, оказало милость, избрало нас и наделило нас Мандатом Инь, чтобы править в ваших бесчисленных землях».

После кровопролития, произошедшего по вине императора династии Шан, образовался новый культ Предков. На сей раз служители культа поклонялись своим отцам, матерям, старикам, отдавали дань усопшим, дабы они даровали благословение и поддержку людям, и не вспоминали о былом.

В наше время существует новый культ служителей Неба. Он распространен в Китае, Японии, Корее, Монголии. После колонизации Китая и Японии данное религиозное направления появилось в Америке и европейских странах. Но иногда от пожилых людей можно услышать ту самую историю о кровожадности и тотальном влиянии культа Неба. Некоторые считают, что последователи этого сообщества до сих пор существуют, влились в верхние чины правления и руководят действующими органами власти посредством жертвоприношений и жесткого контроля. Возможно, когда-нибудь они снова выйдут из тени.

Таким образом, Кочосон был великой империей, которую часто ставили в пример, ведь за 1500 лет не произошло ни одной войны, ни единого переворота, была налажена экономика, укомплектована армия. А альянс служения Небу на одном из этапов своего развития оказался на стороне зла. Конечно, мифы и легенды не всегда точны. Но в любой сказке есть доля правды. И, зная историю, мы можем лучше понять суть конфликта в игре, ведь не всегда все выглядит так, как есть на самом деле.



Храмы Неба



БЕЙ ИЛИ БЕГИ

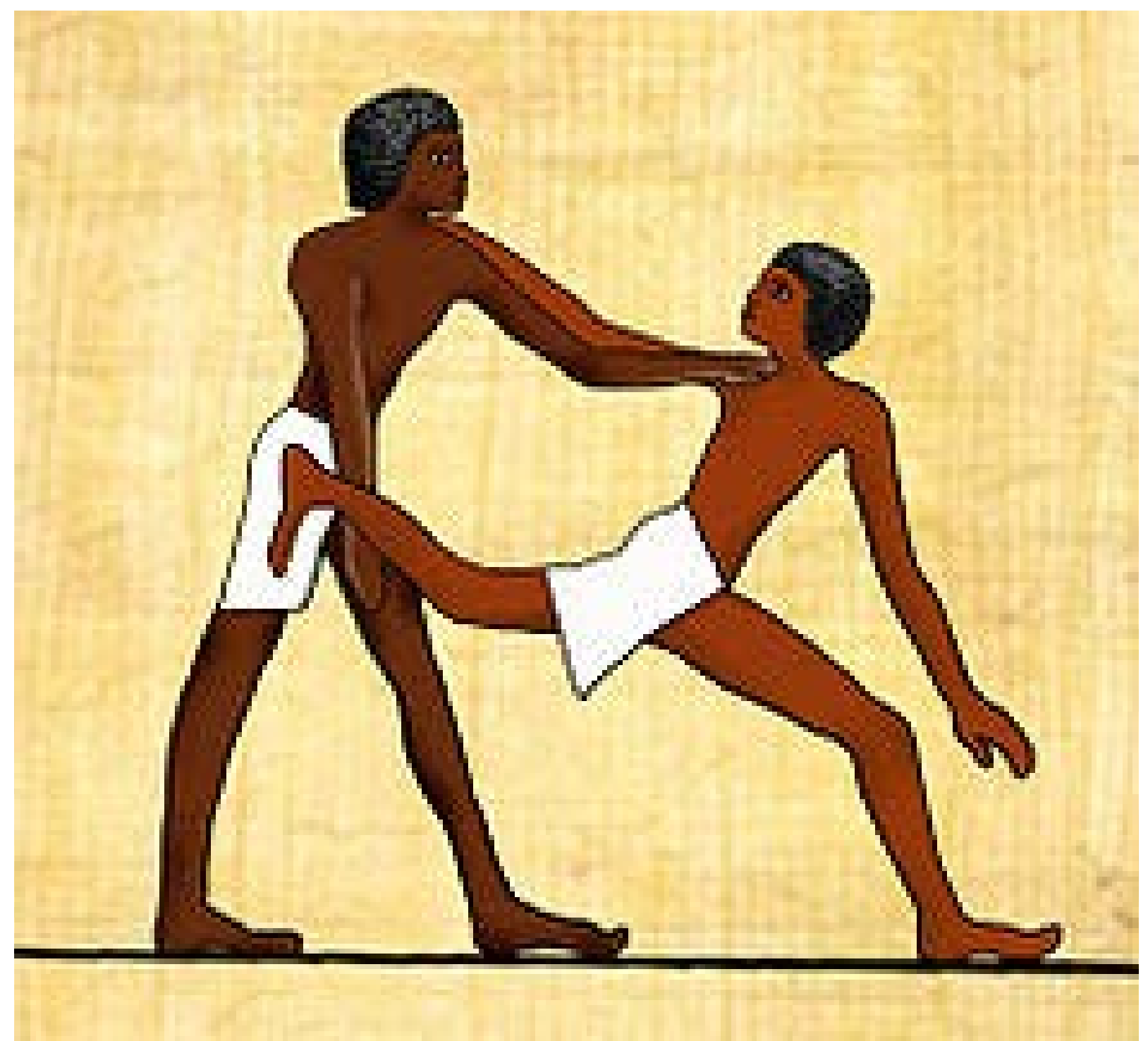
Журналист: СуровыйНяша. Иллюстрация от Headache

Уже давно не секрет, что в боевке *Blade & Soul* присутствуют элементы существующих приемов, которые взяты из японских боевых искусств. Начиная свой будо (боевой путь) за такие классы, как Мастер кунг-фу, Мастер меча, Мастер тени и Мастер секиры, мы уже из названий понимаем, что персонаж будет использовать приемы кунг-фу, изучит умения владения мечом (фехтование), продемонстрирует скрытность ниндзя и сможет удивить норвежским искусством владения топором (секирой).

Сами боевые искусства зародились давно. Первое подобие боевых приемов использовалось кочевыми народами для защиты от нарушителей порядка и грабителей. Упоминания о них можно найти на древних египетских табличках. Методы рукопашной борьбы встречались в Древней Греции и Персии. В те времена разные боевые искусства развивались сами по себе в связи с географической изоляцией и мало влияли друг на друга. Но современные боевые искусства зародились в Китае и Японии. По легенде их прародителем стал пришедший в Китай из Индии монах Бато. Местом основания боевых искусств является Шаолиньский монастырь.

«Уважай всякого человека, как самого себя, и поступай с ним, как мы желаем, чтобы с нами поступали, — выше этого нет ничего».

Конфуций



Каратэ-до

Сяпонского каратэ-до переводиться как «пустая рука». Для каратэ-до недостаточно быть физически сильным, напротив, можно не иметь большой бицепс или накачанные ноги. Сила удара в каратэ зависит от точности и скорости. Вид движения, необходимый для основных приемов — вовсе не тот, который позволяет медленно перемещать тяжелые предметы, а такой, которым можно двигать легкие предметы с максимальной скоростью.

Для достижения максимальной силы необходимо использовать концентрацию всех частей тела одновременно. Когда производится удар, сила идет из центра тела от основных мышц к конечностям, окончаниям кисти или стопы. Важно держать различные мышцы и сухожилия расслабленными, чтобы иметь возможность немедленно ответить на изменение обстоятельств. Если мышцы уже напряжены, то их больше нельзя будет напрячь в момент концентрации силы. Сила, концентрируемая в миг удара, должна быть мгновенно сброшена для подготовки к следующему движению.

Одним из важных факторов для каратэ является чувство времени. Если оно недостаточно развито, прием может не получиться. Весь исход схватки в каратэ решают мгновения, и недостаточно точный расчет времени может оказаться губительным.

Сейчас существует довольно много стилей, связанных с каратэ. Каждый имеет свои сходства и отличия.

Шокотан — классический стиль.

Косики — направление Косики считалось не боевым искусством, а своеобразным видом спорта.

Киокушинкай — стиль для избранных.

Русское каратэ — боевое искусство Востока было по достоинству оценено славянами и его быстро освоили, дополнив целым рядом стоек и способов поражения цели.



Karate

Путь кэндо

Кэндо в переводе с японского — «путь меча», один из стилей в фехтовании. Кэндо являлось обязательным предметом для обучения самураев. В первое время к боевому искусству относилось не только фехтование, но и стрельба из лука. Меч в это время был вспомогательным оружием и носил оборонительный характер. Позже, с наступлением мирных времен, самураям запретили пользоваться дальнобойным оружием, и меч стал основным оружием.

В современном кэндо атаки бывают двух типов: рубящие и колющие. Рубящие удары разрешается наносить по голове противника, по левой или правой части, по правому запястью, по левому запястью, когда оно поднято (например, при замахивании мечом), по правой или левой части туловища. Колющие удары разрешено наносить только в горло. Так как неумелый колющий удар может повредить горло или шею противника, такие техники обычно не преподаются на начальном этапе обучения.



Ниндзюцу

Ниндзюцу — вид боевого искусства скрытности. Главной задачей ниндзюцу является диверсионная работа в тылу врага.

Это боевое искусство родом из Японии. Основателями ниндзюцу стали японские горняки. Искусство ниндзя появилось в IX веке. В начале ниндзюцу не имело широкого распространения между жителями Японии. Но позже данное искусство стало источником получения денег и богатства, так как, по сути, ниндзя были наемными убийцами, настоящими профессионалами своего дела. Убийства происходили незаметно и без свидетелей. Обучиться ниндзюцу было крайне сложно и опасно, так как экзаменом для посвящения становился первый и для кого-то последний заказ. Ниндзя очень часто собирались в кланы и иногда работали совместно.



В основе учения всех школ ниндзюцу лежали три взаимосвязанных блока навыков и умений, которые вместе образовывали гибкую систему противостояния любой мыслимой опасности. В отличие от двух предыдущих боевых искусств, ниндзюцу пользовались разным оружием:

огненные стрелы Хия;

бохия — огненная палка;

оно — секира;

сюрикэны — метательные «звёзды» ниндзя;

танто — нож.

Искусство владения секирой

Как ни странно, секира немного но отличается от топора по следующим признакам:

длинной рукоятью,

предназначением (используется для драки и убийства).

Секира, как и топор, впервые появилась в Скандинавии. Изначально оба вида оружия использовались как орудия труда. Только варвары стали пользоваться топорами и секирами как средствами для убийства.

Секира является двуручным оружием, поэтому защитная броня у воителей, использовавших ее, была массивнее и тяжелее, чем у обычных мечников. Секира служила одним из самых эффективных орудий ближнего боя. Из-за своей длины и массы она поражала противника на небольшом расстоянии, что и давало ей преимущество. Основные виды атаки — вокруг щита или при смещении щита противника. Удар вокруг щита обычно состоял из финта вверх и удара в ноги или же финта вниз и удара в плечо. Иной вариант — сместить щит противника и прорвать его защиту. Вроде бы просто. Но только если противник не просчитывает действия и не готов отразить атаку.

Любой вид боевого искусства по-своему хорош, нужно лишь выбрать подходящий для себя. Также каждое боевое искусство учит, что необходимо уважать противника — этот принцип пригодится и в игре.





ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Журналист: Yuteko. Иллюстрация от Shiyuki

В предыдущем номере журнала «Нарю» я упоминала о самых красивых нарядах в **Blade & Soul**. Однако, как показывает собственный опыт и общение с согильдийцами или знакомыми, многие пользователи не просто гонятся за лучшими, они ставят цель собрать все добоки игры. Каждый данж или задание, за которое можно получить костюм, игроки проходят по несколько раз, только чтобы добиться желаемого.

Многие называют это болезнью «борщеварки», которая имеет следующие симптомы:

- просиживание над созданием персонажа, тратя уйму времени, дабы создать свой идеал,
- фотографирование (заскринивание) своего персонажа в разных костюмах каждый день,
- трата всего свободного времени на фарм всех добоков, которые существуют в игре.

Иными словами, это синдром типичной женщины.

Я не считаю перечисленные пункты болезнью, которую относят к представительницам прекрасного пола. Это всего лишь один из мемов, придуманный пользователями и который связан непосредственно с борщом.




В Blade & Soul мы приходим, чтобы отдохнуть и отвлечься от повседневной суеты и реальности. Ввиду этого, мы все хотим лицезреть красивых (на свой взгляд) персонажей, пытаемся сделать их идеальными.

Создав персонажа, мы делаем с ним кучу фоток только потому, что он нам очень нравится. Для скринов пользователи и стараются выбить добоки, чтобы сделать кадр красивым и запоминающимся, под определенную тематику, с определенными цветами. Процесс съемки в игре заставляет пользователей на некоторое время почувствовать себя профессиональными фотографами, подбирающими правильные свет и ракурс. Одежда, несомненно, играет большую роль при создании скринов, потому мы и тратим много времени на походы в данжи за той или иной внешкой.

Наверное, точно также думает большинство пользователей, которые стараются выбить все добоки, существующие в игре. Они все по-своему красивы, и каждый имеет изюминку. Не спрашивайте, зачем или почему игроки это делают, и не доказывайте, что «добок не имеет никаких дополнительных статов, можно ходить в самом обычном, лишь бы не в нижнем белье». Тут уже дело вкуса. Кто-то действительно не любит заморачиваться с костюмом, ходит в одном и том же на протяжении всей игры. А у кого-то прям радуется глаз, когда шкаф заполнен до отказа.

Бегаю по локациям и данжам, я сотню раз задавалась вопросом, почему же так важны добоки в этой игре, хотя они даже не приносят статов. Ведь это часть игры, всего лишь пиксели, за которыми мы бегаем, ради которых пускаемся в пляс с бубном — в общем, делаем все возможное, чтобы они нам выпали. Ответ прост. В момент получения костюма наши эстетические потребности удовлетворены. Мы любуемся ими и можем почувствовать счастье, пусть даже ненадолго, пусть даже наряд потом надоест, и мы захотим новый, но это то, чего нам не хватает в жизни.

получает предмет **Наряд бога ветра** за 100 

Пока ты собираешь деньги, чтобы улучшить оружие и ювелирию, кто-то в погоне за модой ролит костюм за 100 голды.



А кто-то лишь надеется и верит, что костюм выпадет из очередного 100500 сундука.



Есть и те, кто от безнадежности получить награду забил и занялся созданием мемчиков.



ГЛАВА 1. НА ВОЛОСОК ОТ СМЕРТИ

Журналисты: Mig777, Акатафари. Иллюстрация от Кимихо

Сон, словно наваждение, рассеялся. В глаза ударил яркий свет.

— Вы в порядке? — спросил незнакомый женский голос. — Вас разбудил шум?

Я постарался вспомнить, что случилось. Внезапное нападение, Чин Соен, смерть друзей и учителя, падение в море... Где я нахожусь? Я посмотрел на девушку, которая пыталась привести меня в чувство, в надежде разглядеть что-то знакомое. Но ее я видел впервые, как и скромно убранный дом, в котором оказался.

— Я Нам Сою, — как будто читая мои мысли, продолжила темноволосая красавица. — Мой дядя спас вас, когда вы упали в море.

— Ваш дядя?

— Моего дядю зовут До Чонпун, — объяснила она. — Он из вашей боевой школы. Правда, он уже давно покинул Пик рассвета. Дядя возглавляет стражу Бамбуковой деревни. Сейчас он отправился на побережье, чтобы отразить нападение пиратов. Ох, если бы вы только знали, как я за него волнуюсь!

В глазах девушки читались искренние беспокойство и забота.

— Вы еще не поправились, но, может, сумеете помочь? — осторожно спросила Нам Сою. — Ведь вы тоже последователь Пути Хона. Я не сомневаюсь, что вы справитесь с этими головорезами!

В этот момент я понял, что не смогу отказать столь прекрасному созданию.

— Куда мне идти?

— Спросите у стражей, где найти командира. Я бы не стала просить об этом, но сейчас помощь нам нужна как никогда.

В сопровождении верного боевого товарища-кота я вышел из лечебницы, в которой провел в беспамятстве последние дни. Во рту стоял горький привкус, а в памяти то и дело всплывали те драматичные события, от которых хотелось выть и биться в истерике. Но нужно было двигаться дальше и жить хотя бы ради того, чтобы докопаться до истины и отомстить.

Страж Го Сольчун, стоящий чуть поодаль от лечебницы, встретил меня совсем недружелюбным

взглядом. Не успел я сказать и слова, как он скомандовал:

— Отнеси ящик с патронами Ок Генвону, да поживее, не стой столбом! Хватит бездельничать! Шевелись, пока пираты всех не перебили!

По дороге мне попадались и другие стражники, волочащие тяжелые короба с припасами. Вокруг все суетились и бегали, а впереди виднелось побережье, где происходила главная битва.

— Не знаю, кто вы, но спасибо, — сказал внезапно появившийся передо мной Ок Генвон и выхватил из уже посиневших рук ящик с патронами. — Вы ищете До Чонпуна? Он на побережье, сражается с пиратами из Морского братства. Вон там, видите? — и стражник указал на размытое пятно вдали, которое прыгало с грацией пантеры между врагами, рассекая их тела мощными ударами кулаков. — Дерется один против целой толпы. Это и есть До Чонпун.

Сделав многозначительную паузу, Ок Генвон добавил:

— Прошу вас, помогите нашему командиру. Каким бы сильным он ни был, нелегко сражаться одному против целой орды.

Я охотно кивнул и устремился на побережье в самую гущу сражения.

До Чонпун находился в окружении пиратов. И все же он не терял самообладания, продолжая уничтожать одного врага за другим.

— Вы очнулись! — завидев меня, крикнул командир стражи. — Подробности расскажу позже. Вы не поможете сперва страже?

С остервенением я принялся выкашивать солдат и десантников пиратов, чтобы добраться до раненых. Подхватив истекающего кровью стража, я понес его ослабленное тело во временную лечебницу, по пути уворачиваясь от летящих вслед пуль.

— Этот бедняга так обессилен, что не мог даже медитировать, — сказал лекарь, забравший больного у палатки первой помощи. — Еще немного, и было бы поздно. Он наверняка бы погиб, не приди вы ему на помощь.

Мужчина поправил съехавшие очки и кинул на меня любопытный взгляд.

— А, это же вас спас наш командир? — поинтересовался он. — Вижу, вы быстро пришли в себя... Командир говорил, что вы будете в порядке, но, признаться, я никогда не видел такой раны, как у вас. Да уж, вы заставили нас поволноваться... Вернитесь лучше в лечебницу. На деревню напали пираты, так что снаружи сейчас небезопасно. Вы хотели, наверное, поговорить с До Чонпуном?

— Да, командир обещал рассказать, что случилось, — ответил я.

— К сожалению, вы разминулись! Он уже прогнал пиратов и теперь ищет на берегу раненых товарищей. Идите в лечебницу, где вы очнулись, — настаивал мой собеседник. — Не сомневаюсь, скоро командир вернется туда.

Неприятный, резкий запах медикаментов ударил в нос, воздух наполнился атмосферой боли и страха. Посреди лечебницы стоял До Чонпун — крепкий мужчина с тяжелым взглядом, настоящий лидер, на которого равняются, за которым идут на смертельный бой, не колеблясь ни минуты.

— Вы несколько дней пролежали без чувств. А как очнулись — сразу в бой. Дстойный ученик Пути Хона, — без промедления начал разговор командир стражи.

— Откуда вы знаете про Путь Хона? — удивился я.

— Я забыл представиться. Меня зовут До Чонпун. Сейчас я возглавляю местную стражу, а в прошлом, как и вы, был учеником Хон Соккына. Недавно разразилась сильная буря. Я увидел, что школа горит, и поспешил туда. Но я опоздал, — с сожалением сказал мужчина. — Учитель и все остальные... Кто это сделал? Кто посмел?!

— Это была Чин Соен.

До Чонпун задумался.

— Я не знаю, кто такая Чин Соен, но, кажется, однажды слышал ее имя от учителя. Если она сумела победить самого Хон Соккына, великого мастера боевых искусств, без помощи мы с ней не справимся.

— Во всем виноват Му Сон! Он предатель! — я не мог молчать, ведь то, чем отплатил один из любимых учеников своему мастеру, было даже большим злом, чем внезапное нападение темной воительницы.

— Му Сон иногда бывал у нас. Надо сказать, он мне никогда не нравился. Что-то недоброе было у него в глазах... Он должен ответить за свое преступление. Но сам я отомстить не могу.

— Почему?

— Пираты из Морского братства хотят захватить нашу деревню. Мой долг — дать им отпор. Хорошо, что мы из одной школы. Надеюсь, вы поможете мне одолеть проклятых налетчиков, — До Чонпун пристально посмотрел на меня и воодушевленно продолжил. — Мы не позволим пиратам хозяйничать на нашей территории. Нужно прогнать отсюда этих головорезов! Я отправлюсь на поиски их логова. Ну а вы пока присмотрите за деревней, хорошо?

— Конечно, — без тени сомнения ответил я.

— Спасибо. Поговорите со стражем Го Сольчуном. Вы уже знакомы с ним. Ну, помните? Это он нагрубил вам, когда мы отбивались от пиратов. Он хочет перед вами извиниться. А я пойду на побережье. Удачи!

Того стража с виноватым лицом я нашел быстро.

— Вообще-то за припасы отвечает До Данхан, — начал оправдываться Го Сольчун. — Но в нужный момент он, как всегда, куда-то запропастился.

— Кто такой До Данхан? — спросил я.

— Он единственный сын командира. Хотя между ними нет ничего общего! Может, он ему не родной? — предположил стражник. — Я думаю, что у пиратов есть шпион в деревне, — понизив голос, продолжил Го Сольчун. — Сомнений быть не может. Все указывает на это. Готов поспорить, это глупый мальчишка До Данхан нас предал! Только никому не говорите о моих домыслах, ладно?

— Почему вы считаете его предателем? — я еще не познакомился с сыном командира, но интуиция подсказывала, что сложившаяся ситуация не так проста, как кажется.

— Дело в том, что пираты появились, когда он стоял на страже. Как по мне, все это выглядит очень подозрительно. Теперь же До Данхан куда-то исчез. Го Бон отправился на поиски. Если я прав, предатель приведет его к штабу пиратов. Где находится этот штаб, никто не знает, но у матросов Морского братства есть карта. Найдите ее и отправляйтесь на помощь Го Бону!

Забрать карту у одного из матросов не составило труда — пара подножек от кота вывела пирата из равновесия и заставила выложить все, как есть. Он с радостью поделился своими скудными знаниями, отдал набросанный на скорую руку чертеж и убежал прочь, плюясь ругательствами и сетуя на несправедливость. Гораздо сложнее было пробраться в сам штаб, ведь он хорошо охранялся. Быстрые ноги и поступь ветра помогли оторваться от головорезов, и вскоре я оказался на окраине лагеря, неподалеку от пришвартованного к берегу ведущего корабля пиратов. Без сомнения, именно здесь обосновался таинственный лидер шайки.

— Сюда! Я здесь! — из-за укрытия донесся чей-то взволнованный голос, и я поспешил на зов.

— О, слава богам. Вас прислал Сольчун? Даже если нет, мне все равно нужна помощь! — затараторил прокрававшийся в стан врага страж Бамбуковый деревни.

— Я ищу шпиона, его зовут До Данхан, — прервал я Го Бона.

— Вы думаете, что До Данхан предал родную деревню? Этого не может быть, он бы ни за что так не поступил! Никакой он не шпион, уверяю вас.

— Зачем же До Данхан пришел сюда?

— Он хотел задать хорошую трепку этим пиратам... Но в результате попался, и его посадили в клетку. Я с большим трудом добрался сюда, но испугался пиратов, — замялся Го Бон. — Теперь прячусь и дрожу от страха. Пожалуйста, спасите Данхана! В отличие от меня, вы наверняка справитесь с охраной!

Сторожи До Данхана дрались не на жизнь, а на смерть, стараясь не подпустить меня к добыче. И все же силы были не равны. Но, открывая клетку, я совсем не ожидал услышать слова упрека от спасенного пленника.

— Ну, чего надо? — гневно заявил До Данхан. — Вы? Это вас спас отец? Впрочем, вы вовремя. Я так и знал. Сольчун обязательно прислал бы кого-нибудь. Так что это не вы меня нашли, вас сюда просто послали. Ну что, займетесь делом? Ну, сколько мне еще ждать, а?!

«Экий нетерпеливый малый», — невольно подумалось мне. А До Данхан продолжил давать указания:

— Напротив прохода — берег. Видите? Там стоит пиратский корабль. В его трюме полно снарядов и пороха. Я поставил пушку так, чтобы одним точным выстрелом разнести этот корабль в щепки. Стреляйте, убейте всех этих мерзавцев! Ну же! Поторопитесь!

И в самом деле, сын командира основательно подготовился и спланировал беспроблемную операцию. Больше медлить было нельзя. Я подбежал к пушке и зажег фитиль. Снаряд полетел в сторону десантного корабля. Оглушительный взрыв, треск ломающихся досок, и судно стало погружаться в воду. Неожиданно на причале появился пират, одетый в роскошную одежду.

— Это Ин Гваниль, — взревел До Данхан. — Не дайте ему уйти! В атаку!

Завязалась ожесточенная битва. Статный пират был ловок, силен и мастерски управлялся с мечом. Поняв, что сегодня ему не победить, он в два прыжка оказался у нас за спинами и стремительно ретировался. В это же время вдали начали сниматься с якорей и уплывать прочь пиратские корабли.

Переведя дыхание, До Данхан заговорил первым:

— Трусливые пираты — жалкое зрелище. А Ин Гваниль выглядит еще никчемнее, чем все они вместе взятые!

— Кто такой Ин Гваниль? — спросил я.

— Поверить не могу. Неужели вы никогда не слышали про Ин Гваниля? — До Данхан вопросительно взглянул на меня. Я покачал головой. — Это знаменитый пират, главарь этих разбойников, гроза морей!

— Знаменитый, значит... — с издевкой повторил я.

— Одним выстрелом мы убили кучу пиратов! Нам повезло, — заверил До Данхан. — Если бы не пушка, мы бы уже были покойниками.

— Это точно!

— Теперь надо поскорее делать отсюда ноги. Давайте используем даосский маяк, пока пираты не вернулись.

Обучаясь в школе Пути Хона на Пике рассвета, я не раз слышал об этом чудесном маяке, который позволял быстро перемещаться по миру, но мне никогда не доводилось воспользоваться им. Теперь же, последовав примеру смелого юноши, я закрыл глаза и представил место, в которое хочу попасть, а затем произнес специальное заклинание. На земле один за другим появились магические символы. Неведомая сила закружила меня в воздухе, и через секунду я оказался на главной

площади Бамбуковой деревни. Пройдя вперед по мощеной дороге, я попал в жилой квартал, где раздавались лишь звонкие трели незнакомых мне птиц, и тихо шелестел бамбук, раскачиваясь на ветру. Дом До Чонпуна я нашел без труда — он выделялся на фоне остальных своими внушительными размерами.

— Вы не ранены? — капитан стражи явно волновался, хоть и пытался тщательно скрывать свои эмоции. — Там был Ин Гваниль. Мой сын едва не погиб! Да и вам тоже досталось.

Увидев, что со мной все в порядке, он успокоился и продолжил:

— Пока вас не было, я отправил разведчиков на поиски Чин Соен. Остается только ждать. Не сомневаюсь, они найдут ее.

Как же мне не хотелось ждать, но обстоятельства складывались иначе.

— Понимаю, вы горюете по учителю, — До Чонпун одобрительно похлопал меня по плечу, прерывая тягостные раздумья. — Но сейчас нам нужно держаться вместе. О, вы же еще не знакомы с моей семьей. Парень, которого вы спасли — мой сын. Еще у меня есть воспитанница. Ее зовут Нам Сою, она мне как родная дочь, — похвастался мужчина. — Вы ее уже видели. Это она была с вами в лечебнице, когда вы очнулись.

До Данхан прекрасно помнил тот вечер, когда его жизнь изменилась навсегда, хоть и был тогда еще очень мал. Отец, возглавлявший дворцовую стражу царства Ун, вернулся домой поздно. До Данхан проснулся и выбежал из своей комнаты, чтобы встретить его, и застыл в ужасе. До Чонпун был покрыт кровью с головы до ног, а в руках держал какой-то сверток. Это была невероятно красивая новорожденная девочка...

В ту же ночь отец с сыном отправились в путь. Им приходилось скрываться и идти по самым диким и опасным местам. Это было долгое и трудное путешествие, но благодаря маленькой девочке они всегда находили в себе силы идти дальше. Стоило ей улыбнуться — и они забывали о всех невзгодах... До Чонпун сказал сыну, что девочку зовут Сою. До Данхан часто спрашивал отца, откуда взялся этот ребенок, но так и не получил ответа. Шли годы — и Нам Сою выросла в настоящую красавицу...

Неожиданно дверь открылась и на пороге возникла Нам Сою, провожаемая восторженными криками поклонников с улицы — немудрено, девушка слыла первой красавицей в деревне.

— Все в порядке. Как славно! — увидев меня, обрадовалась Нам Сою. — Я слышала о том, что сделал мой брат. Он проявил себя с лучшей стороны, и это все благодаря вам. В знак своей признательности жители деревни приготовили небольшой подарок.

Девушка порылась в сумке и вытащила странный предмет треугольной формы.

— Это триграмма. У вас их, наверное, уже много. Но эта особенная. Прошу вас от чистого сердца: примите ее.

— Я не знаю, что это, — признался я, заливаясь румянцем от стыда.

— Триграмма — это таинственный предмет, который увеличивает мощь воина. Даруя новые силы, она становится частью вашего существа. Носите ее всегда с собой на теле и не снимайте.

Пока я изучал триграмму, Нам Сою успела поговорить с отцом и вернулась ко мне.

— Вы ведь еще не знакомы со старостой нашей деревни? — заметила девушка. — Поговорите с ним. Он будет очень рад вам.

Я поблагодарил красавицу за великолепный подарок и отправился в дом напротив.

— Я староста деревни, Гва Дэги, — вежливо представился улыбчивый старик. — Я вас раньше не видел. Кто вы?

— До Чонпун спас меня, когда я тонул в море. Мы с ним из одной школы.

— А-а-а... Так это вы дрались с пиратами? — я кивнул. — Вы отлично справились. Спасибо. Я слышал, что вы пока останетесь в деревне, да? Ваша помощь была бы очень кстати. И еще, — чуть помедлив, сказал староста. — Пришло письмо от алхимика Гва Чуна. Страж Гва Чиль хочет встретиться с вами и просит зайти в лечебницу.

— Гва Чиль мне не знаком, — возразил я.

— Вот как? Странно... Тогда сами решайте идти или нет.

Конечно, любопытство взяло верх, и я отправился к алхимику.

— Как хорошо, что вы пришли! И вовремя, слава богам, — знакомый лекарь встретил меня с нескрываемой радостью. — Бедняга Гва Чиль очень хотел увидаться с вами.

Заметив недоумение на моем лице, Гва Чун пояснил:

— А, вы же не знаете. Стража, которого вы спасли, зовут Гва Чиль. Он хочет непременно отблагодарить вас. Вот только рана серьезная, и он не может встать. Ступайте к нему.

В соседней комнате на кровати лежал тот самый страж. Казалось, его мучила лихорадка. Он ворочался с одного бока на другой, но, увидев своего спасителя, попытался подняться.

— Это же вы спасли меня? Надо встать и поздороваться с вами... — не унимался раненый стражник.

— Пожалуйста, не вставайте, — попросил я. — Как ваше самочувствие?

— Все в порядке, — храбрился юноша, плотнее сжимая зубы, чтобы не закричать от боли. — Надо встать и обработать раны. Я поправлюсь, не беспокойтесь.

К нам подошел Гва Чун и отвел меня в сторону:

— Боюсь, Гва Чиль всю жизнь будет прикован к постели. Он держится молодцом, но дается ему это непросто. Пираты убили его сестру, и он начал изучать боевые искусства. Хотел проверить свои навыки в сражении — и вот к чему это привело...

— Он поправится? — мне было жаль беднягу, так несправедливо покалеченного судьбой.

— Я даже не знаю, поможет ли ему лекарство. К тому же все снадобья я потратил во время прошлой атаки пиратов. Рана серьезная, и если ничего не сделать, то кости срастутся неправильно. Мне обещали добыть лекарство, но так и не принесли...

— Возможно, я смогу помочь?

— Вы правда хотите помочь? Тогда сходите на побережье и добудьте сок песчаного моллюска. Может быть, там еще остались пираты, будьте осторожны, — предупредил алхимик.

Задача оказалась совсем несложной, и вскоре ингредиент лежал на столе перед целителем.

— С этим лекарством я точно поставлю его на ноги, — ликовал Гва Чун. — Кстати, вас искал командир До, загляните к нему.

— Куда подевался этот мальчишка До Данхан? — До Чонпун разговаривал сам с собой, не замечая никого вокруг и нервно сминая уголки письма, которое держал в руках.

— Я могу доставить письмо, если нужно, — отозвался я, заставив командира стражи прийти в себя.

— Вы уверены, что справитесь с моим поручением? Лес мертвецов куда опаснее, чем побережье. Не знаю, стоит ли отправлять вас туда...

До Чонпуна колебался лишь мгновение, а потом решительно заявил:

— Впрочем, такое дело наверняка по силам ученику школы Пути Хона. Я не сомневаюсь в ваших способностях. До леса мертвецов отсюда недалеко. Попробуйте отыскать Гон Самсика на посту стражи и передайте ему мое письмо. Я очень на вас надеюсь.

— Хорошо, — ответил я, складывая важную записку в походную сумку и понимая, что впереди ждут опасные приключения, и свернуть с этого тернистого пути уже будет нельзя.



«СМАК» В Blade&Soul

Журналист: xZakeNx. Иллюстрация от Aniero

Маньтоу... О, сколько в этом звуке для сердца игрока слилось! Маленькие изделия из теста с разными начинками не раз выручали даже бывалых геймеров, когда здоровье героя падало почти до нуля, и следовало как можно скорее его восполнить. Иногда эти лакомые яства от трудолюбивой гильдии кулинаров повышали боевые навыки, способствуя развитию силы, ловкости и нередко ума, заставляя задуматься над вопросом: «Что же пошло не так, раз мне снесли почти все HP?» Но, увы, какие бы не были разновидности маньтоу и суповых тарелок, сама по себе, кухня мира Blade & Soul очень скудна. А ведь так хочется попробовать нечто новенькое, вкусное и доступное любому, даже если вам не подвластно кулинарное мастерство. Только вот закупаться на аукционе спешить не стоит. Повара в замызганных фартуках берут втридорога как за готовые блюда, так и за ингредиенты. У новичка, после посещения данных субъектов, может оказаться в кошельке лишь одинокая муха, которая при первой же возможности на второй космической скорости улетит в теплые края.

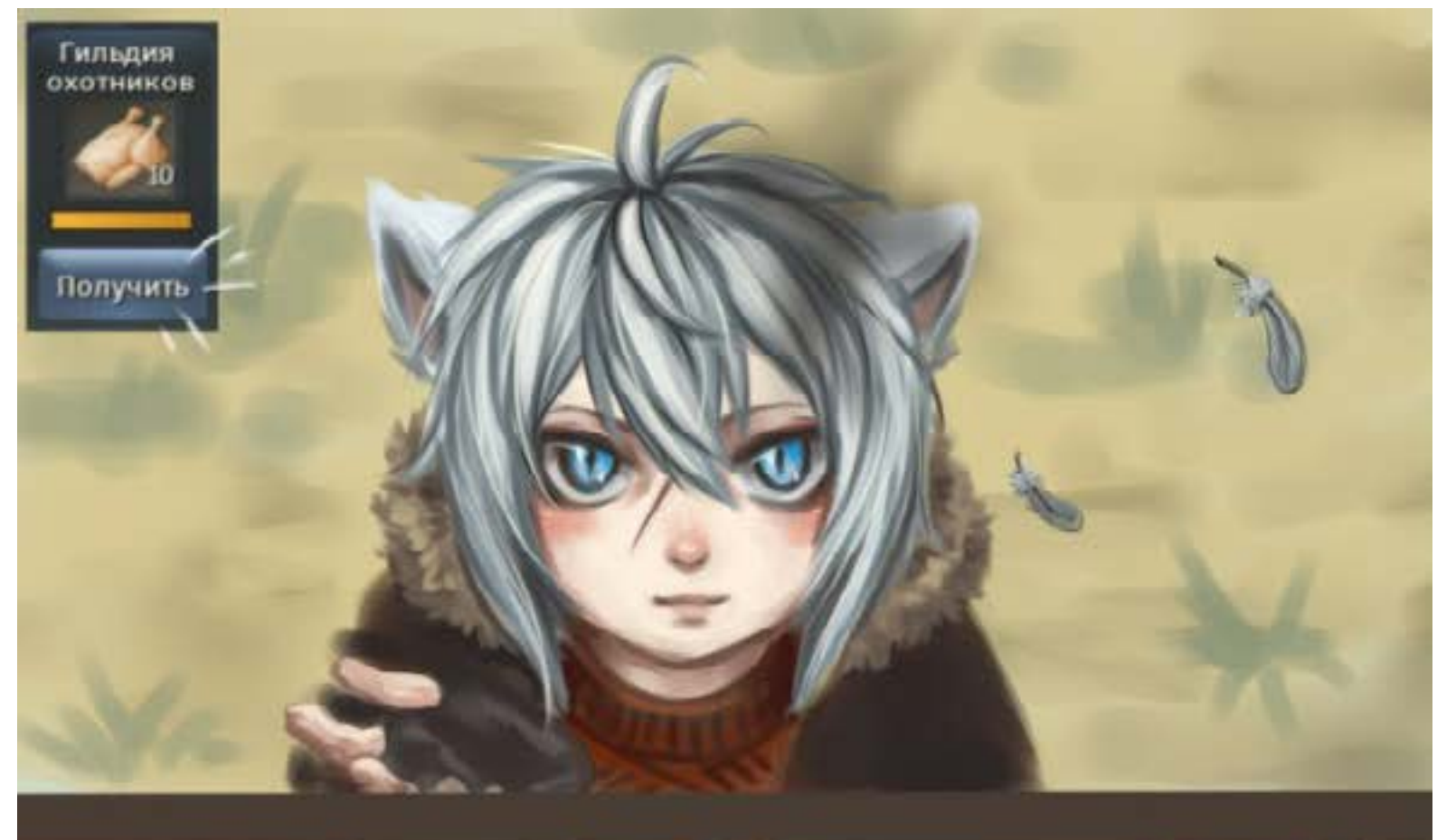
Чтобы сберечь ваши кровно заработанные де-



ныги, мы откроем один секрет: мир Blade & Soul полон всего того, что можно использовать для создания полноценной и питательной еды. Посему воспользуемся всеми этими дарами и приготовим эксклюзивное и вкусное блюдо. От гильдии поваров нам понадобится арендованная у них кухня, некоторая утварь и прочая мелочь в виде приправ. Мы же должны раздобыть необходимые ингредиенты и приготовить из них вкуснейшие в мире яства. Итак, попробуем для начала создать что-то простое, но очень экстравагантное?

Острая лапшичка с линятиной

Для приготовления первого блюда нам понадобится особая посуда. Она и впоследствии пригодится, так что вначале надо заняться ее добычей. А нужно нам ни что иное, как шляпа знаменитого самурая Чон Хадо. Железный широкополый головной убор является идеальной заменой сковороде-вок, заодно ее же можно использовать как тарелку. Так что точим оружие и бодро шагаем к самураю в гости на 7 этаж. Хадо со своей шляпой просто так не расстанется, поэтому надо приложить максимум усилий и избегать ударов по голове, дабы не помять и не испортить важную для нас вещь. И, наконец, как только воин сдастся и оставит свой головной убор, немедленно ни секунды отправляем на кухню, гордо неся трофей перед собой. Перед работой с импровизированным воком его следует хорошенько промыть. Теперь дело за ингредиентами. Саму лапшу и пряности с овощами можно купить на рынке, а вот линятину надо будет ловить. Для этого нужно всего лишь одеть фракционный костюм и сесть в засаде в кустах где-то в Сумрачном лесу — хотя подобные места есть еще и на Обрыве провидения, и у Целебного родника, где находятся самые первые задания для фракций. Как только на горизонте показалось хвостатое тельце, притягиваем любыми возможными умениями к себе и одеваем мешок на голову. Вот и наша линятина. А ведь лины — это не только ценный мех, но и несколько десятков килограмм диетического легкоусвояемого мяса.

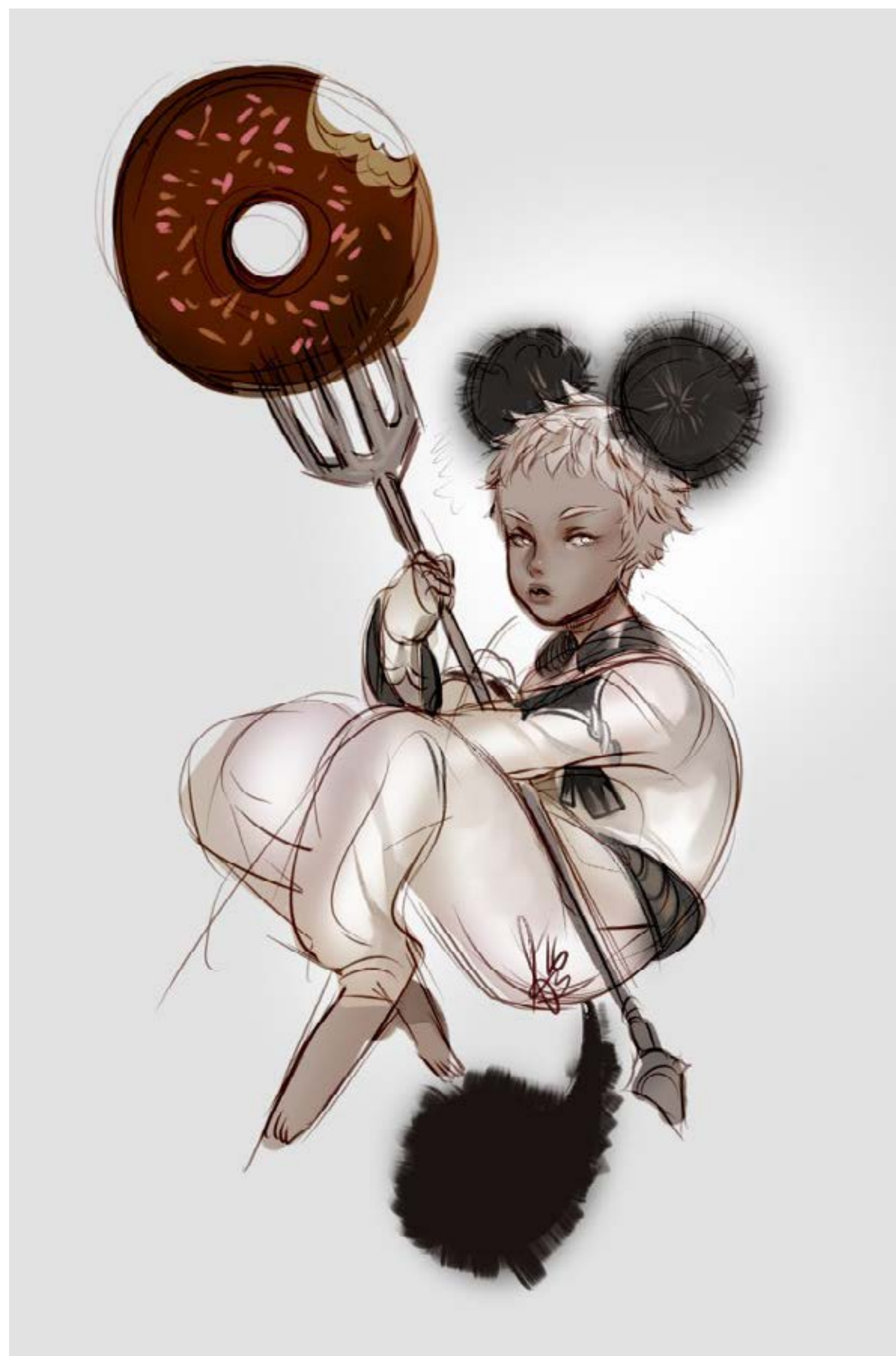


Разделяем на кусочки, заливаем в миске острым соусом с пряностями и в то же время занимаемся варкой лапши да обжаркой овощей. На все про все стоит потратить несколько минут, дабы ничего не разварилось и не подгорело. После к овощам нужно влить вместе с соусом наше мяско и так потушить около 5-7 минут. Дальше в ход идет отварная лапша, которая отправляется в вок к остальным ингредиентам. Пара минут тщательного ритмичного помешивания, и наше блюдо готово! Можно приступать к трапезе хоть прямо из шляпы Хадо, в которой все готовилось.

Но как же быть, если лин был не один, а со своим верным котом? Не беда, и усатому-полосатому найдется применение. Нам понадобится всего лишь тесто и заранее приготовленный фарш из помощника. Раскатываем тесто, делаем из него средних размеров лепешки, равномерно распределяем начинку и залепляем уголки так, чтобы получилось нечто, напоминающее по форме раскрытый веер. Вылепленные изделия обжариваем на масле с двух сторон. Приятного аппетита!

Роллы из Бал Лара

Берем с собой много риса, также не забываем про сливочный сыр и водоросли нори. И отправляемся на пост в Бухту Каракатицы, где обитает наш морской друг. Он нам еще очень подсобит в приготовлении блюда. Перед началом боя ставим в воду рис, откладываем остальные продукты в сторону, дабы не ошпарило кипятком, и бросаемся на ската в окружении скромной свиты. Пока мы сражаемся, рис варится в кипятке, который иногда создает Бал Лар. В конце боя мы даем немного полежать в горячей воде и самому скату, а после приступаем к разделке мяса на лоскутки филе. Главное, не передержите в кипятке мясо, иначе оно потеряет нежную текстуру, став безвкусным и резиновым. О его готовности подскажет чуть скукоженная шкура, которую станет куда проще очищать. Быстренько достаем рис и даем остыть в стороне, а в это время нарезаем мясо на полосы.



Далее берем лист нори и укладываем начинку: тонким слоем рис, на него с одного края — кусочки Бал Лара и сливочный сыр. Скручиваем заготовку в рулет как можно аккуратнее. Теперь осталось лишь нарезать на роллы получившуюся колбаску. Достаем васаби и соевый соус и приступаем к трапезе.

Копченые ребрышки По Хваран

Этот деликатес заставит попотеть в основном из-за особенностей мест обитания самой По, так как там частенько прорывает котлы, от чего поле битвы превращается в сауну. За прыгучей девицей придется изрядно побегать, а также погонять ее больших кошек (примечание: тигров можно использовать для приготовления того же блюда, что и из помощника линов. Отличное решение для большой компании!). Как только юная пиратка поймана, разделяем ее щуплую тушку и забираем ребрышки. Неподалеку находится походная кухня Морского братства, откуда по пути к По мы выгоняем местного шеф-повара. Там есть идеальный котел для копчения — подготавливаем его, после чего натираем ребрышки специями и ставим коптиться. Пока все готовится (а это займет несколько часов), можно заняться вывозом запасов продовольствия и трофеев с пиратской кухни, ибо там хранится очень много всего ценного. Не забываем периодически проверять состояние мяса. И как только придет время, вынимаем готовый деликатес, из пиратских запасов достаем лучшую Го Ряновку и наслаждаемся.

Жареный морской бес с пряными травами

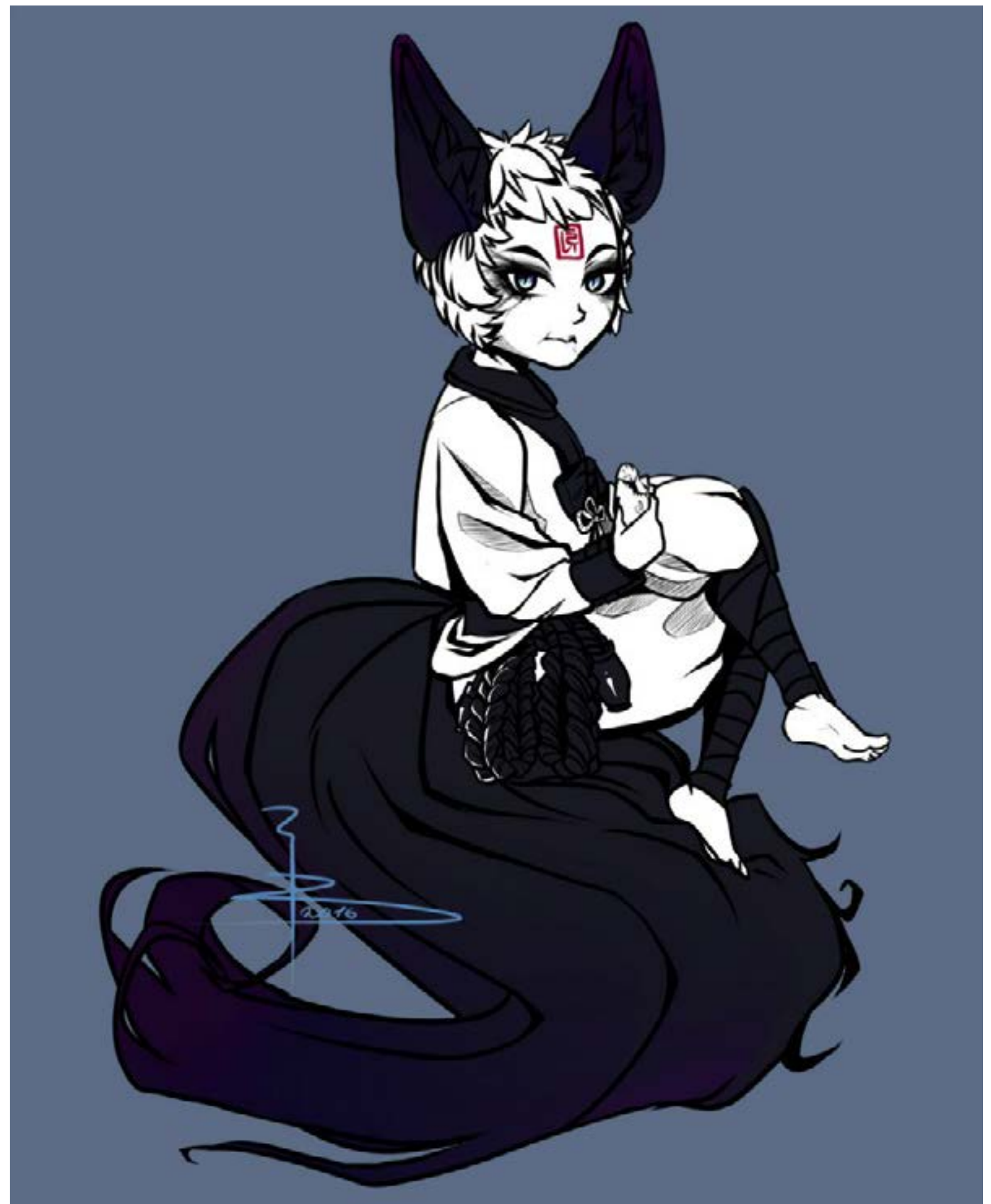
За этим голубчиком придется идти в Акулю бухту, где, собственно, и находится гнездо. Для облегчения процесса готовки можно купить специальный набор «Магги для сочного беса с травами» — в нем собраны сразу все необходимые пряности, а также есть пакет для жарки. Приступим в главному — беса необходимо поймать и убить, после чего аккуратно удалить ядовитые железы во рту во избежание порчи вкуса, а то и жуткого отравления. Как только тушка подготовлена, в специальный пакет вы-



сыпаются пряности и закладывается бес. Тщательно трясем содержимое внутри, дабы перемешать, и несем это добро в духовку, которая находится прямо перед Дедом. Так как огонь там загорается поочередно, придется несколько суток держать в печке пакет, чтобы все прожарилось. Но будьте бдительны, в довольно опасной близости находится сам Хэ Мучин. Он уже не молод, так что в пищу непригоден, но накостылять вполне может за использование своей внучки и питомца. Если вдруг адмирал вас заметит, то лучше незамедлительно покинуть бухту, не забыв пакетик с бесом. Довести до готовности блюдо можно и в более безопасных, хоть и малых печах.

Хрустящие уши ядовитого дракона

Перейдем к более сложным блюдам. На сей раз это будут жареные уши Ядовитого дракона из Сумрачного леса. Можно еще много чего вкусненького сделать из мяса этого диковинного зверя, но унести все ингредиенты попросту не выйдет, так как охотников на ящера немало. К тому же, дракон зовется ядовитым не просто так. Все его тело пропитано сильнейшим ядом, поэтому безопасно употреблять в пищу можно только уши. Остальное мясо потребует специальной обработки высококлассного повара, который сможет и разделать как надо, и нейтрализовать токсины. Но и мастера нередко допускают фатальные ошибки – рисковать не станем. Итак, первым делом, нам нужен пока еще живой дракон и множество соратников, которые помогут завалить чудовище. Это будет непростая и, возможно, болезненная битва, особенно если в процессе ворвутся жаждущие драконятины из другой фракции, или кто-то натравит пушистого питомца да бросит под ноги зверю. Если все пройдет гладко, и дракон падет, смело заскакиваем на него самыми первыми и отпиливаем уши, пока это не сделал кто-нибудь другой. Как только добыча наша, используем свиток перемещения в любое поселение с кухней, так как идти пешком из леса далеко и долго. Если нет свитка, можно забраться повыше и использовать добытые уши в качестве



крыльев, планируя до населенного пункта. Ушки Ядовитого дракона тщательно отмываем от грязи, ошметков воителей и сосновых иголок (место обитания зверя богато хвоей — избежать попадания иголок при добыче невозможно). Обмакиваем уши в муку, потом в яйцо и, наконец, в панировочные сухари. Затем кидаем ушки на разогретую сковороду в большое количество масла и жарим до румяной корочки. Готовые ушки выкладываем на салфетки, дабы они впитали лишнее масло. Экзотическое блюдо готово — можно подавать к столу и приступать к еде, но желательно достать еще и какой-нибудь вкусный соус, чтобы макать в него кусочки мяса. Наиболее вкусное сочетание выходит с соусом Тартар, он вполне доступен любому кошельку.

Мушиньи ножки под соусом терияки

Следующее блюдо потребует особого подхода. Первым делом добудьте себе большой топор, дымовую шашку и отнимите у любого призывателя кота, каким бы классом вы не были сами. Действовать придется быстро и без колебаний, поэтому отработайте на деревянных манекенах точные удары топором и броски кота да шашек в цель. Если вы отточили необходимые приемы, то без лишнего промедления отправляйтесь на самый верх башни. По пути не забудьте поздороваться с Чон Хадо и попросить не прыгать из окна — самурай наверняка вспомнит, как вы зверски пытались отнять у него шляпу. На последней лестнице перед входом на 8 этаж старайтесь передвигаться по-пластунски, с топором в зубах и котом подмышкой. Через центральные ворота ни в коем случае не заходите, ползите слева от двери по площадке этажа, которая находится за пределами поля битвы. Наша задача — подползти как можно ближе к дивану, где восседает добыча, оставаясь незамеченными. Вначале нужно устранить тень, которая может напасть, как только завидит. Для этого используем кота, дабы отвлечь внимание — кидаем мяукающее создание в тень Бога Войны, стараясь попасть в голову. Пока вражина пытается оторвать когтистую живность от лица, стремительным выпадом сзади опрокидываем



диван и придавливаем этой мебелью Чон Чин-вона. А теперь самое время показать все свое мастерство в обращении с топором. Отточенными ударами отрубаем ноги примерно по колено или бедро, хватаем их и бросаем дымовую шашку для спешного отступления через драконью тропу на другом конце зала, ибо котофеич падет в бою довольно быстро. Выбравшись из башни, отправляемся, наконец, создавать свой шедевр кулинарии. Первым делом промываем и очищаем ножки, после чего закладываем мариноваться в соевый соус, в который добавляем рюмку алкоголя. Это сильно смягчит жесткое мясо и даст довольно интересный вкус. А пока можно отварить картошечку на гарнир. Достаточно вымочив в соевом соусе, выкладываем ножки на раскаленную сковородку и на сильном огне недолго обжариваем до легкой корочки. После уменьшаем огонь, заливаем продукт водой, посыпаем пряностями и, накрыв крышкой, оставляем тушиться примерно на пару часов. Как только время подошло, выключаем огонь и даем блюду немного потомиться под крышкой, занимаясь гарниром и подготовкой соуса терияки. Завершив последние приготовления, достаем наши сочные ножки и выкладываем аккуратно, дабы тарелка не проломилась под весом здоровенных конечностей Хранителя. Поливаем соусом и добавляем сбоку веточку розмарина для аромата. Кушать подано!

Вот так мы разнообразили свое меню из одних мантоу тем, чем богаты просторы мира Blade & Soul. Как оказалось, при небольшой сноровке можно создать воистину уникальные кулинарные шедевры — достаточно лишь взглянуть по-новому на привычные вещи. И это только несколько примеров, как же порадовать свой желудок чем-то действительно вкусеньким.

Эта юмористическая статья не призывает к жидководству или каннибализму, а лишь служит поводом посмеяться на досуге. Не повторяйте этого дома! Ни один Чон Хадо в процессе создания блюд не пострадал... серьезно во всяком случае, так что жить будет.



Все «вкусные» работы взяты из официальной группы Blade & Soul ru Вконтакте! Большое спасибо создателям артов и тем, кто просто поделился своими находками.



ГОРОСКОП НА ОСЕНЬ

Журналист: Акатафари. Иллюстрация от Noono1

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



Осень — пора тоскливой романтики, прогулок по засыпающему парку... Но это все не для **Мастера тени**, так как все времена года для него на одно лицо за зашторенным окном. Сатурн вошел в дом Тельца на дружескую партию в дурака, а, значит, в эту пору характер сина станет более жестким и жаждущим крови. Сами звезды благоволят ему заточиться и под инвизом вырезать врагов на фракционных локациях.

Совет: не забрасывайте арену и не пренебрегайте предложениями создать КП. А если у вас она уже есть, то постарайтесь быть более терпимыми, дабы не потерять товарищей.



Мастер клинка дождался своего звездного часа! В эту пору года мечник сначала будет хвататься за оружие и сносить все, что видит перед глазами, а уж потом задавать вопросы. Венера послала воздушный поцелуй Овну, тем самым благословив бма. Мастер клинка станет самым желанным клас-сов в любом паке, а его смертельный враг, Мастер призыва, будет ему нипочем.

Совет: ищите новые тактики боя. Этой осенью вас ждут отличные приключения и достижение новых высот. Избегайте различных ивентов на заточку, лучше берите все, что вам нужно, непосильным крабством. Это принесет больше выгоды, чем игра с ВКР.



Болото, дождь и порывистый ветер не испортят настроение **Мастеру клинка линов**. Ведь осознание того, что он приносит боль и страдания, испортить невозможно. Весы сказали Деве, что та поправилась за лето, и это приведет к неприятностям в судьбе Мастера клинка линов, а именно, повлияет на их достижения на арене. Также с середины сентября и до второй недели октября маленького самурая может настигнуть печальная судьба — нехватка места в пряморуких пачках. Походы с рандомами же не принесут желаемого результата.

Совет: налаживайте отношения с учениками своей БШ, а если вы одиночка, то найдите себе боевую школу. Постарайтесь почаще откликаться на предложения куда-либо сходить, чтобы хоть как-то разнообразить свой геймплей.



Танки грязи не боятся. И пусть **Мастер секиры** не танк, но пыль и болото ему не страшны, ведь он знает, что всегда может вытереть сапоги котами Мастеров призыва. Лев, увидав сию картину, разозлится на дестра. Это приведет к тому, что рандом повернется к Мастеру секиры затылком. Единственное, что останется нетронутым — арена. Ведь каким бы ни был Лев влиятельным, защитить своих братьев-кошаков ему не под силу.

Совет: будьте повнимательнее к своему компьютеру. Для безопасности смените пароль от аккаунта на более сложный. Кто-то из Мастеров призыва захочет вам отомстить за надругательства на арене.



«Читер! Макросник! Без макросов ничего не можешь!» Вот те фразы, которые не перестают звучать в адрес **Мастера кунг-фу** уже на протяжении многих месяцев. И не важно, что это все неправда. Вторая половина сентября и первая половина октября покажутся кфму крайне серыми и тоскливыми. Дни будут похожи друг на друга, рутина начнет ослаблять интерес к чему-либо. Однако во второй половине октября Стрелец случайно выстрелит в попу Урана, что приведет к всплеску событий в жизни Мастера кунг-фу.

Совет: постарайтесь почаще общаться с друзьями и заводить новые знакомства. Загляните в чат фракции, чтобы разбавить серые дни.



Близнецы, взяв под ручки Солнце и Луну, отправились гулять по небесным домам. Солнце жарило с одной стороны, а с другой веяло холодом от Луны, тем самым заряжая **Мастера стихий** и даруя ему невероятные крыты во время фарма и PvP. Но не все так хорошо — на таможне задержали фуры из Кореи, а, значит, поставка новых добоков может остановиться, что очень печалит форса. В этом случае звезды советуют не унывать, а просто удариться в крабство и накопление денежных средств. **Совет:** не стесняйтесь лишний раз прожимать сейв, тем самым спасая тушки сопартийцев. Они это запомнят и в будущем отблагодарят.



Мастеру призыва этой осенью нужно быть более аккуратным и внимательным к питомцу. То ли от нехватки витаминов, то ли из-за пасмурной погоды котики все меньше будут приносить имбовость своему призывателю. И все меньше и меньше в толпе будут слышны радостные «Али!». Водолей вместе с Меркурием изо всех сил постараются потушить пятую точку призывателя, которая начнет возгораться от неудач на арене. Однако их усердие ничего не принесет. **Совет:** чаще участвуйте в PvP в открытом мире.



Осень — сезон душевных бесед под кружечку горячего шоколада. Однако **Мастеру духов** нужно быть осторожнее. Чрезмерный отбаф чужих людей может вызвать негодование у сапотрийцев. Во всем виноват Марс, который случайно чихнул на созвездие Рака. Раки обиделись и решили показать всю свою мощь. Так что варлокам лучше набраться терпения, почаще надевать добоки и идти покорять мир ганка в соло или в паре с самонерами. **Совет:** не экономьте деньги на морфе, старайтесь улучшить уровень вашего эквипа.



Этой осенью к строю мастеров примкнет еще один боец, имя которому **Мастер цзи**. Козерог, попивая sake с Юпитером, уговорил собутыльника зайти в гости к Рыбам, тем самым благословив Мастера цзи на успехи в делах и популярность среди игроков. Многие попробуют изучить тайное мастерство этого воина, но лишь немногие смогут обуздать поток вселенской силы. Упорство, отвага, самообладание, не потеющие ладошки и антипригарный стул — вот тот набор качеств, который должен иметь истинный воин цзи.

Совет: если в ваши планы входит стать Мастером цзи, то начинайте прямо сейчас накапливать денежные средства, дабы с легкостью приобрести лучшее оружие и триграммы.



ТЕСТ «ПРАВИТЬ ИЛИ ПОДЧИНЯТЬСЯ?»

Журналист: VsemVobra. Иллюстрация от Aligir

Давно известно, что интернет сильно меняет людей: те, кто застенчив и робок, чувствуют себя в сотни раз увереннее, а лидеры превращаются в настоящих монстров своего дела, знающих себе цену. Но насколько сильно меняют характер MMORPG? Мы достаточно хорошо знаем себя в реальном мире, а этот тест поможет разобраться в своем характере во вселенной Blade & Soul. Кто знает, может именно после этого теста ты откроешь в себе новые качества или поменяешь игровые приоритеты.

1. Ты предпочитаешь игру соло или с друзьями?

- А. Играть одному спокойнее и интереснее.
- Б. У меня есть своя КП с друзьями и смешнявками.
- В. Играю как в соло, так и с друзьями, не забывая и про свою БШ.
- Г. Я играю не просто с друзьями, я предводитель и лидер! Я руковожу конст-пати/боевой школой.

2. Какие качества ты больше всего ценишь в игроках?

- А. Целеустремленность и желание развиваться.
- Б. Умение слушать собеседника и находить компромиссы.
- В. Умение выполнять команды и действовать в группе.
- Г. Хорошее чувство юмора и адекватность.

3. Что из перечисленного относится к тебе?

- А. У меня есть примерный ориентир и цель, к которым я стремлюсь.
- Б. Иду по четко разработанному плану: данжи — в одно время, фраки — в другое. Я успеваю все и всегда оказываюсь впереди других.
- В. Редко читаю гайды и разрабатываю план игры, полагаюсь на других.
- Г. Я не только выстраиваю стратегию своей игры, но и веду за собой других, планирую заранее фарм дракона, совместные походы на фраки и так далее.

4. Быстро ли ты прощаешь людей за их ошибки?

- А. Ошибки игрока, особенно сделанные при прохождении трудного данжа — серьезный повод задуматься, но у каждого есть право на второй шанс.
- Б. «Я зла не помню, я все запишу» — в определенный момент я могу напомнить о старой обиде или промахе.
- В. Злопамятность — это явно не про меня, я забываю любые стычки уже через минуту.
- Г. Все зависит от ситуации. Нельзя рубить с плеча, не разобравшись. Даже самый серьезный промах можно понять, узнав всю историю.

5. Какие игроки окружают тебя?

- А. Вокруг меня много игроков, но самое близкое окружение стремится как можно лучше изучить игру, достичь высот, ведь так играть намного интереснее.
- Б. Трудно охарактеризовать мое окружение. Правильнее будет сказать — нормальные. Они не самые топовые гиганты арены, но зато с ними интересно и весело.
- В. Самые обычные ребята, которые играют только ради удовольствия и ни к чему не стремятся.
- Г. Уверенные в себе, знающие, что нужно делать, но не считающие себя лучше всех.

6. Если твоя группа вайпается в данже, кого ты винишь в первую очередь?

- А. Чаще всего виновата группа, потому что я все знаю.
- Б. Никто не виноват, это же всего лишь игра.
- В. Зависит от ситуации: могу быть виноват как я, так и моя группа.
- Г. Такое происходит очень редко, ведь я и моя КП всегда стараемся идти в данж подготовленными. Хотя неудачи случаются, и нужно не винить кого-то, а пытаться исправить ошибку.

7. Что может вывести тебя из равновесия?

- А. Я всегда стараюсь оставаться спокойным и рассудительным, разве что порой выговариваюсь в компании своих друзей, чтобы спустить пар.
- Б. Когда у меня плохое настроение, раздражает любая мелочь.
- В. Сфейленный данж — что может быть хуже?
- Г. Неудача на арене или подлое убийство врагом со спины во время фраков заставляют меня негодовать и возмущаться с невероятной силой.

Таблица результатов:

Номер вопроса	Вариант «А»	Вариант «Б»	Вариант «В»	Вариант «Г»
1	1	2	3	4
2	4	3	6	1
3	4	5	2	8
4	3	6	1	2
5	6	3	2	4
6	2	1	4	6
7	4	1	2	3

Результаты

18 баллов или меньше: идущий на поводу

Ты не ловишь звезд с неба и не превращаешь игру во что-то обязательное. Если ты хочешь погрузиться в мир Blade & Soul сегодня, то с легкостью пройдешь несколько данжиков и сделаешь ежедневные квесты, в другой же день предпочтешь валяться на диване и смотреть сериалы. Однако тебе никогда не удастся достичь вершин в игре или хотя бы достаточно хорошо в ней разобраться, чтобы знать, чем Мурим отличается от Хончон на самом деле. А какое удовольствие можно получить от хобби, если в нем совсем ничего не понимать?

От 19 до 30 баллов: игрок обыкновенник

Ты прекрасно знаешь свои сильные и слабые стороны, неплохо разбираешься в игре, но не стремишься в ТОП, а к боям на арене относишься с удивительным спокойствием. «Это всего лишь игра» – вот твой лозунг. Ты в меру спокоен, знаешь особенности своего класса, хотя предпочитаешь полагаться на более опытных и уверенных в себе геймеров. Но в тебе есть потенциал из «серой мыши» вырасти если не в лидера, то в первоклассного игрока.

От 31 до 36 баллов: могучий воин

У тебя на все есть свое мнение. Ты прочел столько гайдов, столько раз отходил в данжи, что каждый знаешь буквально наизусть. Ты еще в утробе матери отработал все тактики фарма дракона, поэтому сейчас без особых проблем можешь предугадать любое его действие. Противники содрогаются, увидев тебя на арене, ты же играючи побеждаешь каждого. Однако ты не стремишься в лидеры – куда спокойнее отвечать только за себя, чем за всю команду. Ведь это слишком большая ответственность, которая должна быть подкреплена мудростью и спокойствием.

От 37 баллов и выше: бесстрашный лидер

Если люди и готовы идти за кем-то, так это за тобой. Ты не только хорошо знаешь игру, но и можешь направить новичков в нужное русло. К твоим советам прислушиваются, а мнение считают авторитетным. Ты не только признаешь свои ошибки, но и умеешь учиться на них, а также не лишен острого ума и доброты, которые привлекают людей и заставляют следовать за тобой. Твой характер поражает своей силой, главное – не растерять ее и оставаться таким же мудрым и понимающим руководителем.