



# Blade & Soul

Алексеев А.  
Афанасьева Е.  
Вострикова М.  
УГИ-363308

# Об игре

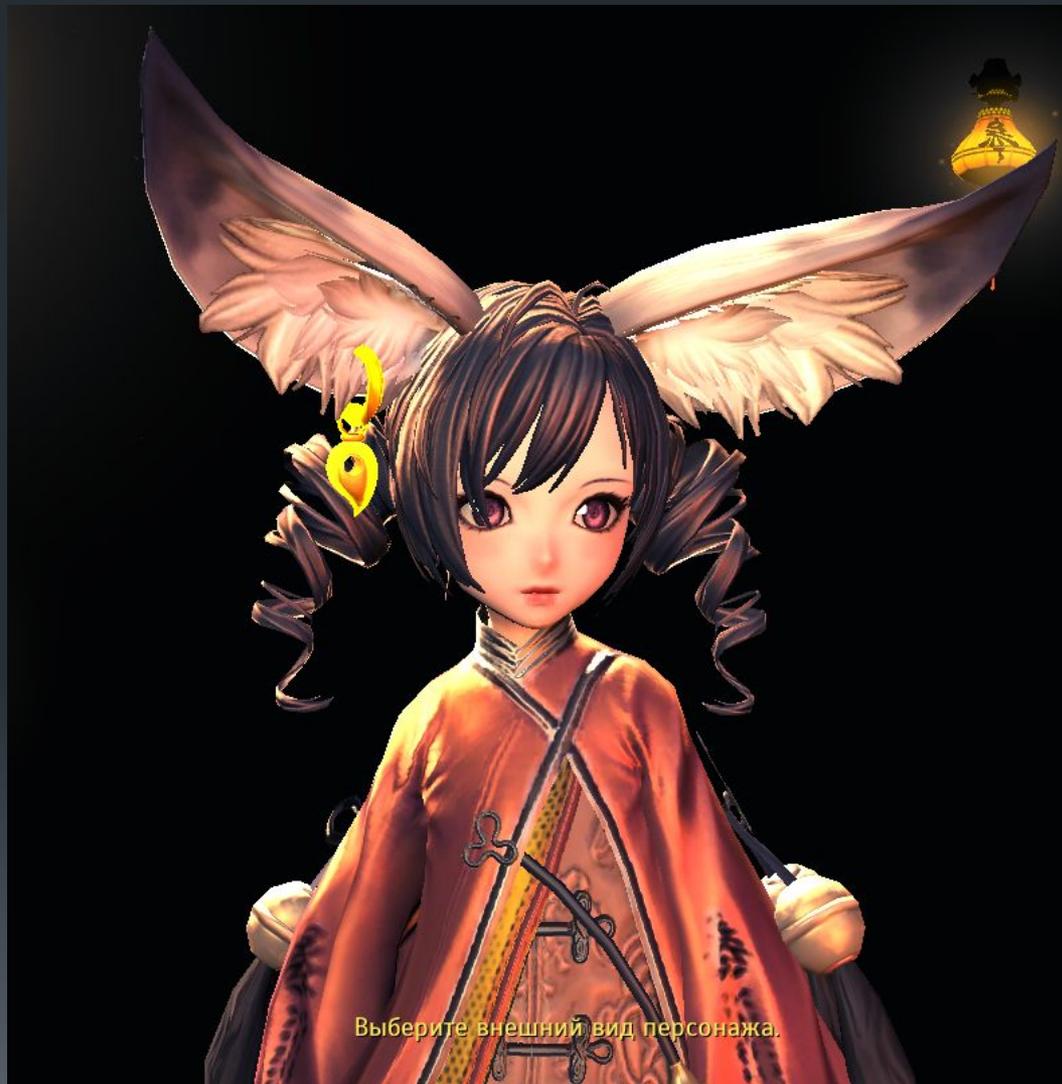
- Blade & Soul — игра жанра MMORPG в стиле фэнтези, разработанная южно-корейской компанией NCsoft, подразделением Team Bloodlust. Русскоязычная версия игры издается компанией «Иннова», релиз состоялся 19 мая 2016 года.
- Мир Blade & Soul — это восточная фантазия с зелеными лесами и безжизненными пустынями. Здесь живописные города стоят на руинах древних цивилизаций, а каждый камень хранит воспоминания о подвигах героев и жестоких предательствах.
- Виртуальный мир создан с уклоном в восточные единоборства (например, вместо привычных игрокам MMORPG гильдий, в BnS — боевые школы).



Midnight Cherry

# Расы и классы

- Создание персонажа начинается с выбора расы: ваны, лины, фэны или шэны. Своего героя можно сделать красивым или страшным, высоким или низким.. — решать вам.
- В Blade & Soul есть классы для ближнего и дальнего боя, сложные в управлении и не очень. У каждого из них свое оружие и возможности развития. Сейчас в игре 11 классов, их число постоянно растет — изначально в русскоязычной версии было всего 6 классов.



# Мастер тени

- Быстрый и ловкий, этот воин легко может подкрасться к врагу незамеченным. В его сериях приемов стремительные атаки сочетаются с уклонением от ударов и хитроумными ловушками.
- Мастер тени идеален для ближнего боя один на один. Становясь невидимым, он незаметно приближается к врагу и мгновенно атакует его кинжалом. Может обездвижить противника с помощью ловушек и укрыть союзников дымовой завесой.
- Раса: шэны.



# Мастер клинка

- Вооруженный длинным мечом, этот воин сражается динамично и зрелищно. Уклонившись, он может поразить врага разрядами молний и серией стремительных режущих ударов.
- Мастер клинка ловко меняет боевые стойки, наносит урон мечом, блокирует удары противника и уклоняется от атак. Эффективно сражается в ближнем бою, а в критической ситуации может поразить цель и на расстоянии.
- Расы: фэны, шэны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер призыва

- Призывает кота-помощника и сокрушает врагов мощными заклинаниями. Большинство его приемов основаны на магии, однако среди них есть, например, установка бомбы.
- Мастер призыва — магический класс, специализируется на призыве волшебных котиков. Пушистый помощник может сражаться вместе с хозяином и отвлечь на себя внимание противника, используя особые приемы. Во время боя кота можно лечить и поддерживать.
- Раса: лины.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер клинка линов

- Маленький ловкий воин, сочетающий технику владения мечом с магическими умениями и массовыми атаками по площади.
- Мастер клинка линов может сражаться и мечом, и магией. Его невысокий уровень защиты компенсируется использованием захватов и умением атаковать нескольких противников одновременно.
- Раса: лины.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер кунг-фу

- Мастер кунг-фу — знаток древних единоборств. Он не слишком силен в сражениях на дальней дистанции, но в ближнем бою ему нет равных. Молниеносные удары ногами и руками, блоки, захваты, броски и удушения позволяют мастеру кунг-фу создавать сложные серии приемов, прервать которые почти невозможно.
- Мастер кунг-фу — непревзойденный эксперт ближнего боя. Играя этим классом, важно мгновенно реагировать на действия врага, используя его слабые места, меняя стойки и подбирая подходящие виды атак.
- Расы: ваны, шэны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер стихий

- Эксперт в области стихийной магии. Издалека атакует противника, используя зрелищные серии огненных, ледяных или поглощающих энергию приемов.
- Мастер стихий может нанести серьезный урон на расстоянии, однако рискует быстро погибнуть, подпустив врага слишком близко. Поддерживая соратников, он использует мощные приемы контроля, незаменимые в бою с несколькими противниками.
- Расы: ваны, лины, фэны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер духов

- Атакует мощными заклинаниями, используя темную энергию. Умеет ненадолго призывать демона из Земель мертвых, который сражается на его стороне. Способен сковывать противников магическими цепями, высасывать из врагов жизнь и усиливать умения союзников.
- Заклинания мастера духов наносят противникам большой урон, могут блокировать их, вытягивать жизнь и накладывать проклятия. Чтобы выиграть время и сплести свою сеть заклинаний, мастер призывает демона — он не только помогает в бою, но и позволяет использовать особые приемы. Магия мастера духов также может защищать союзников и усиливать их умения.
- Расы: лины, фэны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер Ци

- Сочетает силу приемов кунг-фу и магию стихий. Может переключаться с дальнего боя на ближний, что дает ему преимущество над другими классами.
- Мастер Ци очень подвижен, умеет уклоняться от атак четырьмя разными способами, блокировать удары и исчезать прямо из-под носа противника. Может исцелять и воскрешать союзников. Мастерски управляет потоками жизненной энергии, которые, накапливаясь, придают ему невиданных сил в бою. Сражается приемами кунг-фу в ближнем бою и магией стихий — в дальнем.
- Расы: ваны, фэны, шэны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер секиры

- Ловко обращается с огромной секирой, отличается исключительной выносливостью. В самых зрелищных сериях использует мощные захваты, в которых может притянуть врага и ударить его о землю.
- Мастер секиры — идеальный класс для тех, кто предпочитает полагаться в сражениях на физическую силу. Повышенная стойкость к ударам делает его поистине страшным соперником в ближнем бою. Может поглощать получаемый урон, атаковать одновременно нескольких врагов и спасти союзников.
- Раса: ваны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Мастер стрельбы

- Стреляет с двух рук, используя пули из энергии Ци. Ловко обращается с гарпунами, с помощью которых перелетает с места на место. Умеет сбрасывать перезарядку способностей союзников.
- Мастер стрельбы может стремительно взлететь над врагами и атаковать их сверху. За счет скорости и ловкости, стрелок может наносить довольно много урона. В группе маэстро всегда желанный союзник — он умеет сбрасывать перезарядку умений своих согруппников.
- Расы: фэны, шэны, лины.



# Мастер гнева

- Сражается огромным мечом дзамбато, нанося медленные, но очень мощные удары.
- Он эффективно защищается от вражеских атак и негативных эффектов, а также усиливает союзников.
- Расы: шэны, ваны.



Можно выбрать расу, класс и пол персонажа.

# Пиратский сервер

- Как и у подавляющей части MMORPG, у Blade and Soul существовал пиратский, т. е. нелегальный, сервер.
- Он открылся в апреле 2014 года задолго до появления официального русскоязычного сервера и, что примечательно, европейского. Из-за этого он ориентировался в первую очередь на китайскую версию игры и уже на момент выхода полностью соответствовал происходящему там, вплоть до цензуры (например, более закрытые доспехи).

# Пиратский сервер

- Уже ближе к релизу официальной русскоязычного сервера на пиратском сервере сильно изменилась концепция.
- Теперь он представлял собой PvP-сервер, где игрок сразу после регистрации и создания персонажа получал 45 уровень и приличную амуницию. Прокачивание до максимального (50) уровня не требовало больших усилий или времени: достаточно было несколько раз сходить на арену – и всё.

# Пиратский сервер

- Пиратский сервер напоминал своего рода продолжительный бета-тест игры, особенно в сравнении с официальным. Например,
  - на нём практически отсутствовали обновления;
  - баланс между классами не поддерживался и большое количество ограничений в том, какие классы какой расе были доступны;
  - низкое качество перевода;
  - возможности кастомизации невелики и т. д.

# Пиратский сервер

- В 2016 году с выходом официальной версии пиратский сервер закрылся.



# Blade & Soul как киберспортивная дисциплина

- В турнирах участвуют команды, состоящие из 3 игроков
- Сражения команд проводятся с чередованием режимов 3 на 3 и 1 на 1.
- В соответствующих режимах арены не учитываются характеристики экипировки.



# Blade & Soul как киберспортивная дисциплина

- Игроков перебрасывает на ограниченную арену, чтобы не отбежать друг от друга далеко, но и чтобы можно было увернуться от тех атак, которые обязательно «прилетят» от противника.
- Механика боя напоминает файтинг, но с большим количеством свободного пространства.



# Blade & Soul как киберспортивная дисциплина

Джулианна Харти, бренд-менеджер игры:

«Любая деятельность спортивного характера должна быть простой для понимания и сложной для овладения. При этом ее исход не должен зависеть от снаряжения участников».

В отличие от других MMORPG, исход боя в игре зависит не от показателей персонажа или лута, а от навыков и рефлексов игрока – почти как в любом файтинге.

«Чтобы преуспеть в Blade & Soul, понадобятся знания и навыки, – добавляет Джулианна. – Всё зависит от самого игрока, а не от класса или снаряжения персонажа».

# Blade & Soul как киберспортивная дисциплина

Создатели игры постоянно отслеживают все комментарии игроков, проводят регулярные опросы и даже встречи с сообществом киберспортсменов, посвящающих время этой игре. Все для того, чтобы знать, куда им стоит двигаться при добавлении новых игровых возможностей.



# Blade & Soul как киберспортивная дисциплина

- 15 сентября российская команда Blackout выиграла чемпионат мира, выиграв 50 млн вон (~ 3 млн рублей).
- Чемпионат прошел в Сеуле. В нем приняли участие составы из 9 регионов: Южная Корея, Китай, Япония, Тайвань, Северная Америка, Европа, Россия и СНГ, Таиланд, Вьетнам.





## ИСТОЧНИКИ:

- <https://www.goha.ru/articles/blade-soul-kak-kibersportivnaya-disciplina-d7ZBqx>
- <https://cyber.sports.ru/games/1069370271>
- <https://ru.4game.com/bns/install/>
- <http://bestonlinegame.su/all-video-list/piratka-ili-ruoff-blade-and-soul>