



Black Desert - non-target – это игра в стиле slasher без системы данжей с открытым миром и с графикой, выполненной на последнем уровне соло проектов. К вышесказанному следует добавить наличие интересной системы крафта, торговли в стиле EvE и множества различных развлечений в стиле коневодства, рыбалки и других направлений.

Главный герой

Здесь персонаж постоянно развивается – это в первую очередь grind, который ориентирован на усиление героя в PvP. Но не следует забывать, что в игре имеется более тысячи квестов, прохождение которых не рекомендуется пропускать – это невыгодно. Благодаря таким квестам есть возможность собрать много денег, точек и предметов, а также повысить уровень энергии и очки влияния для торговли, крафта и т.д. Поэтому кто больше играет и проводит времени в игре, тот будет иметь большую силу.

Что нужно делать?

Игроку важно заниматься одновременно всеми уровнями развития, так он достигнет больших высот, чем, например, тот, кто занимается только grindом.

Прокачку на рыбалке делать бессмысленно, так за это игроки будут получать только экспу для уровней. К примеру, добравшись до 50 уровня, игрок данного вида прокачки не будет иметь никакой силы, а набор его навыков будет равняться тому, который он

получил на старте игры. А именно навыки играют определяющую роль в игре. У каждого сета имеется свое снаряжение, в зависимости от стиля игры и особенностей класса. Не предусмотрено стандартной смены брони на каждых 10-20 уровнях. Имеется еще снаряжение, которое при дополнительном усилении даст больше бонусов, причем такая возможность нигде не описана. Это можно определить только во время борьбы с монстрами.

В игре отсутствуют трейды, а значит, нет незаконной продажи голды. Всем трейдерам, работающим на реальных деньгах, здесь делать нечего. Получается, что развитие главного героя зависит не от числа купленных денег, а от проведенного времени в игре в совокупности с активными действиями игрока.

Каждый класс является уникальным и обладает практическими навыками ближнего и дальнего боя. Однако из-за множества мелких фиксов классов баланс еще не определен, поэтому нельзя точно сказать, какой из классов стал лучшим. Идеальный способ развития персонажа – использование и дальних, и ближних навыков.