

*Кому: Компании «Gamenet»
От: Лидеров кланов русскоязычного сообщества*

Уважаемые представители компании Gamenet,

Как Вы, наверное, знаете (или не знаете), сейчас Black Desert в Корее представляет собой соло (кооператив) ПВЕ игру с бесконечным убиванием монстров практически без какой-либо социальной составляющей.

В свою очередь мы, лидеры кланов русскоязычного сообщества игроков, абсолютно не согласны с подобной интерпретацией игры, которую Вы, как компания-локализатор, преподносите нам и позиционируете как «хардкордное MMORPG нового поколения».

Подавляющее большинство лидеров ведущих кланов русскоязычного сообщества игроков сходятся в едином мнении о том, какой должна быть русскоязычная версия игры Black Desert.

Просим Вас в течении 8 рабочих дней (до 25 апреля 2015 года) проанализировать нижепредставленную информацию и предоставить нам развернутые ответы по каждому из пунктов.

Если для Вас, как компании-локализатора, связаться с корейскими коллегами и дать нам подробные развернутые ответы на поставленные нами вопросы не представляется возможным, то мы, как представители русскоязычного сообщества игроков, оставляем за собой право обратиться напрямую к компании-разработчику и озвучить общий список наших пожеланий, предложений и требований, а также организовать сбор подписей других представителей русскоязычного сообщества игроков для дальнейшего продвижения и лоббирования наших общих интересов.

Ниже мы хотим представить Вам те изменения, которые, по нашему общему мнению, должны быть оперативно введены в русскоязычной версии игры Black Desert. После активного обсуждения мы пришли к совместному выводу, что в противном случае представители нашего сообщества не представляют себе игру в данном проекте в какой-либо долгосрочной перспективе.

1. Прокачка до «софткапа» (1-50 уровень)

- 100 часов чистого гринда.

По нашему общему мнению самый оптимальный вариант и для “задротов” и для “казуалов”, т.к. основной контент игры открывается после 50 уровня, и сильное затягивание прокачки может оттолкнуть многих игроков.

2. Требуемый уровень для создания Гильдии и включения режима ПвП

-30 уровень.

На 30 уровне уже можно устраивать ПвП за споты, ПК и т.д. Игроки к этому времени уже будут обладать базовыми навыками в игре в отличии от включения ПвП, например, с 1го уровня. ПвП с 50 уровня нецелесообразно по той причине, что многие игроки доберутся к “софткапу” спустя 3-4 недели, а лишать их такого контента, как ПвП, на столь длительный срок мы считаем неправильным.

3. Штрафы за смерть персонажа в PvP (ПвЕ)

- Инкрустация (или поломка вещей), инвентарь, опыт.

Регулировку данных штрафов (сколько из инвентаря, какой % опыта) мы можем оставить на Ваше усмотрение и для теста на ЗБТ России, после чего уже корректировать данные значения.

4. Штрафы за смерть персонажа в PvP (Гильд-войны)

- Инвентарь, опыт (на 50% меньше, чем в PvP без гильдийных войн).

Регулировку данных штрафов (сколько из инвентаря, какой % опыта) мы можем оставить на Ваше усмотрение и для теста на ЗБТ России, после чего уже корректировать данные значения.

5. Отмытие 1 ПК персонажа

- 1 ПК = 10-25 минут гринда (отрицательный лимит кармы убрать, штрафы x2 по сравнению с PvP)

Если отмытие кармы будет менее 10ти минут, то ПК будет практически безнаказанным, т.к. слишком быстро будет отмыться. Наоборот же увеличение, например, до 1 часа, практически вычеркнет ПК из игры, т.к. никто не будет рисковать на столь длительный срок становиться мишенью для всех с большим шансом потерять инвентарь и т.д.

6. Дроп заточек (веапон и армор) с персонажа

- Дропа заточек быть не должно

Так как мы настаиваем на убирании из игры ежедневных/еженедельных боссов и связанных с ними факторов получения заточек, то мы считаем заточка для игрока будет "достижением". Если же дроп заточек при таком раскладе будет включен, все игроки будут бегать в "безопасной" заточке, что скажется на общем геймплее не в лучшую сторону.

7. Количество гильд-варов

- Не менее 10 штук.

По нашему мнению на русских серверах в связи с менталитетом игроков возможно недобросовестное использование данного ограничения при сражениях за боссов. Наличие большого количества гильдий на поле боя приведет к необходимости ПК большого количества игроков. Увеличение до 10 и более варов никак не скажется на тех гильдиях, кто не хочет воевать, зато существенно вставит палки в колеса "большим" гильдиям.

8. Трейд между персонажами

- Ввести без ограничений (либо ограничение только на серебро)

Трейд - одна из основополагающих механик, которая формирует жанр ММОРПГ и его социальную составляющую. Трейд - это прямой контакт между игроками, и данный контент никак не должен быть исключен из игры. Мы готовы принять Ваше видение по ограничению трейда в серебре, но предметы, заточки и все остальные вещи должны передаваться без ограничений. И как показывает практика других игр, трейд практически никак не скажется на пользовании аукционом.

9. Искусственная фиксация (коридор) цен на аукционе

- Однозначно отключить фиксацию (коридор) цен

К сожалению, выставленные по умолчанию цены, от которых рассчитывается верхний и нижний порог значений, не всегда соответствуют реальной игровой стоимости предмета. Данное ограничение приводит к невозможности продать предметы, чья минимальная цена слишком завышена, или предметы, чья максимальная цена сильно недооценена. Также снятие ограничения увеличит оборот

товаров на аукционе, что также существенно повлияет на сборы гильдиями налогов, которые владеют территориями/замками.

10. Ежедневные, Еженедельные боссы по свиткам

- Убрать однозначно. Оставить только выпадение данных свитков с мобов.

Данные боссы превносят в игру переизбыток заточек и обесценивают как их стоимость, так и сам факт проточки игроков до высоких уровней заточки. Именно поэтому чтобы заточки были достижением, мы настаиваем на убирании из игры данного контента.

11. Гильдейские квесты (канал?)

- Желательно на первом канале (если каналы вообще будут)

Столкновение гильдий на каких либо участках игры - это то, ради чего люди играют в ММОРПГ. И чем больше таких точек соприкосновения, тем больше игра будет приносить радости. В будущем каналы желательно убрать вообще.

12. Прокачка на рыбалке

- Минимизировать или убрать получение опыта на рыбалке

В связи с большим распространением стороннего программного обеспечения используемого игроками для автоматизации некоторых процессов, данная функция может быть одним из способов автоматической прокачки персонажа.

13. П2П Сервер

- С ПвП настройками.

Мы искренне надеемся, что Вы, Gamenet, прислушаетесь к данному письму и мы получим четкие развернутые ответы на каждый из наших пунктов..

С Уважением, лидеры кланов:

Prets, Chaos, iddQd, HOPE, JustPlayers, Bandits, TLK, Ocean,OC, RED, Dragonel, JD Rasta, Murr, Insane, DalZone, RusCorp.