

Корейская система крафта — Lurkmore



Эта статья состоит из уныния и отчаяния.
Сделайте с ней что-нибудь.
Пожалуйста.



Народ требует хлеба и зрелищ!

Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

Корейская система крафта — [еретическая](#) система развития персонажа в ММОГ, при которой развитие у персонажа способностей, связанных с крафтингом (созданием и модернизацией предметов) и торговлей вредит боеспособности этого персонажа. Встречается преимущественно в ММОГ корейского производства. Сам крафтинг при этом зачастую нелогичен в плане требуемых материалов, требующих многих часов унылого [фарминга](#) для добычи, однако в результате может получиться очень неплохой предмет. Также часто очень сильно зависит от [рандома](#) (следует учесть, что [корейский рандом](#) тоже еретичен по своей сути).

Типичный случай

В игре существует отдельный крафтерский класс, имеющий доступ к крафтовым и торговым навыкам, но ограниченный по боевым характеристикам. Общее количество навыков, которые может взять персонаж, как правило — ограничено, поэтому игрок встает перед выбором, что принести в жертву. Если в игре используется свободное распределение характеристик, то характеристики, улучшающие крафтинг, мало полезны в бою. Кроме того, повышение навыков и характеристик обычно завязано на уровень персонажа, который можно повысить, только сражаясь с монстрами.

Влияние на игру

Запредельная сложность игры за крафтера и торговца создает условия для [паверлвелелинга](#), [твинкования](#) и, в особо запущенных случаях, [мультиводства](#). Встретить в таких играх человека, играющего за крафтера, очень сложно, но у многих есть свой крафтер-[твинк](#), который обычно качается силами клана/гильдии.

Примеры

- В [Ragnarok Online](#) только классы Merchant и Super Novice умеют открывать магазин для продажи вещей другим игрокам и торговать с NPC по более выгодным ценам. Однако, у торгаша всего два боевых навыка, один из которых очень больно бьет по карману, а суперновису доступны навыки лишь первых классов — то бишь открытие ларька и скидки при купле/продаже. Alchemist и Blacksmith (и их потомки), персонажи, в которых может развиваться Merchant, могут стать как мощными боевыми классами, так и крафтерами. На выбор.
- В [Lineage II](#) гномы-крафтеры обладают ограниченными боевыми навыками, но имеют доступ к крафтингу. Хоть и умеют драться, проигрывают в этом другим расам. Чтобы улучшить ситуацию, разработчики наделили их непомерным количеством НР, а начиная со Второй Грации, корейцы дали гномам (только крафтерам, не спойлерам) неплохие баффы, хотя боеспособности и полезности в бою вообще это им не слишком добавило. Иногда крафтеров берут в качестве носильщика шмоток в какие-либо долгие клановые походы на Валакаса, Антараса и т. д., поскольку лимит веса у них велик и они могут крафтить соски. Эдакая грузовая [лошадь](#). Имеет возможность открытия частной лавки для того, чтобы любой игрок мог сделать необходимую ему вещь за определенную сумму. В поздних хрониках при создании любой вещи имеется шанс сделать вдвое большее количество предметов, кроме того для экипировки имеется шанс создания редкого предмета — имеющего особые свойства и весьма ценного.
- В [RF Online](#) у каждой из трех рас есть крафтер, потенциально обладающий не самыми плохими боевыми навыками, однако их прокачка [очень нудна](#). Кроме того, крафтеров всегда стараются валить самыми первыми. Однако, там крафтеры нужны и важны, ибо умеют резать, станить и прочие полезности. На офе пати без такого саппорта далеко не уйдет.
- В [WoW](#) с крафтом всё в порядке — 2 основные профы на выбор из списка и 4 вторичных без ограничений. Основные профессии делятся на добывающие (копка руды, снятие шкур, сбор трав) и производящие (кузнечное дело, ювелирное дело, инженерное дело, кожевничество, зачарование, шитьё, алхимия, начертание). Вторые по большей части требуют ресурсов, добываемых первыми (за исключением шитья, тряпки для которого собираются с тушек мобов, и зачарования). Все основные профессии дают некий бонус к характеристикам, к примеру, кожевники могут приделывать на свой шмот фактически бесплатное и очень мощное улучшение любой характеристики на выбор. Бонусы от добывающих профессий послабее и выбора не дают (снятие шкур даёт бонус к шансу нанести

критический удар и всё), но и качаются добывающие профы раз эдак в пять быстрее и приносят стабильный доход — ресурсы охотно покупаются на аукционе. Вторичные профессии никаких реальных бонусов не дают и работают в основном как средство проёба времени. Кулинария делает еду с бафами, но её так можно купить на аук по демократичной цене. Рыбная ловля даёт ресурсы для прокачки кулинарии и не очень нужный ресурс для алхимии. Первая помощь даёт лечиться бинтами, но их эффективность уныла, а лечиться классовыми абилками сейчас не может только совсем тупой; да и вне боя здоровье восстанавливается с космической скоростью. Археология позволяет зарабатывать гроши, радостно копая во всех уголках мира по очереди и продавая неписям найденную фигню. Есть ещё шанс получить что-то реально ценное, но он работает как морковка для осла. Лучше пару раз сходить в подземелье, чем потратить месяц-другой жизни на почти такую же фигню, которая всё равно станет никому не нужна с выходом нового контента.

- В *Star Wars: The Old Republic* крафт реализован с человеческим лицом, что радует. В *SWTOR* крафт на боевые скиллы не влияет никак, ибо всё, что связано с крафтом, существует отдельно от всего, что связано с боем, и сделать зачётную шмотку может в принципе кто угодно, без ущерба для всего остального. Сам крафт прокачивается относительно без задротства (по сравнению с корейским), что тоже не может не радовать. Всего можно иметь до трех профессий. Профессии делятся на ресурсодобывающие и собственно изготавливающие. Любой класс может брать любые профессии. По умолчанию можно выбрать 2 профессии, за дополнительную плату можно иметь возможность выучить третью (в среднем 2€). Это необходимо, потому что на одну изготавливающую профессию приходится всегда две, которые поставляют ей ресурсы. Ещё неабоненты должны отдельно раскошелиться на возможность носить шмотки таким образом полученные (тоже примерно 2€), но на этом инвестиции заканчиваются, и можно невозбранно качать и крафтить. К слову, кроме этих двух способов повлиять на процесс и результат крафтинга при помощи животрепещущего бабла нельзя никак. Действительно ценные материалы для эпичных шмоток не продаются, и единственным способом ими разжиться бывает зачастую нехилый рейд. То есть самые эпичные шмотки во всей игре надо делать самому. Зарабатывать же крафтингом можно, только выставя шмот на аукцион. Есть, правда, профессии, приносящие бабло напрямую, но его настолько мало, что даже не смешно.
- В *Silkroad Online* крафта нет вообще, зато есть уёбищная алхимия, суть которой состоит в выбивании хуйни из мобов, растворении (реально) этой хуйни на элементы 4 стихий, запихивание их в руну с получением волшебного камня и запихивания камня в оружие с последующим изменением какой-либо характеристики. *ИЧСХ*, вероятность того, что характеристика при этом улучшится, стремится к нулю, а при особо острой форме невезения камушек может целых два параметра сбить с таких надроченных 80% в ноль. Алсо, боеспособности персонажа это никак не вредит, но в плане гринда элементов это пиздец.
- Даже в FPS есть крафт! В *Team Fortress 2*. Однако он еще более клинический чем традиционный. В ней всего 5 классов вещей: оружия, шапки, металл (1..3 лв), жетоны и то что не крафтится. чтобы сделать меховую шапку-ушанку надо собрать 3 металла 3лв и жетон класса. Ни меха ненадо, ни кожи... Или чтобы получить мачете нужно обоссать лук (оружия Jarate+Huntsman)
- В *Atlantica Online* крафтинг не только доступен всем, но еще и обязателен, так как без него нельзя сделать некоторые квесты. Прокачанный на максимум крафтинг затрачивает миллиарды золота, но также способен одаривать вас золотом на несколько миллиардов.
- В *Warhammer Online* крафт так убог и примитивен, что **сильно напрягает игроков**.
- В *EVE-Online* любой персонаж может прокачать скиллы для крафтинга. В Еве вообще любой персонаж может прокачать любые скиллы. Более того, в EVE крафтеру нет нужды ходить и пиздить кого-либо. Ему вообще не обязательно заниматься ничем кроме крафта. Однако поскольку прокачка навыков занимает реальное время, обычно те у кого есть деньги заводят второй акк с торговцем\крафтером. Если им это нужно. Самое главное — крафтеру нужен моск, чтобы понять, что надо производить, где закупать сырьё и куда это всё потом продавать.
- В *Runescape* любой персонаж может прокачать скиллы для крафтинга. В Runescape вообще любой персонаж может прокачать любые скиллы.
- В *Cabal Online* любой персонаж может прокачать скиллы для крафтинга. Но в силу некоторых особенностей игровой механики (Нопог-система, кому интересно) все равно твинкуют со страшной силой. Кроме того, «общий» крафт требует выучивания карт формул, некоторые из которых дропаются чуть чаще, чем никогда (буквально несколько штук на все офф-сервера), а также пара-другая формул требуют ингредиентов, фактически не существующих.
- Даже в **наших** играх есть такая система. В *Dozory.ru* присутствует класс ведунов, который умеет делать магические вещи. С июня 2008 года введена система профессий и теперь все классы могут создавать всякую утварь, однако ведунам доступно создание более хороших вещей. Более того, в отличие от всех остальных классов большую часть экспы ведуны получают от крафта, а не из боёв, в которых они без своих артов сами по себе ничего не могут.
- В *D&D Online* любой персонаж может скрафтить что угодно, никаких крафтерских навыков нет. Присутствует несколько различных систем крафта, есть нормальные, но при этом одна из них ненавидима большинством игроков — создание *dragontouched armor*, где полученный эффект от апгрейда этой самой брони определяется по принципу **корейского рандома**. Для того чтобы получить 3 желаемых эффекта понадобится от недели до нескольких месяцев фарма 3х относительно долгх в прохождении квестов.
- В *Ultima Online* любой персонаж может прокачать скиллы для крафтинга. В ультиме вообще любой персонаж может прокачать любые скиллы. Хитрость заключается в том, что кап скила составляет 100 поинтов (при некотором задротстве 105, 110, 115 или 120), а в одного персонажа влезает только 700 скилпоинтов. С другой стороны, чтобы раскататься крафтеру можно вообще не выходить из города и ни с кем не драться, поэтому обычно используется связка из боевого персонажа-добытчика

и крафтера на его попечении.

- В Perfect World получить умения крафта в принципе возможно хоть все (кузнец, портной, ремесленник, аптекарь). На высоких уровнях для этого надо сдать экзамены, но ничего невозможного нет, были бы время и деньги. Другое дело, что скрафтить действительно стоящую вещь довольно сложно. На шанс крафта влияет: время, место, фаза луны, количество убитых перед этим монстров, размер ноги активного гейм-мастера, диаметр члена китайца, который писал игру, а также еще 100500 других параметров. (см. [Корейский рандом](#))
- В Final Fantasy XI любой персонаж может прокачать скиллы для крафтинга. В Final Fantasy XI вообще любой персонаж может прокачать любые скиллы. Чем активно занимаются японцы.
- В Wonderland Online сразу после получения палатки (которую выдаёт бабка минут через 10 после начала игры) все персонажи могут крафтить прибабасы для крафта, мебель нужную и прикольную а также ненужную и УГ, и наконец еду и машинки. Шмот получают при помощи алхимии и корейского рандома из всякой мусорной хуиты.
- В [Аллодах Онлайн](#) на данный момент существует 5 профессий: оружейник, кузнец, портной, кожевник, алхимик. Все профессии объединены с добывающими. Крафт представляет из себя мини-игру с рандомом. Сильно портит картину сочетание обязательности хотя бы одной профы на максимальном уровне с их практически полной бесполезностью на прокачке (грубо говоря, когда персонаж прокачивает профессию до своего текущего уровня, вещь, которую он может склеить, ему уже не нужна, т.к. за квест получил лучше). Исключение составляет Алхимия, т.к. зелья на увеличение статов, лечебные микстуры etc, нужны всегда.
- В отечественной постъядерной рпг [TimeZero](#) крафтят вообще не персонажи, а лаборатории (в которых производятся микрочипы и чертежи) и заводы (где с чертежей штампуют ништяки). Всё делается из награждаемых игроками из монстров ресурсов (металлы, полимеры, золото и прочая кислота). Стоят заводи и лаборатории столько что их не может позволить обычный игрок. А уж с полным комплектом чипов на весь шмот... Плюс ресурсы нужны на ремонт недвижимости. Плюс оплата арендной платы админам (вероятно за аренду рисованной земли). Единственным доставляющим моментом во всём этом унынии является возможность грабить корованы. No, really — для доставки трофейных ресурсов на лабу/завод требуется настоящий корован из грузовых мултов, с охраной, блэкджеком и шлюхами. Продукция также является трофейной, что позволяет расторопному ограбителю (чаще всего это корсар) внезапно заполучить ништяков на всю жизнь и даже больше.
- В Jade Dynasty любой может прокачать крафт. Особенность заключается в том, что для крафта шмота 115+ левела, требуются и ресурсы падающие с мобов до 23левела. Наличие встроенного бота и то, что шмота нужно много заставляет крафтеров создавать все новых и новых твинков.
- В Aion любой может прокачать все 8 навыков как минимум до конца 4 уровня. Правда, бабла на это уйдет более 90кк, и абсолютно бессмысленно, поскольку танку матерчатая одежда ну совсем не нужна. Логично качать подходящие для себя профессии, и кулинарию для всех. В обоих сборах 5 уровень (мастер) можно взять адовым квестом, перелопатив тонны сырья, сравнимые с отходами золотодобычи. Тот же заветный 5 уровень в самом крафте (не более 2 профессий) берется еще втрое более адовым квестом, поскольку надо, чтобы два раза повезло с шансом 15-20%. Поскольку Aion делали корейцы, то и рандом там соответствующий, и на одного, сдавшего мастер-квест с первой попытки, приходится 30, сдавших его с 10ой, а ресурсы на мастер-квест стоят те же 90кк. В версии 2.0 добавится 6 уровень (500 пт), с еще более вырвиглазным квестом. Однако даже 5 уровень мастерства позволяет крафтить убервафли, по статам превосходящие все вещи того же уровня, а на 500 пт продажа одного сияющего иридиевого кольца императора ужасных драконов окупит бы все предыдущие расходы, начиная с 1 уровня игрока.
- В Final Fantasy XIV крафт суров и ужасен. Нет, он не делает персонажа безруким слабаком прямо, только косвенно. К сведению, в FF не класс влияет на таскаемое оружие, а [оружие на класс](#). Да, кто угодно может качать какой угодно крафт и сбор, было бы желание и время. Рассмотрим простейший пример — нам надо скрафтить стрелы для лукаря, при этом не хотим НИЧЕГО покупать, кроме инструментов ремесла. Начинаем с попячивания десятка-другого мобов для получения стихийных осколков (shards), которые нужны для любого действия в крафте. Берем в руки кирку, находим жилу, с определенной вероятностью находим медь и олово, берем молот кузнеца, плавим руду, делаем бронзу и куем наконечники. Далее, берем в руки топор дровосека, находим кедр, рубим его, может выпасть кедровая ветка и застрявшие в ветках перышки. Берем топорик плотника, щепим ветку, получаем древки. Берем иголку швеца, ковыряем перышки, получаем оперение для стрел. Опять пачим мобов, получаем волокнистые стебли, осколки костей и шкуру. Стебли иголкой обрабатываем до ниток. Алхимиком варим кости и шкуру в грязной воде, получаем животный клей. Потом, наконец, собираем все это в кучу и склеиваем топориком. Таким образом, чтобы заниматься крафтом, надо посвящать ему и сбору ресурсов 8-14 часов в день, качать все профессии разом и все три сбора вдобавок. Каждый крафт является мини-игрой на тему «Найди баланс между прочностью и качеством», каждый сбор — «Попади в маленькую точку с 3 раза вслепую». До кучи к каждой профессии прилагаются 2 инструмента, нехило влияющие на результат как таковой, и рецепты нигде изначально не записаны, а выдаются по 1 штуке. И вдобавок все, абсолютно все нужные предметы — оружие, броня, биж, стрелы, еда — делаются крафтом. При этом опыта от крафта идет чуть ли не больше, чем от собсно кача, поэтому, позанимавшись немного крафтом, получаешь максимальный уровень и перестаешь качаться. Позднее физический уровень убрали, рецепты упростили в 3 раза, нужда во вторичных профессиях сильно уменьшилась, и разницу между уровнем крафта и предмета понерфили.
- В Rappelz крафта практически нет. Каждый может скрафтить какую-нибудь хрень из выбитого с ботов мусора. Однако потом этой хренью в лучшем случае можно попытаться улучшить экипировку. В случае удачи экипировка чуть-чуть улучшит характеристики. В случае провала — сломается

- совсем. Зато есть система приручения пэтов. Теоретически приручать может персонаж любого класса, но у специализированного шансы намного выше. Боевых навыков у приручителей меньше, зато пэты получают дополнительные бафы и есть возможность призывать одновременно двух пэтов.
- В The Secret World крафт вообще не зависит от навыков персонажа и ограничивается только наличием компонентов (добываются разборкой ненужных предметов) и инструментов (дроп, покупка на рынке).
 - В RaiderZ для крафта также не нужны навыки. Игроку нужен лишь недорогой рецепт и некоторое количество выбитых из мобов компонентов. Причём у NPC можно купить только тренировочное оружие, которое выполняет скорее декоративную функцию. Качество же оружия/брони зависит от терпеливости. Можно потратить минимум времени и самый дешёвый рецепт, чтобы сделать обычное оружие, а можно приобрести рецептик подороже и сгонять пару раз на босса за редкими ингредиентами, чтобы сделать особо мощную кромсалку с доп. эффектом. И да, «зачотку» ещё никто не отменял.
 - В Minecraft действует тройная система крафта. Большая часть предметов собирается с гарантированным результатом на верстаке, жарится в печке либо варится в котле из компонентов, которые могут валяться буквально под ногами, могут быть редкой находкой либо дропом из могучих мобов, но все их можно раздобыть, причём даже без особого задротства. Для улучшения свойств оружие, броню и инструменты можно зачаровать, но здесь уже результат заранее не предсказуем, а поскольку самые нужные зачарования являются и самыми редковыпадающими, для получения радикального военного преимущества над противниками требуется достичь сначала преимущества в ресурсах, то есть экономического. И тут не обойтись без третьей, уникальной для данной игры системы крафта — постройки из кубиков всевозможных автоматических и автоматизированных ферм, позволяющих затем легально, без ботоводства и без особого напряжения получать ресурсы и экспу в совершенно маньяческих количествах. Создателями игры, судя по всему, предполагалось, что этот третий путь будет стимулировать в игроках развитие реальных конструкторских и изобретательских качеств. В реальности, конечно, все вместо этого смотрят готовые рецептики на Ютубе.
 - Еще одно детище Notch'a — Wurm Online — полностью, целиком и вообще абсолютно состоит из крафта. С монстров не падает ничего, кроме ресурсов для крафта, в магазинах продается всякая фигня, скрафченная до этого другими игроками, три четверти скиллов завязаны на крафт. Геймплей состоит из стояния на одном месте и улучшения предметов с редкими перебежками между источниками ресурсов. Есть, конечно, ПВП, где игроки меряются скрафченным оружием и прокачанными за крафтом скиллами. Есть войны королевств, где надо еще и укрепления строить и чинить, и катапульты крафтить. Есть зона Хаоса, где надо крафтить в пять раз больше, ибо все всё ломают и воруют. И истинное воплощение корейского рандома — rare roll, случающийся с таким мизерным шансом, настолько непостоянно и при этом еще фейлящий в 90% случаев, что крафт в корейских гриндилках вызывает только усталую улыбку.
 - И даже в аниме: в Sword Art Online персонажу дают определённое кол-во скиллов, которые можно потратить на боевые навыки, а можно за счёт них раскатать навык кулинарии до предела и делать [очень вкусную еду](#), которую потом загонять с определённым [профитом](#).
 - В игре Neverwinter Online крафт представлен наймом рабочих той или иной специальности с последующим их пинанием в леса/шахты/ебенья — чтоб добыли нужный ресурс. При этом действие растянуто во времени. Прокачать можно хоть все профы, благо качаются они независимо и параллельно.
 - В Guild Wars 2 система крафта является наиболее лояльной по сравнению с другими играми. Три добывающие профессии не качаются, а качество добытых материалов зависит от качества добывающих инструментов и локации. Крафтерские профессии в игре классические, одновременно качать можно только две, но у любого наставника можно их сменить и самое главное - вкачав их все на максимум, можно прокачать персонажа до капа



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!

It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct