

# Point blank



**POINT BLANK**

— компьютерная игра в жанре массового многопользовательского шутера от первого лица, разработана Zeretto и издана NCsoft в октябре 2008 года, в России была издана 4 декабря 2009 года. Игра построена по модели Free-to-play — абонентская плата за доступ к игре отсутствует, игровые бонусы игроку даются за реальные



# Игровой Процесс

Point Blank — тактический мультиплеерный шутер, схожий по геймплею с Counter-Strike. Игроки могут выполнять различные задания (миссии), за которые начисляются очки опыта.



**POINT BLANK**



# Стороны

В игре присутствуют «Повстанцы» (красные) и «Антитеррористические силы» (синие). Осенью 2011 года в игре также появилась третья команда — динозавры. Игрок не привязан строго к одной стороне, существует свобода выбора команды - перед матчем можно выбрать, за какую сторону играть (кроме случаев, когда в правилах матча включён автобаланс и есть численный перевес у одной из команд)



# Развитие персонажа

Своего персонажа можно развивать, выполняя миссии и тем самым зарабатывая опыт. В игре введены звания, игроку можно выбирать навыки, менять экипировку (за игровые очки или реальные деньги).



# Персонаж

Во время игрового процесса, игрок получает опыт, а так же за ним ведется статистика в процентном соотношении: убийства/смерти, попадания в голову, количество выходов из игры.



Подробная информация

Techno\*V\*

Информация клана

Клан: Соединение не прошло.

Ранг: Соединение не прошло.

Сезонная история сражений

История сражений

1390Боев 869Побед 490Поражений	1390Боев 869Побед 490Поражений
Убийств/смертей: 68%	Убийств/смертей: 68%
5250 / 2486	5250 / 2486
Попаданий в голову: 22%	Попаданий в голову: 22%
Побегов с поля боя: 126	Побегов с поля боя: 126



POINT BLANK

# Миссии

Миссии существуют девяти видов:

- обучающие (для новичков, для динозавров, для людей);
- штурмовые (штурмовая винтовка);
- поддержки (снайперская винтовка);
- проникновения (автомат);
- специальные (гранаты)
- боевой готовности
- офицера
- младшего состава
- короны — более сложные миссии



# Ранги

Звания в игре даются за опыт — по достижении определённого количества опыта персонаж получает следующее звание (аналогично игровому уровню в других массовых многопользовательских онлайн-играх). Как и во всех подобных играх, чем большее звание имеет игрок — тем дольше придётся играть, чтобы получить следующее звание. Звание необходимо для навыков, оно отображается значком возле каждого игрока в игровом меню и при просмотре счёта команд во время игры кнопкой Tab. Более того, в качестве бонусов за каждое полученное звание игрок получает призовые ГП (игровые очки), с каждым разом больше, чем на

0	Рекрут (Trainee)	93к	Капитан 1 год (Capt. Grade 1)
2,000	Рядовой-рекрут (Senior Trainee)	100к	Капитан 2 года (Capt. Grade 2)
3,000	Рядовой (Private)	107к	Капитан 3 года (Capt. Grade 3)
4к	Капрал (Corporal)	114к	Капитан 4 года (Capt. Grade 4)
5к	Сержант (Sergeant)	121к	Капитан 5 лет (Capt. Grade 5)
7к	Штаб-сержант 1 год (Staff Sgt. Grade 1)	151к	Майор 1 год (Major Grade 1)
9к	Штаб-сержант 2 года (Staff Sgt. Grade 2)	181к	Майор 2 года (Major Grade 2)
11к	Штаб-сержант 3 года (Staff Sgt. Grade 3)	211к	Майор 3 года (Major Grade 3)
13к	Сержант 1 класса 1 год (Sgt. 1st Class Grade 1)	241к	Майор 4 года (Major Grade 4)
16к	Сержант 1 класса 2 года (Sgt. 1st Class Grade 2)	271к	Майор 5 лет (Major Grade 5)
18к	Сержант 1 класса 3 года (Sgt. 1st Class Grade 3)	2,725,000	Подполковник 1 год (Lt. Col. Grade 1)
21к	Сержант 1 класса 4 года (Sgt. 1st Class Grade 4)	3,076,000	Подполковник 2 года (Lt. Col. Grade 2)
24к	Мастер-сержант 1 год (Master Sgt. Grade 1)	3,467,000	Подполковник 3 года (Lt. Col. Grade 3)
27к	Мастер-сержант 2 года (Master Sgt. Grade 2)	3,898,000	Подполковник 4 года (Lt. Col. Grade 4)
30к	Мастер-сержант 3 года (Master Sgt. Grade 3)	4,369,000	Подполковник 5 лет (Lt. Col. Grade 5)
33к	Мастер-сержант 4 года (Master Sgt. Grade 4)	4,890,000	Полковник 1 год (Col. Grade 1)
36к	Мастер-сержант 5 лет (Master Sgt. Grade 5)	5,461,000	Полковник 2 года (Col. Grade 2)
41к	Второй лейтенант 1 год (2nd Lt. Grade 1)	6,082,000	Полковник 3 года (Col. Grade 3)
46к	Второй лейтенант 2 года (2nd Lt. Grade 2)	6,753,000	Полковник 4 года (Col. Grade 4)
51к	Второй лейтенант 3 года (2nd Lt. Grade 3)	7,474,000	Полковник 5 лет (Col. Grade 5)
56к	Второй лейтенант 4 года (2nd Lt. Grade 4)	0	Бригадный генерал (brigadier)
62к	Первый лейтенант 1 год (1st Lt. Grade 1)	0	Генерал-майор (Major General)
68к	Первый лейтенант 2 года (1st Lt. Grade 2)	0	Генерал-лейтенант (Lt. General)
74к	Первый лейтенант 3 года (1st Lt. Grade 3)	0	Генерал (General)
80к	Первый лейтенант 4 года (1st Lt. Grade 4)	0	Генерал армии (Commander)
86к	Первый лейтенант 5 лет (1st Lt. Grade 5)		



# Звания

Зарабатывая звания, игрок получает возможность пользоваться навыками. Навыки используются для конкретизации профессии персонажа — например, навык может улучшить точность одного вида вооружения, понизив урон другого. Первые четыре навыка линейны (строго определены), далее делятся на три ветки — штурмовую (владение штурмовыми винтовками), снайперскую (владение снайперским оружием) и на ветку проникновения (владение пистолетами-пулемётами, дробовиками и гранатами). Разработчики не зря сделали такое деление дерева навыков — совпадая с линейками миссий, оно упрощает жизнь игрокам. Игроки, конечно, будут выполнять те задания, которые будут совпадать со спецификой развития их персонажей. Навыки можно «выучить» все, но использовать можно не более трёх (существуют только три ячейки навыков, которые со временем открываются от одной до трёх, при



**POINT BLANK**

# Типы игры

В игре существует несколько типов матчей:

**Общий матч** — участники играют друг против друга в командах на определенных картах. После смерти игрок возрождается в течение нескольких секунд.

**Уничтожение** — то же самое что и общий матч, только игроки после смерти не возрождаются до следующего раунда.

**Подрыв** — в этом типе матчей появляется возможность закладывать взрывное устройство в определённых местах (красные) и обезвреживать её (синие). После смерти игрок возрождается в следующем раунде.

**Оборона** — при этом типе матча спецназ защищает объект миссии, а террористы стараются этот объект уничтожить.

**Разрушение** — в этом типе матча надо защитить свой объект миссии, стараясь уничтожить объект противника.

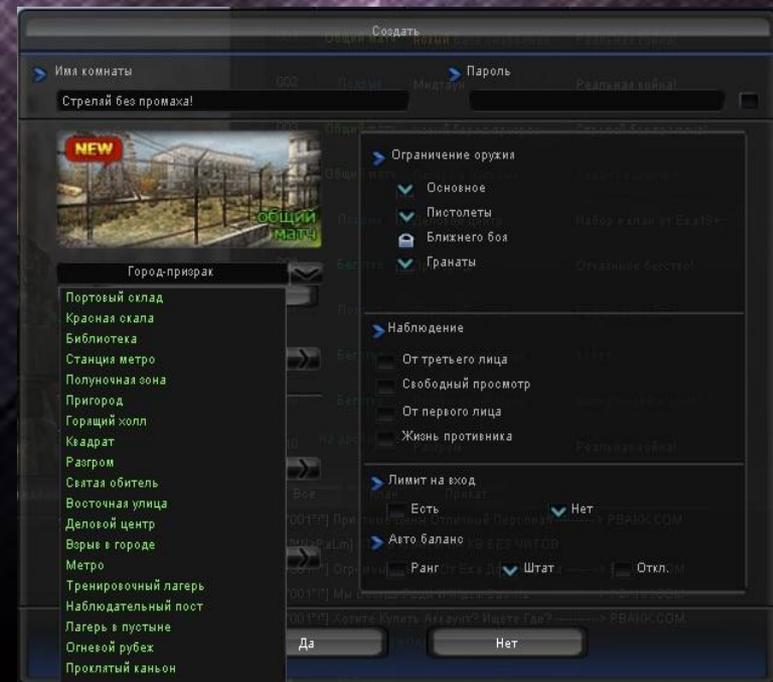
**Бегство** — матч против динозавров. Одна из команд превращается в свирепых хищников. Цель людей — добраться до точки эвакуации. Цель динозавров — помешать им.

**На дробовиках** — в этом типе матча из основного оружия можно использовать только дробовик.

**Снайпер** — в этом типе матча из основного оружия можно использовать только снайперскую винтовку.

**Кулачный бой** — в этом типе матча можно драться кулаками и использовать специальное оружие (Smoke, Flash, WP Smoke, Smoke Plus). Использование взрывчатых веществ можно ограничить при создании комнаты.

Игра против динозавров - в этом типе матча вы можете быть



# Игровое Оружие

Кастет с шипами

Статистика

КНУКЛЕ



**Spiked-Knuckle**

Тип	35
Взв. и емкость	100
Точность	67
Управляемость	67
Удобство	1
Дальность	1

**Правка кисти**



Оптический принцип

Кастет из сплава меди и стали, надевается на руку. Повышает эффективность атаки в ближней бою.

ВХОДИ

Класс S.V Black

Статистика

Автомат



**KRISS SUPER V with 550 Military Dot Sight**

Тип	21
Взв. и емкость	53
Точность	60
Управляемость	48
Удобство	48
Скорострельность	60
Удобен	300/10
Дальность	60

**Правка кисти**



Использование коллиматорного прицела

Автомат KriSS Super V разработан Transnational Defense Industries (TDI), Швейцария. Главные преимущества KriSS Super V: успешное управление, точность и удобство по сравнению с обычными автоматами. Можно стрелять с одной руки без потери в точности.

Дополнительно  
Использование коллиматорного прицела  
Режим стрельбы с двух рук (шота В)

ВХОДИ

Winchester M70

Статистика

Склад. винтовка



**Winchester M70**

Тип	83
Взв. и емкость	0
Точность	95
Управляемость	60
Удобство	60
Скорострельность	78
Удобен	7/50
Дальность	210

**Правка кисти**



Оптический принцип

Складерская винтовка Winchester M70. Такая винтовка была выпущена в Чехословакии. Создана в 1936 г. компанией Winchester. Параллельно: ружья. Отличается высокой точностью и дальностью стрельбы.

ВХОДИ

Colt 45

Статистика

Пистолет



**Colt 45**

Тип	25
Взв. и емкость	75
Точность	62
Управляемость	75
Удобство	62
Скорострельность	90
Удобен	7/50
Дальность	66

**Правка кисти**



Оптический принцип

Автоматический пистолет Colt 45. Создан в 1911 г. Приобрел высокую популярность, такая популярность сам Чарльз.

ВХОДИ

WP Smoke Plus

Статистика

Граната



**WP Smoke Plus**

Тип	2
Взв. и емкость	1
Точность	1
Управляемость	1
Удобство	1
Скорострельность	50
Удобен	1/1
Дальность	1

**Правка кисти**



Оптический принцип

WP Smoke Plus - это улучшенная граната WP Smoke. В новой модели увеличены параметры атаки и время действия.

ВХОДИ

M4A1

Статистика

Штурм. винтовка



**M4A1 with TADP NSN 4332 SCOPE**

Тип	100
Взв. и емкость	100
Точность	100
Управляемость	100
Удобство	100
Скорострельность	100
Удобен	100
Дальность	100

**Правка кисти**



Оптический принцип

Минималистичная винтовка M4A1, известная и как M4, является наиболее популярной АК-47. Ее отличает высокая точность и надежность. М4A1 имеет несколько модификаций, которые позволяют использовать ее в различных условиях боя.

ВХОДИ



POINT BLANK

При создании персонажа (то есть при первом входе в игру) игрок получает К-1, К-2, SSG-69, К-5, М-7, К400, Smoke, Flash Bang, а также 5 000 ГП. Выполнив обучающие миссии, игрок получает во временное пользование (на 7 дней) пистолет-пулемёт MP5K SI. В инвентаре игрок может указать, с каким набором оружия он начнёт играть на следующей карте/раунде. Во время игры можно сменить набор оружия, который будет доступен после следующего респауна, а также по желанию починить оружие как за ГП (игровые «виртуальные») деньги, так и за реальные



У некоторого оружия (кроме снайперских винтовок — они все оснащены оптическим прицелом) есть приписка «Ext.»

(Расширенный), означающая, что у оружия есть вторичная функция (коллиматорный прицел, быстрая смена магазина и т. д.), которая активируется правой кнопкой мыши. У других же есть приписка Sl. (или другие, например G., S.) — это оружие, купленное за реальные деньги или полученное за задание (во временное пользование).

Оружие покупается как за ГП (игровые «виртуальные») деньги, так и за реальные банкноты национальных банков в цифровом эквиваленте.



# Мой выбор

## AK SOPMOD CG (Штурмовая винтовка)



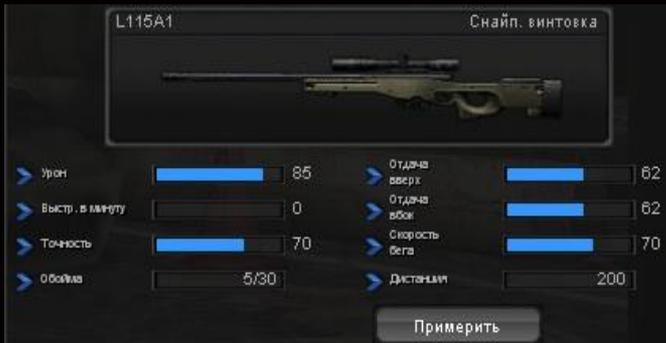
### Плюсы:

- хорошая точность;
- высокий урон;
- вместительная обойма;
- большая дальность стрельбы;
- низкая цена.

### Минусы:

- большая отдача;
- низкая скорость бега.

## L115A1 (Снайп. винтовка)



### Минусы:

- Низкая скорость передвижения;
- Высокая цена покупки;
- Высокая цена ремонта.

### Плюсы:

- Высокая убойность;
- Точное и быстрое фастзумирование;
- Возможность купить за ГП => требование звания.



POINT BLANK

# ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

1) Название Point Blank употреблялось ранее для игры на PlayStation и является оригинальным названием фильма Выстрел в упор.

2) Боевое мачете использовалось главным героем фильма Рэмбо 4.

3) Проект братьев Кавалеры NailBomb выпустил альбом Point Blank.

4) Видео геймплея этой игры используется в начальных титрах сериала «Геймеры». Да и сама игра довольно часто там упоминается.



# КОНЕЦ



POINT BLANK

