

R2: Reign of Revolution

Александр Домингес



- **Жанр**
онлайновая ролевая игра (бесплатная)
- **Разработчик**
Rainbow Studio
- **Издатель**
NHN
- **Издатель в России**
Innova Systems
- **Похожие игры**
Lineage 2, Guild Wars, Perfect World
- **Адрес в сети**
r2online.ru

Системные требования

Минимальные — 2 GHz, 512 MB, video GeForce 4-Ti 4200/Radeon 8500
Рекомендованные — 3 GHz, 1024 MB, video GeForce 6600/Radeon 9800XT

Увлекательность ●●●●●●●● 8

командные бои и дуэли на арене, ремесла, путешествия большой разброс шансов выпадения предметов из монстров

Графика ●●●●●●●● 8

анимация персонажей и NPC в бою технический уровень, лаги при массовых боях

Звук ●●●●●●●● 7

ненавязчивость фоновой музыки отсутствие голосового канала связи между игроками

Игровой мир ●●●●●●●● 8

интересная предыстория, обилие многоуровневых подземелий нет смены времени суток и погоды, низкая интерактивность окружения

Удобство ●●●●●●●● 8

простая система управления персонажей, меню помощи отсутствие оперативных настроек графики и смены горячих клавиш

Новизна **нет**

Интерес повторной игры **да**

Вердикт

игра рассчитана на ценителей онлайн-миров, не утративших интерес к исследованию нового, и на сторонников холодного расчета, знающих цену риску

Бог — всего лишь слово, придуманное, чтобы объяснить мир.

А. де Ламартин

Рейтинг журнала ● **Награда журнала**

79%



Появление Черного Единорога на плоскогорье у Болота Черного Дракона для меня оказалось внезапным. Привычный процесс уничтожения гноллей к четвертому часу достиг безукоризненного автоматизма. Удар, усиленный удар, добывание, поиск следующей жертвы — привычная работа по прокачке персонажа, столь знакомая любителям онлайн-ролевых RPG, гипнотизировала неизменным ритмом. Танцующие движения инфернала и смертоносное поблескивание его глефы лишь усиливали ощущение бездушности машины по истреблению несчастных гноллей, виновных лишь в том, что из их трупов изредка выпадают весьма ценящиеся на местном рынке части кольчуги. И вдруг... Громкая призрачная фигура единорога вынырнула из ниоткуда и галопом понеслась по плоскогорью. Несмотря на сияющий белый цвет монстра, казалось, что сама преисподняя исторгла этот кошмар, не выдержав его присутствия.

Все, кто оказались свидетелями появления Черного Единорога, немедленно ринулись в атаку на агрессивную и опасную тварь, сулящую славу и быстрое обогащение победителю. Появились первые убитые. Буквально нескольких ударов монстра хватало на то, чтобы зазевавшийся боец бесславно лег на землю.

Азарт оказался настолько велик, что представители враждебных гильдий сцепились между собой за право нанесения смертельного удара. Вспыхнул бой между игроками. А Черный Единорог величественно скакал между копошащимися под копытами ничтожными фигурками, нанося сокрушительные удары направо и налево. Один из ударов колоссальной лошади с рогом во лбу оказался смертельным и для меня.

Единорога в конце концов убили, драка между враждующими гильдиями утихла, часть игроков убралась зализывать раны, но величественное зрелище долго еще стояло перед моими глазами. И надежда на то, что когда-нибудь, возможно, я смогу выйти на подобный монстра в одиночку, заставила меня по-иному взглянуть на навязчивую в зубах рутину уничтожения гноллей.

Корейская штучка

Да-да, все те же неугомонные корейцы преподносят нам на блюде очередной фэнтезийный мир — мир Колфорты — и предлагают попробовать себя на прочность, живучесть и терпеливость. Разумеется, совпадений с другими продуктами корейского игрового рынка, уже вдоль и поперек изученными и наскучившими, можно отыскать множество. При желании. А если желания брезгливо процедить: «Ну вот, очередная...» не возникает, то попрошу за мной на поиски отличий.

Основной упор в игре — PvP, то есть бои между игроками. Все остальное — прокачка, выбивание вещей из монстров, торговля, ремесленничество — всего лишь средства для увеличения собственных боевых возможностей и попадания в заветный топ-30. Это для честолюбивых и амбициозных. Для «приключенцев» прокачка, как известно, дело скучное и утомительное. Ради пушечного разноразия в игре существует множество мест, которые стоит посетить хотя бы ради того, чтобы полюбоваться, убедиться в собственном ничтожестве и быстренько драпануть в ближайшую деревню к привычным енотам, кабанам и гоблинам.

А полюбоваться в игре, доложу я вам, есть на что. Здешняя графика лишена навязчивости в зубах леденцовости и мармеладности, и игровой мир даже при среднем уровне оставляет самые приятные впечатления. Ну, мужественные широкоплечие рыцари, бывалые аскетичные следопыты, элегантно остроухие эльфийки и мрачноватые изысканные ассасины — само собой. А когда они примеряются и перестанут вызывать повышенный интерес, настанет время архитектурных и ландшафтных красот, в которых на континенте недостатка нет.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: обратите внимание на анимацию вашего персонажа в бою. Наблюдая за ним, можно получать истинное эстетическое удовольствие. Да и контрасты монстров выглядят весьма разнообразно.



Темные Пещеры. Здесь можно совмещать прокачку с созданием начального капитала.

Мир достаточно велик, чтобы на его детальный осмотр потратить несколько месяцев. Это не считая разнообразных многоуровневых подземелий, где обитают такие твари, к которым опасно даже приближаться на дистанцию выстрела или магического удара. А ведь там тоже всяческих красот хватает, чтобы повосхищаться, отбиваясь между делом от наседающих монстров. Всему свое время.

Для азартного игрока в R2 найдется множество способов пощекотать нервы и проверить их на крепость. Это и «русская рулетка» ремесел, позволяющая разбогатеть или разориться одним махом, и командные бои, где радужные дуги ударов мечей смешиваются со вспышками заклинаний в неразличимое многоцветное облако, и гонки на драконах, в которых сразу же выявится знание территории.

Как и в любой игре, где существуют игровые деньги, в мире Колфорта процветает торговля. Разумеется, можно быть выше этого скучного занятия и не размениваться на купеческую арифметику, но тогда не удастся достигнуть каких-либо других высот. Торговля — это способ и выгодно сбить охотничьи трофеи, и приобрести вещичку, которую пока выбить или сделать самому не по зубам, и даже немножко спекулировать на рынке, если в вас есть коммерческая жилка. Финансовая обеспеченность пока еще никому не повредила. Верно я говорю? Вот то-то же... А товаров на местных рынках видимо-невидимо. И броня, и оружие, от простеньких и дешевых моделей до элитных образцов, на которые у вас еще очень не скоро появятся средства, и разнообразные квестовые предметы, дающие возможность без особых проблем закрыть непосильное задание.



Вот такой вот у меня есть меч. Называется клеймор. Лупит редко, но чувствительно.

Воинственным ролевикам, отыгрывающим своих вооруженных до зубов персонажей, и расчетливым манчкинам, для которых важнее всего эффективность и прибыль, придется по душе воскресные осады, преследующие ту же цель, что и войны реального мира, — контроль над территорией, ее ресурсами и финансовыми потоками.

Свист мечей, грохот выстрелов, предсмертный хрип убитого монстра, плеск фонтана на главной площади... Звуков в игре достаточно и для разнообразия, и для своевременной реакции на угрозу. А вполне по-европейски звучащая фоновая музыка может надоесть только самым привередливым музыковедам. Впрочем, ее очень легко выключить и понаслаждаться звуками игрового мира без кинематографической музыкальной подкладки.



Разумеется, во многих уже известных читателю играх все вышеперечисленное попало, и не раз. И у него назревает вполне резонный вопрос — чего ради ему предлага-



Ну вот почему командование никогда не может сразу решить, где будем воевать?

ют скачивать игровой клиент и тратить время на развитие персонажа именно в этой игре.

Ну, прежде всего, любая игра уникальна пропорциями известных ингредиентов. В нашем случае имеет место быть крайне негостеприимный мир, скрывающий за внешней безобидностью стальные зубы бритвенной остроты. Просто пойти и посмотреть то, что захочется, вряд ли удастся без длительной подготовки. Ну разве что полюбоваться на выцветшую черно-белую картинку игрового посмертия, да и то недолго. К примеру, в Безмянных Пещерах даже игрок среднего уровня развития проживет очень недолго, если хотя бы на двадцать шагов отойдет от входного портала.

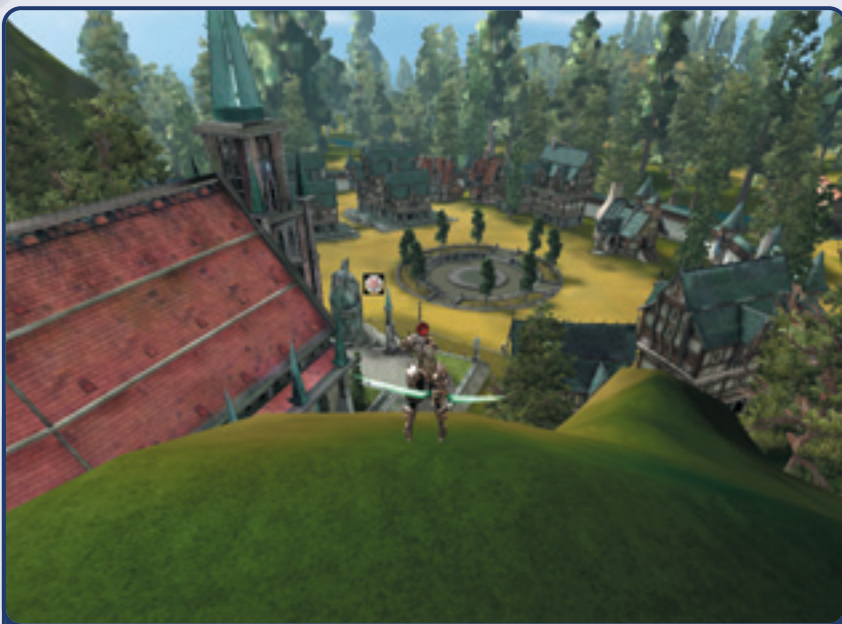
НА ЗАМЕТКУ: не пугайтесь, новичку в мире Колфорта тоже есть на что посмотреть. Разработчики позаботились о том, чтобы не заставлять игроков посвящать все игровое время унылому «качу» до заветного 45-го уровня, когда персонаж уже что-то собой представляет.



Сборы на осаду — дело долгое. Основные силы еще не подошли, а мы уже устали ждать.



Зал Камня крепости. Святая святых, особенно воскресным вечером.



Эшборн, вид сверху. Жаль, что в этом мире нельзя летать.

Страсть к исследованию — стимул. И преодоление — стимул. А механизмы, которые приводят в движение этими стимулами, — занятие ремеслами, охотой и развитием персонажа. Да-да, как везде. Однако всем классам в R2 доступно все. Ремесло и торговля в том числе. Поэтому каждый игрок, пускаясь по извилистому фарватеру поиска мест обитания монстров, изучения рыночной конъюнктуры и вероятностной машины ремесленничества, должен быть готов как к головокружительным взлетам удач, так и к сокрушительным ударам поражений. Безошибочность в принятии решения — плод многомесячного игрового опыта и особого чутья, которое еще предстоит проверить на практике.

Для успешного развития от вас потребуются некоторый сплав игровых качеств. Именно такой, который будет соответствовать упомянутому выше сочетанию игровых ингредиентов. Насколько вы будете соответствовать — несложно проверить. Достаточно хоть немного поиграть.

Скажите честно, вы заинтересовались? Если да, то просто замечательно. Продолжим.

Каждому — свое

Сразу же после регистрации аккаунта и входа в игру вам предложат на выбор два сервера — Jupiter и Eva. Оба сервера — русскоязычные. Собственно говоря, никаких особых отличий между ними нет, а для того, чтобы не чувствовать себя в роли персонажа знаменитого парадокса, приписываемого Жану Буридану, поступите просто — бросьте монетку. Или определитесь, кто вам ближе — громовержец или праматерь рода человеческого.



А это мы с супругой. Решили сфотографироваться на память у фонтана.

Если выбор по-прежнему сложен, учтите такую деталь — на Юпитере играет больше людей, чем на Еве.

На каждом из серверов можно создать по три персонажа. Поломав голову над именем, можете приступить к выбору класса, пола и внешности. Разумеется, вышеперечисленное — дело вкуса, но по поводу пола и внешности советовать не стану, а вот о классах расскажу немного. Но сначала поговорим о параметрах.

Параметры персонажа

Основных параметров персонажа три: сила, интеллект и ловкость. Разные комбинации их численных значений и темпов развития порождают основные классовые различия в игре. От основных параметров косвенно зависят вторичные характеристики — переносимый вес, здоровье (НР) и мана (МР). С весом и здоровьем вроде все ясно и без объяснений, а мана определяет количество действий персонажа, определяемых его классовыми умениями. И здоровье, и мана восстанавливаются со временем десятисекундными скачками. Однако здоровье может быть восстановлено зельями, а вот мана — только естественным образом. Впрочем, есть средства, позволяющие увеличить количество восстанавливаемой за один скачок маны.

В НА ЗАМЕТКУ: естественное восстановление здоровья и маны невозможно при перегрузке, когда персонаж несет более 70% предельно допустимого веса. Но у мага есть особое умение, позволяющее восстанавливать ману даже при перегрузке.



Храм неизвестному богу в Эшборне. Знать бы, кому здесь лучше молиться...

Сила напрямую определяет уровень здоровья персонажа, мощность удара оружием ближнего боя и переносимый вес, **интеллект** придает силу магическим атакам и способность противостоять вражеской боевой магии, а **ловкость** определяет точность ударов ближнего боя, силу дистанционных атак, шанс критического удара и способность к уклонению.

Есть еще один параметр — **защита**. Он зависит лишь от надетой на персонажа брони, а базовое значение этого параметра для всех классов единичное. От уровня защиты зависит степень поглощения наносимого урона при контактных и дистанционных атаках. Впрочем, для стрелков и ассасинов косвенное влияние на защиту оказывает параметр ловкости, увеличивая количество не прошедших по персонажу ударов.

Практически все параметры могут быть модифицированы — как максимальное значение, так и скорость восстановления. Заклинания, классовые умения и зелья модифицируют их на время своего действия (от десятков секунд до десятков минут), а вещи — пока они надеты на персонажа.

Отдельно следует упомянуть о таком параметре, как сытость. Персонаж должен время от времени есть. От степени сытости зависит такой параметр, как атака. Если он составляет 70% и более, то к силе атаки вашего оружия прибавляется единица, а если равен нулю, то единица отнимается. При сытости от 1 до 69% влияния на уровень атаки нет. При перегрузке персонажа значение сытости уменьшается в три раза быстрее, чем обычно. Голод можно утолить мясом кролика и кабана, хлебом, волшебными грибами и множеством других съедобных продуктов, которые также модифицируют тот или иной параметр.

Классовые умения

На каждом «юбилейном» уровне, с 10-го по 40-й, любой из классов получает в пользование определенное умение, позволяющее повысить боевую эффективность. Доступ к использованию умения возможен лишь при наличии соответствующей книги. Первая книга дается еще на острове Гвинея бесплатно, а вот остальные придется покупать. К счастью, у любого продавца-алхимика без малейших проблем можно найти за сравнительно небольшую цену весь набор необходимых книг умений.

Рейтинг

Этот параметр всецело определяется соотношением убитых монстров и игроков. Каждый убитый монстр приносит некоторое количество положительного рейтинга, пропорциональное его здоровью. А каждое убийство игрока отнимает ровно 3000 очков рейтинга. Смысл рейтинга достаточно прост — чем больше его значение, тем меньше шанс выпадения вещи из вашего инвентаря в случае смерти, и наоборот.



Минотавр недоволен, минотавр сердится. Но ничего, сейчас его успокоят.

В НА ЗАМЕТКУ: с убитого игрока, имеющего максимальный отрицательный рейтинг, вещи сыплются, как иголки с новогодней елки, простоявшей до апреля. Однако не зарьтесь на дармовщинку, если видите, что «запятанный» занят отмыванием репутации и прилежно рубит монстров. Дайте человеку шанс.



Убийца игроков виден издалека. А уж обойти его стороной или рубить — решайте сами.

Максимальный рейтинг в игре 30 000, минимальный — минус 30 000. На глаз можно оценить рейтинг другого игрока по цвету его имени над головой. Чем выше положительный рейтинг, тем синее надпись, а отрицательные значения окрашивают надпись в красный цвет. Более того, после второго убийства подряд над головой убийцы игроков появляется пылающий че-

реп, исчезающий спустя довольно продолжительное время.

Следует отметить, что убийство игрока с отрицательным значением рейтинга не влияет на ваш собственный рейтинг. Таким образом, убийство других игроков вне специальной арены, предназначенной для боев, разрешено, но не поощряется игровой системой. Даже торговцы-NPC отказываются продавать зелья закоренелым убийцам.

Единственный эффективный способ отмыть репутацию — это уйти в деревню Изгнанников и истреблять вокруг нее монстров.

Если же не заниматься незаконным убийством других игроков, то максимальный рейтинг достигается приблизительно к 30-му уровню.

Обратите внимание, что убийство некоторых дружественных NPC, особенно в пределах деревень, тоже снижает рейтинг, хотя и не так заметно, как убийство игроков.

Классы

Как и большинство MMORPG, R2Online предоставляет на выбор несколько игровых классов, взаимодополняющих друг друга. Разумеется, у каждого из них есть свои плюсы и минусы, но в конечном итоге каждый класс способен противостоять любому другому, используя присущие ему умения и особенности. Очень многое зависит и от снаряжения персонажа, но об этом будет отдельный разговор. А пока познакомимся с четырьмя игровыми классами.

Рыцарь

Как и полагается по канонам жанра, рыцарь — самый сильный и выносливый, но самый неловкий класс. Возможно, рыцарей в игре было бы очень мало, если бы не одно обстоятельство: только рыцарь выше 10-го уровня может быть основателем гильдии. О гильдиях и их особенностях мы поговорим позже, но если у вас есть хоть капля честолюбия и желание быть предводителем, то рыцарь — ваш выбор.

В составе рейда рыцарь, как правило, выполняет роль «танка». Именно рыцарь принимает на себя удары разъяренного рейд-босса, пока остальные лихорадочно рубят его в капусту и жгут боевой магией. Однако новичкам обольщаться особенно не стоит, ведь в такой ситуации без должной брони даже рыцарь



Развитие рыцаря

Параметр	Нач. значение	Суммарный темп развития
Здоровье (HP)	93	+8 на каждый уровень +3 на уровень, кратный 3
Мана (MP)	71	+1 на каждый уровень
Сила	15	+1 на уровень, кратный 3
Ловкость	10	+1 на уровень, кратный 15
Интеллект	10	+1 на уровень, кратный 15
Вес	3475	+25 на каждый уровень +30 на единицу силы

О полуэльфе Грихентэле и драконе Метеосе

История мира Колфорта богата войнами. Шли они и между богами, и между их созданиями. Возникали из ничего, разгорались пожаром, затухали и уходили в историю. В результате на континенте остались сосуществовать лишь эльфы и люди. Первые тяготели к тайным искусствам магии, вторые полагались на физическую силу собственных рук и присущую их расе изобретательность.

Эльфы и люди, несмотря на многолетнее сотрудничество, тщательно хранили чистоту рас и не допускали кровосмешения. Закон этот особенно тщательно соблюдался эльфами. Наказание за кровосмешительство было одним — смерть. Однако это положение вещей однажды было нарушено человеком по имени Фринис и эльфийской принцессой Эрвен. Их любовь была настолько сильна, что заставила забыть все строжайшие запреты.

Узнав, что Эрвен беременна, Фринис понял, что скрывать происшедшее далее не получится. Справедливо полагая свою жизнь оконченной, он решил, что его последним деянием будет имя для будущего ребенка. И имя это было Грихентэль.

Когда весть о связи Фриниса и Эрвен достигла королевы Аллатариэль, она приказала схватить виновных и немедленно казнить их в назидание прочим. В тронном зале, где и состоялось вынесение приговора, Фринис пошел наперекор королевской воле и убил себя своими руками. Умирая, он попросил королеву о единственной милости — сохранить жизнь его жене и ребенку. Во многих мирах воля умирающего — закон. Так было и здесь. Аллатариэль, пораженная силой духа человека, заменила смертную казнь собственной дочери пожизненным заточением в подвалах королевского замка.

Эрвен знала, что ее смерть неизбежна. Законы мира были неумолимы, и эльфийка, зачавшая от человека, без остатка передавала свою бессмертную душу ребенку и умирала. Спасти ее не было никакой возможности.

Эрвен умерла при родах, а королева не смогла остаться равнодушной к ребенку, вместившему в себя бессмертную душу горячо любимой и оплакиваемой дочери. Воля Фриниса была исполнена и на этот раз — мальчик получил имя Грихентэль.

В десятилетнем возрасте Грихентэль нашел, выкормил, приручил и постоянно водил за собой детеныша черного дракона, дав ему имя Метеос. Черные драконы были весьма опасными и непредсказуемыми в поступках. Об этом Грихентэля не раз предупреждала сама королева. Однако он не внял ее предостережениям.

Шло время, Метеос рос и превращался в настоящего черного дракона, мудрого, но с очень скверным характером. Похоже, что в его душе шла постоянная борьба между испепеляющей драконьей ненавистью ко

всему живому и привязанностью к своему воспитателю. Дракон осознавал внутренний раскол, но ничего не мог с этим поделать. Доходило до того, что он вел с самим собой раздраженные беседы и беспричинно злился на Грихентэля. В любой момент могло свершиться непоправимое.

Не желая причинять зла единственному любимому существу, Метеос в один из моментов просветления позвал к себе Грихентэля и рассказал ему о своем состоянии, предупредив, что когда-нибудь просто потеряет рассудок и им овладеет жажда убийства.

Грихентэль совершенно не имел представления, как поступить в этой ситуации, а советчиков у него не было. Дракон же, будучи порождением самого Юпитера, всем своим естеством противился единственному выходу — самоубийству. Единственное, на что он надеялся, — что Грихентэль успеет убить его при первом же припадке безумия.

Но полуэльф не смог вовремя совершить этот акт милосердия. Он ведь был наполовину человеком и унаследовал поистине человеческое благородство души. Однако это благородство повернулось обратной стороной — дракон начал разорять земли и убивать людей и эльфов. Лишь тогда Грихентэль принял решение убить Метеоса собственными руками, чтобы остановить череду бед.

В конце концов наполненный темной энергией Метеос впал в безумие и начал разорять земли людей и эльфов. Грихентэль посчитал, что обязан убить черного дракона своими руками, и после длительной схватки все-таки смог поразить мечом сердце Метеоса. Но удар не оказался смертельным. Сам же Грихентэль под действием яда дракона упал без сознания. Когда он пришел в себя, Метеос уже был заточен в темнице. Так же, как и Бельжевита, Аллатариэль заточила дракона в глубокое подземелье, но это заточение стоило ей жизни. Смерть королевы стала переломным моментом для мирного и прекрасного периода жизни эльфов. Они ушли, и на всей территории мира Колфорт невозможно было найти их следы. Эльфы спрятались в глухих лесах, которые полностью скрыли их от глаз чужаков. Грихентэль пропал, и никто из людей не видел его с тех пор.

Яд Метеоса, попавший в тело Грихентэля, передал полуэльфу часть силы черного дракона. Метеос был сыном королевы драконов и поэтому был близок к богам. Однако это не сделало Грихентэля бессмертным, а лишь заставляло его мучаться из-за противоположности начал, которые отныне составляли его душу. Грихентэль твердо вознамерился убить Метеоса, но к черному дракону нельзя было подступиться так просто. Темная энергия обволакивала тело Метеоса плотным туманом, сквозь который невозможно было проникнуть. Эльфы же считали, что раз Метеос добровольно продолжает свое заточение и спит, то не стоит его беспокоить.

Умения рыцаря

Умение класса	Уровень доступа	Кол-во МР	Время действия	Описание
Мощный удар	10	10	Мгновенно	Критический удар во время ближнего боя
Гнев	20	15	1 минута	Увеличение силы на 3 единицы
Концентрация	30	15	30 секунд	Увеличивает уровень защиты на 3 единицы
Ярость	40	20	30 секунд	Значительно увеличивает скорость движений и атаки, но снижает защиту на 4 единицы

высокого уровня продержится пару десятков секунд, не более. Путь рыцаря очень долг, а количество выпитых им зелий здоровья заметно больше, чем для других классов. Именно исходя из таких соображений этот класс при равном развитии способен переносить самый большой вес. Ведь кроме зелий ему нужно нести на себе самую тяжелую броню.

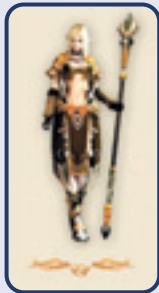
НА ЗАМЕТКУ: позаботьтесь о достойном снаряжении для вашего рыцаря. Не скупитесь на хорошее оружие и мощную броню, не брезгуйте ремесленничеством. Только так вы сможете быть полезными своей гильдии и группе.

Во время боя рыцарь — основной рубщик. Для поднятия ловкости и, соответственно, точности сокрушительных ударов для него существует ряд средств, которыми не стоит пренебрегать. Победа в бою, как правило, стоит затрат на зелья и предметы. Помощь союзного мага тоже не будет лишней.

Маг

Как ни банально это звучит, основная мощь мага — именно в магии. Впрочем, по уровню ближнего боя маг немногим уступает рыцарю, а если учесть, что развитый маг может и замедлить, и отравить, и даже парализовать противника дистанционной магией, то его следует считать очень опасным бойцом.

Однако участие мага в рейдах и боях в первую очередь сводится к наложению защитных заклинаний на союзников и нейтрализации вражеских боевых магов. Адету высокого искусства не к лицу лезть в свалку, его задача — вы-



Умения мага

Умение класса	Уровень доступа	Кол-во МР	Время действия	Описание
Мощный удар	10	10	Мгновенно	Критический удар во время ближнего боя
Ментальная сила	20	15	1 минута	Увеличивает интеллект на 3 единицы и скорость восстановления маны на единицу за 10 секунд
Средоточие маны	30	15	20 минут	Позволяет восстанавливать ману при перегрузке
Ветер	40	25	1 минута	Увеличивает уровень защиты окружающих бойцов на 3 единицы

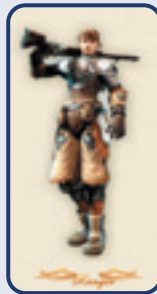
жить и помочь товарищам. Не следует также пренебрегать связывающими и замедляющими заклинаниями, поскольку их умелое применение стоит в бою гораздо больше, чем удары даже самыми мощными боевыми магическими средствами. Да и обнаружение вражеских ассасинов-невидимок всецело ложится на плечи мага.

НА ЗАМЕТКУ: маг вынужден таскать на себе целую библиотеку. Хорошенько подумайте над тем, как ее разместить в гнездах «быстрой» панели, чтобы максимально быстро применять боевые и защитные заклинания.

Во время охоты использование магии не очень эффективно, поскольку быстро истощает запасы маны. Гораздо выгоднее в такой ситуации пользоваться мечом и заклинаниями, усиливающими атаки ближнего боя. Но в ситуации, когда монстры агрессивны и подходят к их скоплению опасно, имеет смысл наносить один магический удар на расстоянии, ждать, пока одиночный атакованный монстр приблизится вплотную, и рубить мечом.

Стрелок

К сожалению, и здесь переводчики не оказались на высоте. Модное словечко «рейнджер», которым называется этот класс, в игре обозначает просто стрелка из лука или ружья. То есть он, разумеется, не просто стрелок, но к техасским или космическим рейнджерам



Развитие стрелка

Параметр	Нач. значение	Суммарный темп развития
Здоровье (НР)	76	+6 на каждый уровень +3 на уровень, кратный 15
Мана (МР)	51	+1 на каждый уровень +2 на уровень, кратный 15
Сила	10	+1 на уровень, кратный 15
Ловкость	15	+1 на уровень, кратный 3
Интеллект	10	+1 на уровень, кратный 15
Вес	3315	+15 на каждый уровень +30 на уровень, кратный 15

не имеет решительно никакого отношения.

Стрелок — это охотник в первую очередь. Его темпы развития и классовые особенности идеально подходят для одиночной «прокачки». И лук, и ружье — дистанционное оружие, которое при должном развитии персонажа уничтожает монстров до того момента, как они подойдут вплотную. Однако экономия на зельях восстановления здоровья компенсируется затратами на стрелы. Бывалый стрелок-охотник берет с собой 5-10 тысяч стрел, чтобы не тратить время на возврат в деревню для дозакупки или изготовления.

НА ЗАМЕТКУ: изучите свойства разных видов стрел. Часть из них подходит для рутинной охоты, какие-то хороши при походах на рейд-боссов или при осадах. Все определяется ценой стрел и наносимым ими уроном.

Во время рейда стрелки незаменимы. Чаще всего именно они наносят максимальный урон именным монстрам и рейд-боссам, поскольку точность ударов у них поистине непревзойденная, а классовые умения способны заметно поднять мощность атак, а также ослабить и замедлить монстра. Однако ближнего боя стрелку

Умения стрелка

Умение класса	Уровень доступа	Кол-во МР	Время действия	Описание
Мощный выстрел	10	10	Мгновенно	Критический удар в дистанционном бою
Ловкий воин	20	15	1 минута	Увеличение ловкости на 3 единицы
Прицельный выстрел	30	15	10 секунд	Снижает скорость движения и силу атаки цели
Скорострельность	40	20	30 секунд	Увеличивает скорость дистанционных атак

Развитие мага

Параметр	Нач. значение	Суммарный темп развития
Здоровье (НР)	86	+7 на каждый уровень +3 на уровень, кратный 5
Мана (МР)	56	+2 на каждый уровень +2 на уровень, кратный 4
Сила	13	+1 на уровень, кратный 5
Ловкость	10	+1 на уровень, кратный 15
Интеллект	12	+1 на уровень, кратный 4
Вес	3410	+20 на каждый уровень +30 на уровень, кратный 5



Сирена безобидна только с виду. Знали бы вы, как она больно дерется...



На Берегу Тритонов красиво. Этакоедыхание античности.

стоит избегать, поскольку контактный бой мечом для него неэффективен, а здоровья сравнительно немного. Хотя, с другой стороны, высокое значение параметра ловкости служит очень неплохой защитой при контактных атаках.

Во время осад и войн стрелок — артиллерия, как и полагается. Его задача сводится к уничтожению передовых заслонов противника, «продавливанию» вражеских сил вглубь защищаемой территории, внезапным фланговым атакам вражеских сил прикрытия, состоящих из магов и стрелков. В первых рядах стрелку не место.

Ассасин

Исторически ассасины прославились благодаря своей жесткой дисциплине и многочисленным религиозно-политическим убийствам. В игре это совершенно никак не просматривается, поэтому непонятно, почему скрытные убийцы названы этим мудреным восточным словом. Ну да ладно, свою роль неуловимых «рыцарей плаща и кинжала» ассасины выполняют исправно. Не будем слишком придирчивыми.

Основные классовые отличия ассасина — высокая скорость передвижения и атак, скрытность, большой шанс критического удара и смертельные атаки. Ассасин — безусловный рекордсмен по количеству доступных классовых умений.



Пяткой в зубы, молнией по макушке. Хорошо быть инферналом с клэймором молнии.

Каких-либо заметных особенностей действий во время охоты или рейда у ассасина нет. Залог его успеха — высокая скорость нанесения ударов и ловкость. При необходимости хорошо развитый ассасин может выполнять роль «танка на увертливость», поскольку большая часть атак монстра будет идти мимо цели.

Зато во время боевых действий ассасины, действуя слаженной группой, могут очень серьезно повлиять на исход сражения. Их задача — разведка, обход с тыла, уничтожение стрелков и магов поддержки. В длительный бой ассасину ввязываться не стоит, поскольку его броня, как правило, достаточно слаба и специфична.

НА ЗАМЕТКУ: особо полезные умения ассасина — отравление и невидимость. Атаквав и отравив крупного монстра, ассасин может отступить, уйти в «тень» и спокойно ждать, пока монстра ослабит яд. При необходимости процедуру можно и повторить.

Развитие ассасина

Параметр	Нач. значение	Суммарный темп развития
Здоровье (HP)	83	+7 на каждый уровень +3 на уровень, кратный 5
Мана (MP)	51	+1 на каждый уровень +2 на уровень, кратный 15
Сила	12	+1 на уровень, кратный 5
Ловкость	13	+1 на уровень, кратный 3
Интеллект	10	+1 на уровень, кратный 15
Вес	3380	+20 на каждый уровень +30 на уровень, кратный 5

Умения ассасина

Умение класса	Уровень доступа	Кол-во MP	Время действия	Описание
Бегун	10	10	15 минут	Увеличение скорости передвижения
Проворность	20	25	15 секунд	Увеличение способности к уклонению от атак
Невидимость	20	10	3 минуты	Делает персонажа невидимым для врагов, (полная невидимость возможна лишь при полной неподвижности)
Отравление	30	40	Мгновенно	Отравляет противника, нанося повреждения в течение времени действия
Убийство	40	25	Мгновенно	Позволяет нанести удвоенный критический удар в состоянии невидимости
Оглушение	40	25	15 секунд	Лишает противника возможности двигаться и атаковать

Игровой интерфейс

Честно говоря, этот аспект игры вызвал у меня ряд нареканий, а именно претензии к негибкости. Подавляющее количество элементов графического интерфейса и кнопки управления жестко фиксированы. Основное окно чата невозможно закрыть при ненадобности, а оно занимает достаточно много места на экране. Перетаскивать можно лишь серверные часы и дополнительные окна чатов.

Внутриигровые настройки графики и звука достаточно скудны, а для более детального изменения графических настроек надо выходить из игры, закрывая клиент и запускать специальную настроенную утилиту R2Option.exe. Таким образом, если вы настроили графику на максимум, чтобы полюбоваться пейзажем, то при начале боевых действий или охоты придется перезаходить в игру, снизив графику до некоего минимума, дабы избежать подвисаний, во время которых персонаж неуправляем.

Ну а теперь, после вполне заслуженного порицания неудобств, перейдем к описанию управления вашим персонажем.

Управление

Управление персонажем достаточно не сложно и интуитивно понятно. Большая часть вспомогательных кнопок дублирована на экране и снабжена всплывающими подсказками.

Кроме кнопок управления движением, можно направлять персонажа и мышью, указывая курсором направление и фиксируя его щелчком ЛКМ. Прижатой ПКМ вы можете вращать мир вокруг персонажа. Если навести курсор на персонажа другого игрока, NPC или монстра и щелкнуть ЛКМ, то ваш персонаж

Назначение клавиш

W	передвижение вперед
S	передвижение назад
A	поворот влево
D	поворот вправо
R	автоматический бег
E	поднять лежащие рядом предметы
Пробел	прыжок
[и]	масштаб мини-карты
H	показ линий HP/MP персонажа
I	открытие инвентаря
L	открытие журнала заданий
C	открытие окна гильдии
K	открытие окна умений гильдии
M	открытие карты
Alt+x	открытие системного окна
F9	открытие окна помощи
F1-F8	использование быстрой ячейки
F11,F12	открытие дополнительных ячеек
J	открытие окна изготовления
O	открытие окна настроек
P	открытие окна торговой лавки
PrintScrn	снимок экрана
Alt+G	убрать интерфейс
Enter	отправить сообщение в чат

подбежит к выбранному объекту и остановится. Если после приближения к монстру на дистанцию атаки еще раз щелкнуть ЛКМ, персонаж нанесет одиночный удар.

Для активирования автоатаки, при которой скорость ударов максимальна, есть два способа. Первый (к слову, самый неудобный) — это навести курсор на цель, нажать ЛКМ и перетащить курсор на специальную кнопку в центре нижней части экрана. Второй же способ, которым пользуется подавляющая часть игроков, — это зажатие ЛКМ и щелчок ПКМ. И в том, и в другом случае ваш персонаж сближается с целью и начинает атаку самостоятельно.

Для атаки персонажа другого игрока следует зажать CTRL, а затем провести те же действия, что и при атаке монстра.

Если же щелкнуть по персонажу другого игрока при зажатом SHIFT, откроется меню взаимодействия, с помощью которого можно пригласить его в группу, предложить обмен, вступить в гильдию, объявить войну, заключить союз, а также совершить ряд других (полезных и не очень) действий. Тусклые позиции меню означают, что по тем или иным причинам данное действие применительно к выбранному персонажу невозможно.



Лунный рыцарь. Это железное чудовище – перевоплощенный стрелок.

Игровой экран

Графический интерфейс достаточно незатейлив, его элементы понятны с первого взгляда. Вот разве что у некоторых новичков возникают затруднения с поиском тоненькой полосочки опыта, находящейся в самом низу экрана. Если навести на нее курсор, то появится всплывающее окошко с числом, выражающим проценты опыта в пределах данного уровня развития. Используя эти показания, можно оценить эффективность прокачки на тех или иных монстрах.

Слева внизу — кнопки вызова некоторых игровых окон. Остановимся на них немного подробнее, поскольку и здесь у новичков часто возникают затруднения.

Инвентарь

Это окно мало чем отличается от подобных окон в других онлайн-играх. Любой подобранный, созданный, полученный от другого персонажа или NPC предмет попадает именно сюда. Если вам надо избавиться от предмета, его можно выбросить, «зацепив» курсором прижатой ЛКМ и вынеся за пределы окна, или уничтожить, перенеся предмет на иконку мусорной корзины в нижней правой части окна. Некоторые предметы, полученные в ходе выполнения задания, нельзя передать, выбросить или уничтожить. Сюда же относятся и *монеты чести*. Впрочем, это не страшно, поскольку такие предметы, как правило, не имеют веса. Надеть или снять элемент одежды можно двойным щелчком ЛКМ. Таким же двойным щелчком активируются зелья, жезлы, магические книги и книги умений, потребляется еда.

Максимальное число одновременно переносимых предметов — 160.



Зельфики в R2 славятся легкой трогательной косолапостью.

Некоторые предметы (броня, аксессуары, оружие, книги, жезлы, почтовая бумага) занимают по одной ячейке на предмет. Другие же складываются в одну ячейку любыми количествами.

Серьезный недостаток инвентаря — это отсутствие автоматического объединения однотипных предметов после распознавания. Допустим, у вас есть опознанный железный минерал и неопознанный железный минерал. Если опознать второй, он по-прежнему будет занимать отдельную ячейку.

НА ЗАМЕТКУ: для того, чтобы объединить две ячейки с однотипным содержимым, одну из них нужно выбросить и тут же поднять. Хлопотно, но ничего не поделаешь. Старайтесь проделывать такое подальше от чужих глаз, чтобы расторопный и нечистый на руку игрок не подхватил выброшенное.

Журнал заданий

Здесь отмечены те задания NPC, которые вы можете на данный момент пройти и уже проходите. Доступные задания появляются в тот момент, когда вы посещаете деревню, в которой находится соответствующий NPC, если ваш уровень достаточен для выполнения задания. К сожалению, развернутого текста задания здесь не приводится, так что для освежения памяти придется сбегать к квестодателю и переспросить. А лучше записать на бумажке сразу и в подробностях, поскольку последующие диалоги могут быть урезанными.

Окно гильдии

Если вы вступили в гильдию, это окно поможет сориентироваться, кто из членов гильдии сейчас в игре, сколько времени не заходил тот, кто на данный момент отключен, с кем гильдия заключила союз или ведет войну. Здесь же, по странной логике создателей, есть закладка «Друзья», которая к делам гильдии никакого отношения не имеет.

Основателю гильдии это окно предоставляет возможность управления гильдией — подтверждать вступление кандидатов, изгнать из гильдии нежелательных участников, принимать или отклонять объявление войны и предложение союза, менять прозвища членов гильдии. Часть функций (к примеру, публикация логотипа гильдии) сделана весьма небрежно и легкодоступна только в виде системной команды, вводимой в окно чата.

НА ЗАМЕТКУ: если разместить логотип в специальной игровой папке **gmark**, то можно будет опубликовать его, пользуясь окном управления гильдией. В этом случае достаточно ввести имя графического файла, содержащего логотип.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: особенности отображения логотипов в игре позволяют делать прозрачный фон. Цвет #FF00FF (пурпурный) в логотипе отображается графическим движком как прозрачный. К примеру, квадрат 32x32, заполненный этим цветом, будет полностью невидимым.

Окно умений гильдии

Любая гильдия может и должна развивать дерево умений. Благодаря каждому развитому умению все члены гильдии получают улучшение тех или иных характеристик, что благотворно сказывается на силе гильдии в целом. Умения изучаются последовательно, одно за другим. Единственно может изучаться только одно умение. Особенность дерева умений гильдии состоит в том, что любой член гильдии может изучить только одно умение (всего их 13). Для изучения умения член гильдии должен располагать необходимыми предметами или суммой денег. Двойной щелчок по иконке умения запускает процесс изучения. По окончании этого процесса изученное умение становится достоянием всех без исключения членов гильдии, и можно изучать следующее.

ЭТО ВАЖНО: для гильдий, захвативших в ходе воскресных войн контрольную точку или крепость, становится доступным особое дерево умений. Изучается оно гораздо быстрее, чем гильдийское, так что быстро приносит результаты, и даже недельное удержание точки заметно улучшает развитие членов гильдии. Каждая точка и каждый замок предоставляют уникальное дерево умений.

Легко видеть, что дерево умений представлено тремя ветвями. Центральная ветвь — общеукрепляющая, если можно так выразиться. Она полезна всем классам, но особенно ценна для рыцарей и ассасинов. Левая ветвь предназначена для магов, а правая — для стрелков. Что и в какой последовательности изучать, следует решить заранее, исходя из процентного состава гильдии по классам. Если, к примеру, у вас больше стрелков, а магов почти нет, то торопиться с изучением левой ветви особого смысла нет. Глава гильдии должен помнить, что, изгоняя из клана члена гильдии, изучившего определенное умение, он тем самым теряет выученное изгнанным умение, а для его повторного изучения требуется время и средства. Поэтому доверять изучение дерева умений следует лишь тем людям, которым глава гильдии доверяет безоговорочно.

Карта

Игровая карта достаточно понятна и снабжена подписями. Ее прозрачность можно регулировать в широких пределах, что особенно полезно, когда вы путешествуете по неизученной местности и идете, что называется, «по приборам». В такой ситуации можно сделать карту максимально прозрачной, чтобы одновременно следить за оперативной обстановкой вокруг и удерживать правильное направление движения.

Карта также предоставляет информацию о том, кто владелец тех или иных крепостей или контрольных точек на текущую неделю.

Один из наиболее часто задаваемых новичками вопросов: «Где мне найти...». К примеру, где найти тритонов. Наиболее частый ответ на эти вопросы: «Смотри карту». Да,

действительно, нетрудно догадаться, что три-тоны, скорее всего, проживают на Берегу Три-тонов, а жуки — в Логове Жуков. Поэтому, прежде чем задать в чат вопрос, изучите карту. Это приучит вас к самостоятельности, столь важной для успешной игры.

Скрещенными красными мечами на карте обозначены контрольные точки, которые могут быть захвачены во время воскресных осад. Крепости, которые тоже можно и должно захватывать, отмечены особыми значками.

Окно настроек

Это окно дает возможность изменить некоторые внутриигровые настройки, касающиеся графики, звука, действий персонажа и получаемых игроком сообщений. Часть опций названа некорректно или непонятно, что заметно затрудняет начинающего игрока. Так, например, кнопки выбора обычного и жирного шрифта перепутаны, а часть опций «команды» работает вообще непонятно как.

Есть некоторая путаница с термином «автоатака». С одной стороны, автоатакой называется режим, при котором персонаж сражается автоматически, то есть не требует повторных щелчков ЛКМ для нанесения ударов. С другой стороны, автоатакой в окне настроек называется режим, при котором для атаки персонажей других игроков не требуется зажимать CTRL. Тем не менее для автоатаки в первом смысле при включенном режиме «автоатака» окна настроек все равно требуется щелчок ПКМ при зажатой ЛКМ.

Окно торговой лавки

Любой новичок рано или поздно приходит к выводу о неизбежности торговли в игре. Разумеется, крупные или срочные сделки лучше заключать в торговом чате, некоторые товары попросту невозможно приобрести через меню покупки, но если в личных запасах накопилось много ненужных предметов, то лучше их продать, открыв свою торговую лавку.

Торговая лавка содержит две закладки — продажа и покупка. Здесь все достаточно просто.

Список продаваемых предметов создается путем перетаскивания их из окна инвентаря в специальное окошко продаваемой позиции. После перетаскивания следует назначить це-

ну (не ошибитесь, чтобы потом не было обидно) и нажать кнопку «Добавить». Таким образом создается список продажи.

Список покупки формируется путем поиска необходимого предмета в соответствующем окне и установки цены его покупки. После нажатия кнопки «Добавить» следует указать максимальное количество единиц товара, которое вы желаете приобрести.

Помните, что вырученные за продажу товара деньги не поступают в оборот лавки, так что максимальное количество покупаемого товара определяется наличием денег на момент открытия лавки. Задавая количество покупаемых предметов, не забудьте также о том, что при полной загрузке персонажа по весу ваша торговая лавка не сможет приобрести ничего.

После того, как вы сформируете списки покупки и продажи, следует написать объявление «Продажа» и «Покупка». Именно эти тексты и будут вашей рекламой. Здесь важно помнить, что безграмотный, агрессивный, пошлый или откровенно глупый текст может отпугнуть потенциального клиента. Лично мне, например, противно подходить к продавцу, над головой которого красуется чудовищная по грамматике надпись с зажатым Caps Lock: «у МИНЯ ВСЕ ДЕШЕГО». Удивительно, но безобразное и нелепое «дешего» (если вы еще не поняли, то это простое русское слово «дешево») приобрело характер эпидемии и встречается в игре практически на каждом шагу. А слово «пластинчатые» местные грамотеи с легкостью редуцировали до «пластичные» или даже «пластика», совершенно не задаваясь вопросом о полной бессмысленности «пластичной брони».

Когда все приготовления закончены, остается лишь нажать на кнопку «Начать» — и ваша лавочка заработала. В состоянии торговли персонаж не может производить никаких действий, включая передвижение или обмен с другими игроками через окно обмена. Однако товарищи по гильдии могут добавлять торгующему персонажу предметы и деньги по упрощенному методу.

В процессе торговли может возникнуть необходимость сменить цену товара. Для этого откройте меню торговой лавки и инвентаря и подготовьте новую позицию того же товара по новой цене.

Зачастую окно торговой лавки используют для рекрутирования новичков в гильдию. Разумеется, в этом случае торговую лавку должен открыть глава гильдии. Удобен режим торговли и при назначении встречи в людном месте, поскольку в объявлении можно написать текст, облегчающий распознавание персонажа.

В состоянии торговли персонаж обязательно проголодается. Если вы оставите его на несколько часов торгующим, то, вернувшись, обнаружите, что уровень сытости равен нулю. Не забудьте покормить вашего бизнесмена.

Окно обмена

Обмен между игроками производится в специальном окне. Щелкнув ЛКМ при зажатом SHIFT, выбрав режим обмена и дождавшись подтверждения от другого игрока, можно приступить к собственно обмену. В нижней части окна вы размещаете то, что хотите предложить на обмен, путем перетаскивания предметов из инвентаря и указывая количество, а в верхнем видите то, что предлагают вам. Событие обмена происходит лишь в том случае, если оба участника подтвердили его. Тем не менее будьте предельно внимательны при обмене, поскольку эта процедура зачастую используется игроками-мошенниками.

Между членами гильдии процедура обмена упрощена. Перетаскив предмет из инвентаря



Этот кузнец мне чем-то напомнил Себастьяна из Арканума. Только патлаще и покораче.

ря на фигуру персонажа вашего товарища по гильдии, вы тем самым просто отдаете ему этот предмет. Предметы можно передавать по упрощенной схеме и живым монстрам, но вот осмысленность этого действия лично для меня покрыта мраком, поскольку динамитных шашек с горящим фитилем или бомб с часовым механизмом в игре не наблюдается.

В НА ЗАМЕТКУ: если вы случайно передали монстру предмет, предназначенный со- гильдийцу, — ничего страшного. Просто убейте монстра, и предмет выпадет. Главное, чтобы монстр не оказался сильнее.

Шутки ради бывалые игроки «кормят», к примеру, кроликов совершенно несвойственными им предметами. Новичок, выбивший гору баракла из такого кролика, обычно столбеет и иногда начинает делать далеко идущие, но совершенно непропорциональные выводы, после чего приступает к планомерному истреблению всех кроликов в округе. Не покупайтесь на такую хохму и не тратьте на кроликов больше времени, чем они заслуживают.

Быстрые ячейки

Блок быстрых ячеек позволяет активировать жезлы, зелья и книги, не открывая инвентарь. Всего существует три блока по восемь ячеек. Первый (основной) блок доступен по умолчанию после начала игровой сессии. Второй (альтернативный) блок доступен взамен основного, если нажать F11. Основной блок можно вернуть, если нажать F10. Существует и третий блок ячеек (дополнительный), доступный одновременно с основным или альтернативным. Он вызывается клавишей F12 и размещается над основным или альтернативным блоком.

Заполнение быстрых ячеек производится путем перетаскивания предметов из инвентаря в желаемую ячейку. Очистка — по тому же принципу, что и выбрасывание предмета из инвентаря, то есть перетаскиванием содержимого ячейки за пределы блока. Если же перетаскивать содержимое ячеек в пределах блока, можно менять «прописку» предмета в блоке. Однако произвести обмен ячеек основного и альтернативного блока напрямую нельзя.

Быстрая ячейка активируется либо двойным щелчком ЛКМ, либо нажатием клавиш F1—F8. Для активирования ячеек дополнительного блока используется комбинация SHIFT+F1—F8.

Заполнять блоки следует структурированно. К примеру, подготовительные процедуры, увеличивающие те или иные параметры персонажа перед боем, стоит упаковать в дополнительный блок, а все, что может потребоваться во время боя, лучше поместить в основной. Защитные заклинания мага, еду, вызов ездового дракона и прочие несрочные вещи целесообразно разместить в альтернативном блоке. Впрочем, все зависит от специфики персонажа и его методов боя и охоты. К примеру, стрелку, имеющему книгу вызова ездового дракона и использующему ее во время охоты на крупных



Мастер перемещений. С крылышками и веером. Привлекательная дамочка.



Башня Огня впечатляет. В первый раз мне даже как-то страшновато было в нее лезть.

и опасных монстров для разрыва дистанции, стоит держать эту ячейку в основных.

Главное, что должно быть в основном блоке, — это зелья лечения и возврата. Именно они позволят спастись в случае угрозы неминуемой смерти.

Окно чата

В этом окне сосредоточена вся текущая информация и сообщения игроков. По умолчанию чат действует по принципу «все в одном окне», но существует система опциональных фильтров, позволяющих отсекалть те или иные категории сообщений, и дополнительные окна по категориям, в которые и будут выводиться соответствующие сообщения.

К примеру, можно заблокировать общий «глобальный» чат, а торговый чат вывести отдельным окном, чтобы сообщения в нем не забивались посторонней информацией. К сожалению, отдельного чата личных сообщений нет, а его роль выполняет системный чат, в котором отображаются игровые события и системные сообщения об уровне сытости персонажа и результатах его действий. Это крайне неудобно, поскольку при активных действиях легко проморгать поступившее вам личное сообщение.

Игровые правила хорошего тона и здравый смысл требуют целевого использования категорий сообщений. Предложение о продаже или покупке, отправленное в общий чат, вызовет раздражение и недовольство других игроков, а то же предложение, опубликованное в обычном чате, мало кто увидит, поскольку его прочтут только те игроки, которые находятся в поле вашего зрения.

К сожалению, культура общения на русскоязычных серверах Jupiter и Eva находится даже ниже зачаточного состояния. Чаты переполнены флудом, спамом, нецензурщиной и оскорблениями. Именно поэтому я обращаюсь к читателям настоящей статьи, играющим или собирающимся играть в R2Online: будьте корректны, лаконичны и вежливы, не усугубляйте и без того плачевное состояние игрового чата.

НА ЗАМЕТКУ: один из наиболее часто задаваемых вопросов новичков: «Как писать в чате цветными буквами?». Все просто. Конструкция *<цифра от 0 до 9> придает дальнейшему тексту определенный цвет. Так, к примеру, текст «*1Продам *2части кольчуги *3дешево» отобразится тремя цветами: первое слово — красным, второе — зеленым, третье — оранжевым. Экспериментируйте, но не злоупотребляйте. Могут побить за цветистость слога.

Дополнительные окна открываются нажатием на кнопки в нижней части основного окна чата. Их можно перетаскивать по экрану и менять степень прозрачности. Помните, что активные части текста в чате (имена авторов сообщений) имеют более высокий приоритет, чем монстры, видимые под ними. Поэтому ста-



Похоже на то, что это строили немцы. Или австрийцы. Фундаментально и со вкусом.



руйтесь располагать дополнительные окна так, чтобы они не мешали атаке.

При щелчке ПКМ по имени автора сообщения появляется всплывающее меню, позволяющее написать ему личное сообщение, добавить в друзья, пригласить в группу, получить информацию о принадлежности к гильдии или просто скопировать его имя в буфер обмена. Если же щелчок был совершен случайно, убрать всплывающее меню можно кнопкой ESC. Таким же образом убираются и некоторые другие окна или всплывающие меню.

Игровой мир

Мир Колфорты представлен материком, на котором происходят все без исключения игровые события, и островом Гвинея, где проходят обучение и подготовку новички.

На материке есть пять деревень, значительно удаленных друг от друга. Все деревни чем-то сходны между собой, но у них есть и различия. Так, например, в каждой деревне свои квестовые NPC и свои уникальные кузнецы-изготовители.

Путешествовать по миру можно несколькими способами. Самый дешевый, но самый длительный и опасный — это пешком. Гораздо удобнее, хотя и дороже, пользоваться услугами мастера перемещений, который есть в любой деревне, кроме Деревни Изгнанников. Любой мастер перемещений может перебросить вас в любую из деревень, но дополнительно к этому у каждого из них есть особые места, куда может переправить именно он. Так, например, мастер перемещений деревни Байрон может перемещать персонажей к Логову Жуков. Стоимость такого перемещения достаточно велика, но иногда потери времени обходятся значительно дороже.

Для перемещений на более близкие расстояния предназначены ездовые драконы, выглядящие как смесь крокодила, динозавра и барана. Бегают они тем не менее очень неплохо и позволяют сэкономить массу времени. Единственное, чего боятся драконы, — это вода. Если вы верхом на драконе прыгнете в глубокую воду, дракон немедленно исчезнет, а вам придется выбираться на сушу вплавь.

Драконы вызываются специальным жезлом. В лавке алхимика продаются стандартные жезлы на 3 дракона, но если поискать у торговцев-игроков, можно купить жезл на 10 драконов по пропорциональной цене. Это несколько удобнее.

НА ЗАМЕТКУ: драконы, вызываемые 10-зарядным жезлом, бегают заметно быстрее своих собратьев, вызываемых жезлом на 3 дракона. Это обстоятельство играет особую роль на гонках драконов. Не упускайте его из виду.

Кроме стандартных, вызываемых жезлом, существуют еще два вида ездовых драконов. В онлайн-магазине можно приобрести книгу вызова дракона, действующую определенное время. Такая книга очень полезна развитым игрокам, поскольку дракона можно вызывать так часто, как это требуется, и не заботиться о своевременном пополнении жезлов. Эти драконы отличаются от обычных светящимся кончиком хвоста. Но самые элитные ездовые драконы — это вызываемые кольцом, полученным за победу в гонках драконов. Эти драконы отличаются светящимся рогом во лбу.

Важное отличие «магазинных» и «призывных» драконов от их «железных» собратьев состоит в том, что их можно вызывать и в подземельях для ускорения перемещения по уровням.

Есть еще один способ перемещения — телепортация. Однако новичку, не желающему до поры вкладывать в игру реальные деньги и не имеющему значительной суммы игровых денег, она недоступна. Поэтому поговорим об этом способе и о целесообразности его использования в одной из следующих статей.

Подземелья — отдельная тема, требующая детального описания. В рамках общего обзора можно лишь упомянуть, что в подземельях находятся самые опасные и кровожадные монстры, и соваться туда без перевоплощения смерти подобно. Однако там же добываются самые ценные ресурсы и предметы. Подземелья делятся по группам сложности и имеют несколько уровней, сложность которых возрастает с номером уровня. Первый уровень Темных Пещер, например, вполне посилен игроку 20-го уровня, а вот первый уровень Гробницы Короля будет слишком труден и опасен для одиночки 40-го уровня.

Деревни

В деревнях и их окрестностях сосредоточены основные торговые и производственные точки. В каждой деревне обязательно есть мастер перемещений, алхимик, оружейник, кладовщик, управляющий гильдиями, управляющий последователями, ювелир, антиквар и староста. К услугам новичков в Эшборне и Черных Землях

существует специальный торговец, продающий им некоторые зелья по весьма дешевой цене.

Деревни располагают маленькими аренами, на которых игроки могут меряться силой без риска потери опыта, рейтинга и вещей. На арене очень удобно тестировать новое оружие, доспехи и классовые умения.

В деревнях также располагаются игроки-торговцы, поскольку территория деревни безопасна с точки зрения нападения других игроков. Ворота деревень охраняются стражниками, пресекающими любые попытки драк между игроками.

Устройство деревень отличается друг от друга, что особенно заметно при сравнении Эшборна и Черных Земель. Но научиться ориентироваться в деревне достаточно несложно, используя мини-карту.

Монстры

Монстров в игре — великое множество. Что-то около двух с половиной сотен видов. Даже перечислить их в рамках обзорной статьи нет никакой возможности. Поэтому ограничимся пока общей классификацией. Как и принято в подобных играх, монстры бывают двух основных типов — агрессивные и неагрессивные. Кроме того, агрессивные делятся на три подтипа. Первый агрессивен по отношению к персонажам в своем истинном обличье, но нейтрален к перевоплощениям (к примеру, гноль-лучник, болотный греmlin). Второй агрессивен к любым перевоплощениям (ламия, детеныш тарантула). Третий может быть неагрессивен к перевоплощениям, но атакует любого игрока в перевоплощении, нападающего на своих собратьев (волк-людоед, орк-воин).

По характеру атаки монстры делятся на дистанционных и контактных. Первые норовят расстрелять издали, вторые торопятся впиться в вас когтями и зубами. Кроме того, часть монстров может атаковать разнообразной повреждающей, связывающей и ослабляющей магией.

Из каждого вида монстров выпадает определенный набор предметов с той или иной вероятностью. Если один и тот же предмет выпадает из нескольких монстров, то вероятность тем больше, чем мощнее монстр.

С точки зрения монстров можно разделить на пригодных для «прокачки» и пригодных для выбивания вещей. Эта характеристика, разумеется, зависит от уровня игрока, и те твари, на которых вы неделю назад шли войной, собрав последние силы до капли, сегодня окажутся мелкой дичью, разваливающейся от одного доброго пинка. Тем не менее для любого уровня подобное разделение существует. Даже игрок высокого уровня вряд ли пойдет «качаться» на Танцующей с мечом или Дракониде. Как говорится, игра не стоит свеч.

Впрочем, из облюбованных вами монстров для прокачки зачастую тоже выпадают стоящие вещи, так что при известном везении эти занятия можно комбинировать.

И наконец, можно разделить монстров на **обычных**, которых всегда можно найти в изобилии на привычных местах, **именных**, появляющихся время от времени в определенной точке, **рейд-боссов**, на которых обычно ходят группами, зная точно место и время появления, и **события**. Последнее — это своего рода рейд-боссы без единой фиксированной точки появления. К ним относится, кстати, упомянутый в начале статьи Черный Единорог.

Список вещей, выпадающих из именных монстров, рейд-боссов и событий, весьма богат ценными предметами и ингредиентами. Однако и здесь правит бал госпожа Случайность. К примеру, лишь на четвертый раз Вождь гигантов согласился поделиться своим ремнем, увеличивающим переносимый вес на 1000.

■ НА ЗАМЕТКУ: стоит отметить своеобразный юмор разработчиков, наделивших некоторых монстров совершенно безобидной и даже где-то трогательной внешностью. Чего стоят, к примеру, пикси — прозрачнокрылые крошечные эльфы, буквально вышедшие из сказок Андерсена. А если дело доходит до драки, возникает ощущение, что эти самые пикси лупят вас концертным роялем. В то же время огромный медведь оказывается очень хиленьким монстром. Поэтому не дайте ввести себя в заблуждение и приближайтесь к неизвестному монстру осторожно, даже если он очень милостив.

Оружие, доспехи и аксессуары

Благодаря развитой системе ремесел список этих категорий вещей очень велик. Значительная часть этого списка — промежуточные трансформации, не имеющие особой практической ценности, а представляющие интерес лишь как сырье для дальнейших трансформаций.

Носимые персонажем вещи можно разделить на оружие, доспехи и аксессуары. По способу появления в игре все эти вещи делятся на выбиваемые, покупаемые и изготавливаемые.

Оружие

Оружие — это все, что может быть взято в руки персонажа и наносить повреждения. К оружию относятся не только разнообразные **мечи, луки и ружья**. Сюда же включены и **жезлы**, позволяющие классам, не имеющим магических умений, использовать боевую магию.

Разумеется, новичкам-рыцарям чаще всего приглядываются **парные мечи** — как обычные, так и элитные. Споры нет, они очень эффектно внешне, но не стоит особо обольщаться. Уровень точности этого оружия весьма невелик, а наносимые повреждения весьма посредственны. Поэтому не стоит преждевременно расставаться с безотказным **мечом кочевника**, покупаясь на внешний лоск парных клинков. Сменить «кочевника» стоит на **клеймор**, который наносит настолько серьезные повреждения, что ему можно простить низкую скорость атаки. А из парных клинков только **Небожители** стоят доброго слова, да и то вряд ли они сравнятся по мощности с **клеймором молнии** при равных затратах.

Магу придется воевать и охотиться с «кочевником» до того момента, как он получит **меч славы**. Следующее заметное приобретение у этого класса появится лишь после 30-го уровня, когда можно будет заработать двадцать монет чести и поменять их на **меч мага**. В ряде случаев для мага будет полезна и **сабля**, особенно если он отправится охотиться на нежить. Но стоимость изготовления сабли достаточно высока.

Для стрелка выбор достаточно прост — это **лук славы**, а затем **бронейбойное ружье**, которое желательно купить как можно быстрее, а затем постараться улучшить на +3. Оку-



■ Вот это архитектурное великолепие называется деревней. Интересно, какими были бы города?



■ Я с большим трудом убил оборотня. И теперь мне срочно нужно лечиться.



■ Деревня Роген — самая непрезентабельная. А одноименная крепость — самая красивая.

пится такое приобретение очень быстро.

Сложнее всего ассасину. На официальном игровом форуме не утихают горячие дискуссии по поводу сравнения **меча кочевника с катарами славы** и **кровавого меча с катарами мастера**. В принципе, все перечисленные виды оружия, кроме кровавого меча, достаются без особых вложений денег, так что для сравнения их характеристик надо всего лишь запастись терпением.

Основные характеристики оружия — сила, скорость и точность атаки, классовая доступность и возможность улучшения.

Доспехи

Доспехи — это собственно броня, защищающая туловище, шлем, сапоги, перчатки и щит. Выбор доступных новичкам доспехов небогат. После доспеха кочевника, в котором они прибывают с Гвинеи, на 25-м уровне достаточно несложно получить новый доспех, пройдя квест в Эшборне. Магу и стрелку особых альтернатив здесь нет, рыцарь может попробовать для сравнения **пластинчатый доспех**, а ассасин без особого труда может купить **доспех кошмара**. Более продвинутые доспехи, к сожалению, будут доступны лишь на высоких уровнях развития и при значительном количестве игровых денег.

Шлем, сапоги и перчатки, полученные при прохождении квеста в Черных Землях, придется носить долго, поскольку приемлемых по цене альтернатив не наблюдается, а кольчужные стоят несколько сотен тысяч и требуют достаточно сложных для добывания ингредиентов. То же самое касается улучшенных образцов линии «пластинчатые» и «костяные».

Небогат и выбор щитов. С маленьким круглым щитом, легко выбиваемым, к примеру, из кабанов, воюет и охотится подавляющая часть игроков, а средний щит, стоящий больше полумиллиона, дает прибавку к защите всего на единицу, да и весит заметно больше.

Аксессуары

Эта категория содержит браслеты, кольца, плащи, ремни и ожерелья. Аксессуары, как правило, улучшают те или иные параметры персонажа (переносимый вес, здоровье, ману, скорость регенерации, точность, шанс критическо-

го удара). Большая часть аксессуаров служит промежуточной ступенью для изготовления более действенных и дорогих образцов, но может быть использована и по прямому назначению. Изготовление аксессуаров — самое рискованное занятие в игре. Кольца, по моему опыту, дают вероятность успешного изготовления 0,15. То есть примерно одно кольцо на семь исходных колец. Поэтому улучшения выше первой ступени стоят баснословно дорого. К примеру, кольцо смелости (третья ступень улучшения) попало мне на рынке по цене 3 миллиона.

Торговля

Если вы решили вступить на непростой путь игрового торговца, то в первую очередь ознакомьтесь с рынком. Хороший торговец всегда может навскидку сказать, какова средняя рыночная цена и разброс цен на тот или иной предмет, без колебаний купить то, что продается по дешевке, и удерживать свою цену на товар, невзирая на аргументы торгующегося покупателя.

Для того, чтобы приобрести должное чутье, надо провести в игре как минимум неделю, регулярно обегая рынок и изучая торговый чат. Постарайтесь не уподобляться неудачникам, торгующим зельями, купленными у NPC, и никому не нужным хламом, в изобилии падающим с низкоуровневых монстров. Уважайте себя и ваших будущих покупателей, не пытайтесь продать дешевое непомерно дорого или купить дорогое непомерно дешево. К примеру, в игре есть ювелир, скупающий драгоценные камни. Те же аметисты он покупает по 400 серебра. И просто смешно выглядит торговец-игрок, стоящий рядом и скупающий аметисты по 250. Поскольку здесь в явном виде присутствует расчет на новичка, не знающего о существовании ювелира, уважения такой торговец не вызывает. Заметьте к тому же, что новичок особенно много драгоценных камней не собирает, поскольку они падают с отнюдь не слабых монстров. В общем, это комедия, а не бизнес.

Неприятны вызывают также торговцы, у которых в списках покупки и продажи содержатся одинаковые позиции. Спекуляция — вещь хорошая, но когда она столь наивна и неприкрыта, это вызывает лишь брезгливость и нежелание иметь с подобным продавцом дело.

НА ЗАМЕТКУ: внятная и лаконичная реклама — залог успеха. Потратьте на обдумывание текста объявления хотя бы пять минут. Они вам окупятся сторицей. Не перегружайте текст «украшениями» из спецсимволов, пишите его заглавными буквами для лучшей читаемости.

Набравшись опыта оценки рыночной конъюнктуры, определитесь с собственным ассортиментом. Если ваш стартовый капитал составляет менее 100 тысяч, заниматься спекуляцией не слишком осмысленно, поскольку легко попасть под обвал цен и разориться. Лучше начать с выбивания несложных квестовых предметов и продуктов недорогого ремесленничества. Наибольшая прибыль при малом обороте будет обеспечена.

К примеру, сначала стоит освоить изготовление и продажу ядовитых стрел для стрелков, перчаток и сапог из кожи волка, ткани из чешуи. Чтобы не прогадать, если спрос упадет, не вкладывайте слишком много в одну позицию, а обеспечивайте ассортимент. А покупать сначала стоит сырье для освоенного вами ремесла, установив обоюдно приемлемые цены.

Рынок подвержен как ежедневным, так и еженедельным флуктуациям. К примеру, перед началом командных боев лучше продается еда, улучшающая боевые характеристики, и недоро-

гие стрелы, а в период воскресных осад крепостей хорошо уходят ядовитые и отравленные стрелы второго и третьего уровней. После завершения воскресных войн на рынке появляется достаточно много трофейных вещей и оружия по вполне приемлемым для покупки ценам.

НА ЗАМЕТКУ: весьма важно правильно выбрать место для торговли. Это вроде бы очевидная истина, но ею сплошь и рядом пренебрегают. Если ваша ключевая позиция — квестовый предмет, то подыщите себе место поближе к NPC, который дает и принимает соответствующий квест. А если ваш товар ориентирован на новичков, то откройте торговую лавку поблизости от NPC, продающего товары для новичков.

В общем, успех торговли определяют знание рынка, здравый смысл и обдуманность решений. Как и в реальной жизни. А большой оборотный капитал придет со временем. Это неизбежно, если не забывать об основных принципах.

Ремесла

В игре это древнее и весьма важное экономическое понятие называется нелепым словом «крафтинг», имеющим отчетливый вкус прогорклого баварского пива. Почему переводчики схлтурили и ограничились примитивной транслитерацией, трудно сказать. Оставим этот вопрос на их совести. Наша задача — познакомиться с предметом.

Никто не хочет выглядеть нищим голодранцем, а рыночные цены на броню и оружие иногда таковы, что от них кружится голова и пересыхает в горле. Оружие и броня, полученные по первым квестам, уже успели надоесть, да и их эффективность явно оставляет желать лучшего. Выбивать же дорогие вещи из монстров — себе дороже, поскольку, во-первых, еще неизвестно, кто из кого выбьет, а во-вторых, суммарные затраты времени и серебра на зелья или боеприпасы могут оказаться непомерно высокими. И вот тут-то и приходит время выбора ремесла.

Ремесленничество, то есть изготовление самых разнообразных предметов и их улучшение, доступно всем классам без ограничений. Оно бывает двух типов — самостоятельное и при посредстве NPC. До первого новичку еще очень далеко, а вот второе вполне посильно. Более того, изготовление у NPC всегда имеет стопроцентный шанс успеха.

К сожалению, вторым способом можно изготовить сравнительно немного по-настоящему ценных вещей, да и обойдутся они очень дорого. К тому же некоторые элементы брони, как выясняется, выбиваются из монстров гораздо проще, нежели изготавливаются. К примеру, вряд ли кому-то придет в голову изготавливать пластинчатые сапоги или перчатки, проводя двухступенчатую подготовку и затрачивая на изготовление время, серебро и ресурсы, в то время как на рынке их легко купить за сравнительно небольшие деньги у тех игроков, кому этот товар достается как побочный эффект от прокачки. А вот дальнейшая судьба тех же пластинчатых перчаток уже гораздо интереснее, но сопряжена с риском самостоятельного улучшения.

На NPC-изготовлении можно заработать, если создавать недорогие средства, которые используются для дальнейших преобразований. Во многих рецептах, например, фигурирует кузнечный молот. Игрокам высокого уровня обычно лень бегать к NPC Рентмену в Черных Землях, который изготавливает молоты, им проще и быстрее купить этот ингредиент. И тут появляется на сцене вы, имея в запасе дюжину молотков по четко рассчитанной цене (рыночная стоимость составных частей и цена изготовления плюс 25-30% вашего интереса). Здорово, правда? А ведь это всего лишь один пример из множества возможных.

Аппетит, как известно, приходит во время еды, а путь к сложному всегда идет от простого. Набравшись опыта и капитала, стоит заняться самостоятельным ремеслом. Можно попробовать цепочку преобразований тех же пластинчатых перчаток, которая приведет к весьма ценным перчаткам скорпиона. И не расстраивайтесь по поводу неизбежных неудач. Помните, что рано или поздно ваши усилия будут вознаграждены.

Шансы на успешный результат самостоятельной работы с предметами, к сожалению, нигде не указаны. Их придется выяснять либо на собственной шкуре, либо изучая отзывы других, более опытных игроков. Однако всецело доверять этим отзывам все же не стоит, поскольку дезинформация в мире торговых отношений — распространенное явление. Впрочем, игрок, получивший из пяти клейморов два клеймора молнии, может добросовестно заблуждаться в оценке вероятности успеха, поскольку не имеет представления о понятиях репрезентативной выборки и величины генеральной совокупности.



Усиленный удар рыцаря выглядит очень празднично. У рыцарей так мало радости в жизни...



NPC — защитница крепости. Пока нет боевых действий, можно познакомиться.



Подземелья Башни Огня. Здесь живут твары, на которых уходит уйма зелья здоровья.

НА ЗАМЕТКУ: общий принцип самостоятельного изготовления и улучшения предельно прост: старайтесь накопить как можно больше ингредиентов, чтобы обеспечить большую выборку. При этом у вас значительно возрастают шансы остаться в выигрыше. А сжечь из-за неудачи единственный клеймор, потеряв тем самым около 250 тысяч серебра — крайне необдуманный поступок.

Использование окна изготовления не составляет сложности. В верхнюю ячейку помещается предмет, в нижнюю — ингредиенты. После этого желательно вознести молитву Ваалбеку, постучать по дереву, трижды сплунуть через левое плечо, зажмуриться и нажать «ОК». Да, поневоле станешь суеверным, когда на кон поставлена пара-тройка миллионов серебра. Среди игроков существует мнение, что для повышения шансов на успех следует накормить персонажа, поднять до максимума его здоровье и ману, не допустить перегрузки. Трудно сказать, насколько это соответствует действительности, но перестраховка еще никому не вредила.

Особая статья ремесел — это улучшение доспехов и оружия, называемая в игре «заточка». Для улучшения служат специальные свитки, выбиваемые из достаточно большого количества монстров. Однако шанс их выпадения прискорбно мал. Отсюда и сравнительно высокая цена на рынке. Улучшение обычного оружия до +3 производится практически без риска, а вот с броней дело обстоит гораздо хуже. Обычную броню без риска можно улучшать только один раз. Именно поэтому броня +3 стоит в несколько раз дороже, чем аналогичное по базовой стоимости оружие +3.

Улучшения +2 и выше для обычной брони и +4 и выше для обычного оружия имеют примерный шанс успеха 50% на каждое улучшение. Таким образом, «заточка» брони до +5, к примеру, имеет вероятность благоприятного исхода чуть более 6%. Нетрудно подсчитать, во что обойдется такая броня при достаточно большой выборке, если учесть совокупную стоимость необходимых комплектов базовой брони и свитков.

Существуют в игре благословенные предметы и ингредиенты. Их использование значительно увеличивает вероятность успешного преобразования, особенно если и предмет, и

ингредиент благословенны. Правда, такие вещи стоят значительно дороже, чем обычные, и встречаются крайне редко.

По непроверенным данным, благословенное оружие может быть улучшено без риска до +5, но мне уже известен случай, когда на пятом улучшении благословенные катары мастера сгорели.

Хранилище

Для того, чтобы не перегружать персонажа, в игре существует хранилище. Оно есть в каждой деревне. Заведует хранилищем кот-кладовщик.

Существует индивидуальное хранилище игрового аккаунта, которое доступно всем персонажам этого аккаунта, зарегистрированным на одном сервере. С помощью хранилища можно передавать деньги и предметы от одного вашего персонажа другому. Если, к примеру, вы не желаете, чтобы имя вашего торговца позорило имя вашего бойца, заведите для торговли отдельного персонажа.

Есть и хранилище гильдии. Оно двухуровневое. Первый уровень доступен членам гильдии первого ранга, второму же рангу доступны оба уровня хранилища. Члены гильдии нулевого ранга доступа к хранилищу не имеют. Оба уровня защищены отдельными паролями.

Неудобно то, что для сдачи в хранилище гильдии требуется вводить пароль. Да и было бы неплохо, если бы члены гильдии нулевого ранга могли класть предметы в хранилище, не имея доступа к изъятию.

Каждая ячейка сдаваемого в хранилище имущества обходится в 30 серебра. Для новичков такая сумма чувствительна, поэтому им рекомендуется собирать побольше группируемых предметов и сдавать их одним махом. Изъятие предметов из хранилища — бесплатно.

Зелья

Зелья — важная составная часть игры. Знакомство с ними начинается буквально с первых шагов новичка на острове Гвинея. Подавляющее число зелий не изготавливается, а продается и изредка выпадает из убитых монстров. Исключение составляют лишь **секретное зелье тяжести** и **секретное зелье высокой скорости**, не стоящие, откровенно говоря, ни единого доброго слова.

Самые востребованные позиции — **зелье здоровья, ускорения, возврата и идентификации**. Из очень важных следует также отметить **зелье воскрешения**, позволяющее поднять из мертвых убитого персонажа другого игрока. Даже если вы убежденный стронник соло-игры, всегда носите с собой одну-две бутылки зелья воскрешения. Благодаря их своевременному использованию можно завести хороших друзей в игре.

Зелье здоровья (маленькое) восстанавливает уровень здоровья персонажа примерно на 20 единиц. Скорость использования — одно в секунду. Используя его в бою или на охоте, не забывайте следить, полностью ли компенсирует прием зелья получаемые в процессе схватки повреждения. Если окажется, что уровень здоровья неуклонно падает и достигает критических значений, то телепортируйтесь в деревню без колебаний. Других надежных способов спастись для новичка просто не существует.

Зелье возврата позволяет выйти без потерь из опасной ситуации, когда шансов на победу нет. При активировании оно мгновенно переносит вас в ближайшую деревню. Однако следует помнить, что некоторые виды повреждений имеют последствие (к примеру, отравление), и вы можете умереть даже после успешной телепортации. Чтобы избежать этого, ста-

йтеесь своевременно принимать решение, не доводя уровень здоровья до опасных значений.

Зелье ускорения увеличивает скорость перемещения и атаки персонажа. Полагаю, целесообразность использования этого зелья не нуждается в дополнительных комментариях, поскольку быстрота и наносимый персонажем урон делают его прокачку заметно более интенсивной. Это зелье — одно из дорогих, но я советую вам не скупись, поскольку затраты будут с лихвой компенсированы.

Часть зелий, временно улучшающих боевые характеристики персонажа, достаточно дороги для повседневного использования. Их применяют на командных боях, при отражении агрессии других игроков, во время осад и клановых войн. Как правило, такое использование выгодно, поскольку заметно увеличивает ваши шансы на победу.

Наиболее важные зелья — здоровья и возврата — следует располагать на самых удобных горячих клавишах, поскольку от этого будет зависеть ваше выживание на охоте и в бою. Помните, что смерть может лишить вас и полученного игрового опыта, и заработанной с большим трудом вещи.

Переволочения

Без сомнения, этот аспект R2Online — один из самых интересных. Любой персонаж, вне зависимости от его класса, способен перевоплотиться в монстра. Первое знакомство с перевоплощением происходит еще на острове Гвинея. Именно там новички знакомятся с разными обликами, их плюсами и минусами.

НА ЗАМЕТКУ: после перехода с острова Гвинея на материк не ищите мастера перевоплощений — он появляется только на время события R2Day. Самый доступный способ перевоплотиться — это купить жезл перевоплощения на 10 зарядов. Монстр, в которого вы превратитесь, используя жезл, будет выбран случайно из весьма внушительного списка. Заметьте, что далеко не все облики способны носить тот или иной элемент вашей одежды. К примеру, гарпия не может надеть доспех и кольца, а лягушка умеет носить только доспех и ничего более.

Какой же смысл в таких перевоплощениях, спросите вы. А все очень просто. Весма часто монстры, агрессивно реагирующие на появление персонажей в поле зрения, остаются нейтральными к перевоплощениям. А введение ограничений на ношение тех или иных вещей — вполне привычный элемент случайности, которыми так богата эта игра.

Если выпавший на вашу долю монстр вас не устраивает, можно перевоплощаться еще и еще, пока не получится что-то приемлемое для боя. Одно сдерживает — достаточно высокая цена жезла перевоплощения на рынке.

Время действия перевоплощения жезлом — один час игрового времени. При этом для игрока, вышедшего в перевоплощенном



Странные в Эшворне двери. Интересно, почему только здесь?

состоянии из игры, отсчет времени прекращается. Если же требуется срочно снять перевоплощение, то единственный доступный способ — это умереть. Чтобы не рисковать опытом и вещами, можно войти на маленькую арену, предназначенную для поединков и небольших групповых боев, и попросить кого-то убить вас. При этом ни ваш опыт, ни рейтинг вашего убийцы не пострадают. Есть еще один способ снять перевоплощение, но он доступен лишь тем, кто располагает платным ожерельем перевоплощения или имеет близких друзей, располагающих таким ожерельем и доверяющих им. Для снятия жезлового перевоплощения достаточно буквально на секунду надеть и активировать ожерелье. Но не пытайтесь просить ожерелье на время у мало знакомых игроков. В лучшем случае вам вежливо откажут, в худшем — зарубят за глупость или оскорбят.

Платные ожерелья перевоплощения — штука очень полезная, хотя и дорогая. Кроме увеличения скорости атаки на 50%, эти перевоплощения добавляют 50 единиц здоровья, 30 единиц маны и увеличивают переносимый вес на 300. Очевидно, что боевая эффективность такого перевоплощения не оставляет врагу равного уровня и экипировки ни единого шанса на победу. Да и развитие персонажа при охоте становится как минимум в два раза более интенсивным. Ожерелья **Кровавого вампира** и **Инфернала** отличаются только внешним видом, а по сути они идентичны и пригодны для всех классов. А вот ожерелье **Лунного рыцаря** наиболее эффективно для стрелка, поскольку позволяет атаковать врагов дистанционно.

НА ЗАМЕТКУ: платные ожерелья вовсе не обязательно покупать за реальные деньги. Их можно заработать в игре и купить за игровое серебро или обменять на что-либо другое. Мне, к примеру, два раза подряд удалось приобрести двухнедельного Инфернала за 300 тысяч серебра. Такие деньги можно вполне заработать за ночь охоты на плоскогорье около Болота Черного Дракона, выбивая из гноллей части кольчуги. Самое трудное — заработать на первое ожерелье, а дальше будет заметно проще.

Игровые события

В игое существует регулярная система событий, о времени наступления которых игроки своевременно информируются. Эти события весьма значимы, так что постарайтесь их не пропускать. Разумеется, участие новичка в воскресных осадах приведет лишь к его смерти или телепортации в ближайшую деревню, но посмотреть на них хотя бы издали весьма полезно с точки зрения опыта. Остальные же события, включающие R2Day, командные бои и гонки драконов, совершенно безопасны с точки зрения потери опыта и вещей. Максимум, что вы потеряете при самом неудачном раскладе, — это время и достаточно небольшие деньги. Зато приобретете неплохой игровой опыт.



Кот. И не просто кот, а кот-кладоискатель. Очень популярная фигура.

R2Day

Каждую среду с 20:00 до 24:00 проводится весьма важное событие. Участие в нем — автоматическое, то есть не требует каких-либо особых действий со стороны игрока. Смысл события R2Day — удвоенный опыт при прокачке персонажа. Для облегчения прокачки и выбора места охоты в это время появляется возможность за небольшую сумму получить перевоплощение по заказу, действующее один час игрового времени. Мастер перевоплощений появляется в определенном месте ровно в момент старта события. В Эшборне, к примеру, он появляется у фонтана, справа от Крзи, если стоять к ней лицом. Впрочем, разнообразный пандемониум, толпящийся вокруг этого NPC, легко поможет его найти. Кстати, у того же NPC можно за 100 серебра получить воздействие магии всемогущества, длящееся достаточно продолжительное время и заметно улучшающее ваши характеристики.

НА ЗАМЕТКУ: если вы не стрелок, не пытайтесь взять перевоплощение Флиндалучника. Атаковать цель на расстоянии вы все равно не сможете, а будете подбегать вплотную и стрелять из лука в упор. Хотя, конечно, это уже дело вкуса.

Главное во время события — не терять времени даром, поскольку двойной опыт — вещь неоценимая. Старайтесь взять с собой как можно больше зелий здоровья и ускорения, чтобы подольше не возвращаться в деревню для пополнения запасов. В инвентаре не должно быть ничего лишнего. Желательно продержаться на имеющихся запасах один час, чтобы за одно посещение деревни восстановить перевоплощение и пополнить запас зелий. Не скупитесь на ездового дракона, он поможет выиграть заметное время, если место вашей охоты удалено от деревни.

НА ЗАМЕТКУ: во время R2Day зачастую вспыхивают ссоры между игроками. Время это достаточно нервное. Будьте благоразумны, не ввязывайтесь в драки. Помните, что если вы потратите эти 4 часа на склоки, то потеряете столь важный темп развития.

Командные битвы

Это событие — ежедневное, происходящее каждые два часа. Смысл командных битв состоит в зарабатывании монет чести, которые можно обменять у распорядителя на весьма неплохое оружие, подходящее именно вашему классу. Ни передать, ни продать, ни выбросить монеты чести нельзя. Они — неотъемлемая принадлежность вашего персонажа.

За каждый бой, который выиграла ваша команда, вы получите одну монету. Дополнительные монеты вы получите в том случае, если в выигравшей команде ваш рейтинг будет больше единицы. Максимальное количество монет, которое мне удалось получить за один бой, — четыре штуки.

Командные битвы делятся на три уровня. На первом, проводящемся в Эшборне, можно участвовать с 15-го по 30-й уровень включительно. На втором, который проводится в Черных Землях, — с 31-го по 44-й. Высший уровень в деревне Байрон — с 45-го.

Регистрация участников производится у распорядителя. Стоимость регистрации 1000 серебра. Ограничение на количество участников — не менее 10 и не более 60. Распределение участников по командам строго случайное, так что всегда неизвестно, кто и против кого будет воевать.

Если вы планируете участвовать в дневных и вечерних боях, не забывайте об ограничениях. Дело в том, что обычно количество желающих заметно превышает 60 человек. Иногда толпа претендентов у распорядителя настолько велика и плотна, что его далеко не сразу удастся нащупать курсором.



В лавке оружейника всегда сумрак. Интересно, как он здесь работает?

Подойдя к распорядителю за несколько минут до начала регистрации и вызвав диалоговое меню, приготовьтесь и сосредоточьтесь. Важно не пропустить системное сообщение о начале регистрации, сопровождаемое звуковым сигналом, и нажать «регистрация» в первые же доли секунды. Здесь преимущество на стороне тех, у кого хорошая реакция и малый пинг.

НА ЗАМЕТКУ: перед регистрацией вызовите системное окно и сдвиньте ползунок «графика — эффекты» до отказа влево. Это увеличит производительность машины и позволит вовремя нажать заветную кнопку. После регистрации у вас будет время вернуть ползунок эффектов на прежнее место.

После регистрации можно расслабиться на несколько минут. Бой начнется автоматически, а вас перенесут на арену из любого места, где вы будете находиться. Поэтому нет никакой необходимости ожидать начала битвы, стоя около распорядителя. За несколько секунд до начала битвы утолите голод, выпейте усиливающие и ускоряющие зелья, активируйте свои боевые умения.

Оказавшись в зале, как можно быстрее определите цвет вашей команды. Первая задача — оказаться в гуще своих, иначе вас зарубят в течение нескольких секунд. После этого старайтесь оказаться в той части командного построения «боевое пятно», которая преследует отступающий край вражеского «боевого пятна». При этом ваши шансы на убийство противников и высокий итоговый рейтинг возрастают многократно.

Основная тактика команд в подобной свалке — все на одного. Зарубив отставшего, команда продолжает циркулировать по залу, вгрызаясь в «хвост» вражеского построения и теряя свой собственный. Скромно стоять в стороне с видом «не при делах» не выйдет. Набегут, окружат и зарубят. Рекомендовать какие-либо особенности личной тактики боя я не стану, поскольку эти материи слишком индивидуальны. Главное — не забывайте, кто вы по классу, и не теряйте головы.

НА ЗАМЕТКУ: если вас окружили плотным кольцом, из которого нельзя выбраться, не старайтесь вылечиться — это будет напрасной тратой денег. Попытайтесь лишь нанести максимум повреждений одному из окружающих вас врагов. Впрочем, если вы видите, что окружающее вас кольцо врагов атакуют ваши товарищи по команде, держитесь до последнего, используя по максимуму все зелья и умения класса. Приняв на себя атаку нескольких врагов, вы дадите хороший шанс вашей команде расправиться с ними безнаказанно.

Выигрывает обычно та команда, которая склонна удерживать свое «боевое пятно» без дробления, поэтому уже после первой минуты боя в чате появляются вопли типа «Красные, в кучу!» и «Синие, не разбегаемся!».

Если бой длится долго, по периметру зала появляются стражники с луками. Они сгоняют выстрелами к центру зала всех участников, невзирая на их цвет. Будучи ассасином, не

пытаетесь стать невидимым. На стражников это впечатления не производит. Урон, наносимый стражниками, очень высок, так что старайтесь пробиться в самый центр зала, поближе к распорядителю. Бывает так, что ведущая в счете команда теряет преимущество, поскольку не успевшие к центру участники безжалостно расстреливаются стражниками.

Для убитых до завершения битвы существует возможность понаблюдать за ходом дальнейших событий, заплатив 100 серебра. В режиме наблюдателя по залу можно летать во всех трех измерениях. Полюбопытствуйте, иногда попадаются очень зрелищные моменты.

Гонки драконов

Гонки драконов проводятся два раза в сутки. Для участия в них необходимо приобрести билет у NPC Фейтера, находящегося на ферме драконов к юго-востоку от деревни Байрон. Приобретя билет, доберитесь до места проведения гонок. Оно будет объявлено по системному каналу заранее. Стоя в очерченном квадрате, дождитесь начала гонок.

Существует три трассы, по которым проводятся гонки: от деревни Байрон до деревни Черные Земли, от деревни Черные Земли до деревни Эшборн и от деревни Эшборн до деревни Байрон. Таким образом, получается треугольник. Для успешного участия в гонках необходимо заранее изучить все трассы и определить маршрут, пролегающий в стороне от скопления агрессивных монстров.

Очень важны в гонках уже упомянутые драконы, вызываемые 10-зарядными жезлами, а также производительность вашего компьютера и устойчивость соединения. Единственное подвисание может перевести вас из первых рядов гонки в последние.

Первые три места в гонках получают весьма ценный приз — кольцо вызова дракона.

Осады

Осады — это то, ради чего создаются и развиваются гильдии. Получение контроля над крепостью или контрольной точкой приносит гильдии определенный финансовый доход и дает доступ к особому дереву умений. Кроме того, члены гильдии получают возможность пользоваться услугами особого торговца, находящегося в пределах контрольной точки или крепости. Осады проводятся каждое воскресенье с 21:00 до 23:00. Участвовать в них может любой желающий, но захватывать точку или крепость способна лишь гильдия, насчитывающая не менее десяти человек.

Мне довелось участвовать по приглашению в одной из осад, но каких-либо связанных впечатлений о ней я не вынес. Поэтому давайте отложим подробный разговор об осадах до того момента, когда мне будет что рассказать.

Советы новичкам

Те советы, которые я хочу дать, основаны как на моем личном опыте, так и на часто задаваемых в общем чате вопросах.

Первым делом хочется поговорить о вопросах «Как выбраться с острова Гвинея» и «Как вернуться на остров Гвинея». Прежде всего — не торопитесь. Всему свое время. Уйти с острова несложно, а вот вернуться на него после ухода нет никакой возможности. На острове очень легко получить первый опыт, научиться пользоваться инвентарем, разобраться с системой квестов. Здесь же можно без проблем сколотить небольшой стартовый капитал.

Безопасность игрока зависит от его местоположения. Если вы даже на небольшое время отходите от компьютера, позаботьтесь о том,

чтобы за время вашего отсутствия персонажа не убили. Идеальный вариант — выйти в меню выбора персонажа через системное окно. На это уйдет всего 10 секунд. Можно также подвести персонажа поближе к стражнику или вернуться в деревню, где убийства игроков невозможны.

Не торопитесь набирать опыт. Дело в том, что по достижении 11-го уровня вас автоматически перебросят с острова на континент, в одну из двух деревень по выбору. И если вы к этому моменту не пройдете все островные квесты, это на пользу вам не пойдет. Полностью прошедший обучение новичок имеет в своем распоряжении доспех, неплохое оружие, кое-какое снаряжение и около 3000 серебра. Этого достаточно для того, чтобы не превращаться в попрошайку у ворот, а заниматься интенсивным развитием персонажа.

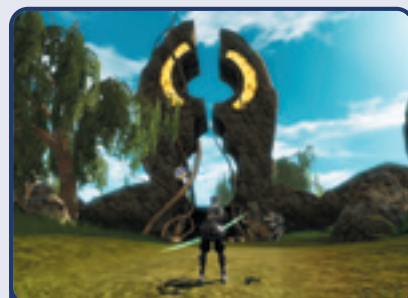
Вокруг деревень проживает множество достаточно легких и неагрессивных монстров, на которых буквально за сутки игрового времени можно получить 25-й уровень. Более того, с полосатых енотов, кабанов и гремлинов падают вещи, которые покупают NPC алхимик и оружейник. За первые сутки развития мне удалось заработать около 30 тысяч серебра чистой прибыли, учитывая неизбежные затраты на зелья. Поэтому лично я не понимаю унылых клоунов, хнычущих у фонтана о том, что жизнь не удалась, денег нет, вокруг все злые и жадные, а игра вообще фуфло.

По достижении 25-го уровня отправляйтесь на первый уровень Темных Пещер. Там, конечно, не столь безопасно, как в «детском саду» у Эшборна, но зато доход и скорость развития заслуживают всяческих похвал.

В игре процветает разнообразное мошенничество. Для того, чтобы избежать новичков от финансового и морального ущерба, расскажу о тех образчиках мошенников, которые встречались на моем пути.

К вам может подойти игрок и предложить «заточку» вашего оружия или брони, мотивируя свое предложение какими-то туманными упоминаниями о том, что, дескать, осталось 10 минут бонусного времени. Это наглая ложь. Улучшение оружия и брони проводится специальными свитками, стоящими очень дорого (для брони порядка 200-250 тысяч, для оружия — 300-330 тысяч). Ни одному игроку, находящемуся в здравом уме, не придет в голову тратить свой свиток улучшения на неизвестного прохожего. Более того, никаких временных ограничений на пригодность свитков не существует. Цель подобного афериста — выманить у вас оружие или доспех через окно обмена и спокойно уйти с ним, посмеиваясь над вашей наивностью, доверчивостью и тягой к халяве.

Зачастую попадаются торговцы, покупающие, к примеру, части кольчуги. В тексте объявления у них стоит обычно очень привлекательная цена на покупку. Обычно 75-80 тысяч серебра. А в меню покупки стоит весьма



Алтарь эльфов выглядят загадочно. Может быть, здесь приносили жертвы древним богам?



Черный Единорог на плоскогорье гноллей. Пока его увидели, он положил пять игроков



Из крепости Черные Земли открывается прекрасный вид.

странная цена в 75-80 серебра. Ставка здесь делается на невнимательность владельца товара. Подобным образом может покупаться что угодно, да и в ценах могут быть варианты. К примеру, не 75 серебра, а 7500.

Иногда в расчете на невнимательность покупателя под видом **части кольчуги** пытаются «впарить» **часть кольчуги гоблина**, стоящую жалкие 50 серебра и никому решительно не нужную.

Отдельного упоминания стоит весьма интересный «лохотрон», разыгрываемый двумя участниками. Один из них продает, к примеру, **плащ Флинда** по цене 60 тысяч (при рыночной его цене 15-20 тысяч). Рядом стоит второй торговец, покупающий те же плащи Флинда по 100 тысяч. Разумеется, игрок, не располагающий таким плащом, но считающий себя хитрее других, попытается быстро срубить денег на двух лопухах. Купив у одного плащ за 60 тысяч, он попытается его продать второму за 100 тысяч. И вот тут-то окажется, что покупатель плащей перегружен и не может купить у вас товар. Разумеется, перегрузили его по самую завязку отнюдь не случайно. После некоторого размышления алчный «посредник» начинает понимать, что стал гордым обладателем дорогого плаща Флинда и пары ослиных ушей.

А впоследствии хочу рассказать, как однажды на моих глазах умудрились продать такому вот хитрецу плащ Флинда. Владелец плаща был магом достаточно высокого уровня и хорошего достатка. Во всяком случае, книга «Увеличение выносливости» у него была с собой. Маг просто наложил заклинание на перегруженного торговца и, как только болезному полегчало, тут же быстренько «впарил» ему плащ по пятикратной рыночной цене.



Вот и подошел к концу мой первый отчет о мире Колфорты. В него, разумеется, не попали мои приключения за эти три недели, да и описанное выглядит неполным и фрагментарным. Тем не менее надеюсь, что изложенная в статье информация поможет новичкам разобраться в игре и составить себе общее представление о мире, где им предстоит пережить еще очень много всяких событий. До новых встреч, друзья. Будьте счастливы при малейшей возможности. ■