Zerus's



Russian Guide

Prophesies + **Factions**

Version **0.91**

Вступление

Актуальность гайда: 26.06.06

Связь с автором:
ICQ: 858055
E-Mail: lordzerus@gmail.com
InGame: "**Mox White**"
Обращаться: «Зерус» или «Зер» ;)

Благодарности:
Spider'у, который целиком создал раздел Игровая Механика.

ВНИМАНИЕ! *Красным в гайде будет обозначаться те заголовки, которые относятся только к* ***Factions****, а синим – соответственно к* ***Prophesies****.*

Здесь я постараюсь выложить все знания о ГВ, которые сумел накопить с момента ее выхода. Все написанное – исключительно мое мнение, или мнение моих друзей и знакомых.

ВНИМАНИЕ! Если вы видите в гайде непонятные вам названия билдов – не смущайтесь, просто зайдите на GuildWiki (http://gw.gamewikis.org/) в раздел Билды => ПвЕ и прочитайте соответствующую статью. Все сразу станет понятно. Вообще, ГилдВики – самый полезный Фан-сайт.

Примечание. *Энергия (Energy) в этом мануале почти везде называется маной. Так привычнее ;) Кроме того, слово rank я переводил именно как ранк, а не ранг.*

Чем отличается GW от остальных MMORPG?

Этот вопрос, конечно же, волнует всех новичков больше всего.

1. В ГВ нет ежемесячной абонентской платы. Вы платите только за коробку с самой игрой, соединение с интернетом и аддоны, которые теперь будут выходить два раза в год.
2. В ГВ левелкап (граница роста уровня) равен 20-ти, и он легко достигается через 1-2 недели игры, и с этого момента вы ничем не будете отличаться от основной массы

играющих. Еще неделя потребуется для полного прохождения компании, еще полторы – для получения лучшего оружия, еще с месяц – для покупки самой крутой брони, и еще две-три недели – для полного открытия всех скиллов каждой профессии. Ну а потом, около года – для получения всех самых крутых титулов и титула *A Kind of Big Deal*. Как видите, всегда есть куда расти, даже не начиная нового чара.

3. В ГВ все создано для удовольствия игрока: и миссии, и квесты, и кач, и доступность всего необходимого, и так далее.
4. В ГВ все в равный условиях. Действительно, молодая, но умная и умелая команда всегда может победить более слабую, но лучше раскачавшуюся и больше денег/опыта накопившую.
5. ГВ вовсю догоняет киберспортивные игры. Уже и призы сопоставимые, и уровень организации… В какой еще MMORPG такое увидишь? При всем при этом ГВ не теряет своей привлекательности и для казуалов, не только для профи.

Factions? Prophesies?

Или что брать в первый раз?

На этот счет разные мнения.
Факт – скиллы ***Prophesies*** более востребованы в ПвП.
Факт – ***Factions*** значительно сложнее ***Prophesies***.
Имхо – ***Factions*** намного более стильная игра, чем предшественница, и сюжет там поинтереснее.
Факт – в игромеханике ***Factions*** больше возможностей: 8 проф вместо 6, альянсовые битвы, элитные миссии, новые типы оружия и брони…
Факт – основные тусовочные места ПвЕшников находятся в ***Prophesies*** – Sorrow's Furnace, FoW, UW, The Falls, Tombs и так далее… Конечно, в расчет не берутся элитные миссии ***Factions***.
Вот видите? Arena.Net добилась баланса между двумя частями. Любой игрок, начав с одной части, вскоре поймет, что ему катастрофически не хватает другой. Вот в чем суть.
А с какой начинать – решать вам, исходя из всего вышеизложенного.

Технический Аспект

Прежде чем погрузиться в бездонный мир ГВ, необходимо решить несколько вопросов.

1. **Покупка ключа.** ГВ выгодно отличается от остальных MMORPG отсутствием абонентской платы. Но это не значит, что она абсолютно бесплатна. Чтобы начать играть, вам нужен *ключ*, уникальная последовательность символов, без которой создать аккаунт невозможно. *Для* ***Factions*** *и для* ***Prophesies*** *ключи разные!* Чтобы получить полную игру придется купить оба. Достать их можно несколькими способами:
    1) **Официальная русская версия от Буки**. Купив ее в одном из российских магазинов или заказав по Интернету (например, на Ozon.Ru), вы избавете себя от проблем с оплатой, доставкой из-за рубежа и так далее. Недостатков два: дополнения Бука выпускает несколько позже мирового релиза, а также отсутствие локализации, т.е. игра будет у вас на английском. *Клиент вы получаете на диске*.
    2) **Заказ официальной версии от NCSoft**. Заказать ее можно многими путями, например на сайте GameSell.Ru (доставка из Англии, оплата по WebMoney, русский сервис) или Game.Net (доставка из Англии, оплата по кредитке, английский сервис). *Если вы заказали только ключ, то вы не платите за доставку,*

но и не получаете коробки с клиентом. Также возможен вариант с предварительной отсылкой ключа и последующей отправкой коробки.

3) **Заказ на PlayNC.Net**. Официальный магазин западного издателя. Здесь принимаются только *кредитки*, и продаются только *ключи*. Вариант для тех, кто совсем не хочет заморачиваться с приобретением игры. Ну, и у кого есть кредитка и возможность скачать игру полностью.

Покупать ключ с рук настоятельно не рекомендуется – во первых, он может быть приобретен нелегальными путями (в таком случае ключ аннулируют, а с вас потребуют новый), а во-вторых он просто может оказаться уже использованным.

2. **Установка/закачка клиента.** Итак, у вас есть ключ. Теперь установим *клиент* игры. Если у вас есть коробка с игрой, то подключитесь к Интернету и начните установку. Инсталлятор скачает необходимое обновление (исполнимый файл игры *gw.exe*) и только потом начнет установку с дисков. После завершения сего процесса в папке с игрой образуется два файла – *gw.exe* и *gw.dat*. Представьте себе, больше ничего и никогда игра туда не положит, за исключением скриншотов. Во время обновления создается третий временный файл – *gw.tmp*.
3. **Обновление клиента.** Сначала разберемся с файлами *gw.exe* и *gw.dat*. Что же скрывается в них? Давайте посмотрим.
   Файл *gw.exe* – это исполнимый файл игры. При запуске он всегда обновляется первым. Обратите внимание – если у вас установлен антивирус, то после обновления *gw.exe* он может заподозрить нашу дорогую игру в вирусных махинациях. Смело разрешаем замену – подозрения беспочвенны **J**
   Файл *gw.dat* – это наша главная ценность. Здесь хранятся все ресурсы игры. После обновления исполнимого файла обычно обновляется он. Открывая новую локацию, вы подкачиваете все изменения в ней с момента вашего последнего визита.
   Несколько важных деталей о ГВдате:
   - *Неисповедимы Пути Его*. Особенно это касается размера: если при обновлении он не растет – не пугайтесь, это нормально. Обновления все равно сохраняются.
   - *Один Он для всей Игры*. Очень часто встречаются вопросы типа *"а если я куплю Factions, много ли придется качать? Один ли клиент для основы и аддона? Создастся ли новый ГВдат и придется ли качать заново?"*. Так вот – ГВдат *един* и для Prophesies, и для Factions, потоковая закачка качает файлы и для базы, и для аддона независимо от наличия у вас того или иного ключа.
   - *Неутомимы Силы Его.* Качает и качает – так говорят о ГВ. Истинная правда. Бывает, что качает она даже при повторном заходе в одну и ту же локацию, при этом число и размер файлов такие же. Не пугайтесь – опытным путем было установлено, что файлы каждый раз новые. А вот зачем игра это делает – загадка…
   - *Утоли Голод Его.* Однако способ не качать при каждом заходе и перед каждой новой локацией есть. Можно оставить игру открытой в главном меню, однако вы не сможете контролировать процесс, за исключением скачанного объема в правом верхнем углу экрана. Есть способ лучше: создайте для игры новый ярлык; откройте свойства, перейдите на вкладку «Ярлык»; в поле объект *после скобок* принишите параметр "**-image**", например «"C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe" **-image**». Только не пугайтесь астраномическому количеству оставшихся файлов. Полная закачка – это своего рода увлекательный квест, особенно для тех, у кого соединение медленное и/или дорогой трафик. Но когда его пройдешь, остается некоторая пустота в душе – осталось ведь только играть?..

   Особое внимание на то, что эти файлы обновляются в два этапа – друг за другом. Окна обновления сменяют одно другое.

Потоковая закачка – фирменная технология *Arena.NET*, наподобие *Steam* от *Valve*. Суть в том, что вам не нужно скачивать патчи, игра все обновит сама в фоновом режиме. Хорошо это или плохо? Буржуям с анлимными выделенками – безусловно, хорошо. Русским с таким же набором – тоже. А вот модемщикам это не слишком выгодно: судите сами, скачать патч в компьютерном клубе, залить его на болванку, притащить домой и поставить – это совсем не то, что качать его дома самому. А так приходится тащить в клуб весь клиент, если уж тащить.
Еще один момент. В главном меню игра подкачивает *все* доступные обновления, а в игре – только для данной локации.

4. **Докупка слотов персонажей.** По умолчанию дается четыре слота игрокам с одной компанией, и 6 – с двумя. Мало? Еще бы. Поэтому АренаНЕТ предлагают нам докупить слотов за реальные деньги, 9 евриков за штуку. Оплачивать можно либо кредиткой, либо банковским чеком. Для того, чтобы пользоваться услугами официального магазина, нужен аккаунт PlayNC. Кроме них, есть возможность еще и недостающие компании прикупить. Здорово? Неа, там нет коллекторских версий.
5. **Параметры запуска GW.** Один параметр сегодня уже упомянался – это "-image". Все эти параметры следует прописывать в свойства ярлыка к файлу *gw.exe*, вкладка «ярлык», поле «объект».
Вот полный список:

-diag
Запускает встроенную утилиту диагностики ГВ, которая проанализирует вашу систему и запишет результат в файл GWDiag.txt в папке игры. Обычно это нужно для контакта с саппортом, но ради интереса можно попробовать и самому.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *–diag*

-dx8
С недавних пор игра перешла на DirectX 9. Однако, если ваша видеокарта не полностью поддерживает девятый директых, включите эту опцию. Может и поможет.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-dx8*

-fps
В вас вселился бес? Тогда, возможно, он захочет немного поизвращаться с компом. Поставьте –fps 5 и удовлетворите своего внутреннего беса! Эта команда зачем-то ограничит максимальные fps (количество кадров в секунду). Меньше 30 ставить в любом случае себе дороже.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-fps xx (где xx – тот самый верхний потолок).*

-heapsize
Заставляет клиент резервировать вручную заданное количество оперативки, вместо того, чтобы определять его автоматически. Большее значение может несколько ускорить загрузку локаций. Только не переборщите – винде же тоже надо чем-то жить. Лучше резервировать не более половины всей вашей оперативки – иначе могут начаться тормоза.
Параметр должен прописываться в последнюю очередь, иначе не заработает.
Задается в килобайтах (например, 515000 = 512 mb).
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-heapsize xxxx (где xxxx – это то самое число килобайт, например, 256000).*

-image
Ода этому параметру пелась выше.
Дело было так: однажды главный программист будущей ArenaNet, тогда еще сотрудник Blizzard, сидел на стуле перед компом, и вместо того, чтобы писать дописывать сетевой движок второй дьяблы, мечтал…

«А вот когда процессоры будут 2ГГц, а оперативки в компах будет 512мб, а корпуса будут выкрашены в стильный черный цвет, с прозрачным боком и неоновой лампой внутри, а в каждом доме будет оптоволоконный интернет… Да, вот тогда я изобрету специальную технологию потоковой задкачки игры…».
И, как видите, изобрел. Его, правда, немного опередила Valve, но не суть. Суть в том, что он не подумал о бедной и отсталой России, большая половина которой до сих пор сидит на диалапах.
В результате, буржуи получили очередную поблажку для казуалов, а мы, хардкорные модемщики, новую порцию головной боли. Им, видите ли, теперь даже не нужно ходить на сайт и щелкать на кнопке патча. А нам приходится качать все из дому, вместо того, чтобы сбегать в клуб и запилить скачанные патчи на болванку.
И даже этот параметр не помогает. Он только позволяет потратить часов 20 на закачку до самой игры, и потом не терять каждую новую партию при первом выходе из города.
Параметр не только нормально (через логин-скрин) скачивает *все* доступные файлы, но и распаковывает их. Готово? Теперь вы можете быть уверены, что вам *никогда* не придется глупо смотреть в логин-скрин и считать секунды.
До следующего патча.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-image*

-noshaders
Оключает шейдеры. Что тут сказать? Повышает производительность.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-noshaders*

-nosound
Отключает звук. А оно вам надо?
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-nosound*

-noui
Отключает графический интерфейс. Вообще. Эффект тот же, что и от CTRL+ALT+H, только вы не сможете его включить назад до перезапуска игры без этого параметра. То есть, вы не сможете даже войти. Используется исключительно саппортом Арены.ДА для каких-то им одним понятных целей. Глупо.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-noui*

-password
Запарились вводить пассворд при каждом запуске? Отлично, используйте эту команду. С ней вход будет происходить автоматически, и при запуске игры, и при выходе (т.е. с F12 вас выкинет сразу на выбор персонажей).
Удобнейшая комадна, к тому же, единственно пригодная к повседневному использованию.
Только не забудьте, что с ней ваш пароль легко увидеть в свойствах ярлыка.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-password xxxx (где xxxx – это и есть ваш пароль).*

-perf
Показывает ваши FPS в игре. Довольно полезно.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-perf*

-repair
Чинит ГВшные записи в реестре.
Покопались в реестре на пьяную голову, и теперь ГВ почему-то считает своим долгом начать установку заново? Нет проблем. Конечно, по пьяни к компу лучше вообще не лезть, но Арена.ДА позаботилась и о таких россиянах. Включайте эту команду и она сама все исправит.
Кроме того, пригодна к использованию на новом компе (например, вы переустановиле винду, но всю папку ГВ каким-то образом сохранили. С этим параметром игра будет считать себя уже установленной.).

Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-repair*

-uninstall
ГВ убивает себя. Рекомендуется этого не делать. И все же, если вы собираетесь в скором времени совершить самоубийство, а комп отдаете родственникам, то лучше воспользуйтесь стандартным виндовым способом – «Установка и удаление программ».
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *-uninstall*

-windowed
Игра стартует в оконном режиме. Эффект тот же, что и от ALT+ENTER и кнопочки в верхнем правом углу. Потом пожете стандартным образом вернуться в полноэкранный режим.
Пример: "*C:\Program Files\Guild Wars\gw.exe*" *–windowed*

Ролевая система

Ролевая система в GW довольно проста:

- Все строится на скиллах. Их много. Одновременно персонаж может использовать не более восьми из всего разнообразия. Скиллы не прокачиваются. Достали нужный – и будете распоряжаться им до конца жизни, ни лучше, ни хуже его не сделаешь. Скиллы разделяются по профессиям и атрибутам.
- 6 профессий *базовой версии* – Воин, Элементалист, Монк, Некромант, Месмер, Рейнджер (у каждого около 100 скиллов), а также две профессии из аддона ***Factions***: Ассассин и Ритуалист (у каждого около 75 скиллов)
- Каждый герой имеет **2** профессии. От первой он получает скиллы, *все* атрибуты, армор, руны и количество маны, от второй – только скиллы и все атрибуты *кроме главного*.
- «Прокачиваются» герои только в одном направлении – развивают атрибуты, причем в городах их можно *перераспределять*. Все скиллы привязаны к атрибутам, чем больше поинтов вложено в данный атрибут, тем эффективнее будут висящие на нем скиллы.
- При повышении уровня герой получает несколько очков атрибутов, прибавку здоровья и один скилл-поинт.
- Герой рождается с одной профессией, в нубленде он получает вторую, а в пустыне (*Crystal Desert*, ***Prophecies***) он может ее сменить (для каждой новой профессии нужно выполнить соответствующий квест - *'s Path. При возвращении старой профы (смена профессии на старую) прежние скиллы восстанавливаются).
  В ***Factions*** персонаж может менять вторичные профессии в уголке *Senji's Corner*, что недалеко от The Marketplace (идите по миссиям и главным квестам, и очень скоро вы туда доберетесь).
  Это интересно: *На ПвП-островах Battle Isles иногда можно встретить персонажей с одной профиссией. Это ПвП-чары, хозяева которых пользуются только первичной профессией. Однако делать так все же не рекомендуется – в бою враг будет ожидать от вас в два раза меньше каверз, и будет знать, что вы не способны ни на что, кроме способностей вашей единственной профессии. Также можно регулировать приоритет вашего выцеливания: например, поставив элементалисту второй профой месмера (E/Me), вас убьют скорее всего чуть быстрее, чем E/W или просто E.*

Таким образом, ролевая система ГВ очень гибка. За всю игру вы делаете *только один выбор* – первичная профессия. Ну, еще имя, рост, внешность. Все остальное можно поменять.

Профессии

Воин (Warrior, "W").
Естественно, прирожденный (и единственный) танк. Носит самую тяжелую броню. Его задача – держать удар, отвлекать на себя внимание монстров, пока их методично расстреливают элементалисты. Воин – единственный в игре, у которого кроме энергии есть еще один источник оплаты умений – адреналин. На адреналиновые скиллы не тратится энергия. Сначала их использовать нельзя – они затемнены. По мере того, как вы попадаете по противнику, адреналин растет и умения начинают заполняться. "Заряженное" умение можно использовать. Но торопитесь, через некоторое время адреналин исчезнет и его придется копить снова. Адреналин играет значительную роль, ведь у воина меньше всего энергии в игре – 20, и она не увеличивается броней. В целом, воин - самая простая и самая распространенная профессия в игре, и как следствие – ему труднее всего найти партию. В ПвП их обычно используют 2 (команда в 8 человек), а в ПвЕ – 2-4, но это зависит от лидера группы и от других условий.

Strength (главный атрибут) – каждый уровень атрибута увеличивает игнорирование брони (Armor Penetration) на 1%, что позволяет воину наносить больше повреждений и скиллами, и обычными атаками. Также на силу завязаны многие умения.

Swordsmanship – владение мечами. Увеличивает урон от атак мечами и эффективность повязанных на нем скиллов. Большинство умений имеют какой-нибудь дополнительный эффект. Перезарядка (время между ударами) – 1.33 сек. Урон – 15-22. Таким образом, среднее повреждение в секунду – 13.9.

Axe Mastery – владение топорами. Усиливает атаки топорами и урон от скиллов. Умения в основном наносят прямой урон и травмы. Перезарядка 1.33 сек. Урон – 6-28. Среднее повреждение в секунду – 15.

Hammer Mastery – молоты. У них самый высокий урон и самая низкая скорость атаки. Многие "молотильные" умения сбивают противника с ног, прерывая заклинания и скиллы – очень полезный эффект. Перезарядка – 1.75 сек. Урон – 19-35. Среднее повреждение в секунду – 15.4.

Tactics – тактика, повышает эффективность некоторых умений.

Комбинации профессий *(здесь и далее – описываю только те комбинации, которые кажутся мне жизнеспособными и актуальными)*:
W/N – наиболее разумный вариант. Использует Life Siphon и Life Transfer (дают дегенерацию здоровья врагу и регенерацию вам) для перекачки здоровья, и дополнительно различные вампирские удары.
W/E – может использовать скиллы элементалиста для повышения урона (Fire/Air) или для защиты (Earth).
W/Mo – самая распространенная комбинация, хотя большого смысла я в этом не вижу: для полноценного лечения у воина слишком мало энергии, а для мелкого самолечения в бою у него есть Healing Signet, и, если вы W/N, то вампирство. Полезны также некоторые монковские баффы.
W/Me – убийца магов. Есть смысл в перекачке энергии и усложнении каста.

Элементалист (Elementalist, "E").
Dammage Dealer, DD, Nuker, Spiker – это все он. Магия Элементов – его стихия. Самый высокий урон в игре – у него. Хотите, чтобы враги умирали от двух-трех ваших ударов? Берите Эле. У него больше всех энергии, но и тратит он ее быстрее всех.

Energy Storage (главный атрибут) – увеличивает максимальное количество энергии героя. От него зависят скиллы, направленные на восстановление энергии.

Fire Magic – магия Огня. Чистое разрушение. Огонь наносит больше всего повреждений и повсеместно используется в ПвЕ, хотя в ПвП обычно отдается предпочтение Воздуху.

Air Magic – магия Воздуха. Популярна в ПвП из-за того что имеет полезнейшее свойство Armor Penetration. То есть для определенного процента повреждения (25%) не делается скидка на броню – за счет этого урон выходит заметно больше, особенно против воинов. Кроме того, есть другие полезные эффекты: сбивание с ног *(Gale, Thunderstorm…)*, ускорение *(Windborn Speed)* и т.д.

Water Magic – магия Воды. Специализируется на замедлении противника, кроме того, имеются неплохие защитные заклятья.

Earth Magic – магия Земли. Специализация – защита, однако имеются и неплохие атакующие заклинания, особенно с эффектом сбивания с ног.

Комбинации профессий:
E/Me – самый часто встречающийся и лучший на мой взгляд вариант для чистого DD. Месмерская часть помогает восстанавливать энергию, высасывая ее из врагов.
E/Mo – способен играть роль запасного целителя в партии, может выступать и в роле основного (хотя, на мой взгляд, не самый лучший вариант: он делает это примерно в два раза хуже первичного монка из-за отсутствия атрибута Divine Favor. Хотя, некоторый смысл есть в конспирации – в ПвП первый кандидат на убийство – монк. А вот protector из него намного лучше). Кроме того, смитер (ПвП).

Монк (Monk, "Mo").

Без него не обходится ни одна группа. Это самая востребованная профессия, долго искать партию вам не придется (хотя, бывает и переизбыток монков, но нечасто). Для группы из 8-ми человек требуется 2-3 монка (обычно в ПвЕ 2, в ПвП – 3). Монки бывают протекторные (накладывают защитные баффы) и целительные (соответственно, лечат). Многие считают, что играть за монка скучно, но это не так – попробуйте и убедитесь сами! **J**

Divine Favor (главный атрибут) – За каждое очко при накладывании заклинаний на союзников дополнительно лечит их на 3 hp. От него зависят некоторые целебные скиллы и скиллы отвечающие за усиление лечения.

Healing Prayers – собственно, лечение. Хилерам естественно качать на максимум (если они – не бунпроты – см. ниже).

Protection Prayers – защитная школа. Соответственно, для протекторов и бунпротов.

Smithing Prayers – монки тоже умеют драться (**J**). Для E/Mo – смитеров (подробнее смотри раздел ПвП), соло-монков и монков-извращенцев (**J J**).

Комбинации профессий:
Mo/N – наш выбор! Такой монк *никогда* не будет сидеть без маны. Элитный скилл Offering of Blood позволяет получить кучу энергии за счет жертвы небольшого количества HP. 50% грамотных монков постоянно держат эту элитку у себя в скиллбаре (а другие 50% используют следующий вариант **J**).
Mo/Me – тоже ориентирован на быструю добычу энергии. Высасывание маны – Energy Drain & Tap, Channeling… Плюсы– вредит врагу, минусы – нужен враг **J J**
Mo/W – лучший соло-монк, в основном за счет скилла Bonetti's Defence. Самолечение + возвращение вреда + получение энергии – такому все нипочем.
Mo/E – часто его берут те, кому скучно лечить :)). Глупо – если так, то становитесь элементалистом. Однако он может ставить варды – неплохой плюс.

Некромант (Necromancer, "N").

Эти парни круче всего танцуют %)). Нынче в ПвЕ правят бал именно некросы, а именно два их вида: MM и SS. MM – Minion Master – поднимают толпы нежити. С приходом дополнения жизнь их сильно улучшилась, в особенности благодаря голему (*Animate Flesh Golem*). Этот элитный высокоуровневый парень может даже с успехом заменять танка-

человека. SS-nuker, как его сейчас называют, строит всю свою деятельность на элитке *Spitefull Spirit*, и по DPS чаще всего делает нюкера-эля. В остальном, специализируются на хексах (проклятия, яды, debuff). Могут поднимать нежить. Многие их скиллы требуют жертвы части HP. Может ставить колодцы (Weels) – вредят врагам и помогают своим в определенном радиусе (похожи на варды элементалиста). На мой взгляд, самые стильные перцы. Наверное поэтому их так много…

Soul Reaping (главный атрибут) – за каждое очко вы получаете 1 единицу энергии когда рядом кто-то умирает. Скиллов на нем не висит.

Curses – яды, яды и еще раз яды. Царство хексов. Затравим до смерти! SS родом именно отсюда.

Blood Magic – Магия Крови. Сплошной вампиризм. Однако, в отличие от *Curses*, здесь есть много другого интересного. Почти все скиллы требуют жертвы здоровья.

Death Magic – Магия Смерти. Вызов миньонов, Direct Dammage, почти нет хексов.

Комбинации профессий:
N/Me – очень вредный чел. Сочетает хексы месмера и некра, что рождает прикольные комбинации. Идеал SS-варианта, Arcane Echo позволяет нюкать в два раза чаще.
N/Mo – некромонк, пародия на святого брата %) Регенерит много маны за убийства вокруг и может неплохо лечить. *Heal Area* помогает держать миньонов в более-менее живом состоянии, а *Healing Breezee* – нейтрализовать сакрифайс и не отвлекать монка по пустякас.

Рейнджер (Ranger, “R”).

Стрелки из лука. Могут интерраптить (прерывать колдовство) одновременно с атакой. Водят за собой зверушку (Pet). Имеют самый дальний радиус атаки. Но вообще-то за редким исключением довольно бесполезный класс **L**

Expertise (Главный атрибут) – каждый пункт уменьшает энергетическую стоимость всех ваших скиллов на 4% за пункт. Также влияет на некоторые стрелковые и защитные умения.

Beast Mastery – умение общаться со зверушками. Усиливает их атаки, лечение и т.д. Также влияет на некоторые скиллы хозяина. Почти никто это не качает из-за малой эффективности петов.

Wilderness Survival – усиливает многие защитные скиллы, некоторые скиллы стрельбы и спиритов (похоже на wheels и wards, но влияют на всех в пределах действия (который, кстати, намного больше чем у колодцев и вардов), и которых можно убить).

Marksmanship – главный скилл лучника. Влияет на урон от луков и скиллы атаки. Эти умения часто имеют interrupt-эффект/отравляют/замедляют. Перезарядка луков – 2-2.7 секунды. Урон – 15-28. Время полета стрелы – 0.5-1 секунда. Радиус – 55-85, где 55 – радиус круга радара ;)
(Подробнее см. таблицу луков здесь: http://www.guildwarsguru.com/content/missile-weapon-properties-id1092.php).

Комбинации профессий:
По сути, все комбинации рейнджера одинаково бесполезны. Выделяется только **R/Me** для специальных “рейнджерских” билдов ПвП и **R/E**, как наносящие самый высокий дамаг (к сожалению, только из рейнджеров).

Месмер (Mesmer, “Me”).

Самый-самый вредный класс. В ПвП месмеров часто убивают даже вперед монков, настолько их все ненавидят. А все дело в том, что месмер может испортить жизнь любому классу, особенно магическим (а это 4 из 6). Если на вас висит грамотный месмер, то вы *никогда* ничего не сколдуете. Он выпивает ману, ставит блоки, повреждающие за каждое произнесенное заклинание, замедляет… В-общем, сущий дьявол :))

Fast Casting (главный атрибут) – каждый пункт немного ускоряет произнесение заклинаний. На нем висит элитная мантра, ускоряющая произнесение заклинаний в два раза на 5-17 секунд.

Domination Magic – полезные хексы, Direct Dammage, снятие с врага баффов (энчантов).

Illusion Magic – DoT'ы (повреждение со временем) и кратковременные баффы/дебаффы.

Inspiration Magic – заклинания вытягивания энергии, мантры (мгновенные самобаффы) и защитные заклинания.

Комбинации профессий:

Me/Mo – лучший реззер (воскрешатель) в игре. С раскачанным *Fast Casting* он поднимает павших обычным заклинанием почти так же быстро, как и одноразовым *Resurrection Signet*'ом.

Me/N – то же, что и **N/Me**, только не получает энергию за чужие смерти и быстрее колдует (что часто предпочтительнее).

Ритуалист (Ritualist, сокращенно "Rt").

По-русски его можно обзывать шаманом. Действительно, его специализация – вызов духов, небольшое лечение, раздача союзникам *магического оружия*, а так же подъем *мощей предков*. Что бы про ритуалиста не говорили, главная его сила все же в спиритах (духах). Он не устанавливает с ними природную связь, как рейнджер, он заклинает их и принуждает повиноваться.

Самый сильный билд в текущем метагейме – так называемый Ритуал Лорд (в честь элитки Ritual Lord). Вот он:

16 Spawning Power (12 + 1 + 3)
13 Communing (12 + 1)
Ritual Lord
Boon of Creation
Shelter
Union
Displacement

На оставшиеся три места претендуют Rez Sig / Flesh of My Flesh, Armor of Unfeeling, Mighty Was Vorizun, Feast of Souls, Signet of Creation, Mantra of Resolve и так далее…
Тактика проста – находится в глубоком тылу, но в пределах действия спиритов и спамить, спамить, спамить их. Ритуал Лорд в разы ускоряет их перезарядку, а Boon of Creation помогает с энергией.
С таким монстром в группе она проживет намного дольше. Превосходная замена монку-протектору.

Spawning Power (главный артибут) – Увеличивает здоровье ваших спиритов и – внимание! – анимированных существ на 4%. Т.е. теперь, если вы хотите играть суммонером нечисти, имеет смысл брать первой профой не некроманта, а ритуалиста. На нем также висят такие важные скиллы, как *Ритуал Лорд* и *Boon of Creation*. Именно поэтому spawning power, в отличие от большинства других главных атрибутов, имеет смысл раскручивать до 16-ти.

Channeling Magic – заклинания прямого урона (весма неплохого, кстати, урона!) и манипулирования энергией.

Restoration Magic – заклинания лечения (тоже, кстати, весьма неслабого), защиты и вампиризма.

Communing – собственно, спириты. Наше все. Они и лечат, и стреляют, и к земле прижимают, и защищают, и встают на пути врага непреодолимой стеной. Этакие прозрачные стационарные турели.

Комбинации профессий:

Rt/Mo – популярный, но довольно странный выбор. У ритуалиста есть и свое лечение, и своя защита, и свое воскрешение. Какой смысл? Видимо, по привычке с prophesies...
Rt/N – как уже говорилось выше, неплохой суммонер. Суммонит, конечно, некромантскими скиллами, а ритуалистские оказывают нехилую в этом поддержку.
Rt/Me – выбор для ПвП. *Mantra of Resolve* часто просто жизненно необходима – спириты ведь кастуются доооолго…

Ассассин (Assassin, сокращенно "A").
Поборники сурового клана наемных убийц Канты, на деле – лишь худенькие юноша или девушка болезненного вида. Но, как всегда, именно за такой внешностью обычно скрывается наибольшая опасность. Мизерные базовые повреждения и уязвимость компенсируются повышенной вероятностью нанесения критического удара, множественными кондишнами (conditions), весьма интересными хексами и мощнейшими комбо-ударами. Единственные в игре, которые носят двойное оружие – Dual Daggers, которыми частенько бьют сразу с двух рук. 1 на 1 могут победить практически любого.

Critical Strikes (главный атрибут) – Увеличивают шанс нанести критический удар и возврат энергии за каждый. Отвечает за несколько довольно интересных скиллов.

Dagger Mastery – владение кинжалами. Увеличивает повреждение от простых, критических ударов и скиллов, а также вероятность нанесения двойного (с обеих рук) удара. Отвечает за кинжальные атаки.

Deadly Arts – умения вредить врагам. Хексы, кондишны и прочая муть.

Shadow Arts – скиллы *shadow step* (близкодействующая телепортация, обычно ко врагу или союзнику), ускорения и уклонения.

Комбинации профессий:
A/E – частенько используется топовыми гильдиями в ГвГ. Причем действует автономно – охраняет свою или атакует чужую базу. Или таскает флаг.
A/W – имхо, самый сильный вариант в ПвЕ. В ГВ лишь ассассин и воин – персонажи ближнего боя, и у них у обоих найдется немало соответствующих скиллов (например, воину пригодятся *shadow step*'ы, а ассасину – *stance*'ы. Конечно, это лишь примеры. Комбинаций – море).

Интерфейс

Интерфейс ГВ – самый удобный из всех интерфейсов MMORPG (ИМХО **J**):

- Интерфейс *перенастраиваемый*, т.е. вы можете по-своему разместить панельки и кнопки (F11 > "Setup Interface" > "Customize Layout").
- У вас есть возможность назначить клавиши (F11 > "Control Setup"). Кстати, поставив там флажок "Double Click To Do It" вам придется щелкать на цели два раза. Неудобно для ПвЕ, зато удобно для ПвП (в плане выбора цели).
- На карте можно рисовать.
- Зажав "Ctrl" и щелкнув куда-нибудь, ваш чар автоматически что-нибудь скажет. Например, на врага – "I'm attacking ***!" (при этом сопартийцы смогут выбрать вашу цель, нажав "T", а рядом с вашим именем в окне партии возникнет значок прицела), на полоску здоровье – "My health is *** of ***!" и т.д.

Несколько советы для более эффективного управления:

- Поставьте галку *Double Click To Do It* в разделе настройки интерфейса. Придется немного попривыкать к такой системе, но зато в плане выбора цели, особенно в ПвП, это намного удобнее.

- Если вы монк, смотрите не только в окно партии. К примеру, если рейнджер бежит вперед выманивать толпу сильных мобов – неплохо было бы кинуть на него *Protective Spirit*, и так далее.
- Хороший скилл-менеджмент – залог успеха. Как показывает практика, только 1-4 скиллы лежат в эргономичной близости от ваших пальцев. И если до 5-6 еще можно кое-как дотянуться, то 7-8 лежат вне зоны досягаемости. Непорядок. Смело переназначаем их в настройках. Если вы – счастливый обладатель многокнопочной мыши, то решение напрашивается. Если же нет – не беда. К примеру, восьмерку можно назначить на *Shift* или *Caps Lock*, а семерку – на *V*. Так же можно поступить и с 5-6. Кнопку активации *TeamSpeak*, кстати, можно назначить на среднюю кнопку мышки, то бишь *колесико*.

Игровая механика

Здесь – некоторые общие аспекты игровой механики.
Этот раздел своим появлением полностью обязан **Spider**'*у, который перевел его с английского GW Wiki для сайта* www.guild-wars.ru. *ОГРОМНОЕ ему спасибо!*

Health (Здоровье).

Здоровье, красная полоска в интерфейсе, представляет собой жизненную силу персонажа (обычно называемую "очками жизни" (hit points - HP). Персонаж умирает при достижении 0 очков здоровья.
Все персонажи начинают игру с 100 здоровья и получают 20 HP каждый уровень. На 20 уровне максимальный объем здоровья равен 480. Некоторые предметы повышают максимальное здоровье - Runes of Vigor, оружие с приставкой "hale" или "fortitude" на конце. Временно максимальное здоровье повышается с помощью заклинаний (например: *Vital Blessing* или *Endure Pain*).

- **Регенерация/дегенерация здоровья**.
  Скорость регенерации/дегенерации представлена в виде маленьких стрелок или "очков" на полоске здоровья. Каждое очко означает, что восстанавливается 2 HP каждую секунду (стрелки показывают направо) или потеря такого же кол-ва здоровья (стрелки показывают налево). Максимальная регенерация/дегенерация равна 10.
- **Естественная регенерация здоровья**.
  Если персонаж имеет неполное здоровье, не атакует и он не терял здоровье некоторое время, то этот персонаж медленно начинает приобретать регенерацию здоровья. Естественная регенерация прекращается (и обнуляется), если персонаж набрал полное здоровье или потерял часть.
  Через 5 секунд - регенерация здоровья 1.
  Через 7 секунд - регенерация здоровья 2.
  Через 9 секунд - регенерация здоровья 3.
  Через 11 секунд - регенерация здоровья 4.
  Через 13 секунд - регенерация здоровья 5.
  Через 15 секунд - регенерация здоровья 6.
  Через 17 секунд - регенерация здоровья 7 до полного восстановления.
- **Максимальная регенерация/дегенерация здоровья**.
  Максимальная регенерация или дегенерация ограничена 10 очками. Пример: персонаж одновременно отравлен и горит - он должен иметь дегенерацию -11, но из-за ограничения дегенерация равна -10. Если после этого на персонажа накладывают *Healing Breeze*, заклинание, дающее +3 регенерации здоровья, то общая дегенерация будет равна -8 (а не -7, т.к. ограничение не изменяет эффект состояний на

персонаже). В данном случае -1 очко является "скрытым" и не влияет на здоровье, но действует при уменьшении эффекта регенерации. Следует заметить, что большое количество одновременно наложенных Хексов и состояний вызывают такую большую дегенерацию, что небольшая регенерация никак не повлияет на здоровье.

Energy (Мана).

Энергия (Energy), представленная в виде синей полоски, является основной внутренней силой персонажа; известна под названиями "мана" и "магическая сила" в большинстве игр. Потребляется при использовании большинства умений.

- **Объем энергии**.
  Все персонажи обладают запасом энергии = 20. Это кол-во не увеличивается с уровнем, но его можно повысить с помощью различного оружия и брони. Элементалисты также повышают запас энергии, прокачивая классовую атрибуту Energy Storage. Некоторые заклинания Элементалистов вызывают усталость (exhaustion), которое временно снижает максимальный объем энергии.
- **Регенерация/дегенерация энергии**.
  Как и здоровье, энергия может регенерировать (или дегенерировать); это представлено в виде маленьких стрелок на полоске энергии. Каждое очко означает, что восстанавливается 1 единица энергии каждые 3 секунды (стрелки показывают направо) или потеря такого же кол-ва энергии (стрелки показывают налево). Максимальная Регенерация/Дегенерация равна 10.
  В отличие от здоровья, энергия регенерирует прямо во время боя. Воины получают "естественную" регенерацию энергии +2, ренжеры дополнительно +1 от большинства их наборов брони, 4 магических профессии (Месмер, Некромант, Элементалист и Монк) обладают +2 к "натуральному" восстановлению. Таким образом, маги обычно имеют регенерацию +4, Ренжеры +3 и Воины +2.

  Определенные заклятья (являющиеся уникальными для Монка) требуют для поддержания дегенерацию энергии, обычно называемую "стоимостью содержания". Некоторые вещи имеют бонусы энергии, но также и ее дегенерацию.

Adrenaline (Адреналин).

Адреналин, как много в этом слове... Лишь Воины пользуются этой замечательной вещью, что делает ее поистине уникальной. Адреналин позволяет забыть про Энергию .Этот Воинский гормон (основной гормон мозгового вещества надпочечников) вырабатывается во время битвы: бьет Воин кого-то, или же сам получает повреждения. Главное здесь - не упустить "момент битвы": вы теряете весь адреналин, если не атакуете и не получаете урона в течении 20 секунд. На этом гормоне работает большинство воинских атак, а также многие умения профессии Воин.

- **Очки адреналина. Их добыча и потеря.**
  За каждый (удачный) удар Воин получает 25 "очков" адреналина. Для использования разных умений необходимо разное количество очков: от 80 (Cleave, Battle Rage) до 240 (Backbreaker, Final Thrust). Вот полный список:

  80 *Cleave, Battle Rage, Rush, Riposte, "Fear Me!", "Watch Yourself!"*
  100 *Sever Artery, Counter Blow*
  120 *Penetrating Blow*
  140 *Disrupting Chop, Heavy Blow, Staggering Blow, Hammer Bash*
  160 *Eviscerate, Axe Rake, Dismember, Mighty Blow, Devastating Hammer, Defy Pain, Gash*
  200 *Axe Twist, Executioner's Strike, Earth Shaker, Galrath Slash, Bonetti's Defense*
  220 *Skull Crack*
  240 *Backbreaker, Final Thrust*

Т. к. очки получается не только за попадания по противнику, но и за потерю здоровья (деген не считается), обычно после трех ударов адреналина зарабатывается около 80. Все зависит от скорости атаки воина и противника (или противников).

- Умение Месмера *Soothing Images* полностью останавливает получение адреналина. Очень неприятное проклятье для Воина, зачастую так же неприятно, как состояние Blind (Слепота - 90% шанс промаха). *Sympathetic Visage* вызывает *полную* потерю адреналина при атаке по зачарованной этим умением цели. Еще одно проклятье, способное вызвать головную боль.
- При использовании адреналинового умения ВСЕ ваши умения адреналиновой группы теряют 25 очков адреналина. Они восстановятся при удачной атаке, но промах повлияет на остальные умения не лучшим образом...
- Некоторые умения Воина предполагают полную потерю адреналина - *Hammer Bash*, *Heavy Blow*, *Wild Blow*, *Final Thrust*.

Expirience points (Опыт).

Очки опыта (Experience points) - главная награда за квесты, миссии, убийство монстров PvE и игроков в PvP. Эти очки символизируют опытность (и силу) персонажа, которые он приобретает, путешествуя. После получения определенного количества опыта происходит повышение уровня персонажа, и он может улучшить свои навыки в выбранной профессии.

Чтобы узнать текущее кол-во опыта, достаточно нажать "H" во время игры. Общее кол-во очков опыта, набранных за все время игры, показано на горизонтальной полоске. Если навести мышкой на эту полоску, можно увидеть опыт, необходимый для получения уровня или очка умений (skill point).
Очки опыта часто называют сокращенно XP (eXPerience).

Опыт за убийство противников.
Противниками могут быть монстры в игровых зонах или другие игроки в зона PvP/GvG. Все живые члены команды получают опыт при убийстве противника. Кол-во опыта варьируется: существует зависимость от уровня противника и игрока. Вот формула, используемая в игре:
[100 + 16 * (уровень противника - уровень игрока) + 4 * (уровень противника - уровень игрока)/|уровень противника - уровень игрока|] / Количество союзников.

Другими словами:
Базовое XP за убийство врага - 100. Если игрок выше монстра по уровню, отнимаем 4, если ниже, добавляем 4, если уровни равны - не добавляем ничего.
Если игрок выше монстра по уровню, отнимаем 16 * разницу в уровнях, если враг выше, добавляем то же кол-во, если равны, не добавляем ничего.
Сумму первых трех шагов делим на кол-во живых членов команды (включая подручных - henchmen).
Для каждого члена команды производятся индивидуальные вычисления.

Пример: Герои 17 и 20 уровней путешествую вместе. Они убивают монстра 18 уровня.
Опыт, который получит персонаж 17 уровня:
(100 + 4 + 16 x (18-17)) / 2 = 60 XP
Опыт, который получит персонаж 20 уровня:
(100 - 4 - 16 x (20-18)) / 2 = 32 XP
Так математически выражается следующее: если опытный игрок убивает "легкого" монстра, он учится на этом гораздо меньше, чем на убийстве "сложного" противника. Также существует лимит опыта с одного монстра (не включая бонусы особых свитков - Scroll of Berserker's Insight и т.д.). Этот лимит зависит от уровня.
Примечание: Расчет производится только для живых персонажей поблизости от места убийства монстра. Если игрок отстанет от группы, он не будет получать опыт.

Опыт за квесты и миссии.

Кол-во XP за квест можно посмотреть в диалоговом окне принятия задания и в записной книжке "L" (после принятия). Награда за миссию всегда равна 1000 XP за основное задание и еще 1000 за бонус. XP за квесты и миссии не разделяется между членами команды. Награда за квест может варьироваться от 100 XP (в начальных зонах) до 50000 XP за самые сложные задания.

Conditions (Состояния).

- **Bleeding** - Кровотечение. Персонаж получает -3 к регенерации здоровья.
- **Blind –** Слепота. Персонаж получает 90% шанс промазать в рукопашной, при стрельбе из лука или промазать магическими зарядами.
- **Crippled –** Хромота. Скорость передвижения персонажа уменьшается на 50%.
- **Dazed –** Ошеломление. Ошеломленный персонаж тратит в 3 раза больше времени на произношение заклинаний. При получении любых повреждений состояние снимается.
- **Deep Wound** - Глубокая рана. Максимальный запас здоровья персонажа и эффект от лечения уменьшается на 20%.
- **Disease –** Болезнь. Персонаж получает -4 к регенерации здоровья. Больной заражает других персонажей или монстров того же вида, находящихся рядом. Больной заражает как врагов, так и союзников.
- **"On Fire" –** Горение. Горящая цель получает -7 к регенерации здоровья.
- **Poison –** Отравление. Персонаж получает -4 к регенерации здоровья.
- **Weakness –** Слабость. Ослабленные персонажи наносят примерно на 50% меньше повреждений.

Death Penalty (Эффект смерти).

- Пенальти за смерть уменьшает максимальные значения Здоровья и Энергии на значение пенальти. Скажем, при пенальти за смерть -30% максимальный запас энергии уменьшится с 20 единиц энергии до 14 энергии (=20-20*30%)). Пенальти за смерть не может превысить -60%.
- Каждая смерть вашего персонажа добавляет -15% к вашему пенальти за смерть.
- В PvP ваше пенальти за смерть уменьшается на 2% за каждого противника, убитого вами или членами вашей команды. В PvE, скорость уменьшения пенальти за смерть зависит от получаемого вами Опыта (но особо на это рассчитывать не стоит, на данный момент хорошо если 15% от одной смерти к концу миссии скинется). В случае, если ваше пенальти за смерть достигло максимального порога -60%, вас не будут автоматически возрождать алтари в PvP миссиях.
  В случае получения бонуса к морали, этот бонус уменьшит пенальти за смерть. Скажем, при наличии Пенальти за смерть -30% и получения бонуса к морали +10%, в результате пенальти за смерть уменьшится до -20%.

Morale Boost (Бонус морали).

Бонус морали увеличивает максимальные значения Здоровья и Энергии на количество этого самого бонуса. Максимальное значение +10%.

- В случае получения пенальти за смерть, в первую очередь вычитается бонус от морали, и только потом вы получаете пенальти. Скажем, если у вас был бонус за высокую мораль 10%, то при вашей смерти у вас будет 10% мораль-15% за смерть = -5% пенальти за смерть (бонус за мораль будет потерян).
- Получить бонус за мораль можно за убийство боссов в PvE миссиях. В PvP миссиях бонус можно получить за убийство вражеского Героя (10%), за удержание флага над фортом в Guild vs Guild миссии (10%).

Exhaustion (Усталость).

При произношении каждого заклинания, вызывающего усталость, максимальный запас энергии уменьшается на 10 (эффект от нескольких заклинаний складывается). При этом часть полоски энергии затемняется серым цветом. Это затемнение восстанавливается с постоянной скоростью 1 единица максимального запаса в 3 секунды (то есть, эффект от произношения одного заклинания, вызывающего истощение, исчезнет через 30 секунд, 2 заклинания - 60 секунд и так далее).

Drop rate (частота выпадения предметов).

Существуют две стороны понимания частоты выпадения в GW:

Как часто определенная вещь выпадает?

Какие вещи выпадают из определенных существ, какова частота выпадения каждой из них? Изучение этого вопроса основывается прежде всего на практике фарминга (farming) - путешествия в оптимальном составе в некоторые области с целью получить как можно больше золота и вещей. Успешный фарминг основан не только на лучшем билде (build) персонажа, но и на убийстве "правильных" монстров, из которых максимально часто падает желаемое.

Простой пример - фарминг Эктоплазмы (Экто). Большинство охотников убивают Smite Crawlers, хотя статистические данные показывают, что из Bladed Aatxe Экто выпадает в 2 раза чаще.

Специфика определения частоты выпадения в игре неизвестна. Разработчики не распространяют никаких данных по монстрам или вещам. Однако, базовые данные возможно собрать для каждого конкретного монстра, чтобы потом составить приблизительную статистику выпадения вещей.

Типы выпадающих вещей.

- Существуют несколько типов вещей, которые остаются после убийства монстров:
- **Золото (Gold):** Количество зависит скорее от уровня монстра, чем от его типа. Чем больше уровень, тем больше денег. В местах вроде Fissure of Woe кол-во золота, выпадающего с каждого монстра, колеблется от 98 до 128 монет. Для большинства существ шанс выпадения именно золота - от 25% до 30%.
- **Вещи для ношения (Equippable Items):** Оружие, щиты, предметы концентрации (focus items - их носят в левой руке). Для различных видов существ (либо областей) характерны разные типы выпадающих вещей (Shadow Bow в Fissure of Woe, Summit Axe в Shiverpeaks). Стоит отметить, что монстры обычно "роняют" предметы своей профессии. Например, Smite Crawler оставляют после себя Holy Rod и Smiting Stave, а из Shadow Beast выпадают Grim Cesta и Deadly Cesta.
- **Броня для переработки (Salvage Armor):** Более развитые в технологическом плане существа "роняют" броню, из которой можно добыть материалы или Руны. Например, White Mantle, Charr и Ettin. Если теоретически из существа может выпасть броня, она выпадает с очень большой вероятностью. Выпадает любой тип брони, носимый данным видом существ (пример: White Mantle Abbot может "уронить" Knight's Armor). Исключениями являются Shadow Army и Skeleton Army.
- **Материалы (Crafting Material):** Существа, из которых не падает броня, оставляют после смерти материалы для брони, оружия и т.д. Большинство выпадающим материалов - обычные, но существует небольшой шанс, что выпадет редкий материал. Этот шанс увеличивается с уровнем существа. Некоторые группы монстров "роняют" как материалы, так и броню. К ним можно отнести Avicara и Undead на территории Kryta.
- **Вещи для Коллекторов (Collectable Drops):** Почти все существа в игре могут оставить после себя "коллекторские" предметы. Например, Mursaat Token, Hardened Hump и Charr Carving. Примерная вероятность выпадения подобной вещи - 20%. К

существам, из которых не падают вещи для колекторов, относятся Ancient Skale и Doubter's Dryder.

- **Шкуры (Hides):** Некоторые расы монстров "роняют" шкуры. Они отличаются от брони для переработки и "коллекторских" вещей. Шкуры в большом количестве помещаются в один слот инвентаря, как и вещи для коллекторов. Из Charr, например, выпадают Charr Carving, Stalker Armor и Charr Hide.
- **Ключи (Keys):** У каждого существа есть незначительный шанс "уронить" ключ. Этот ключ принадлежит к той местности, где обитает существо. Из Banshee в Fissure of Woe падает Phantom Key, потому что эти монстры родом из Underworld.
- **Краски (Dyes):** Из любого существа может выпасть краска. Шанс выпадения зависит от цвета краски - черная очень редка, тогда как оранжевая падает постоянно.
- **Ничего:** Есть шанс, что не выпадет ничего. Вероятность этого понижается с продвижением игрока в каждой зоне PvE.

Гильдии

Гильдии – ГВшное название кланов.

- Для образования гильдии в любом городе подойдите к NPC с именем “*** [Guild Registrer]”, заплатите немного золота, введите название и наслаждайтесь!
- У каждого мембера гильдии развивается за спиной фирменный раскрашенный плащ. Чтобы его выбрать поговорите с NPC “*** [Guild Emblemer]”.
- Чтобы пригласить людей в вашу гильдию нажмите “G” и введите ник игрока в полоску “Invitations”. Это будет стоить вам небольших денег.
- Для выхода из гильдии нажмите в окне Guild на свою иконку и выберите пункт “Leave”.
- Чтобы повысить кого-то до офицера, нажмите на его иконке и выберите пункт “Promote to an officer”. Если вы хотите назначить его лидером вместо себя выберите “Designate as guild leader” (типа того, точно не помню).
- В окне гильдии показывается, как долго мембер не заходил в игру.
- Чтобы кикнуть мембера, нажмите на его иконке и выберите “Kick”
- Офицеры и глава гильдии могут вводить текстовое сообщение – в поле announcements. Оно будет показано каждому мемберу при входе.
- Для того чтобы проводить GvG, гильдия должна иметь Guild Hall. Чтобы создать Guild Hall, гильдия должна иметь итем Celestal Sigil. Они покупаются у “Sigil Trader” (можно найти например в томбе) или подбираются из сундука при победе в Hall of Heroes.
- При выборе Guild Hall’а руководствуйтесь не столько красотой самого холла, сколько легкостью обороны и распространенностью (чем реже встречается данный ГХ тем больше шанс сбить противника с толку при обороне).
- Есть два типа ГвГ: ranked и unranked.
- За победу в Ranked GvG вы получаете очки рейтинга гильдии и faction. За проигрыш вы теряете очки рейтинга.
- За победу и поражение в Unranked GvG вы не получаете и не теряете ничего. Также в процессе игры вы не получаете faction за убийство.
- Rank вашей гильдии зависит от вашего рейтинга. Гильдия с самым высоким рейтингом имеет 1st rank, гильдии без ГХ не имеют ни рейтинга ни ранка.
- Гильдия, которая только что обзавелась ГХ, имеет рейтинг 1000 и ранк в районе 7000-8000.

Это все. По-моему подробнее рассказать про гильдии невозможно **J**

Шмотки

Что главное для манчкина? Высокий уровень? Нет. Крутые и/или стильные шмотки! Вот тут-то и будет главное разочарование всех манчкинов. В ГВ нет долгой охоты за крутыми шмотками. Все необходимое здесь добывается довольно просто и материально практически все игроки находятся в равных условиях. Но хватит лирики, приступим.

Броня. Делается у NPC по кличке "*** [Armor]". При продвижении по сюжету вам будут становиться доступна все более и более совершенная броня. Оптимально менять ее три (лучше – два, если сможете) раза за игру. Меньше не получится, больше нерационально. В броне из Тирийского нубленда вы сможете легко дойти да Старого Аскалона, в Кантанской вы вряд ли сможете пройти и сам нубленд. Максимальная броня делается в Droknar's Forge и Kaineng Center (а также много где еще, в зависимости от внешнего вида – смотреть на ГилдВики). Выбить броню невозможно (т.е. ту, которую можно надеть), но можно выменять у коллекторов. Коллекторская броня будет без всяких дополнительных свойств, которые есть у покупной (например, бонусы к энергии или броне).
Маленькая деталь - шлем можно *скрыть*, и его не будет видно. Многим (в том числе и мне) так нравится намного больше. Особенно уродские шлемы у воинов. Для скрытия шлема нажмите на кнопку рядом с ним в инвентаре и выберите нужный пункт.

Еще кое-что о броне:
Prophesies (т.е. броня в Тирии):

А) Если вы дошли до локации Beacon's Perch (в горах, после миссии The Frost Gate) и имеете 15-20k в кармане (старый чар или помощь друга **J**) то вы можете прямо сейчас обзавестись максимальной броней. Посмотрите в чат. Видите, несколько людей орут типа "Running to Droknar, 4k each! 2 in Snake, 2 in Rankor"? Присоединяйтесь к ним. Платите деньги когда оговорено. Через полчаса вы будете в Droknar's Forge – крупнейшем городе игры. Здесь вы можете купить материалов и сделать себе вожделенную бронь.

Б) Дрокнарская броня – это не самая крутая бронь в игре. В локации Marhan's Grotto (дойти туда можно из миссии Thunderhead Keep или из Frozen Forest) и The Granite Citadel (на север от Copperhammer Mines или на восток от Deldrimor Warcamp) вы сможете купить другую бронь за бешеные (15k + **куча** обычных ресурсов за *один* кусок) деньги вы сможете купить броню, *слегка* отличающуюся ***по виду*** броню. В каждой из этих локаций (Marhan's Grotto и The Granite Citadel) имеется по 2 (из 4-х возможных) вида брони. Так что, если вы не нашли нужный вид в одной локации, поищите его в другой. То же самое вы сможете сделать в Fissure of Woe за те же 15k и фиссурские ресурсы. Эта броня будет другая (по виду **J**).

Factions (т.е. броня в Канте):

А) Если в Тирии разные виды брони отличались внешним видом (например, воинская *Knight's* от воинской же *Gladiator's*), то в Канте внешний вид зависит исключительно от мастера (NPC у которого вы ее собирали). То есть, теперь та же *Gladiator's* может быть многих видов, не меняя при этом своих свойств.
Отличное решение. Если раньше многие делали себе броню не по потребностям, а по красоте, то теперь в выборе мы свободны.

Б) Если в Тирийских бронях разобраться сможет любой новичок, то в кантанских вы будете путаться как минимум до 20 уровня и еще 10 SP сверху. Прежде чем покупать максимальную броню, сходите на сайт-энциклопедию по ГВ http://gw.gamewikis.org/. Он на английском, но нам нужны только картинки. Идите в раздел Armor, из подраздела *by faction* выберите нужный вам тип – и рассматривайте. Рядом с каждой броней написано, где ее делают и имя NPC.

В) В Канте для каждого вида брони есть свой дорогой 15k-аналог. Посмотреть можно на том же гввики.

Г) В Канте кроме обычной брони есть и *броня фракций* – аналог фиссурской в Тирии. Для того, чтобы ее собрать, нужни специальные *материалы фракции*, которые выменяваются на factions данной фракции. А еще нужно подружиться с этой фракцией, путем выполнения квеста на 10k factions или нахождением в дружественном ей альянсе. Броня Курзиков считается более красивой.

Есть несколько типов брони (для разных классов они различаются):

- Броня, дающая бонусную броню против *элементальных атак* (5-30)
- Броня, дающая бонусную броню против *физических повреждений* (10-30)
- Броня, дающая бонус энергии (2-8)
- Броня, дающая бонус против определенных типов повреждений (15)
- Броня, сокращающая получаемые физические повреждения на определенное число (Knights – у воинов). Заметьте, эффект разных кусков такой брони *не скалдывается* (хотя по идее должен бы), т.е. делать себе более одного куска такой брони совершенно бесполезно.
- Другие виды брони

Количество брони:

- Elementalist/Monk/Mesmer/Necromancer = **60**
- Ranger/Assassin = **70**
- Warrior = **80-85**

Бонус регенерации маны:

- Elementalist/Monk/Mesmer/Necromancer/Assassin = **2** (*Legs* & *Feets*)
- Ranger = **1** (*Legs*)
- Warrior = **0**

Дать однозначный совет по выбору брони трудно, рискну только с монками и воинами. Монкам (некромантам, кстати, тоже) лучше всего делать себе броню на энергиию, монковский *Ascetic* (aka Татушки – в prophesies). Воинам тоже приятно будет носить бонус к энергии (почти в полтора раза, кстати!) под названием *Gladiator's*, за исключением одного куска – перчаток или ботинок – одетого в *Knight's* со вставленным туда *Absorb*'ом.

Руны. Руны – это такие манускрипты, непонятным образом усиливающие ваши параметры. Вставляются в различные фрагменты одежды. *В каждом фрагменте может быть только одна руна. Эффекты рун* ***не складываются****, т.е. поместив в разные куски брони руны одного типа (даже и разного достоинства), вы получите только эффект от максимальной (у всех, даже у* ***Absorb****, хотя на ней этого почему-то не написано).*
Добываются руны из брони монстров (если та белая – там нет ничего, если *голубая* – то минор, если *фиолетовая* – минор или мажор, если *золотая* – мажор или супериор).

Виды рун:

- **Атрибутные руны.** Увеличивают ваши атрибуты. Ценно – старайтесь иметь минорные руны всех используемых атрибутов и супериорные – основного используемого. Все супериорные иметь вредно для здоровья.
- **Vigor.** Увеличивают ваше максимальное здоровье. Очень ценно – любой чар должен пытаться вставить себе супериор вигор. Такие бы еще на ману ^^
- **Absorption.** Сокращают повреждения. оступно только воинам. Для них – предмет первой необходимости. Ставить по максимуму.

Достоинства рун:

- **Minor.** Минорные руны атрибутов прибавляют +1 к этому атрибуту. *Minor Vigor* прибавляет +30hp. *Minor Absorption* сокращает получаемые физические повреждения на 1.

- **Major.** Мажорные руны атрибутов прибавляют +2 к этому атрибуту, но при этом сокращают ваши максимальные hp на 50. *Major Vigor* прибавляет +41hp. *Major Absorption* сокращает получаемые физические повреждения на 2.
- **Superior.** Супериорные руны атрибутов прибавляют +3 к этому атрибуту, но при этом сокращают ваши максимальные hp на 75. *Superior Vigor* прибавляет +50hp. *Superior Absorption* сокращает получаемые физические повреждения на 3.

Оружие. Та вещь, чем персонаж дерется %). У каждого персонажа имеются два слота под оружие – правая и левая рука. Оружие можно *кастомизовать* у NPC "*** [Weapon]", при этом оно будет наносить на 20% больше, но не сможет быть использовано никем кроме вас. Любое сколько-нибудь сильное оружие имеет требования. Но даже если вам не хватает атрибутов, вы можете использовать любое оружие. В ГВ требования относятся только к конкретному свойству – чаще всего урону. При этом остальные свойства работают как обычно. Урон вы тоже будете наносить, но уменьшенный – пока не дорастите нужный атрибут до требуемого значения.

- В правую руку берутся **жезлы** (Wand/Rod/Cesta/Cane/Truncheon), **мечи** (Sword) и **топоры** (Axe).
- В левую руку берутся **щиты** (Shield, Aegis), которые прибавляют до 16-ти armor и **артефакты** (Artifact, Symbol, Item, Idol, Ankh, Grim Cesta, Chalice, Chakram и т.д.), которые дают до 12-ти маны.
- Бывает двуручное оружие: **Посохи** (Staff), **Молоты** (Hammer), **Луки** (Bow) и **Двойные Кинжалы** (Dual Daggers). Посохи обычно имеют суммированный (но меньший) эффект жезла и артефакта и к тому же дают возможность использовать апгрейды.

Врожденные свойства оружия:

- Прибавка энергии (посохи, артефакты – до 12 поинтов).
- Ускорение колдовства (посохи, артефакты, жезлы – в два раза, шанс до 20%).
- Ускорение перезарядки заклинаний (посохи, артефакты, жезлы – в два раза, шанс до 20%).
- Прибавка энергии (дополнительная), с уменьшением регенерации маны (артефакты - +15 энергии, -1 скорость регенерации).
- Бонусные повреждения при условиях (до 20% - при здоровье меньше/больше 50%, в stance, под заклятьем (enchantment) или хексом. Может что-то забыл))).

В любое оружие кроме жезлов и артефактов можно вставить 2 апгрейда, но разных видов (верхних и нижних). Например, для меча это Sword Hilt'ы и Sword Pommel'и, у посоха – Staff Head'ы и Staff Warping'и, у лука – Bow String'и и Bow Grip'ы. После чего название оружия XXX приобретает вид: YYY XXX of ZZZ, где YYY – *прилагательное*, от первого апгрейда, а YYY – от второго.
Если вы нашли оружие с апгрейдами, то можно попытаться их вытащить – используйте экспертный или супериорный Slavage Kit. С некоторым шансом вы вытащите или первый апгрейд, или второй, или раобьете на материалы.

Типы верхних апгрейдов (Sword Hilt, Staff Head и т.д.):

- **Vampiric**. Для всего кроме посохов. Описываются как X/1. Это значит что при ударе вы подлечиваетесь за X пунктов ХП, а ваш противник теряет столько же (вампиризм), но при этом ваша регенерация ХП перманентно снижается на 1. У луков и молотов максимальный X – 5 (5/1), а у топоров и мечей – 3 (3/1). В принципе считается самым ценным, но он не всегда уместен.
- **Zealous**. Для всего кроме посохов. Принцип действия схож с вампирическим, но при этом ворується мана. Максимально 1/1.
- **Furious**. Для всего кроме посохов. Двойной адреналин за удар. Шанс до 20%. Только для воинского оружия (Топор, Меч, Молоток).
- **Sundering**. Для всего кроме посохов. Дает 10% пробоя брони. Шанс до 20%.

- **Conditional**. Для всего кроме посохов, у разных классов – разные. Увеличивают длительность наносимых травм (кондишнов). Названия - Poisoner's, Cruel, Barbed, Crippling, Heavy.
- **Staff's**. Соответственно, только для посохов. **Defensive Staff Head**: +5 armor, **Insightful Staff Head**: +5 маны, **Hale Staff Head**: +30 хп (максимум).

Типы нижних апгрейдов (Sword Pommel, Staff Warping и т.д.):

- **Warding**. До +7 брони против элементов.
- **Shelter**. До +7 брони против физических повреждений.
- **Defence**. Просто до +5 общей брони.
- **Fortitude**. До +30 хп.
- **Enchanting**. Увеличивает длительность заклятий (enchantments) до 20%.
- **Axe/Hammer/Sword Mastery/Marksmanship**. +1 к соответствующему атрибуту с шансом до 20%.

Типы редкости оружия:

- **Белый**. Самое обычное оружие. Не имеет никаких дополнительных свойств, наносит небольшой урон. Валится постоянно. На первое время сойдет.
- **Голубой**. Падает реже. Этот и следующие типы оружия нуждаются в *идентификации* перед использованием (производится с помощью Identification Kit). Имеют в себе либо апгрейды, либо врожденные свойства (чаще всего не максимальные), либо усиленный урон. Из этой группы заслуживают внимания только коллекторские и крафченные вещички, которые можно раздобыть на поздних этапах игры – они полностью копируют шмотки ПвП чаров, а следовательно – самые мощные после зеленых.
- **Фиолетовый**. Падает намного реже голубых. Довольно сильные вещи для новичков, но отличаются чаще всего только параметрами – ничего кардинально нового.
- **Золотой**. Падает немного реже фиолетовых. Такое же усиление параметров по сравнению с ними. В этой категории встречаются вещи, по параметрам идентичные крафченый/коллекторским/гринам, но при этом красиво выглядящие. И они, бывает, стоят *миллионы*.
- **Зеленые**. Вот оно! Считается самым сильным оружием в игре. Раздобыв такое на ваш вкус, вы сможете больше *вообще* не беспокоиться о шмотках. Скорее всего.
  Но вот вам правда: грины, с приходом Factions, не могут быть сильнее ПвПшного или коллекторского/крафченного оружия с максимальными апгрейдами. Более того, сейчас нарождается тенденция использовать вместо гринов лучшие золотые аналоги, с красивым видом и статами, максимальными апгрейдами и так далее. Лучшие образцы стоят невероятные деньги, несколько миллионов золотых. Откуда, интересно, у покупателей такие деньги? Наверняка читерство.

Разное. В эту категорию относится весь остальной шмот. Рассмотрим его по типам:

- **Slavage Kit & Identification Kit**. С помощью идентификационных наборов идентифицируются свежевыбитые шмотки. Бывают *простые* (100g, 25 зарядов) и *супериорные* (500g, 100 зарядов).
  С помощью Slavage Kit вы можете разбивать предметы на составляющие. Бывают *простые* (100g, 25 зарядов, вытаскиваются только обычные ресурсы), *экспертные* (400g, 25 зарядов, вытаскивают обычные и редкие ресурсы, руны из брони и апгрейды из оружия) и *супериорные* (2000g, 100 зарядов, вытаскивают то же, что и экспертные). Если оружие имеет свойство "high salvageable" – значит из него вытаскиваеются материалы, больше и выше качеством, чем обычно.
- **Броня монстров**. С нее берутся материалы и руны (если броня цветная). С брони, выбитой под конец игры, получается намного больше материалов, чем с выбитой в начале.

- **Непонятные вещи без надписи**. Явно коллекторские. Вы можете выменять на них у коллекторов крутые вещички или просто продать (некоторые итемы пользуются спросом – такие лучше продавать игрокам). Список коллекторов можно посмотреть на http://gw.gamewikis.org/.
- **Краски (dyes)**. Ими красят вещи. На свойствах, понятное дело, это никак не отражается, зато выглядит красивее. Самая редкая – черная – стоит огромные (для краски) деньги, и при этом чаще всего падает в нубленде Тирии. Вот такой парадокс. Кроме обычных красок есть смеси – краски, покрашенные друг другом в определенной последовательности, дающие совершенно новый цвет, например белый или золотой. Таблицу рецептов можно посмотреть здесь: http://www.guildwiki.org/images/f/fd/Dyechartdyeremoveradded2yu2.JPG
- **Минипеты**. Уникальные вещицы, даримые персонажам на день рождения (а также – при покупке коллекторской версии фэкшнса. В этом случае вам дарят дракона Куунванга). Открываете инвентарь, два раза щелкаете на своем питомце. В городах использовать нельзя, в ПвП – тоже. Только в ПвЕ. Зачем, спрашивается, они нужны? Хз. Хорошо хоть, что есть не просят.

Итак, это все шмотки, которые вы встретите в игре.
Я не разобрал тут разве что квестовые, но они вроде бы и не нуждаются в описании – просто донести до нужного места. Если не хотите делать квест, то итемы можно запросто выкинуть – лишний хлам.
Единственный ценный квестовый итем – Amulet of the Mists, дающийся по прохождению Factions. Его можно менять на специальные грины в Divine Path, последней локации, куда вы попадаете по прохождению последней миссии. Самый ценный из этих гринов (имхо) – Exalted Aegis, щит бесподобного вида и статов.

Геймплей: ПвЕ - Тирия

Ну, вот мы и добрались до геймплея, по крайней мере первой его части. Сразу оговорюсь, ПвЕ в ГВ – это только "предбанник" к ПвП. Пройдя весь сюжет, остается только: а) открывать скиллы; б) собирать дорогой армор; в) идти в ПвП вашим РП-чаром; г) начинать следующего чара **J**
Кроме того, ПвЕ можно сразу пропустить. Делаете ПвП-чара (например, Boon Healer – в Competition Arena вы чаще всего будете единственным монком в команде, в то время как противники скорее всего останутся без хила – неплохое преимущество), идете на арену, отрабатываете тактику и фармите 7-8k faction, открываете нужные вам скиллы (хорошо будет, если вы уже в гильдии – осведомитесь о текущем билде) и в томбы!
Теперь непосредственно к ПвЕ.
Этот раздел будет иметь структуру жизни героя: от нубленда до The Underworld. ПвП пока не берем. Приступим:

1. **Нубленд**. Это лягушатник для будущих героев. Здесь новичок разбирается с управлением, убивает первых монстров, делает первые квесты, получает первые скиллы и уровни. Квесты подстерегают вас с самого порога – если у NPC есть для вас квест, то над его головой будет синий знак вопроса.
   Совет: *берите все предлагаемые квесты. Ограничений по времени/количеству взятых квестов нет, все квесты удобно рассортированы по месту взятия и к каждому есть аннотация что, где и как делать, а также описание награды.*
   Спрашивается, как долго быть в нубленде? Некоторые говорят, что оттуда надо сваливать уже на втором лвле, некоторые советуют сидеть до 5-7. Они все неправы. В нубленде следует сидеть до тех пор, пока вы не выполните все квесты со скиллами.

Почему? Да потому что, если награда первых скилл-квестов дублируется в большом мире, то следующие вы сможете купить только за SP (skill points). Всего скилл-квестов в нубленде 2-3 для каждой профы.
Сделали? Пора в большой мир! Идите к Тидусу, скажите ему, что готовы оставить все позади. Будет одна ПвП битва (исход ни на что не влияет) и одна ПвЕ миссия. Все! Вы в большом мире.

2. **Основной сюжет**. Итак, прошло два года. Что же изменилось? Во-первых, ландшафт. Теперь вы долго не увидите зеленой травки. Во-вторых, появились наемники. Это NPC, стоящие у выхода их города и готовые безвозмездно (т.е. за свой кусочек опыта **J**) помочь вам в любом мероприятии. В-третьих, и в главных, появились миссии. Взгляните на карту. Вам предстоит сделать большой круг по всему миру. Но сначала сделаем вот что:
Сделайте себе начальную аскалонскую броню. Без этого вам будет очень трудно, независимо от класса.
После этого сделайте скилл-квесты в Аскалоне и окрестностях, Sardelac Sanitarium, Piken Square, если вы еще не имеете этих скиллов (всех а не часть).
Скилл-квесты будут попадаться вам на протяжении всей игры. Их желательно делать все.

    1) **Миссии – Большой Круг.** Начинается все с The Great Northern Wall. В Аскалоне найдите лестницу наверх и идите до перехода. С этого моменты вы можете только делать миссии, и больше ничего – до самого конца. Собирайте группу или присоединяйтесь к существующей. Если вы лидер, то все что вам нужно сделать для начала миссии – нажать кнопку "Enter Mission" в окне партии.
    Кого же брать в партию? Раскрою вам секрет: для прохождения почти всех миссий вам понадобятся только *Элементалисты, Воины и Монки*. Естественно, другие классы лишними не будут. Их с радостью берут, если есть свободные места. Но специально ищут в основном эти классы. *В первую очередь берут монков*. Их меньше всего, но они всегда нужнее всех. Без грамотного лечения конец будет очень быстрый. *Затем идут элементалисты.* Ведь они наносят основной дамаг. В последнее время вроде бы начинается небольшой дефицит последних, но это субъективное мнение. *Изредка не хватает танков.* Очень изредка, т.к. их больше всего. Но бывает всякое. На некоторые миссии нужны и остальные профы, например, рейнджер со спиритом *Winter* в Hell's Percipies.
    За прохождение миссии вам полагается 1k опыта и 1 SP. В каждой миссии есть бонус – дополнительное задание, за прохождение которого вам дадут еще 1k опыта (раньше давали еще и 1 SP, а теперь нет – поэтому особо заморачиваться на бонусах не нужно). Кроме того, вас телепортируют в следующую локацию. Это самый удобный способ продвижения по карте.
    Миссии проведут вас по всему миру: *Аскалон* > *Горы* (Northern Shilverpeaks) > *Крита* (Kryta) > *Джунгли* (Maguuma Jungle) > *Пустыня* (Crystal Desert) > *Снова горы* (Southern Shilverpeaks) > *Огненный остров* (Fire Island).

    Тут есть несколько подводных камней, вызывающих наибольшие затруднения:

    - **Миссия «Thunderhead Keep»**. Почему-то наибольшее затруднение обычно вызывает именно эта миссия. Партия спокойно доходит до форта, а там ее быстро вкатывают в асфальт толпы монстров. Мне это не понятно. Да, миссия из сложных, но вполне проходимая. Во-первых, ни за что не берите бонус! Здесь он того не стоит. Во-вторых…
        - Тактика №1. **«Бьем Их На Подходах!»**. Команда разделяется примерно поровну – к каждому из ворот. Кто-то идет на стены и палит из катапульт (обычно монки, т.к. там они в безопасности, а

лечить все равно могут). Если, обстановка накаляется, отступайте к королю.
    - Тактика №2. **«Защищайте Короля, любой ценой!»**. Партия отходит к королю и бьется там. Плюс – силы не рассредотачиваются. Минус – это относится и к врагам…

  Обе тактики имеют право на жизнь. Если одна в вашей партии не работает – попробуйте другую.
- **Зеркало aka «Doppelganger»**. Сей засранец поджидает вас на выходе из пустыни. Он представляет собой точную вашу копию, с теми же скилами, оружием и броней, да еще с надбавкой хитов, атрибутов и энергии! Но победить его очень даже можно. Есть несколько способов, в числе которых:
    - **«Убей Себя Сам»**. Если вы некромант (неважно, первичный или вторичный), то вам делать не надо *абсолютно ничего*. Эта тактика основывается на заклинаниях, требующих жертвы части здоровья. Просто поставьте в скиллбар одних их, чем больше здоровья жертвуется – тем лучше. Заходите к зеркалу и стойте. В течение 10 секунд он должен убить себя сам.
    - **«О Да, Кастуй ЭТО»**. Смысл этой стратегии в использовании скиллов с огромным временем каста. Пока зеркало будет читать первое заклинание, вы уже должны снять ему половину хитов. Все.
    - **«Обкаст Тебя Погубит»**. Поставьте на скиллбар побольше самобаффов, как можно более бесполезных, или просто не слишком полезных в данной ситуации скиллов (например, *Barbed Trap*, если вы кастер, или *Mend Aliment*). В начале боя не тратьте время на обкаст, а сразу же преступайте к делу. Особенно хорошо это тактика работает у элементалиста с *Meteor Shower*'ом.

  Последняя миссия – Hell's Percipies. Но есть кое-что еще, требующее вашего участия. К сожалению, этого "еще" осталось уже намного.

2) **Смена профессии.** Все просто – в пустыне возьмите квест желаемой профессии (они называются "***'s Path". Например, если хотите сменить вторичную профу на монка, берите "Monk's Path".
3) **Квесты на attribute points.** По идее, их надо сделать сразу, как только становятся
доступны. Их два. Каждый увеличит ваши attribute points на 15, в результате чего их станет 200. Это конечное число, больше их не станет **никогда**. По крайней мере, до аддона **J**.
Первый квест. Состоит из двух. Первый, Forgotten Wisdom, берется в Destiny Gorge (Пустыня). Он доведет вас к змее. Она даст второй квест – Forgotten One's. Цель находится в следующей локации на вершине сломанной статуи. Осторожно обойдите то плато, которое *рядом* с целью (а не то, на котором цель!). Найдите вход на него, и по мосту из поваленной статуи пройдите на другой. Злобная змеюка будет ждать вас там. Вот ведь, не могла сразу attr дать!
Второй квест. Перед тем, как его взять, нужно сделать как минимум один квест "***'s Path". В Droknar's Forge поговорите с NPC, который стоит у хенчей. Как квест называется – не помню. Что делать – тоже. Разберетесь **J**.

3. **Серия Defend-квестов.** Одна из секретных цепочек квестов, о которых тем не менее знают все. Чтобы ее начать, вы должны пройти сюжет. Поклонитесь (/kneel) странному сооружению слева от того места, где брать второй квест на attr points (Дрокнар). Вылезет голова дракона (Vision of Glint). Поговорите с ней. Все, началось.

В этой серии безумных и сложных квестов вам предстоит оборонять ключевые города Тирии. Награда за первый составляет 20k опыта, а за последний – 50.

4. **Серия квестов "To Sorow's Furnace".** Серия квестов вокруг Deldrimor War Camp. Туда проходят чаще всего из Camp Rankor, хотя можно и из Granite Citadel. Несколько квестов, награда от 5k до 20k опыта. Но туда ходят не за этим. Дело в том, что только там падают *зеленые шмотки*. Мощнее их в игре пока нет, разве что шмотки ПвП-чаров идут с ними вровень. Фармить обычно ходят именно туда.
Сейчас популярны два вида фарма – FA (Final Assault) и ORO (Orozar) farm. Оба подразумевают группу из пяти человек: танк, монк-хилер, монк-бондер (держащий на всей команде Life Barrier, Life Bond и некоторые другие вещи), некромант-MM (миньон мастер) и некромант-SS (спамящий Spitefull Spirit через Arcane Echo на мобов и Blood Ritual – на своих).
5. **Fissure of Woe & The Underworld.** Все когда-нибудь кончается. Сюжет пройден, Дефенды и Corpoy – тоже. А скиллы так все и не открыты. Не хватает SP. Что же делать? Ответ – FoW и UW.
Для начала вам следует открыть путь в Temple of Ages. Чаще всего он (путь) выглядит так: Lion's Arch > Bergen Hot Springs > Temple of Ages, хотя я предпочитаю ходить Divinity Coast > Beetletun > Bergen Hot Springs > Temple of Ages.
Далее, вам нужно, чтобы Фавор (Favor of Gods) был у вашего региона.
И наконец, чтобы войти, вам необходимо заплатить 1k. Раньше вся группа скидывалась по 125g, а сейчас чаще всего платит лидер.
Ну и последнее условие – вами должен быть убит Doppelganger, двойник после пустыни.
Для прохода в FoW подойдите в статуе Бальтазара (Balthazar), поклонитесь (/kneel) и заплатите денежку.
Для прохода в UW надо кланяться статуе Гренча (Grenth).
FoW и UW – это не отдельные квесты, это целые регионы с кучей нелинейных квестов. Награда от 5k опыта. По ходу дела иногда валятся ресы, которые можно продать за 3-14k (людям а не NPC – как раз они нужны для крутого армора), это самый лучший вид заработка.
Если вы в первый раз здесь, то положитесь на партию – делайте только то, что они говорят. Главное – не спешите брать квест, если не хотите услышать поток отборной американосовской брани. Делайте это только по команде.

Все. ПвЕ кончилось. Андерворлд вам надоел, скиллы почти все. Пора бросать ГВ? НЕТ! Пора идти в ПвП! И зря вы так долго засиделись в фармерах **J**.

Геймплей: ПвЕ - Канта

Ну что ж, приступим ((c) Догадались Кто? =))

Итак, новый мир (тьфу, континент), новые приключения, новые истории… И новые шмотки!! Что может быть прекраснее? Вперед!

Итак, мы в Канте. Страна эта напоминает *древнюю японию*. Самураи, императорские династии, архитектура, таинственные ниндзя-наемники… И еще, с какого-то боку, шаманы-ритуалисты… По мне, так логичнее бы их приписать в африканский Найтфолл, ну да ладно. Есть так есть. Будем пробовать.

1. Shing Jea Monastery (нубленд). Неважно, старым классом вы играете или новым, главное – что вы родились в Канте и пришли в монастырь Шинь Джеа учиться. И, собственно, сразу же приступаем к делу. Многочисленнве учители-неписи гоняют нас по всему острову с совершенно бредовым курсом обучения, а не менее многочисленные неписи-крестьяне (а так же охранники и еще кто-то) пичкают нас не менее бредовыми квестами. И, что самое

обидное, совершенно не дают за них скиллов. Только деньги да опыт. И скилл-поинты в чистом виде. Нет, ну где это виданно? У нас в Тирии такого нет. Жирный минус в фэкшнский геймплей. Для того, чтобы открыть все скиллы одной новой профессии нужно потратить *более 60 литров платины!* Жалко деньги. Вот и приходится выбирать: скиллы или новая палка.

В какой-то момент Мастер Того (это наш главный наставник и мега-герой канты, для тех кто все еще в осадной черепахе) предложит нам получить вторую профу. Конечно, соглашаемся (а по другому и не выйдет). Еще пара забегов (длинной не меньше чем предыдущие), и – о, счастье! – она наша. *ВНИМАНИЕ!* Теперь у нас есть шанс разжиться халявными скиллами. В моныстыре подойдите к учителям и поболтайте с NPC между ними (стражник такой). У него полно квестов, которые мы сразу же и берем. Их можно не делать (а можно и сделать – они легкие и приятные, и дают по 500 экспы) – все равно при взятии вам будут вручаться скиллы! К слову, еще один момент. *Аттрибут-поинты*. Помните, в професис нам давали два квеста на 15 аттрибут-поинтов ближе к концу игры? Так вот, здесь они в самом начале. Первый находится в *Ran Masu Gardens* – туда вы попадете после прохождения вашей первой миссии. Второй – в *Sueting Harbor*, у божественной лошадки *Zunra*, что стоит на выдвигающемся в море уступе, вдоль западной стены. Однако он становится доступен только по прохождению почти всего нубленда, а потому, если у коняги над головой не висит зеленый знак, расстраиваться не спешите, это впереди.
Все, топаем с этого дуратского острова.

2. Город Kaineng. Вероятно, вы уже открывали карту? Тогда, наверное, должны были заинтересоваться, что это за туманные квадратики и прямоугольники, покрывающие большую часть доступной нам Канты?.. Ага. Именно. Это все один большой город – Кайнинг (правильно вроде произнес?). И большую часть игры вы проведете, слоняясь по его трущобам. По-моему, даже китайцы селятся несколько менее плотно…
В этом странном Городе чего только не происходит. Банды дерутся за территорию друг с другом, с мутантами, с мирными жителями и с нами… Мутанты просто здесь живут и кормятся мирными жителями, бандитами и нами… Мирные жители тоже здесь просто живут, но у них это не больно-то получается. А мы, Мэнло и компания, прыгаем с одного квеста на другой, и пытаемся свинтить отсюда куда-нибудь… в более радостное место. Наивные…
Но это все лирика. Итак, отплыв с острова, мы попадаем в локацию *The Marketplace* (сюда же, кстати, попадают и персонажи из Тирии, выполнившие специальный квест в *Lion's Arch*), которая, по идее, должна служить торговым центром этой циклопической огламерации. На самом деле – фиг с маком. Вся торговля происходет в *Kaineng Center*, там же делается максимальная броня и стоит множество полезных NPC. Для Канты Центр Кайнинга – то же самое, что для Тирии Дрокнар. Поэтому в первую очередь мы направимся именно туда. Множество раннеров Маркетплейса предлагает нам свои услуги за смешные деньги – 500-1к. Бежим быстрее? Нет, мы и сами сможем! Набираемо полную команду неписей, выходим через северо-восточные ворота и бежим вверх… Вот так. По пути (если все время бежать как можно ближе к побережью) встретится только одна группа монстров, причем занятых в это время междоусобицей. Просто пробегаем их – и мы в Кайнинге.
Вот мы и в цивилизации… Центр города – обычно самое чистое место. Не потому что не сорят, потому что убирают активно. Вот и тут так же.
Совершаем все свои дела и начинаем думать о броне…
Сначала выбирайте характеристики. На внешний вид не смотрите, у нас в Канте он зависит не от статов, а от места, где броня сделана. Выбрали? Отлично, теперь выбираем внешний вид. У нас есть как минимум три варианта под боком: броня в *Kaineng Center, Wajuun Bazaar* и *Bukden Byway*. Идите на ГВвики и выбирайте вариант по душе.
Итак, едем дальше! Если вы – тирианец, то вам предстоит пройти короткую цепочку квестов и оказаться в *Vizunah Square (Foreign Quarter)*, а если вы – кантанец, то придется пройти более длинную серию квестов (и одну миссию) и очутиться в *Vizunah Square (Local*

Quarter). А дальше самое интересное: по сути, это одна миссия, одно только различие – кантане и тирианцы начинают в разных кусках карты, чтобы потом соединиться! То есть, миссия проходится двумя командами одновременно, действующими вместе! Прямо скажем, АренеНет удалось изообрести новый тип ГВ-геймплея – кооперативные миссии. Ну а после завершения тирианцы и кантане соединяются, в дальнейшем действуя вместе… И все идет хорошо, пока не приходится вам делать Выбор…

2. За Курзиков или за Люксонов? Да, вам придется выбирать фракцию. Частично выбор облегчен вашей гильдией – если вы уже в альянсе – да и потом можно будет пройти игру за другую фракцию, и все же, и все же… Хотя, этот выбор мало на что меняет.
Собственно его даже можно избежать. Каждая сторона попросит вас доказать свою преданность, накопив 10000 нерастраченного фэкшна данной фракции. Фишка в том, что фэкшн делается либо на квестах, либо на АБ. АБ, конечно, проще и веселее. Вот, решение уже напрашивается – на АБ вы можете ходить только за ту сторону, за которую сражается ваш альянс. Можно выбрать и путь квестов – более долгий, зато не зависящий от гильдии. Причем, набрав 10000 фэкшна и сдав квест, вы сразу же можете начать набирать фэкшн другой стороны. И сразу же сдать его – вам будут открыты обе дороги…
Вобщем, будем считать, что выбор сделан. У каждой стороны своя территория (мне лично *Эховальдский Лес* Курзиков нравится намного больше, чем *Море Джейд* Люксонов), свой сюжет и так далее, но в конце концов все очутятся в *Unwaking Waters* своей стороны. Здесь нужно замочить здорового дракона, чьи уменьшенные копии частенько летают за владельцами коллекционной версии фэкшнса. А Курзики и Люксоны наконец помирились и вместе борятся против общего врага. Одним словом, еще одна кооперативная миссия, где одна команда – от Курзиков, а другая, соответственно, от Люксонов.

3. Эпилог. Кончаем Широ. Достал ли вас Широ, так как достал он меня? Несомненно, ведь мне он почти безразличен. Стильный парень. Отличные скиллы. Превосходные кин... мечи. Ну и что, что злой? Я и сам…
Но замочить его придется. Ведь мы хотим снять мечи с его хладного трупа, верно? Возвращаемся в Кайнинг, говорим с очереным министриком. Оказывается, Наш Общий Друг похитил Императора, и намеревается его… того… Прямо как в старые добрые времена… Вошло в привычку.
Придется нам его останавливать. Идем, проходим еще одну миссию (кстати, очень интересную – от выбора *хенчей*, тех, что даются уже после начала миссии, зависит то, как и где вы срежете путь. Так что, если все время запарываетесь на одном и том же участке, просто внимательно прослушайте брифинг и выберите соответствующего помощника), и вот мы уже лицом к лицу с Широ. Миссия черезвычайно короткая, сложность средняя. С Широ мы встречаемся лицом к лицу в самом начале (предварительно заменив один из своих скиллов на черезвычайно мощный одноразовый закл). Он все время норовит кого-то выгнать с карты куда-то далеко (изгнанный может вернуться, пройдя спиральную дорожку с кучей враждебно настроенных спиритов), вызвать подмогу и попользоваться своими черезвычайно сильными и долго кастуемыми скиллами (*обязательно* возьмите в партию интерраптора!). И тем не менее легко мрет максимум с третьего захода. Самая простая миссия в Канте.
А после этого вы попадаете в *Divine Path*, представляющий из себя что-то типа Путя Славы. Вся канта торжествует – Широ побежден и заточен глубоко-глубоко в андерворлд (что-то мне подсказывает, что он еще вернется ;)), а вам полагается за это уникальная вещица – *Amulet of the Mists*, который можно тут же махнуть на какой-либо *end-game artifact*, то есть убер-вещицу. Тут вам и клинки Широ (один или два – на выбор =))), и топоры/молотки странного вида, и красивейший в игре щит *Exalted Aegis* в двух вариантах – на силу и тактику, и множество одинаковых палок/оффхендов (в виде соломенной куколки, гы-гы-гы). Короче, все. Жизнь удалась. Канта спасена.

Поздравляю! =)

Геймплей: ПвП

Введение в ПвП. В ГВ ПвП очень сильно отличается от ПвП в других MMORPG. Обычно, в играх типа Lineage 2 ПвП – это всегда что-то нестандартное, экзотическое и вообще, развлечение не для всех. В ГВ ПвП – это главное развлечение. Оно больше похоже на поединок в обычную мультиплеерную игру, чем в дуэль на той же Lineage 2. Лично я для себя определяю ГВ как смесь *Magic The Gathering* (настольная коллекционная карточная игра) с *FIFA/Chaos League.*

Где? Сейчас вся ПвП-составляющая игры переехала на *Battle Isles*, добраться туда можно, кликнув на стилизованный кораблик на карте с Lion's Arch. Там доступны два вида развлечений: арены (Random и Team) и томбы (Hero's Ascent) и Гилд Холл (Guild Hall, доступен всем членам гильдии, купившей его). Еще, для извращенцев и желающих потренировать спайк, есть неподвижные и не огрызающиеся маникены (выход из Great Temple of Balthazar). Фэкшн за них, естественно, не дают.

Общие положения. Сражения происходит между несколькими (от 2 до 6) командами. Бой ведется до достижения одного из условий победы (например, полного уничтожения противника или притаскиваний 3-х relic'ов, или истечения таймера). В случае победы команда переходит на следующий этап, в случае поражения – вылетает обратно в стартовую локацию.

- **Fame.** "Фейм" – Дается только в Томбах. За победу в первом этапе (отборочный не считается) вам дается 1 фейм, за второй – 2, далее 3, 4, 6, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, за каждый следующий по 40. Это единственный наглядный показатель вашей "крутости". Конечно, просто так просмотреть количество Славы (Fame – *англ.* Слава) персонажа никто не может, как и его остальные характеристики. Но дело в том, что при наборе определенной Славы вам присуждается новый *ранк* (ну да, по-русски – ранг =))). При получании нового ранка, кратного трем, вам выдается новый "Знак Отличия". Для третьего ранка это *олень*, для шестого – *волк*, для девятого – *тигр*, для двенадцатого – *феникс* (такого я еще не видел)). Для получения ранков нужно накопить следующее количество Славы:
  Rank 1 - 25 fame
  Rank 2 - 85 fame
  Rank 3 - 180 fame (Олень)
  Rank 4 - 360 fame
  Rank 5 - 600 fame
  Rank 6 - 1000 fame (Волк)
  Rank 7 - 1680 fame
  Rank 8 - 2800 fame
  Rank 9 - 4665 fame (Тигр)
  Rank 10 - 7665
  Rank 11 - 12960
  Rank 12 - 20000 (Феникс)
- **Baltazar Faction.** За убийство 1 члена вражеской команды дается 20 пунктов Faction. За победу на арене – 25, за томбы – 100. В случае Безупечной Победы (Flawless Victory, т.е. когда враг не смог убить ни одного вашего бойца) дается еще столько же. На определенном этапе томб (около 7-и побед подряд) начинают давать удвоенное количество за победу (но не за Flawless). На накопленный Faction можно открывать у Preist of Balthazar (который стоит в любой ПвП локации) любые апгрейды, руны и скиллы для ваших будущих ПвП чаров. Для открытия итемов высокого достоинства придется купить сначала все предметы, лежащие до него (т.е., для рун - Minor > Major

> Superior. Если в ПвЕ вы нашли данную руну достоинства Major, то список будет выглядеть так: Minor > Superior. Если раньше был открыт Minor – то Major > Superior).
Обратите внимание! Вашим обычным чарам они будут недоступны!

Стоимость предметов:

1. Руны. *Minor* – 1000 faction, *Major* – 1500 faction, *Superior* – 2000 faction.
2. Апгрейды. *Любой мощи* – по 1000 faction. Для каждого вида оружия – отдельно.
3. Скиллы. *Обычные* - 1000 faction, *Элитные* - 3000 faction.

- **Kurzick/Luxon Faction.** Немного некорректно отнасить этот вид фэкшна только к ПвП, но лично я добываю его только там… Итак, фэкшн курзиков или люксонов дается за победу и поражение на АВ и за квесты (и выполнение миссий) в ПвЕ. Их можно обменивать на рарные ресурсы, для люксонов – *Jadite Shard*, для курзиков – *Amber Chunk*, которые нужны для крафта брони соответствующей фракции. А еще их можно сдать на благо альянса, партиями по 5000 очков. На них альянс может покупать *города*. Альянс, владеющий городом (а также все, кого члены этого альянса соблаговолили протащить), получает доступ к элитной миссии. 12 человек в команде, огромные толпы мобов, мега-мега-дорогая шмотка в конце – что тут еще сказать? Развлечение не для всех =)
- **Target Calling.** Обязательное условие для ПвП. Еще перед началом боя следует выбрать caller'а. Во время боя *все* должны слушать его приказы, и *никто* другой не должен давать цель. Сам call дается по нажатию комбинации **ctrl+space**. Остальные должны нажать **T** для выбора назначенной цели. Если все же кто-то перебил call, то, чтобы выбрать цель caller'а можно нажать на прицел справа от его имени в окне группы, и затем **T**. Обычно первыми выцеливают монков, затем месмеров, затем остальных кастеров, затем рейнжеров, затем воинов. Я предпочитаю ставить месмеров на первое место.
- **ПвП-чары.** Кроме обычных чаров, которыми вы проходите игру от нубятника до Hell's Percipies, есть еще один вид – ПвП чары. Эти персы изначально 20-го уровня, при создании дается самый мощный (кроме, конечно, некоторых грин-экземпляров) в игре шмот и самая мощная броня (обычная, т.е. такая как в Дрокнаре). Ее сразу же можно покрасить в один из 6-и цветов. В шмотки можно вставить любые открытые в ПвЕ или за faction апгрейды и руны. Ему доступны все открытые там же скиллы.
Но при всем при этом эти чары имеют доступ лишь в 4 зоны: *Guild Hall, Tomb of Primeval Kings, Team Arenas* и *Competition Arenas*.
Большинство профессиональных игроков предпочитают играть в ПвП этими чарами.

  Плюсы: *Гибкость* (возможность в любое время создать чара любого класса), *Дешевизна* (гораздо дешевле заплатить за *Superior Absorbtion* 2000 (возможно 4500) faction, чем 100k золота. Кроме того, ему не нужно покупать оружие и крафтить броню), *Неценность* (в любое время можно стереть. Его не так жалко, как заботливо раскачиваемого с 1-го уровня РП-чара. Только не забывайте на нем деньги **J**).

  Минусы: *Нестильность* (не получится повыпендриваться своей фиссурской броней и зеленой пушкой. Но до этого ли в бою?), *Немобильность* (если понадобится сходить в обычную локацию, придется перезаходить с нормального чара).

Арены. Это первый тип ПвП, с которым знакомится игрок. Еще на выходе из нубленда вам предстоит маленькое сражение. Затем, в Аскалоне вы сразу же сможете наиграться ПвП вдоволь.
Сражения происходят между двумя командами из 4-х человек на относительно небольшой карте. Сражения бывают нескольких типов:

- **Убить всех**. Большинство карт имеют именно такой тип. Все просто – та команда, у которой первой закончатся живые бойцы, проигрывает.
  Кроме того, на базе каждой команды может стоять Preist. Если он есть, раз в 2 минуты он будет воскрешать павших бойцов (даже если пали все). Для победы нужно уничтожить и приста врага, и всех противников.
- **Deathmatch**. Игра идет до конца таймера. Та команда, у которой было больше фрагов на момент истечения времени, выигрывает. Павшие бойцы периодически воскрешаются.

Типы арен:

- **Random**. Вы просто жмете кнопку "Enter Mission" и ждете начала боя. Игроки случайным образом сортируются по командам. При победе ваша команда сохраняется. Если кто-то из участников вышел, вам дадут другого случайного игрока.
- **Team**. Здесь вы сами собираете команду. Тут уже возможны распланированные билды. При победе команда сохраняется. В замен вышедших вам дается случайный игрок (тот, который не собирал команду, а сразу нажал "Enter Mission").

Тактика на Team-аренах. Поскольку за победу на аренах особых плюшек не дают, не будем тут особо задерживаться. Только краткий обзор. Запомните – состав команды может быть почти любой (только без монка(ов) не обойтись). Просто нужно перед началом немного подумать, распределить роли так, чтобы использовать все плюсы каждого мембера.

- Монки – обязательный элемент. Только вот один или два? Один монк оставляет три слота для остальных классов, а два лечат лучше. Как обычно, лучше всего для ПвЕ подходят бунпроты (протекторы с *Divine Boon* и *Enegry Drain/Mantra of Resolve*).
- Месмеры – очень полезны. Запросто обезвреживают 1-2 монков или элементалистов. На арене это особо важно, т.к. там всего 4 человека. Грамотный call'ер в первую очередь выцеливает месмеров, чтобы дать своим монкам возможность хоть что-то сделать. Оптимально держать в команде 1 месмера.
- Элементалисты – те кто, собственно, и делают весь вред. В коменде их может быть сколько угодно – от 0 до 3. Чем больше их, тем быстрее вы убьете всех противников, и тем быстрее погибните сами, если враг будет сильнее. Для максимального эффекта в команде из 3-х элементалистов лучше всего использовать Teamspeak, чтобы координировать удары. Одновременный разряд 3-х *Lighting Orb*'ов, а затем такое же одновременное добивание *Lighting Strike*'ми сносит почти любого противника.
- Воины – то же, что и с элементалистами. Просто убить их сложнее, урон наносят меньше, зато играть в такой команда проще (особенно монку).
- Рейнжеры – команда из 3-х Р и одного монка довольна эффективна. Неплохой урон + почти полное выведение из строя любого оппонента за счет интеррапта и других вредных эффектов – это не так уж плохо. А ведь есть еще и ловушки! А кроме них и тачеры – R/N с некромантовскими отсосами жизни.
- Некроманты – полезный, но вовсе необязательный член команды. Масс хексы, поднятие толп миньонов (хотя какие толпы из пары трупов?), откачка жизни… Возможностей много.

Томбы aka Hero's Ascent. О да… Как много в этом звуке… Именно тут вы будете зарабатывать себе ранки, приобретать опыт ПвП 8*8 и так далее.
В томбах вас всегда будет сопровождать некий NPC по имени *Ghostly Hero*, для друзей – Гост, или Герой. Его можно "прицепить" к одному из игроков, и он будет всегда бегать за ним. Роль госта – захватывать алтари и наносить противнику немного вреда. Роль вражеского госта – умереть и дать вам Бонус Морали **J**

Типы карт в Томбах:

- **Убить всех**. Бывает только на ранних стадиях игры. Как и сказано в названии, правила простые – убить всех. Часто у входа с вашей базы лежит флаг вашего цвета –

его можно подобрать и воткнуть в обелиск, и тогда он начнет изредка бить пробегающего мимо оппонента током.
Кроме флага на вашей базе может стоять Preist. В отличии от госта, он никуда не побежит, а просто будет периодически воскрешать павших бойцов (даже если пали все). В этом случае для победы нужно убить и вражеского Приста, и всех членов команды противника.

- **Алтарь**. В центре стоит алтарь. Кто первый прибежит к нему с гостом и захватит – того и тапки. Захват производится гостом, и представляет из себя некий творимый им ритуал, во время которого *его можно интеррапт*нуть. Пока жив гост, захвативший алтарь, другой гост не может его перехватить. На некоторых картах этого типа лежат *Resurraction Orb*'ы. Если притащить их к месту битвы и бросить (по собственному желанию, а не в результате смерти), то он воскресит всех ваших павших бойцов в определенном радиусе.
- **Релики**. Это CTF. Нужно притащить с базы противника к себе на базу 3 реликта. Обычная тактика такая: самый быстрый игрок (рейнжер, воин, ассассин или элементалист с соответствующими скиллами) и один монк таскают релики, а остальная часть команды отвлекает врага, мешая таскать релики ему. В этом деле хорошо себя зарекомендовали шипованы ловушки (*Spi*ke *Traps*), варды и другие замедлительные скиллы.

Чемпионат в томбах состоит из нескольких этапов:

1. **Сбор команды**. Это происходит в локации *Tomb of Primeval King*s. Самый важный этап. Без сбалансированной команды вы не пройдете даже отборочный этап. О сборе команды будет сказано ниже. Обычно наиболее опытные игроки собираются на International District'ax (хотя, это часто бывает не так). Попытайтесь пробиться на более ранние дистрикты, обычно там больше игроков. Итак, команда собрана, все бойцы напечатали "rdy" – можно начинать!
2. **Отборочный этап**. После загрузки зоны вы… остаетесь там же где и были. Только вот все остальные куда-то исчезли, гварды расступились и пропустили вас… Да. Туда. В Андерворлд, Подземный Мир, в глубине которого и лежит Зал Героев.
Кого же мы видим? Призраков. На них мы должны показать наш "true skill", то есть завалить их как можно быстрее. Призраки представляют собой другую команду из 8-и участников (билд – что-то типо балланса), которую вам предстоит победить в как можно более короткий срок. Чем быстрее вы победите, тем больше Moral Boost вам дадут (максимум 10%, минимум 0). Не стоит тянуть, если вы будете возиться слишком долго, вам автоматически объявят проигрыш. Не неситесь сразу вперед, дождитесь команды лидера. Чаще всего перед боем ведется некоторая подготовка.
3. **Турнир**. Во время турнира вам предстоит выиграть на картах:
    1) The Underworld
    2) Burial Mounds
    3) Broken Tower
    4) Scarred Earth
    5) Unholy Temples
    6) Dark Chambers
    7) The Courtyard
    8) Sacred Temples

    Карты 1, 2, 4 и 6 – это карты типа *Убить Всех*.
    Карты 3 и 7 – это карты типа *Алтарь*.
    Карты 5 и 8 – это карты типа *Релики*.
    Вы можете пропускать карты, например, при большой удаче, вы можете попасть сразу из отборочного этапа в Sacred Temples. Но обычно этого не бывает.
4. **Вход в XoX**. Настало время рассказать, кто же этот таинственный XoX **J**. XoX = HoH = Hall of Heroes, Зал Героев. Это конец. Центр мироздания. Просто попасть сюда – цель

любого новичка. И если вы это сделали – можете поздравить себя, ведь для того, чтобы дойти до XoX'а, требуется слаженная и профессиональная игра *всех без исключения* членов команды.
Но Герои редко после выигранного боя попадают прямиком в XoX. Дело в том, что XoX, в отличие от остальных, карта уникальная, т.е. в нем в момент времени может проходить только 1 матч. В этом предбаннике вы будете ожидать начала боя за право обладания Фавором. Но вот, битва закончилась, в чате написали о новом чемпионе, таймер запущен.
Ждем.

5. **The Hall of Heroes**. Сам XoX представляет собой все ту же золотистую карту. Тип – *алтарь*. Время – стандартные 10 минут. Выигравшая в предыдущем раунде команда стартует уже держа алтарь. На базах лежат *Resurrection Orb*'ы. При выигрыше открываются сундуки с неплохой золотой шмоткой (главное, если вы играете ПвП-чаром, то не забудьте переложить ее потом на склад)) и несколькими сигилами (Celestal Sigil), а вы перебрасываетесь на следующий раунд XoX'а.

Советы по тактике в Томбах:

- В ПвП чаще всего никто не берет обычные заклинания-воскрешалки, а только *Resurrcetion Signet*'ы. Из этого легко сделать вывод, что поднимать павших противник может только ограниченное число раз. Поэтому, если вы видите, что у противника закончились сигнеты (он перестал поднимать своих убитых), то начинайте особенно внимательно следить за гостом. Если враг сумеет убить его, то получит Бонус Морали, который, как известно, *перезаряжает все скиллы*, в том числе и одноразовые. Верно и обратное. Если у вашей команды кончаются сигнеты, стоит сосредоточиться на вражеском госте. Поэтому его следует убивать в предпоследнюю очередь.
- *Пока это все, что пришло на ум. Присылайте свои советы!*

Общая классификация билдов (и томбовых, и ГвГшных):

- **Спайк-билды**. Основная идея – ударять мощным заклинанием по цели *одновременно*, так, чтобы у вражеских монков не осталось времени на отхил. Обычно спайки или быстро выносят противника, или так же быстро сливаются. Исключения возможны только при *очень* грамотном монковании.
    - **Элементальный спайк**. Состав разнится от 5E / 3Mo [2heal+1prot] до 4E / 4Mo [2heal+2prot]. Принцип простой: колер назначает цель, в TS пускает отсчет (3… 2… 1… ВАЛИ!!!) и все пытаются ударить синхронно. Если цель имела шанс выжить, происходит добивание чем-нибудь помельче. Эли обычно успользуются воздушные, основной огонь – *Lighting Orb / Chaing Lightning*, добивают *Lighting Strike*'ом. Сюда же относится т.н. фаст-каст спайк – вместо E/Me используются Me/E с раскачанным фасткастом.
    - **Рейнджер-спайк**. Много-много рейнджеров, пара некров, монки – по вкусу. Интеррапт, поизон, спириты, ловушки и т.д. Короче, противненькие ребята, если конечно это не вы **J**.
    - **Некро-спайк**. Принцип все тот же, другое исполнение. Одни некросы, точнее N/Mo, умеющие как спайковать, так и лечить. Плюс в том что они наносят *теневой* вред, от которого не спасает ни броня, ни Protective Spirit.
- **Баланс**. Здесь обычно есть все: воины, месмеры, некросы, ритуалисты, ассассины, эли, даже рейнджеры – иногда – состав может любой. Преимущество в универсальности. Такая команда может разделиться, она несет в себе и частичку спайка, и прессинга. Все топовые гильдии (почти) играют именно балансом.
К этой же группе относят *смиттеров*, где главная атакующая сила, как ни странно, - монки на *Smitting* и *Protection Prayers*, использующие *Air of Enchantment, Balthazar's Aura, Zealot's Fire* и проч. Смысл в том, что каждый из монков-смитеров берет себе «под опеку» одного из варов, и начинает (под *Zealot's Fire*) спамить на него сначала AoE,

затем *Reversal of Fortune, Guardian, Balthazar's Aura* и т.д. В результате, враги вокруг этого вояки быстро и бесполезно умирают.
- **Прессинг.** Например, IWAY – много воинов с петами. Смысл – не давай противнику передышки ни на секунду, в надежде что рано или поздно его монки совершат ошибку.
- **Экзотика**. Сюда относится остальные билды, построенные на нестандартных комбинациях и не вписывающиеся в общую класиффикацию. В качестве примера, *Minion Facility*: 2 sacrifice necro, задача которых – умирать как можно быстрее; 2 minion master necro, которые поднимают миньонов из погибших товарищей; 2 rezmes – Me/Mo, с раскачанным fast casting и заклом-воскрешелкой, моментально поднимающие сакеров для повторного использования; ну и два монка с *Heal Area*, лечащие всю эту Армию Мертвых; или *ViM* с толпой трапперов и парочкой воинов, использующих *Victory is Mine* для самолечения.

Guild versus Guild, aka ГвГ. Рано или поздно, все игроки или уходят из игры, или приходят сюда. Это вершина игры. Здесь гильдии бьются за право находиться на верхних строчках топа, а затем – участвовать в чемпионате, ехать в Тайпей и бороться за фонд в $100000. Выглядит это так:

Гильдия, раздобывшая сигил и купившая Гилд Холл, имеет право собраться там в количестве восьми человек (особые извращенцы могут взять в помощь могучих хенчей; кроме того, офицеры и лидер имеют право пригласить «гостей» - членами гильдии они являтся не будут, но выступать на вашей строне в ГвГ - вполне), собирают тиму и начинают бой. Ранкед-битвы (ranked, т.е. те, которые влияют на рейтинг) могут происходить и со случайным оппонентом, и по предварительной догововоренности. Анранкед (unranked, не влияющие на рейтинг) – только по договоренности. Еще есть *скримишь*, где гильдия делится на двое и играет сама против себя (так, кстати, реализуется и бесполезная в ГВ битва 1 на 1).

Оппонент найден, пора в бой! Загружается локация, и вы оказываетесь…
Где вы окажетесь, зависит от соотношения рейтинга гильдий. *Гильдия с большим рейтингом атакует, гильдия с меньшим – защищается в своем ГХ,* получая таким образом преимущество в знании карты, подготовленности тактики и на несколько NPC больше в качестве бонуса.

Цель обоих гильдий одна – убить вражеского *Лорда* (Guild Lord). Лорд защищающихся находится в замке, лорд атакующих – в лагере (корабль или что-то типа него). *Лорд* охраняется двумя NPC-охранниками и несколькими слабенькими NPC-лучниками, еще несколько болванчиков стоят в пределах базы.

Кроме них на каждой базе есть *Алтарь*, по традиции воскрешающий всех павших каждые две минуты (правда, пока они не накопили *Death Penalty 60%*), а также *Флаг*.

Примерно посередине карты имеется *Флагшток* (или даже два – второй? как на аренах или ХА, обелисковый, и при захвате немного поджаривает врагов – стоит только на ГХ *Isle of Meditation*), куда очень небесполезно воткнуть свой *Флаг*. Гильдия, удержавшая флаг 2 минуты, получает 10% *Morale Boost*, который, как обычно, перезаряжает все скиллы, в том числе и *Rusurrection Signet*.

Если бой затянулся более чем на 30 минут, начинает действовать правило *Victory or Death*. Вот в чем оно заключается:

- Количество здоровья снижается на 25%, на столько же возрастают повреждения.
- *Алтари* перестают воскрешать павших.
- Все оставшиеся в живых NPC начинают двигаться к центру карты, оставляя *Лорда* одного.
- Еще через пять минут к центру начинают продвигаться и сами *Лорды.*

После этого игра обычно быстро заканчивается.

Что еще сказать? Ну, например *про билды*: тут отошлю вас к разделу ХА, где описаны и томбовые, и ГвГ билды. Правда, *экзотика* и *прессинг* в ГвГ используются крайне редко.

Alliance Battle. Появился в фэкшне. Прогружаемся, смотрим… И что видим? Ого! Что это нам напоминает?.. Правильно, *Battlefield*, режим *Onslaught* из *UT2004*, *Team Fortress*… Интересно? Еще как! Но обо всем по порядку…

Итак, перво-наперво скажу, что тут, в отличие от всего остального ГВ, сражаются одновременно *по три команды («сквада») на каждой из двух сторон*. Вообще, АБ – это битва между Курзиками и Люксонами где-то на границе *Эховальдского Леса* и *Моря Джейд*.

Распределяемся *по выходам* (1 выход – 1 команда, т.е. по 4 человека на каждом выходе). Ждем конца таймера, и… бежим захватывать ключевые точки. Схема захвата обычная. У каждой точки есть полоска контроля, изначально пустая. Если в пределах зоны контроля, прилежащей к данной точке, есть Курзик или Люксон, то на полоске возникает стрелочка в сторону возрастания (такая же, как при регенерации здоровья/энергии). Чем больше членов данной фракции в пределах зоны контроля, тем больше стрелок (максимум 4). Если в пределах зоны контроля находятся одновременно и курзики, и люксоны, то сторона, чьих солдат больше, получает те же стрелочки в размере разницы численности (опять же, не больше четырех). Если точка до этого уже принадлежала какой-то фракции, то сначала будет дегенерировать их полоска (они символично различаются по цвету), а потом уже нарастать ваша. Как только точка захывачена, возникает или сияние (если это *Resurrection Point* – точка, где воскрешают павших), или несколько солдат-NPC (если это *Defensive Point* – точка обороны).

Выигрывает сторона, первая набравшая 500 очков, либо удержавшая *все* точки в течение 1 минуты. Очки дают за удержание и захват точек и за убийства. Во время игры дают немного Balthazar Faction за убийства. И за победу, и за поражение дают Faction вашей стороны, но за победу, конечно же, больше. И последнее. Во время АБ правило *Death Penalty* не действует.

С механикой все. Теперь давайте подумаем.

Во-первых, о сути АБ. Оно абсолютно бесполезно в плане роста опыта в ПвП. Это факт. АБ – это не тактика, это мясо. Сколько бы любители не утверждали, даже «тактическая» беготня и захват точек – занятие не слишком умное. Во-вторых, АБ – это основной источник faction сторон. А значит, если вы хотите захватить город, всему вашему альянсу придется дневать и ночевать на АБ. Посему альянсовые битвы часто называют «ПвП для ПвЕшников».

Ну а теперь коротко пройдемся по тактике. Сразу оговорюсь, тактика будет для сквадов, а не для отдельных персонажей.

Итак, можно разделить сквады на два вида: это «бойцовские» и «захватнические». «Бойцовские» сквады стоят где-нибудь в центре карты и ведут непрекращающийся и по возможности успешный бой. Не надо думать, что это глупо. Отнюдь. За убийства дают много очков, не меньше, чем за захват. А значит, нам это выгодно. Если группа успешна, то она быстро принесет победу своей стороне. Если нет, то так же быстро подарит противнику победные очки. Как же быть успешной группой? Подумаем. На АБ много умирают – так? Значит надо поднимать нежить! И это действительно работает!

На самом деле никакого откровения тут нет. ММ (миньон мастера, ака некроманты в привычном смысле слова) тут царят. Однако и им надо дать раскрутиться – поэтому группа поддержки должна быть соответствующей. Хорошо подойдет стандартный (но умелый) состав – танк, ДД, монк и ММ. В роле ДД лучше всего сгодится не SS а именно воздушный или огненный эль.

А что же «захватнические» группы? Для чего они тогда вообще нужны? Да для того, чтобы противник не получил перевеса по точкам! Тут все просто – обычный состав, могущий хорошо бегать (ММ, кстати, не слишком мобилен).

Да вот собственно и все. АБ дело веселое и увлекательное, но полезное только для огромных и мощных альянсов, специализирующихся на захвате городов, а среди русских таких нет. На сим и закончим.

Продолжение следует, но его остальсь немного!
gl, hf & cya ingame!
Your «Mox White» aka Zerus.