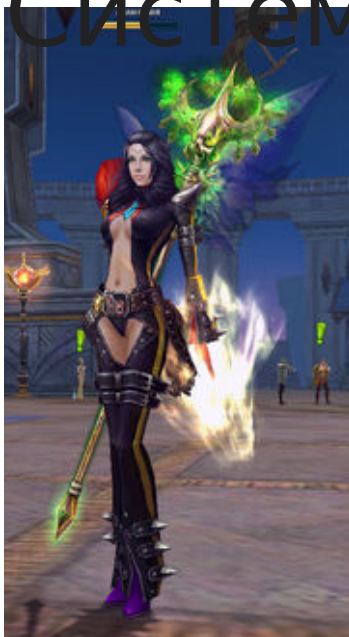


Система PvP



Именно здесь каждый может проявить себя в качестве убийцы-

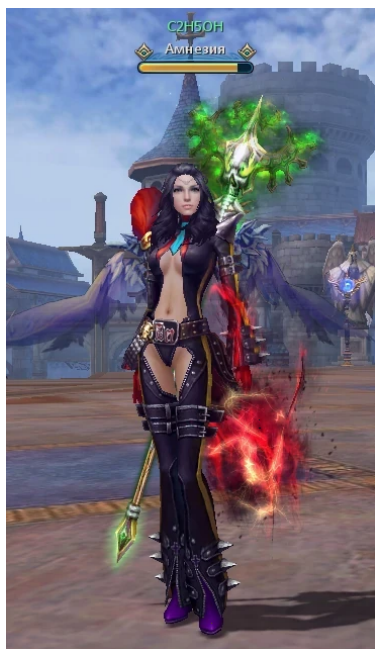
одиночки или же продемонстрировать мастерство ведения командного боя на Аренах. Тут открываются возможности полномасштабного развертывания гильдейских войн, в которых многое зависит не просто от сил соперников, но и от продуманной тактики. И именно здесь настоящий бескомпромиссный боец испытает неповторимое волнение и азарт в погоне за душами и сокровищами своих врагов.

Система боя игроков между собой в игре открытая. Это значит, что каждый может напасть и, соответственно, быть атакованным практически любым игроком. Правда, все веселье начинается, как только вы достигнете 30 уровня. Следует также знать, что на карте есть безопасные зоны, к которым относятся города и небольшие области вокруг телепортов. В таких зонах просто так напасть на другого игрока у вас не будет возможности, однако вы и сами будете там защищены.


По достижении 30 уровня, когда вы сможете вступить в сражение с другими игроками, вам станет доступно умение:

Пробужденный гнев known

Пробужденный гнев - это состояние включается автоматически если вы атакуете другого персонажа. Визуально отображается как жёлтое сияние около руки персонажа.



Следить за уровнем гнева можно по желтому индикатору над головой вашего персонажа. Для того, чтобы поддерживать у себя это умение, необходимо собирать части души вашего противника, которые будут отлетать от него в виде желтых сфер во время сражения. Как только гнев достигнет максимального уровня - сияние вокруг руки персонажа сменится на красное ("Красная рука"). Бонусы от "красной руки" значительно увеличивают атаку и превращают вас в весьма опасного противника.

Доступ к настройкам PvP осуществляется через кнопку  под портретом персонажа.

Есть возможность настроить два режима атаки для удобства игры. Например, один для мирных целей, другой — для комфортного уничтожения противников. Здесь следует отметить то, какие цели вы будете считать защищенными и не сможете напасть на них, скажем, по неосторожности. Среди таких целей могут значиться игроки с различным количеством очков РК, а также члены гильдий, легионов и в последствии - альянсов. Аналогично у вас будет возможность выбрать тех участников игрового процесса, нападение на которых будет для вас приоритетной задачей: монстров или же других игроков. По умолчанию переключить различные РК режимы можно с помощью комбинации Ctrl+Tab.

Штрафы за убийство игроков

Нападение на игроков сопряжено с рядом наказаний для убийцы. Прежде всего меняется цвет ника игрока отображает его статус нахождения в PvP-битве.

- **Белый ник** означает, что игрок не находится в каком-либо PvP. Носители белых ников имеют 2% шанс, что из их инвентаря выпадет какая-нибудь вещь в случае смерти в PvP (исключение предметы покинутых земель)
- **Оранжевый ник** приобретает носитель белого, когда атакует игрока или питомца с белым или оранжевым ником, кроме этого когда носитель белого ника использует благословения на игрока с красным ником. Шанс, что из инвентаря носителя оранжевого ника выпадет вещь так же равен 2%. (исключение предметы покинутых земель)
- **Красный ник** означает, что его носитель имеет очки РК, интенсивность красного зависит от их количества. Очки РК можно получить, если убить игрока или питомца с белым ником. Причём, чем больше разница в уровнях - тем больше очков РК начислят за одно убийство. Убийство игроков с красными никами никак не наказывается. Игроки с красными никами имеют высокий шанс того, что при убийстве в PvP с них выпадет какая-то вещь из инвентаря, причём шанс этот зависит от количества очков РК.

Очень важно перед любым предстоящим PVP сражении внимательно следить за своим рюкзаком и незакрепленными там предметами, а также верно выставить РК режим, чтобы не получить нежелательные очки РК и не лишиться, например, Золотая статуэтка.

Как избавиться от очков РК?

- Одно очко самостоятельно исчезает за 1 час онлайна
- Можно "отмыть" одно очко у Ванессы в обмен на 100 очков милости

Ещё один штраф для носителей красных ников - уменьшение максимальной прочности на всех надетых вещах при смерти. Максимальную прочность нельзя восстановить починкой вещей, для этого потребуются:



Осколок Титанума, которые падают в [разломах](#) различных уровней или создаются [инженером](#). Увеличивает прочность снаряжения на 10 единиц.



Гномий молоток, который можно получить из некоторых сфер в магазине Эйры.

Добавляет 20 единиц прочности к снаряжению и повышает лимит прочности для данного снаряжения на 20 единиц. Так же его можно получить при убийстве боссов в разломе на 2 канале.

PvP-формула урона

$$U = (A * P\% + B + C - D) * (1 + (M - P) * 0.001) * G$$

В формуле участвуют:

U = Результирующий урон

A = Базовая атака (случайная величина между нижней и верхней планкой)

P = Процент базовой атаки в описании навыка.

B = Бонусная атака в описании навыка.

C = Стихийная атака из бонусов снаряжения.

D = Защита атакуемого.

M = Мастерство соответствующей стихии атакующего.

P = Сопротивление(Резист) соответствующей стихии атакуемого.

G = Множитель гнева, зависит от количества собранных шаров, в состоянии только что пробуждённого гнева он равен 1, без гнева - меньше 1, в состоянии красной руки - между 2 и 3.

[На сайт игры](#)

Revision #11

Created 28 May 2023 19:23:56 by Главный Редактор

Updated 4 August 2025 20:21:56 by Admin