

Словарь

- НПС или NPC
- PvE
- Автопуть
- Бессрочные приказы
- Босс
- Дроп
- Моб
- ОЗ
- ОМ
- Фарм
- Меткость и уклонение
- Критический удар

НПС или NPC

NPC (НПС) (Non-player character) или **НИП** (Не игровой персонаж), так же "Непись" или "Нпц" — персонаж, управляемый программой, взаимодействие с которым зачастую происходит через окно-меню.

В большинстве случаев вступить в бой с NPC нельзя. Это их главное отличие от [монстров](#).

Большинство НПС используются для выполнения квестов. Индикатором этого является знак над головой:



- Можно взять квест.



- Можно сдать квест.



- Доделайте условия квеста и вы сможете его сдать.



- Можно взять квест жёлтого цвета (обычно это квест [основной линейки](#) или особый).



- Можно сдать квест желтого цвета.

Если над головой у НПС нет ни одного из перечисленных индикаторов - это возможно означает, что взять квест у него в данный момент нельзя (Возможно, у вас недостаточный уровень, не хватает каких-либо предметов, не настало подходящее время или не соблюдены какие-то другие условия), либо все возможные квесты у этого НПС уже выполнены.

PvE

PvE — сокращение от англ. Player versus Environment, игрок против окружающей среды.



Данное обозначение описывает аспект игры, заключающийся во взаимодействии с различными **NPC**, и **монстрами**, управляемыми программой.

Процесс PvE является единственным способом развития («прокачки») персонажа.

К PvE можно отнести:

- Выполнение квестов (наиболее выгодный способ развития в мире Эйры)
- Участие в походах и **событиях**
- Убийство мобов и боссов ("**Фарм**")

Другой аспект игр — сражения с персонажами, управляемыми другими живыми игроками — имеет аналогичное обозначение, **PvP** (англ. Player versus Player).

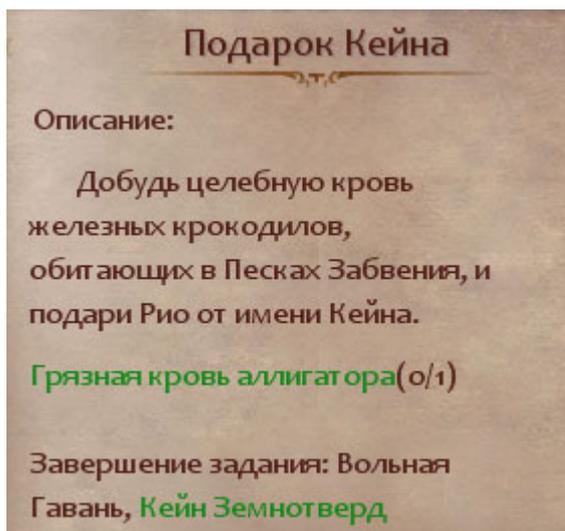
Это терминологическое разделение продиктовано соображениями удобства. Каждый конкретный игрок может в большей степени предпочитать PvP или PvE. Арсенал играющего, тактика и стратегия в них в большинстве случаев сильно различаются.

[На сайт игры](#)

Автопуть

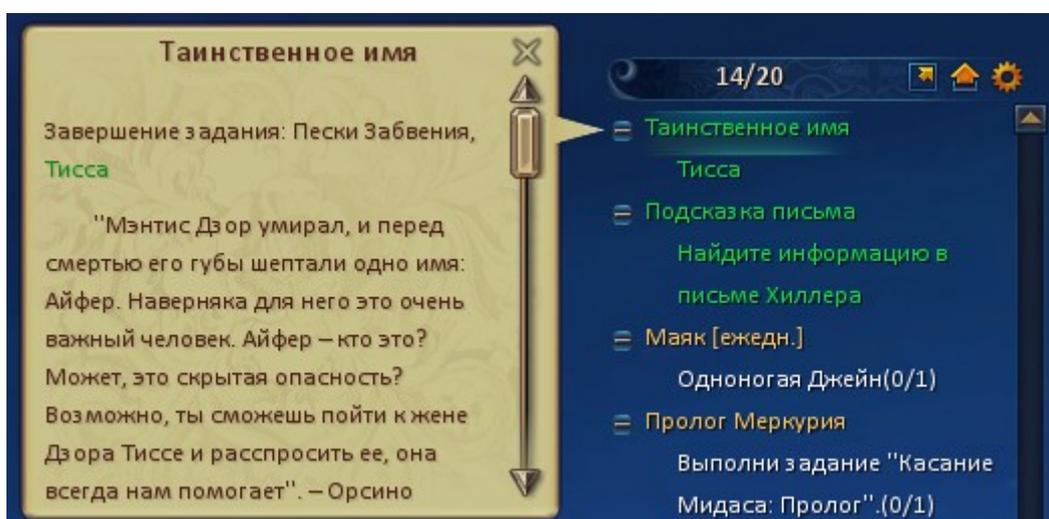
Автопуть — это способ попасть из точки А в точку Б, при котором не требуется активное участие игрока. Автопуть сам выбирает оптимальный маршрут для достижения цели и огибает препятствия.

Активация автопути

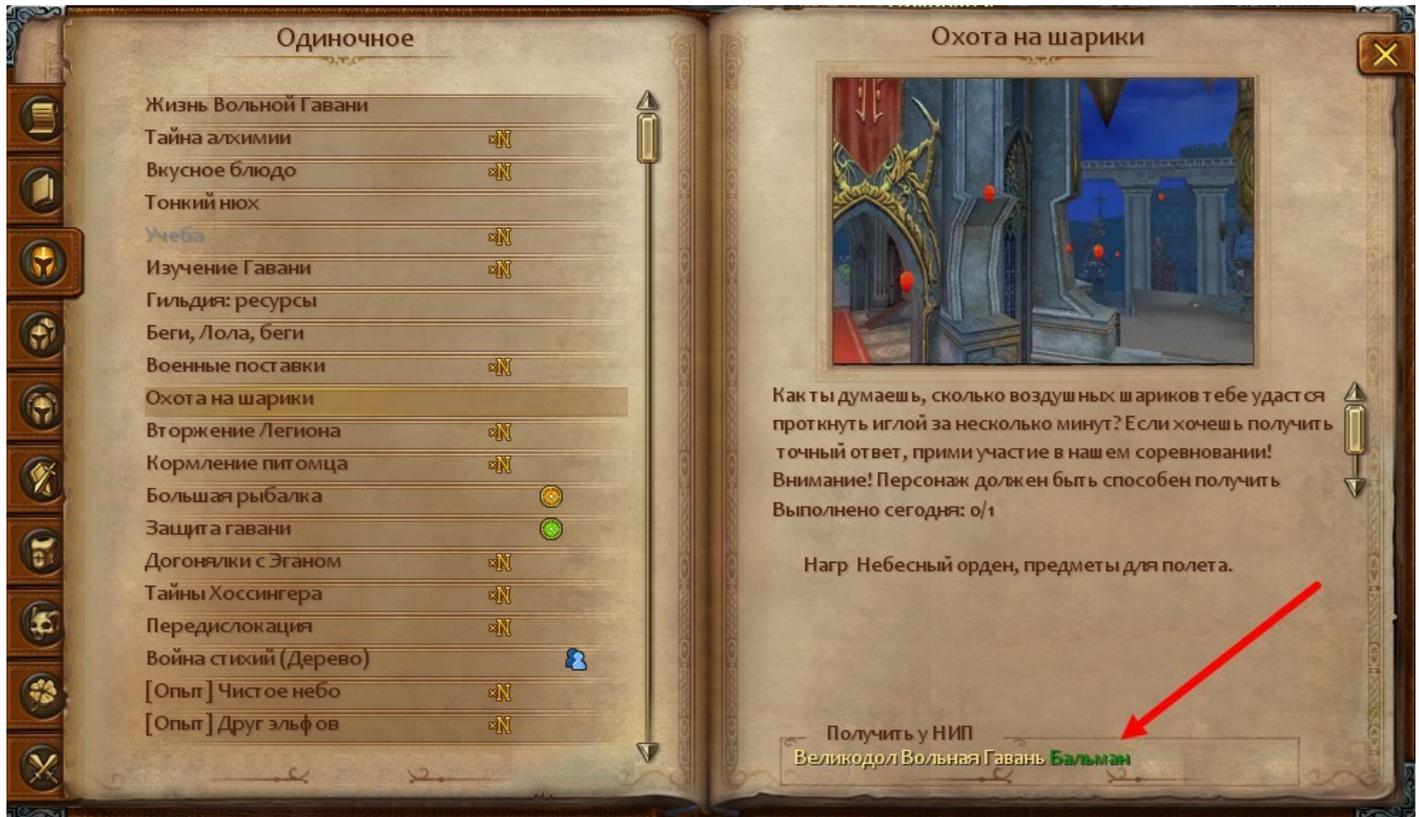


Клик по любой точке карты или мини-карты настроит автопуть на указанную точку.

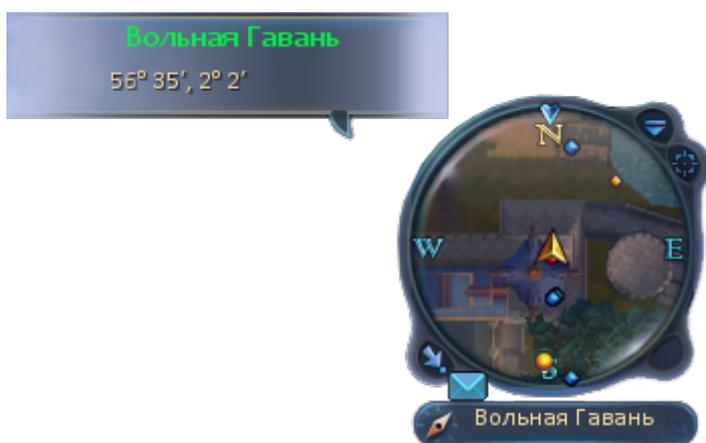
Клик по имени **NPC**, **монстров** или необходимых предметов, выделенных зеленым цветом в книге или списке заданий, настроит автопуть к указанному персонажу или местоположению монстров, которых нужно убить.



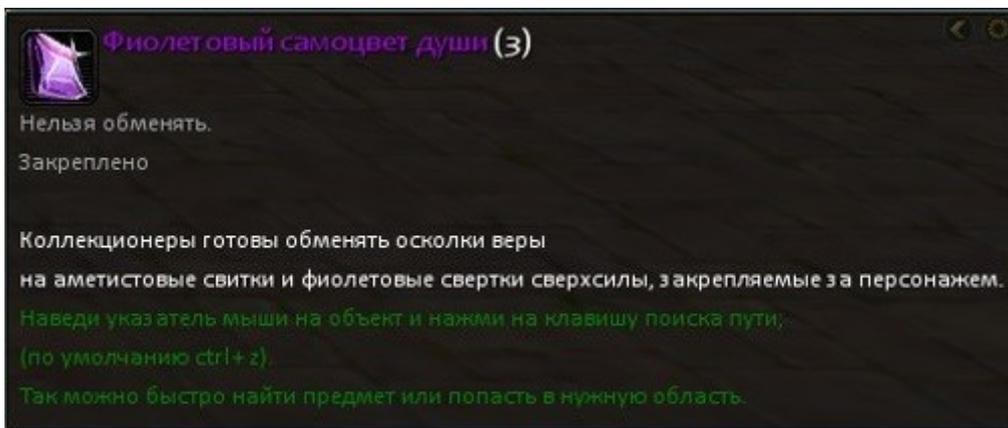
В списке доступных заданий (клавиша «U») можно настроить автопуть, кликнув по имени NPC (клик по местности, где находится персонаж, не работает). В случае если имя NPC не видно, попробуйте прокрутить описание задания, возможно, оно находится ниже.



Клик по облачку рядом с мини-картой настроит автопуть по последней выбранной цели, также можно продолжить прерванный путь, нажав на клавишу «Продолжить поиск» (по умолчанию «Z»).



Клик по предмету на котором есть соответствующая надпись "Наведи указатель мыши на объект и нажми на клавишу поиска пути (по умолчанию ctrl+z). Так можно быстрее найти предмет или попасть в нужную область" приведет к NPC у которого можно использовать этот предмет или в область использования предмета.



Несколько важных моментов

- Активация автопути недоступна в некоторых водных местах, но сам маршрут может проходить через воду.
- Иногда персонаж может застрять на повороте или врезаться в преграду. Для того, чтобы возобновить бег, достаточно отойти на пару метров в сторону и нажать на клавишу «**Продолжить поиск**» (по умолчанию «**Z**»).
- Автопуть доступен между локациями. Например, находясь в Песках забвения, Вы можете, при помощи автопути, через мнемолиты и телепортистов добраться до нужной точки или НПС в Великодоле.
- Некоторые особые задания не дают указаний для автопути. Внимательно следите за разговором с NPC и обязательно читайте книгу заданий.
- Нажатие на клавишу «Автодвижение вперед» (по умолчанию «**NumLock**»), также как и клик впереди себя, не является автопутем (т.е. персонаж не будет пытаться избежать препятствия).
- Если персонаж активирует автопуть, находясь в пешем состоянии, он автоматически начнет призывать последнее средство передвижения (маунта).

Бессрочные приказы



Бессрочный приказ (получается из сфер) - предмет, увеличивающий количество доступных заданий охоты на 1. Используется при наличии в рюкзаке Свитка охоты.

Выполняя задания в игре, не стоит забывать о полезности одного из способов получения опыта и веры - убийства **мобов**. Сам по себе этот способ не очень эффективен, но вот с **приказами** и **свитками охоты** становится неплохим подспорьем в прокачке персонажа.

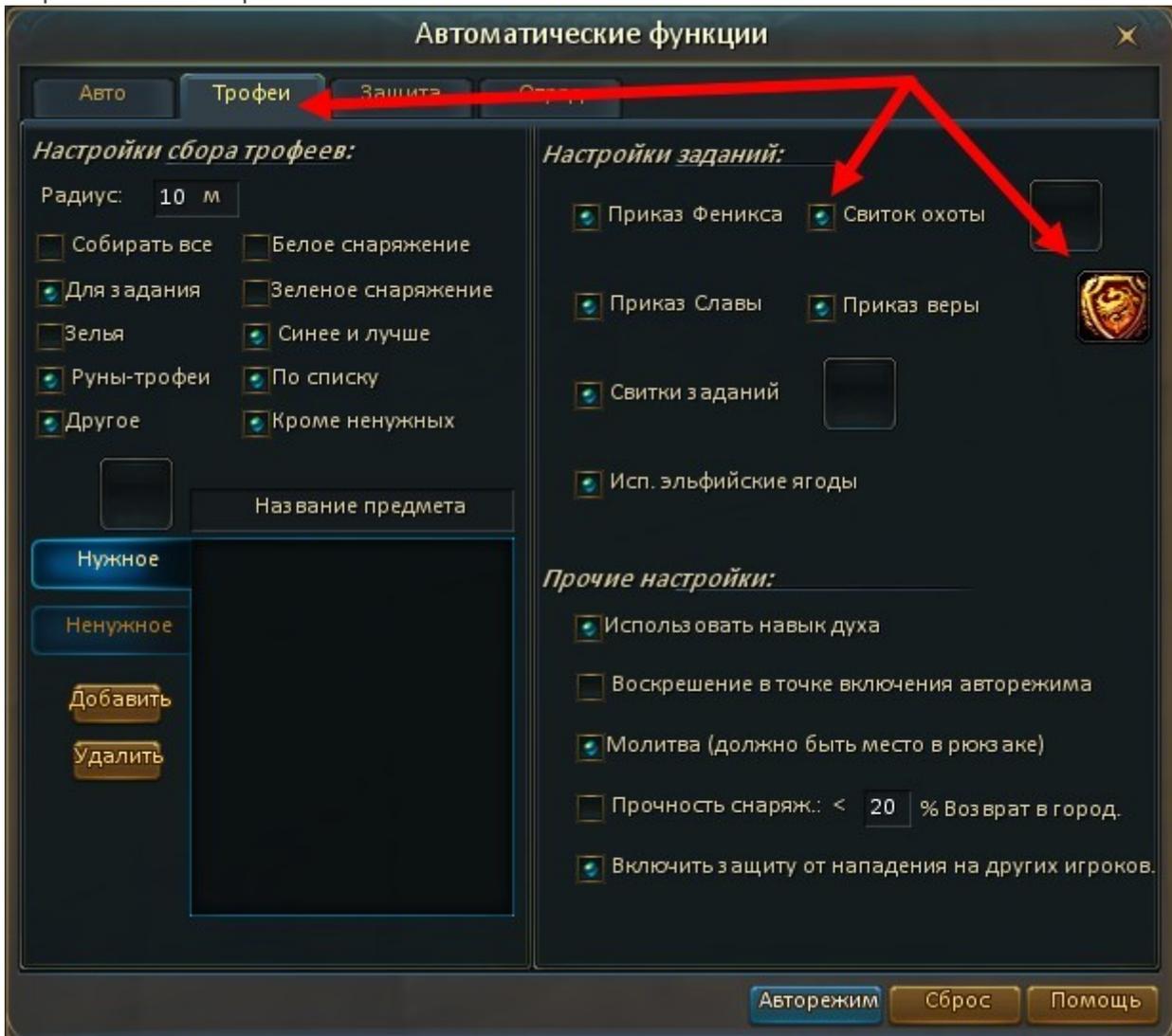
В день персонаж может использовать ограниченное количество Свитков охоты - всего 15 шт, но с помощью Бессрочных приказов можно увеличить количество используемых свитков. Ограничением в таком случае выступает либо количество бессрочных приказов в инвентаре, либо 8000 убитых мобов.

Использование Бессрочных приказов

Для того что бы использовать Бессрочные приказы нужно:

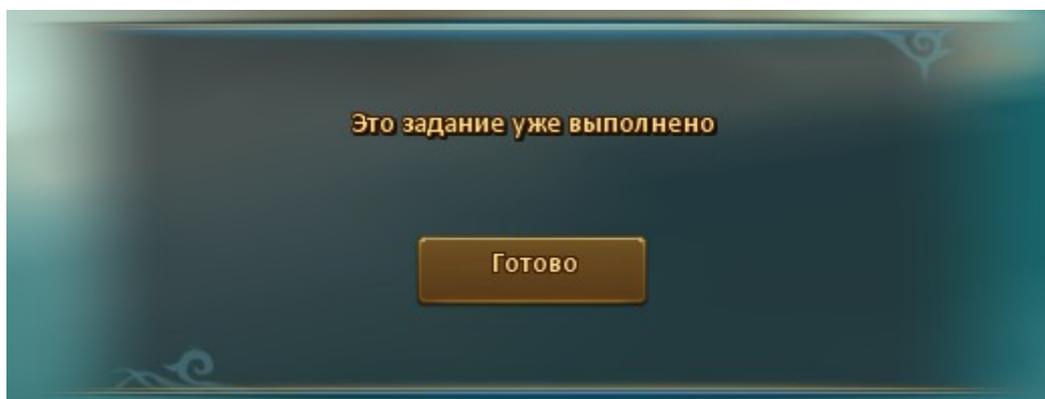
- Купить Свитки охоты исходя из уровня персонажа
- Убедиться, что в **рюкзаке** есть бессрочные приказы
- Прожать один свиток и прибежать к тем монстрам, которые указаны в свитке
- Перейти в окно Авторежима (Shift+X) и найти раздел "Трофеи"
- Вставить Свитки охоты как показано на картинке
- Нажать флажок "Свиток охоты"

- Перевести "Авторежим" в активное состояние



ВНИМАНИЕ!!! Если будут использованы 15 "Свитков охоты", а у персонажа в рюкзаке бессрочных приказов не будет, то до следующих игровых суток (00:00 по мск) воспользоваться бессрочными приказами, что бы продолжить набивать свитки - будет нельзя.

При нажатии на Свиток охоты будет следующее оповещение:



Совет: На первоначальных уровнях покупайте небольшое количество свитков у Рикана, так как уровень персонажа растёт быстро, персонаж может свитки "перерасти". Свитки придётся выкинуть или продать Рикану со 100% скидкой.

Рамоне свитки Мятежный союз, темный гном и Конклав то же продаются обратно со 100% скидкой, но начиная со свитка "Охота: Люди крови" и выше свитки продаются обратно за ту же цену, за которую и покупаются, этих свитков можно взять больше.

Подробнее о Свитках охоты

У Рикана, которого можно найти в центре Вольной гавани, можно взять свитки до 80 уровня, которые увеличивают опыт, а значит помогают в повышении уровня персонажа. Свитки берутся в разделе "Охота" исходя из текущего уровня персонажа и обычно делаются вместе с Приказами феникса, которые берутся тут же у Рикана во вкладке "Приказ"

Существуют следующие виды свитков охоты у Рикана:



Охота: Крокодил-воин. Для персонажей 25-34 ур.



Охота: Темный кентавр. Для персонажей 30-39 ур.



Охота: пожиратели душ. Для персонажей 35-44 ур.



Охота: падший дракончик. Для персонажей 40-49 ур.



Охота: призрачная нага. Для персонажей 45-54 ур.



Охота: леший. Для персонажей 50-59 ур.



Охота: гидра. Для персонажей 55-64 ур.



Охота: гигантский паук. Для персонажей 60-69 ур.



Охота: тролль-маг. Для персонажей 65-74 ур.



Охота: лиана-убийца. Для персонажей 70-79 ур.



Охота: вожак гремлинов. Для персонажей 75-80 ур.

При достижении 60 уровня, персонаж начинает получать вместе с опытом **очки веры**, которые нужны для прокачки веры. Начиная с этого уровня, персонаж может брать Приказы славы, которые по выполнению дают большое количество веры рассчитываемое исходя из уровня персонажа. Вместе с Приказами славы становятся доступны Свитки охоты у Рамоны Тоуэр. Рамону можно найти на площади Хоссингера около Трихрама.

Свитки охоты покупаемые у Рамоны дают больше количество веры, чем свитки охоты покупаемые у Рикана.

Существуют следующие виды свитков охоты у Рамоны:



Охота: Мятный союз. Для персонажей 60-69 ур.



Охота: темный гном. Для персонажей 65-74 ур.



Охота: Конклав. Для персонажей 70-79 ур.



Охота: Люди крови. Для персонажей 75-80 ур.



Охота: гоблины. Для персонажей 80-84 ур.



Приказ льдов. Для персонажей 85-89 ур.



Приказ холода. Для персонажей 90 ур.

[На сайт игры](#) Page 10 of 10 | r type unknown

Босс

Босс - особый вид **моба**, обычно имеет в разы больше **ОЗ**, часто ещё и повышенную атаку и некоторые другие особенности. В большинстве случаев босс рассчитан на убийство одной или несколькими группами.

Как отличить босса от моба?

Деление достаточно условное, но обычно игра даёт понять, кого следует считать боссом, по длине полоски **ОЗ** в таргете. У босса она длиннее, чем у моба.



У эпического босса - ещё длиннее.



Где найти боссов?

- Практически во всех походах
- На карте:
 - **Мини-боссы для квестов** (ничем не отличимы от обычных мобов, кроме чуть увеличенного здоровья)
 - **Старшие мобы**. Время появления: 10 минут, на каждом канале.
 - **Обыкновенные мировые боссы**. Появляются раз в день на каждом канале + каждые 4 часа после убийства. О первом появлении в день сообщают в мировой канал чата.

- **Эпические мировые боссы ("Рейд-боссы")**. Намного сложнее предыдущих. Появляются раз в сутки только на одном случайном канале.

Список мировых боссов.

На сайт игры
page in filter type unknown

Дроп

Дроп (от англ. drop - падать) от же **Лут** (от англ. loot - грабить) - предметы, которые появляются после убийства **босса**, **моба** или другого игрока. Говорят "Выпало из" или "Он дропнул".

Дроп обычно является основной целью **фарма**.

Виды дропа

Ценность выпадающих с монстров вещей зависит от разницы уровня между игроком и **монстром**, а так же уровня монстра, его места обитания и типа. Так, например, шанс выпадения вещей или ресурсов с монстра в инстансе будет меньше, чем с монстра на мировых локациях.

С монстров более высокого уровня "падают" более качественные вещи: с **боссов** игроки могут получить снаряжение высокого качества (зеленого, синего и даже фиолетового), а так же **самоцветы** и предметы **улучшения вещей**, с **элитных монстров** - ценные осколки, которые используются для обмена на снаряжения, а с **обычных монстров** - с некоторым шансом снаряжение (серого, белого или зеленого качества), лунные монеты и предметы для производства.

После убийства **игрока** с **красным** ником, из его инвентаря с определенным шансом может "упасть" какая-либо непривязанная вещь и остаться лежать на локации. После этого ее сможет подобрать игрок-**убийца** или любой другой игрок.

Дроп на одного участника



Если игрок в одиночестве сражается с монстрами в инстансах или локациях мира Эйры, он получает вознаграждение себе в полном объеме: нумии добавляются в инвентарь

персонажа автоматически после убийства монстра, а кроме этого с монстра можно "выбить" ресурсы и снаряжение. Снаряжение останется лежать на локации и будет иметь вид сундучка, если это снаряжение, колбы, если это зелье, оружия, если это оружие, или свертка, если это ресурсы для производства или характерный для монстра предмет.

После этого игрок может подобрать интересующей его предмет или предметы или оставить их лежать на земле - через некоторое время (~2мин) все дропнувшие вещи бесследно исчезают. Другой игрок, не находящийся в группе, может подобрать предмет спустя минуту, поскольку до этого времени он считается "записанным" за выбившим его игроком.



При наведении на выпавшую и лежащую на земле вещь курсор изменит свой вид на зеленую сумку: это значит, что данный предмет игрок может поднять и поместить себе в инвентарь.

Полученные с монстров в мире предметы снаряжения редко отличаются высоким качеством характеристик. Существуют так же такие предметы производства, как ингредиенты для [готовки](#) или [алхимических](#) практик, которые можно получить только при убийстве определенных монстров или монстров определенного уровня.

Дроп на участников группы

Розыгрыш



Если игроки собрались в группу и сражаются с монстрами в инстансе или на локации мира Эйры, между ними, при получении с монстра или босса дропа, будет проведен аукцион (розыгрыш), по результатам которого та или иная вещь достанется игроку, выбросившему большее количество очков. Очки распределяются между игроками рандомным (случайным) образом, поэтому предугадать исход аукциона невозможно.



Чтобы принять участие в розыгрыше, игроку необходимо нажать розовый куб. После этого в общем чате появится желтая надпись с тем количеством очков, которое он выбросил.



Чтобы отказаться от вещи, игроку необходимо нажать на крестик. После этого в общем чате появится желтая надпись, говорящая о том, что "Игрок ХХХ" отказывается от той или иной вещи.

В том случае, если в группе находится игрок определенного класса и на группы "выпадает" снаряжение на этот класс, то вещь автоматически достается этому игроку. Если представителей одного класса два или больше, аукцион на соответствующую вещь будет проведен только между ними. Рассчитывать на получение данной вещи остальные игроки могут только в том случае, что представитель класса отказался от этой вещи и она "упала" на землю.

Эти правила справедливы как для походов в инстансы, так и для убийства монстров и боссов в мировых локациях.

Дроп во время похода



Во время походов в розыгрыше участвует только снаряжение высокого качества (зеленого, синего и выше), а так же предметов высокого уровня. Снаряжение белого качества так же зачастую "падает" с боссов и монстров, однако в розыгрыше не участвует и остается лежать на земле - игроки могут как оставить его, так и подобрать. Кроме этого, на земле остаются лежать зелья, которые так же не участвуют в аукционе между игроками.

Дроп во время убийства мирового босса

Во время убийства мирового босса между игроками проводится аукцион за снаряжение высокого качества, однако в этом случае не существует распределения между классами участников группы: снаряжение на любой класс может выиграть любой игрок, будь то фрагмент брони, ресурс или свиток умения.

На сайтигы  type unknown

Моб

Монстр или **Моб** (сокращение от англ. mobile object, подвижный объект) — вид персонажа, управляемого программой, предназначенный для ведения битвы. Основное предназначение моба - быть убитым игроком для получения различных предметов или выполнения квестов. Для придания интереса игровому процессу, в большинстве случаев монстр сопротивляется и пытается убить игрока.



После убийства из моба может "**выпасть**" один или несколько предметов, а так же некоторое количество **нумий**, зависящее от вида моба и его уровня: в отличие от "выпавших вещей", нумии не нужно подбирать с земли - они добавятся в кошелек персонажа автоматически. В мире [Forsaken World Rebirth](#) убийство монстров на локациях не дает большого количества опыта, поэтому цель их убийства в основном заключается в выполнении заданий.

Виды монстров

Умения

Монстры различаются между собой не только уровнем, но и количеством жизни (**ОЗ**), силой атаки, скоростью передвижения, а так же дополнительными умениями, среди которых можно выделить:

- Усиливающие - увеличивают мастерство монстра к магии, силу его физической атаки, меткость, уклонение или защиту в зависимости от типа монстра.
- Ослабляющие - умения, действие которых направлено на игрока. К таким эффектам можно отнести отравление, снижение скорости передвижения или силы атаки, уменьшение меткости или защиты, а так же дополнительные атаки монстра, которые способны нанести игроку критический урон, в зависимости от типа монстра.

Имена

Так же перед названиями некоторых монстров можно заметить различные приставки, которые влияют на силу монстра, а так же количество его жизни, однако не меняют количество опыта, которое игрок получит за их убийство. Приставки бывают двух схожих типов:

- Слабый (хрупкий, истощенный, трусливый, молодой - для разного вида монстров) - уровень таких монстров обычно ниже на 1-2 по сравнению с остальными монстрами этого вида, так же они обладают более слабой атакой, слабым действием навыков и более низкими показателями здоровья.
- Сильный (крепкий, ужасный, высокомерный, смелый, подлый - для разного вида монстров) - уровень этих монстров обычно выше основного уровня монстров этого типа на 1-3. Их атака и здоровье улучшены, по сравнению с обычными монстрами.

Виды



Среди мобов так же выделяются такие виды, как:

- Боссы
- Старшие мобы
- Мобы со скриптовым уроном

Агрессивность

Всех мобов можно разделить на три категории, в зависимости от типа их поведения:



- **Агрессивные** нападают на игрока первым (как только игрок оказывается в их радиусе агрессивности), такие мобы обозначены скрещенными мечом и щитом в названии.
- **Не агрессивные** атакуют только в ответ на атаку игрока.
- **Пассивные** монстры не атакуют игрока в любом случае. Встречаются такие монстры редко, обычно используются в квестах, некоторых [инстансах](#) или [ивентах](#).

Кроме этого, некоторых мировых боссов, которые появляются в мире Эйры в определенное время, окружают обычные неагрессивные монстры, которые в случае атаки босса проявляют признаки социальности: они будут нападать на игроков, атаковавших босса, вне зависимости от того, были прежде агрессивными или не агрессивными.

Цвет названия моба

Цвет, которым написано имя монстра, зависит от разницы в уровнях между игроком и монстром. Благодаря этому, игрок может с первого взгляда определить, на сколько монстр старше или младше его, а так же оценить свои силы и возможности его убийства. Для того, чтобы получать большее количества опыта и нумий за убийства монстра, игроку стоит стремиться к монстрам с белыми или розовыми именами.

- **Белый** - уровень монстра равен уровню игрока или ниже его на 4 уровня.
- **Светло-зеленый** - уровень монстра ниже уровня игрока на 9-5 уровней.
- **Темно-зеленый** - уровень монстра ниже уровня игрока на 10-15 уровней.
- **Серый** - уровень монстра ниже уровня игрока на 16 и более уровней, за убийство такого монстра вы не получите опыта, а так же вряд ли сможете получить вознаграждение (относится ко всем кроме Штормовых (посланниц, лучников, убийц) за них вы независимо от уровня будете получать "Знаки Легиона Штормов"
- **Розовый** - уровень монстра выше уровня игрока на 1-5 уровней.
- **Красный** - уровень монстра выше уровня игрока на 6-10 уровней.
- **Темно-красный** - уровень монстра выше уровня игрока на 11 или более уровней.

Кроме этого, среди мобов, не являющихся монстрами и целями убийства, встречаются такие цветовые обозначения, как:

- **Светло-голубой** - душа [монстра](#), которая появляется на месте убийства некоторых монстров, а так же в некоторых местах определенных локациях и [инстансах](#). Убийство "души" не принесет игроку ни нумий, ни опыта, однако ее можно поймать с помощью специальных навыков.
- **Фиолетовый** - специальный монстр, созданный для квеста [Касание Мидаса](#) и водящийся чаще всего в местах обитания монстров своего же типа: крокодила

стоит искать среди крокодилов, а кентавра среди кентавров. Эти монстры способны нанести большой урон, однако наносимый им урон равняется 1 единице. Их убийство не принесет игроку ни нумий, ни опыта.

[На сайт игры](#)

03

ОЗ (Очки Здоровья), **ХП** (от англ. Health Points), просто "**Здоровье**" или "**Жизнь**" - показатель персонажа или **монстра**, указывающий, сколько повреждений он может перенести.



Количество очков здоровья персонажа отображается красной полоской в правом верхнем углу экрана. Так же можно настроить отображение своего уровня здоровья над головой персонажа (кликнуть по красной стрелочке слева от полоски здоровья).

Количество здоровья противника (персонажа или **монстра**) отображается так же красной полоской в интерфейсе цели, но количественное значение не отображается, его можно оценить лишь по заполненности шкалы.

Очки здоровья **отнимаются**, когда персонажу наносят урон. Когда очки здоровья достигают нуля, персонаж умирает.

Очки здоровья **восстанавливаются**, если персонажа **лечат**, он использует восстанавливающие **зелья** или **пищу**, а так же со временем, но крайне медленно.

Максимальное количество здоровья монстров в **Forsaken World Rebirth** постоянно и зависит от вида монстра и его уровня. Узнать точное количество у монстра невозможно, так как его ОЗ не отображается в цифрах.

Максимальное количество здоровья персонажа зависит от многих факторов:

- Класс и уровень персонажа. Даже без обмундирования персонаж имеет некоторое "родное" количество здоровья;
- Надетые вещи и вставленные в них **самоцветы**;
- **Баффы** и дебаффы, наложенные на персонажа;
- Прокачка навыков веры.

ОМ

ОМ (Очки Маны), **МП** (от англ. Mana Points) или просто "**Мана**" - показатель персонажа или монстра, необходимый для использования умений.



Количество очков маны персонажа отображается синей полоской в правом верхнем углу экрана. Так же можно настроить отображение своего уровня маны над головой персонажа (кликнуть по синей стрелочке слева от полоски маны).

Количество маны противника (персонажа или **монстра**) отображается так же синей полоской в интерфейсе цели, но количественное значение не отображается, его можно оценить лишь по заполненности шкалы.

Очки маны **отнимаются**, когда персонаж использует навыки, на описании каждого из них написано, сколько ОМ он тратит. Так же существуют некоторые навыки, с помощью которых можно уменьшать количество маны противнику. Когда очков маны оказывается недостаточно для использования какого-либо умения - оно становится временно недоступно.

Очки маны **восстанавливаются**, если персонаж использует восстанавливающие **зелья** или **пищу**, а так же со временем, но крайне медленно.

Максимальное количество маны монстров в игре постоянно и зависит от вида монстра и его уровня. Узнать точное количество невозможно, так как ОМ в цифрах не отображается. Некоторые монстры могут регенерировать ману.

Максимальное количество маны персонажа зависит от многих факторов:

- Класс и уровень персонажа.
Даже без обмундирования персонаж имеет некоторое базовое количество маны.
 - Надетые вещи и вставленные в них **самоцветы**
 - **Баффы** и **дебаффы**, наложенные на персонажа
-

На сайтигы  type unknown

Фарм

Фарм (от англ. farm - ферма и farming - фермерство, животноводство) - деятельность персонажа в игровом мире с целью сбора добычи. Добычей может быть [дроп](#) из [боссов](#), результат применения собирательских [профессий](#), награда за квесты и многое другое.

Обычно фарм относят к [PvE](#)-составляющей игры. Но также, существует и РК- фарм - когда персонажа с красным ником (обозначение ПК) убивают с целью выбить с него предметы.

[На сайт игры](#) Page not found or type unknown

Меткость и уклонение

Меткость - это характеристика, отвечающая за попадания персонажа по противнику. Если у вас будет мало меткости - по врагу вы будете мазать, при этом не нанося ему урона. Показатель своей меткости можно посмотреть в характеристиках персонажа при нажатии клавиши **С**.

[На сайт игры](#)

Критический удар

Критический удар - это успешная атака персонажа, наносящая, как правило, в несколько раз больший урон, чем обычный удар. Шанс критического удара можно посмотреть в характеристиках персонажа при нажатии клавиши **C**. Стандартный показатель шанса крита - 8%, дальше же, игроку придется самостоятельно "разгонять"(повышать) шанс критического удара.

[На сайт игры](#)