

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 mobs 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](#)

Revision #6

Created 29 May 2023 08:00:27 by Главный Редактор

Updated 10 December 2024 21:43:55 by Помощник Глав. вреда