

Руководство по Стрелку. (by Win)

Автор гайда -Win.

1. О классе.

Кто есть хавк?

Хавк(бурж. Hawkeye) - это выбор любого игрока в линейку, который хочет играть нормальным человеческим персонажем, обладающим дальней атакой. Выбор невелик. Дальними скилами среди хуман-воинов толково лупят только Хавк и Глад, причём глад - всё-таки контактник, дальнобойные умения у него вполне себе неплохи (критуют), но не могут использоваться исключительно как основной способ ведения боя. Плюс эти чёртовы зарядки, неудобно... Впрочем, гладам виднее.

Хавк, как и любой лук, является строго партийным чаром, что на практике означает всасывание практически от всех, способных держать оружие в лапах, если у тебя нет за спиной ништякового баффа, и парочки хилеров. Соло нагибатором данный класс не является, по причине довольно быстрого отгребания люлей от оппонентов, и сильной зависимости от баффа, которого у соло дрочеров просто нет (бд/свс, ков/поф, котэ). За редким исключением большинство соляков обходится ПП баффом, которого для нагибания ну никак не достаточно. А вот для кача - весьма, знаете ли.

Селф-баффов вроде маг.защиты, физ.атаки/защиты у нас не имеется, поэтому на олимпе мы в заведомо проигрышном положении (особенно по маг.защите). Ну, на олимпе в данных хрониках лукам делать нечего, поэтому это дело мы опустим.

2. Статы. Сравниваем с другими луками. Татухи.

Безо всякой генной инженерии и наскальных рисунков мы имеем следующие параметры:

СИЛ- 40. Влияет на физ.атаку, шанс крита с абилки. В силе мы уступаем только тёмным (41), но всего на 1 очко, что на практике никакой разницы не даёт. А вот светлые со своими 36 уже нехило всасывают по атаке и шансу крита абил.

ВЫН- 43. Относительно дохрена, эльфы снова курят приму. На практике даёт много ХП и ЦП, устойчивость к стану, яду, влияет на переносимый вес. Высокий параметр стата даёт возможность ставить нужные тату, не особо жертвуя живучестью.

ЛВК- 30. Вот тут косяк, парни. Мы медленные слоупоки, бегаем как эльфы ходят. Но мы не из тех, кто убегает, мы из тех, кто меняет позицию стрельбы, а тут скорости уже достаточно. Уворачиваемся, кстати, четыре с половиной раза в месяц, поэтому на это не надеемся.

Наколочки.

Здесь было бы уместно рассмотреть вопрос татуировок, эти самые статы изменяющий.

ТруЪ хавки ставят себе **ОБЯЗАТЕЛЬНУЮ** татушку на **+5 СИЛ -5 ВЫН**. Тем самым мы поднимаем физ.атаку по максимуму, и даём нашим абилкам дополнительный шанс критануть, не сильно теряя в живучести. Далее, по желанию пациента, хавку ставится **+4 ЛВК -4 ВЫН**. Автор гайда несколько раз ставил и снимал со своего альтер-эго данную татуху, пока не пришёл к выводу – **полная, простите, срань**. Имеем мизерную прибавку к бегу, шансу крита, точности, увороту и скорости атаки, теряем и без того ослабленную живучесть и переносимый багаж. Плюс становимся уязвимее к стану, а это неприятно. Короче, не стоит оно того, я уж не говорю про то, что хорошие краски +4/-4 требуют затрат.

Отдельный пунктом доложу, что вариант – СИЛ + (подставить нужное) вообще бредовый. На том и порешим.

В итоге мы имеем самоходную, но не очень маневренную зенитно-ракетную установку класса земля-враг, которая лупит сильно и далеко, и имеет хорошую живучесть. Но при этом сильно зависящую от обслуживающего её персонала, и особенно водятел... командира расчёта. А что нам ещё надо-то?

3. Орудие труда.

Лук.

Чеснок. Наше орудие возмездия во имя... Хрен его знает, неважно. **Во-первых**, луки имеют (как, впрочем, и ножики) самый высокий базовый шанс крита в игре. Правда, до S грейда и соответствующего ему **Лук Дракона** мы не получим СА Фокус в луке (**Лук Шиуд** не считаем, его мало кто делает в силу сложности крафта и отсутствия стопроцентной необходимости). Но когда мы получаем Лук Дракона с СА Фокус (+88 к шансу крита), играть становится веселее. **Во-вторых**, луки имеют наибольшую физ.атаку. При, правда, "медленной" или "очень медленной" скорости атаки. Но, скажу я вам, она довольно неплохо разгоняется. При хорошем стечении обстоятельств **лукарями возможно достичь максимального барьера** в 1500 скорости поливания супостата стрелами, что аннулирует преимущество других видов оружия в скорости атаки. А вот нашей с вами лукарьской физ.атаки они хрен с два получают, и это нам плюсище. Если, конечно, не дестроорки под этими ихними френзи, но это уже чит. Или какие-нибудь куролюбы, при определённом стечении обстоятельств... Впрочем, все простые смертные всасывают тунца у луков по параметру атаки. Итак, из луков мы обращаем внимание на:

С грейд:

Эмик. Идеальный вариант для нежелающих качаться с ножом на нубо-уровнях. В нормальный сабж мы можем запилить СА на Чип Шот, что позволит нам экономить ману на выстрелах. А нет - так берём китайский и не дурим себе мозги.

Б грейд.

Лук Угрозы. Отличнейшая волына, с которой (если нормальная) некоторые луки бегают вплоть до Ы грейда. Китаец же прослужит нам хорошую службу до А грейда. По поводу СА и по сей день разгораются жаркие споры. **Точность** даст нам косвенный прирост в дамаге за счёт снижения кол-ва промахов, **Чип Шот** даст нам экономию по мане на нонстоп каче, **Восстановление** дает откат абиллок и более шустрюю скорость выстрела. Здесь каждый будущий нагибатор решает сам для себя, но автору больше импонирует **Восстановление**.

А грейд

Здесь появляется интересный спрч на тему «**Какой лук взять??7111**» ТруЪ лукари перепробовали все варианты по куче раз, и знают, что скорость выстрела с **Кровавого Лука** (в простонародье «**коряга**») абсолютно равна скорости выстрела из **Пронзателя Душ** (он же **Соул**). Разница лишь в моменте, когда из лука вылетает стрела. Если посчитать количество выстрелов в минуту из этих луков, получим

одинаковое число. Несмотря на то, что скорость атаки на них написана разная. НО! Если вы вдруг надумаете бить абилами или активно пвпшиться, то лучше брать **корягу**, вот там скорость натягивания абил будет существенно выше **Соула**. И ещё один момент: если **Соул** взять нормальный, да влупить в него СА на Восстановление, то стрелять он будет быстрее, т.к. уменьшается период отката простого выстрела. Правда, в вопросе абиллок это не поможет. Есть ещё **Лук Шиид**, но сделать это – геморрой, достойный настоящего задрота. Проще драк сделать со 150 атрибута. Но, тем не менее, если вы его достанете, то получите на низких лвлах СА Фокус, что весьма кошерно в вопросе убиения мобов.

S (он же Ы) грейд

Лук Дракона (атака 581)! Без вариантов. А нам они и не нужны. Обязательно первым делом ставим 150 атрибута. Вообще, здесь следует заметить, что максимальный атрибут в пушке - 300. До 150 лупим камни, после - кристаллы до упора. Но это удовольствие дорогое, поэтому драк луки мало кто атрибутит на 300, лучше вложить деньги в более дорогой и весёлый по всем параметрам дино (Ы80), икар (Ы80-2), Бросок Венеры (Ы84) и т.д., о них будет чуть ниже. На кач можно ставить любой (дешевле всего Святость/Тьма), но если хотите нормально драться 1x1, или в мини-замесах – ставим **элементальный**, и точим на +1 скилл Двойной Выстрел, получая +40% урона от него. СА однозначно Фокус, +88 к шансу крита.

S80

Лук Династии (атака 654), что б вы думали? Лук из перьев оципанного камаэля. Особо сказать об этой штуковине нечего. Ну да, лучше, чем Ы грейд, но это компенсируется геморроем с СА 14-го лвла. Ставим, разумеется, Фокус - +116 к шансу крита.

S80-2

Лук Икара (атака 689). Сия волына (что не удивляет) лупит сильнее предшественников, имеет СА Фокус (на 116 увеличивает шанс крита) и является максимумом того, с чем можно бегать, если не хватит сил на 84-й. Но требует, опять же, СА кристалл 15 уровня, что есть непросто. Смотрится, как будто взяли нормальный лук и расщепили его нахрен с концов. Готичненько.

S84

Бросок Венеры (атака 724). Во Фрее нам дали возможность его крафтить. СА Фокус прибавляет 133 к шансу крита. Кристалл для СА требуется 16-го лвла.

Карниум (атака 768). Пулемёт из Фреи, в живых лапах уже был замечен. СА в него нужен 17 лвла, и даст он (омг) 139 к криту. Естественно, по достижении 84+ Бросок Венеры уже не рулит.

Лук Изогнутых Шипов (атака 794). Тоже из Фреи, на данный момент топ лук в игре. Предмет мечты всех, кто докачался до 84. СА в него нужен 18 уровня, дает 139 крита. Как говорится, без комментариев...

Даггер.

Наряду с луком, эта тыкалка имеет самый высокий базовый шанс крита в игре. **Достоинства** его для нас заключаются в намного более высокой скорости атаки, возможности юзать на мобах с резистом к стрелам (допустим, под ГЦ), и в том, что он не жрёт ману при ударах! Соответственно, никто и ничто нам не помешает достать его при отсутствии маны на выстрел, и продолжить давать врагу по балде рукояткой. А ещёёёё... У него офигительный пвп-бонус (нужно 11.5к славы на вставку, и лимон с лишней аденки), который канселит супостата (снимает с него баффы) с шансом 15% при любом обычном ударе! Комментарии излишни. Как-то дурачились с паладином 80+, я взял нож вместо лука (от лука у него дикий резист), и к концу дуэли он остался вообще без баффа. Но я всё равно всосал тунца.

Мнения по поводу необходимости иметь дагер у луков различаются, тут на вкус и цвет фломастеры разные. Но, что самое интересное, хавка с хорошим ножиком может вполне себе неплохо играть роль мили-ДД на каче с мили напарниками т.к. имеет физ.атаку почти как у ТХ, отличие только в отсутствии абил, которые на каче всё равно юзаются редко из-за лени тыкать на кнопки. И чуток в скорости атаки, у ТХ всё же есть всякие евейжн-хасты и пассивка на скорость атаки.

Повторюсь, вопрос пользы дагера решается индивидуально. Так шо смотрите сами.

4. Прикид.

Скрытый текст:

С грейд

Здесь нам необходим ПЛ сет (+4 СИЛ -1 Вых) - . Даст он нам более высокий дамаг, а больше нам ничего от Ц грейда и не нужно.

Б грейд

Есть целых 4 Б грейд сета, но ни один их них не достоин внимания, так как на этих уровнях мы будем бегать в Ц грейд сете - старый-добрый ПЛ.

А грейд

Рассматривать можно 3 вида сетов.

Таллум

Тяжелый



Прекрасный ДПС-сет, +8% скорости атаки, +2 СИЛ, + к багажу. Минус в том, что снижается уворот на -10, и нельзя засунуть пвп бонус. Сам сет уворот не снижает, но он - тяжёлый, что лишает нас пассивки на лайт броньку, которая даёт этот самый уворот. Но! Вас много лупят обычными ударами? А скилам и магии на увороты пофиг. Посему **этот сет - выбор редакции**. Из А грейда, разумеется.

ДК

легкий



Отличный сет для кача. Высокий ДПС за счет +1 СИЛ, +4% скорости атаки. Из минусов небольшая физ.защита и опять же облом с пвп бонусом. Плюс в том, что относительно недорог, и легко крафтится. И хуман в нём смотрицца как **труЪ мужык**, в отличие от всяких эльфов.

МЖ

легкий



А вот это золотая середина. Имеется +8% к атаке из лука, +1 ЛВК, + к багажу. Антистан. Топ А сет по физ.защите. Возможность запилить пвп-бонус. У лёгкого армора это 15% шанс, что при ударе по тебе у противника **отменится таргет**. В

пассивных скилах отражается как этот ихний ТыХашный читерский Мираж. Штука работает, и работает хорошо.

Остальные сеты (апеллы, кошмары) унылое говно, и нашего царского внимания недостойны.

Ы1 грейд, он же S, он же сет из Кожы с Жопы Дракона (с) -



Весьма, знаете ли, хороший сет. Много физ.защиты, + к лимиту веса, +4% к скорости и силе физ.атаки, +1 ЛВК, +1 СИЛ -2 Вых. Пвп-бонус опять же. Но самое вкусное – это возможность ставить резисты к атрибутам в тело и концы. Лирическое отступление. Начиная с Ы1 грейда, мы можем атрибутировать каждую часть сета на резист стихиям, запихивая в неё камни. Причём камни дают атрибут к защите, противоположный стихии, которую мы вставляем. Т.е. лупим святость - получаем резист от тьмы, лупим ветер - получаем резист от земли, и т.п. В одной шмотке можно получить максимум резиста 120 от выбранной стихии, до 60 запихиваем камни, а потом - кристаллы до 120. Начиная с Фрей, мы можем в каждую вещь сета ставить 3 вида атрибута - по одному из пары ветер-земля, вода-огонь, святость-тьма. Естественно, в драк сет это имеет смысл ставить только если он редкий и +6, иначе получается слишком дорого.

Сет это напяливаем по достижении 76+, он довольно несложно собирается и стоит недорого. Идеальный сет на кач. И дамаг как в ТМХ, и скорость атаки, и лёгкий со всеми пассивками (уворот и пвп-бонус). Ну, а для пвп атрибутируем все части сета на нужные резисты, иначе лучше взять МЖ с антистаном. А вообще, в последнее время среди топ-луков модно иметь драк сет, полностью редкий, и при этом все вещи проточены на +6 или выше. В таком случае дино (о нём ниже) просто сосёт тунца. Но, опять же, сложности с получением.

S80 сет, он же Дино -



Этот сет носят все, кто имел неосторожность стать человеком 80-го уровня. Цены на них не высоки, собрать его реально ещё до достижения 80-го, а потом потихоньку подрачивать на пути к 80-му, периодически доставая из ВХ и бегая со штрафом по городу.

Плюс его в сравнении с драк сетом в том, что он состоит из 5 предметов, соответственно мы могли запихать в пятую шмотку еще три резиста от атрибутов и стать еще защищеннее. Справедливости ради отметим, что если бы не 5 шмоток (то бишь больше резистов) и более высокая физ.защита, то можно было бы не париться с дино сетом, и носить старый-добрый драконик, благо в нём выше ДПС. Сам по себе имеет следующие параметры: -1 Вых, +1 ЛВК, +1.72 Точность, +1.72 Уворот, +418 ХП, +6 Защита от Тьмы. Но редкий джедай носит Дино сет как он есть, все его улучшают, затачивая под свой класс - для нас это арчерский вариант. Улучшить сет можно, вставив в него НОЧЬЮ (етить, мистика!) на ХБ специальную эссенцию. Она бывает 1 и 2-го уровня, причём второй уровень дико дорогой (геморно сделать), а прибавка ненамного больше, поэтому как правило ограничиваются первым. После такой заточки мы получаем сет, который может одеть ТОЛЬКО лучник, остальным придётся доставать из сета эссенцию и вставлять уже свою, чтобы его напялить. Ну или не вставлять вовсе. После вставки Эссенции 1-го лвла мы получим -2 Вых, +2 ЛВК, +4.3 Точность, +321 МП, +8 Защита от Тьмы, + (цифры не знаю, но немного) к скорости атаки и регенерации МП.

Ежели надыбать Эссенцию 2-го уровня, получим -2 Вых, +2 ЛВК, +5.3 Точность, +321 МП, +8 Защита от Тьмы, +3.24% к скорости атаки и +6.6% к регенерации МП. Как видите, овчинка выделки не стоит, хотя если вы - буратино богатый, или занимаетесь конвейерным производством Дино Эссенций 2-го уровня, то почему бы и нет?

S80-2 сет, он же Дестино -

Появившийся во Фрее альтернативный династии Ы80 шмот. Никакого гемора с наплечниками, никаких тебе разделений на берсагладалука. Статы дает следующие: СИЛ +2, ВЫН -2, Физ. Аتك. +4.26%, Скор. Аتك. +4%, сопротивление магическому урону +2%, сопротивление удержанию +50%, защита от огня/воды/ветра/земли +3. Этот сет одеваем, как только появляется возможность, он намного круче как драконика, так и дино сета, в плане разгона ДПС. Да и сопротивление руту лукарю ой как кстати бывает.

S84 сеты, ну тут их дохрена, аж целых 3.

Лёгкий сет Венеры -

Статы: СИЛ+1, ВЫН-2, ЛВК+1, Атака/Скор. Аتك./скорость восстановления МР +5,57%, Макс. МР +347,4.

Говоря по-русски, тот же Драконики, только как будто со второй эссенцией. Атака и скорость атаки выше на полтора процента, выше физ.защита, а в остальном всё то же, кроме увеличения веса.

Ах да, если сделать геморройный квест, то можно получить приставочку "Хаоса" к своему сету венеры. Он станет красивее, и появится возможность таскать Ы84 плащи с ним. Прибавки по статам не будет, что невероятно печально.

Легкий сет Верпеса -

Статы: СИЛ +1, ЛВК +2, ВЫН -3, при снаряжении Физ. Аتك./Физ. Защ. +5.57%, Скор. Аتك. +5%, Скорость +3%, сопротивление парализующим атакам +50%, защита от огня/воды/ветра/земли +5.

Вот это круто, парни. Тут добавлена ещё и так необходимая иногда физ.защита, и +скорость тоже неплохо. А самое весёлое - это резист к параличу. В нынешних условиях, когда в каждой пачке бегают курица-СЛХ 83+, со своим читерским масс-парализом, этот сет - самое оно, чтобы сохранять подвижность (ну, хотя бы пытаться) в масс-замесах.

Лёгкий сет Элегии -

Статы: СИЛ +1, ЛВК +2, ВЫН -2, При снаряжении Физ. Аتك +6.59%, Скор. Аتك +6%, Шанс Крит. Аتك. +17.05, сопротивление парализующим атакам +50%, Скорость +3%, защита от огня/воды/ветра/земли на 5. Топ сет на данный момент, хрена тут говорить. Чего стоят только статы +3/-2. Хорошая скорость атаки, хороший + к атаке, жаль только, что лвк +2, а не сила. Таки физ.атака нам важнее. Ну да и фиг с ним, все равно хрен соберешь :ag:

5. Скилы.

Скрытый текст:

Приведём здесь самые хорошие, годные скилы. Если вы чего-то здесь не нашли – значит, скилл говно, юзается редко или я до него просто ещё не докачался. Как вариант - забыл или не успел. Бывает, чо. Итак, поехали.

Атакующие:

Оглушающий выстрел. Ну, тут всё понятно, станит вражину, наносит небольшой дамаг, сбивает таргет врага. Имеются различные варианты заточки, из которых предпочтительный вариант - **Шанс. Оверхит.**

Двойной выстрел. Наш главный боевой скилл, лупит неплохим уроном, часто критует x2

(зависит от СИЛ). Точится в основном на **Атрибут**, +1 достаточно.

Почему +1 достаточно? Да потому что при заточке скила более, чем на +1, мы добавляем не урон, а атрибут скила. Что позволяет нам увеличить разницу между атрибутам оружия и атрибутом защиты противника (слишком большая тема, читайте гайды по атрибуту). В обычном пвп или убиении мобов разницы между +1 и +10 скилом вы не заметите.

Также интересен вариант заточки на Дуэль (мощность в пвп), но по нему нигде нет данных. Мб не хотят палить контору? **Оверхит**.

Смертельный выстрел. Атакующий скилл, наносит посредственный дамаг (может критовать x2), имеет шанс полу-летала, как у дагеров, но весьма и весьма низкий. Бывают хавки, которые за всё время использования скила ни разу не нанесли им летальный выстрел. Точится на атрибут. Долго натягивается, поэтому многие хавки, включая автора, его ваще не учили, но упомянуть о нём стоит. **Оверхит**.

Калечащий выстрел. Важный скилл, появляется на 77 лвле, замедляет врага на 30% на 1 минуту, наносит дамаг примерно как стан - **но может и критануть** на x2, тогда веселее. Точится в основном на шанс прохождения. Юзается против толстых гадов, что бегут за нами с целью накостылять, в случае если стан на них не ложится, или оппоненту на него начхать (дестры, тирь, гнумы и т.п. васьки в маджестиках). **Оверхит**.

Селф-баффы и т.п.:

Быстрый выстрел. Увеличивает скорость атаки **из лука** на 12%. Абсолютно всегда должен висеть у вас в строчке баффов.

Глаз Ястреба. +10 точности, -10% физ.защиты. На каче полезнейший скилл, да и в пвп против классов с уворотом бывает полезен. Юзаем. Что самое интересное - такой скилл есть только у нас, любимых, остальные подрачивают.

Дух стрельца. Уменьшает расход МП на физические скилы на 30%. Рульный бафф, юзаем. Позволяет нам оверхитить станами на каче без напряжения по МП, что есть гуд.

Душа стрельца. Увеличивает максимум МП примерно как блесс ПП 3-го лвла, юзается при отсутствии ПП на окне, и при боях на селфе.

Боль стрельца. Переливает ХП в МП, иногда полезен на каче, откат несколько секунд.

Благословение стрельца. Уменьшает откат физ.скилов на 30%. Классная тема, тоже юзаем. Когда он у нас в строчке баффов, мы можем шпилевить врагов станами тупо без отката. Если, конечно, захотим.

Прицельный огонь. Дальность +300, шанс крита +20% к базе, физ.атк +177. Обездвиживает (фак!), но точится на **Снижение штрафа!** У вашего покорного слуги заточен на +3, скорость примерно 30 (как с диким штрафом на грейд и перевесом, гы), но для ускорения можно юзать...

Рывок. Ускоряет наше буйное тело на 40. Действует 15 сек, откатывается 30 сек.

Скилл ставим на удобную кнопку, юзаем постоянно. Не точится, что хреново.

Боевая стойка коварства. Увеличивает силу нашего крита на 609 (чего - непонятно, но увеличивает неплохо), постоянно расходует МП. Вполне юзабельна - обычно мп не успевает закончиться до конца пвп. Точится на **Мощность**, потому как особого снижения расхода МП при заточке на **Стоимость** мы не заметим.

Абсолютное уклонение. Несмотря на то, что это скилл первой профы, он весьма и весьма полезен. Увеличивает уворот нашего пуза на 20, дает устойчивость к дебафам, и (главное!) даёт 25%-ный шанс **увернуться от физ.скилов** врага. Шарите, да? Правда, у дагеров ещё шибче, там шанс ваще 40%. Юзаем в любом пвп с любыми физиками.

Жаль, откат 10 минут.

6. Путь Робин Гуда. Кач.

Общие рекомендации по качу:

1. Качайтесь, добывая моба **оверхитом**. Когда мобу остается немного, чтобы откинуть коньки,

юзаем что? Правильно, стан. Наименее затратный по МП оверхит. Получаем примерно на четверть экспы с моба больше, чем обычно, при условии что дамаг со стана перекрыл остаток ХП моба на много единиц. Т.е. чем меньше ХП оставалось – тем лучше. Не слушайте тех, кто говорит, что ОХ – херня. На самом деле довольно нехило поднимает кач, при наличии манки на оверхиты. Как в том анекдоте, где **пять старушек – уже рубль**.

2. Качните себе ПП **до 56 лвла**. Это быстро, качается как маг, и это идеальный дуалбокс для лука, т.к. есть блессы, ВВ, берс. Холи вепон, в конце концов, ежели андедов лупить. Резисты иногда весьма полезны.

Иннова разрешила нам юзать окна, и глупо было бы этим коварно не воспользоваться.

Итак, по местам кача.

3. Для тех, кому не лень качать твинков на окошко, есть ещё один весёлый вариант.

Качаем себе (или тырим у друзей акк) БД до 58+ уровня. В 3 окна, с ПП и БД, мы поймеем такой дпс, что мобы будутдохнуть от одного (ну... почти) крита.

Внимание любителям юзать окна!

В настройках, пункт "Аудио/Система", в левом нижнем углу есть галочка "снизить качество фона". Её обязательно нахер убираем. В результате повысится нагрузка на проц (если у вас 2 и более ядра - не заметите), но зато окна не будут тупить - переключение доли секунды, никаких критов и вылетов, если они за вами привязаны.

Поехали по местам кача.

40-48

(качаемся с ножиком, в ПЛ сете)

Варианты:

Долина Драконов (андеды, хороший эксп, но нет хербов).

Места вокруг *Башии Слоновой Кости*, где Форморы и Людоеды (есть хербы и экспа).

Остров Аллигаторов (сам не пробовал, но, говорят, ништяк).

48-55

(всё ещё с ножиком, в ПЛ сете)

Варианты:

Долина Драконов – на неагрессивных андедах 52+, не помню как звать.

Лес Разбойников, где Василиски и Гаргулии (кач всё ещё хорош, хербы те же)

Кладбище, на андедах – нормальный кач, но хербы не падают.

55-62

(Покупаем китайский Лук Угрозы, ПЛ не снимаем)

Вариантов нет, гы.

Бежим в *Забывтые Равнины*, там ищем Тигров, и орков. Лучников и гаргулий не трогаем, они какие-то живучие. Валим шаманов и тигров. Ключевая цель – шаманы, у которых всего 3 иконки на табличке с полоской ХП. При ударе они превращаются в тигров, их и мочим.

Экспы, бабла и дропа с них – вагон.

Ахтунг! Тигры сильно уворотливые, обязательно юзаем селф на +10 точность. Он, конечно, физ.защиту снимает, но до нас ведь добегать не должны? А если добегают, юзают хорошо проходящий стан, после которого есть вероятность не оклематься, так что осторожней.

Народу там много, и частенько нам будут доставлять удовольствие своим матом в чат милишники, чьих мобов мы будем красть. Заодно пвп набьёте.

Так вот, сидеть там можно и нужно до тех пор, пока тигры не посинеют. Дальше бестолку.

62-68

(покупаем китайский Пронзатель Душ, одеваем ДК лайт или ТМ хеви сет)

Запретные врата. Вот там есть такие Рыцари Судьбы, по которым мы больно бьём, особенно с холи бафом от ПП. Их мы лупим до взятия 68 лвла. Ну, и других мобов не обделяем вниманием, невежливо это. Особенно кошерный спот, если у вас в Адене КХ, тогда

бафаем себе всякие там Резист Станы, и прыгаем на спот. Минус спота – нет хербов. И Рыцари stanят, после чего больно лупят по ушам. *Раскалённые Топи*, на птичках, орках, шариках, червячках. Есть хербы, и, говорят, там ДК перчи нормальные падают.

68-74

(Пронзатель Душ, ТМ хеви (желательно)/ДК лайт сеты)

Лес Неупокоенных. Хорошее место у моста на Болото Криков, вдоль обрыва. Мобы эксповые (маги, так что одеваем минимум Феникс рыжуху), кладутся нормально, есть хербы. По мере взросления продвигаемся глубже в лес, к полянкам с вампирами. Бафаем резист яд, если не в Таллуме, иначе достанут.

Раскалённые Топи. Орки-шаманы, владыки, андеды, что рядом с ними тусуются. Можно взять квест на реагенты, есть хербы, нормальный эксп.

74-78

(Лук Дракона 150 атрибута (с руной от штрафа), ТМ хеви/ДК лайт сеты)

Горячие Источники. Бъём только мобов с агрессией! Остальная фауна имеет гадский резист к стрелам, а колупать их дагером не советую – по причине толстокожести и стана. Весьма вкусный спот (по экспе в соло лучше не видел), хороший дроп, хербы, много мобов. Минус в том, что там делается квест на 3 профу, и по этому поводу там шныряет куча народа (и куча их варов). Ну, заодно и сами сделаете квест, нам-то тоже надо профу?

Варка/Кетра (зависит от того, что выберете для альянса на профу). Кач там говно по сравнению с ХС, мобы убиваются так же, дроп не ахти, но есть хербы. Там нам нужен 2-й уровень альянса на профу, для этого надо будет убить 300 мобов, ну вы в курсе. Двух зайцев одним выстрелом – и кач, и профу.

Дальше нет хороших вариантов соло дрова, разве что сидеть в том же ХС (Источники) до 80. Или, как вариант, лупить альянс с кетрой/варка до победного 5-го уровня, и сидеть на генералах (вокруг деревни) сколько вздумается, выбивая квестовые итемы (гривы) на рецепты Ы доспехов. Генералы кладутся ничем не хуже солдат, а в некотором роде даже проще.

Но я вам посоветую найти (или собрать свою) конст-пати, и продолжить кач уже в более мясных местах. Тем более хавку 78+ с нормальным экипажем пати найти проще, чем на более ранних уровнях.

Единственный минус - они сейчас вымирают, из-за специфики игры луко-пати против остальных. Очень сложно бороться с бустами, когда сам порезан. НО! Отдельные ребята стараются, и не без успеха. Дерзайте.

78+

На 78+, имея хороший окнобафф (как минимум бд+ков) можно пойти позадрачивать в специально созданный во Фрее для луков спот для соло кача - в Долину Ящеров, что под Ореном. Там все когда-то делали квесты на вторую профу, так что куда лететь знаете.

Там мобы 82+, в лайт шмоте. Маги, лучники, мили. Опыта падает довольно неплохо, мобы бьются нормально, есть квест на камни, начиная с 82+.

Вешается яд, который снимает немного хп за тик (очень мало, по ощущениям), но даёт +20% к шансу и силе крита, что есть гуд.

7. Сабы. Кого качать, чтобы мейн был сильнее.

Скилы от сабов мы можем брать **на 65, 70 и 75 лвлах**. Причём на 60 и 75 лвлах скилы будут пассивными и незначительными. Выбирать можно будет между маг/физ.атакой, маг/физ.защитой, и какой-то ещё ерундой. Так вот. От всех 3-х сабов на 65 и 70 уровнях мы будем брать **маг.защиту**. Потому что остальное - говно. А маг.защиты, особенно в нынешних условиях, много не бывает.

Как только мы докачиваем очередной нагибаторский или не очень саб до 75, нам дают выбрать скил поинтересней. Я не буду перечислять всю ту фигню, что доступна на выбор, скажу лишь о том, что нам может быть реально полезно. Сразу же отмечу, что не надо брать от сабов больше одного шансового скила (триггера), чтобы самого же себя не отканцелить, если они все вдруг задумают сработать - выбьют нафиг баффы. Рассчитывайте место в бафф-слотах под пвп-бонус в луке, и под свои триггеры, которые у вас изучены. А то не всегда бывает кайфово променять какой-нить комбо-бафф или блесс ХП на 15-тисекундный прирост к скорости атаки. Лана, продолжим.

[Подробнее: Умения от саб-классов](#)

Итак, на один из сабов мы берём Дагера.



Пассивочка на дальность стрельбы, господа. Даёт прибавку в 50 к дальности

стрельбы, итого на 78, с пассивочкой Арчери (увеличивает физ.атаку на 200 и дальность на 50), мы имеем уже 1000 дальность стрельбы, что позволяет нам полюбому первыми начинать пьяные драки.

Как вариант, можно от того же дагера взять **пассивочку на уворот +4**, но оно нам надо? Как я уже выше говорил, магам до фонаря ваш уворот, а физики (которых нам стоит бояться) бьют скилами, так что им, в общем-то, тоже пофиг.

На следующий саб нам неплохо бы взять **Дестра, Глада, Варлорда (на парики) или Тира.**



Триггер, дающий увеличение скорости атаки при, собственно, нашей атаке.

Шанс небольшой, длительность 15 секунд, эффект же - +30% к скорости атаки. Ништяк ваще.

Как вариант, от тех же классов можно взять **пассивочку на буст ЦП** (берут, вообще-то, редко... как правило, маги и т.п.), которая даст нам дополнительно **+738 ЦП**, будем отжираться банками продуктивнее.

Далее. Если один шансовый скил у нас уже есть, а остальные - говно, то от двух остальных сабов мы возьмём что? Правильно, нормальные пассивки. Даются от любых сабов по достижению 75-го лвла, и только по одному разу. Их всего две:

Супер магическая защита (O_o). Даст постоянную прибавку в 50 к маг.защите!

Много не бывает, чё.

Шанс крита. Даст постоянную прибавочку в 30 к шансу крита. Очень хорошо на соло каче, и/или на олимпе.

А вообще, забейте на эту фигню, и качайте того, кто нравится и кто реально интересен.

Потому что докачав нужный, но не интересный саб, матерясь и офигевая от тупого кача, вам просто не в радость будут эти лишние 800 ЦП на мейне и тому подобная мелочь. Оно, конечно, приятно, но тащщщить вы с этим (или благодаря этому) не будете, это не более, чем полезный бонус (БОНУС, а не ЦЕЛЬ) от прокачки саба. Но, как в той песне, "думайте сами, решайте сами...".

8. Олимп! С чем его едят.

Вступление

Итак, мой друк, ты докачался до 76 уровня, заполучил статус дворянина ценой нечеловеческих усилий на Битвах за Земли, и даже получил (обязательно!) третью профу! И теперь ты жаждешь крови и олимпийских сражений, где на твои подвиги будет взирать половина сервера,

пока вторая половина качается. Где ты будешь купаться в лучах славы, а юные эльфийки будут считать за честь согреть твою постель в перерывах между боями. Хрена лысого. Дядьки корейцы распорядились так, что нам, тов-щам хавкам, на олимпе делать практически нечего, т.к. все обстоятельства сильнее нас. Вся слава потихоньку обходит нас стороной,

что

печально.

Если мы - дальнобойный класс, урон которого зависит от расстояния, значит, надо сделать арену 4x4 метра, где приходится бегать по кругу, и противнику ничего не стоит нас догнать, тупо срезав угол. А потеряв расстояние, мы теряем силу атаки и вообще умираем довольно шустро.

Таких примеров можно привести больше, но хорош хныкать, вернёмся к теме. Итак, про олимп можно вдоволь начитать в куче гайдов и статей, я расскажу о том минимуме, что должен знать каждый игрок.

Олимп делится на 3 типа - партийный (3x3), классовый (хавк на хавка), открытый (кто на кого попадётся). В силу специфичности первых двух типов, все ходят на открытые бои, поэтому будем речь вести о них.

Зачем оно мне?

За бои на олимпе дают Символы Олимпиады, за которые мы будем закупать ништяки! Значит, чем больше мы заработаем символов, тем круче будут ништяки (или больше их количество). Как

их

заработать?

Да тут всё просто! Для начала, надо тупо отыграть 9 поединков (именно 9, не меньше) - и тогда, друк мой, даже если ты просрал все до единого бои, по окончании месяца (когда обновятся герои) ты получишь в свои дрожащие руки целых 20к символов! Дальше - интереснее. Дело в том, что в течение месяца тебе 4 раза будут добавлять по 3 очка олимпа. Поэтому твоя задача-минимум - в первый день олимпа отыграть свои бои так, чтобы осталось хоть немного очков, т.е. выиграть два-три боя. Учтывая то, что нубов там вагон - сделать это реально. После этого ты просто забиваешь на олимп, и ждёшь конца месяца, тебе постепенно даются очки. Если к концу месяца наберётся 15 очков - поздравляю, символов дадут не 20к, а цельных 35к! Естественно, мы будем только рады. Ну и так далее. Чем больше очков ты вынесешь к концу месяца из олимпа, тем больше вкусностей получишь по окончании периода олимпа. Для того, чтобы более-менее повысить шанс на победу, нужно докупить 2 пушки.

Нож Ада.

Покупаются в Гиране за кристаллы, ставим СА Ментальный Щит, и получаем шанс при баффах повесить на себя менталку 3-го лвла. Что моментально и нехило снижает шанс прохождения по нам всякой херни типа трансa, ареста и других ментальных атак. Против олимп-фермеров (одетые и проточенные дядьки и тётки) не поможет, но по крайней мере Биш или ЕЕ 76+ в ДК тебя уже не затрансит. А их на олимпе ой дохрена, и все отдадут нам победу если на них попадёмся. Также мы невозбранно положим болт на аресты БД, СвСа и танков. Хотя с последними всё равно шансов нет, но хотя бы побегаем дольше. Берём ножик в руки и вешаем на себя ноблесс, пока не поймеем эффект баффа.

Посох Злых Духов.

В магазине не толкают, ищем по объявлениям. СА ставим на Блесс ХП, даст эффект 5-го уровня, около +20%к ХП, что понижает шансы магов убить нас с 2-х нюков, хоть и несущественно. Да и кому помешают лишние косарь-полтора ХП? Опять же с ним в руках вешаем на себя нобл (другой магии нет), чтобы повесился бафф. Не забудьте потом опять лук взять, гы.

А также у нас должен быть даггер. Желательно, покруче, минимум АС. Зачем? А для того, чтобы жестоко разводить оппонента. Как? Объясняю. Прыгаем на олимп и проводим все махинации с баффами с ножом в руках. Если противник вас не знает, или ему не доложили, он увидит против себя ТыХа. А это значит, что он не побежит на нас вплотную, завидев в руке лук, а будет стоять, стыдливо прижимая анус к стенке, дабы не умереть с одного бэкстаба. А мы, предварительно врубив с луком снайп, получим пару секунд на расстрел с дальнего расстояния, пока затупивший оппонент не сообразит, что его развели. Иногда бывает поздно. На уловку попадают даже прожжённые олимпийские волки, причём даже зная о ней,

рисковать бояться. А вдруг и правда ТыХа? Тогда бб любовно надроченные баллы.

Чё купить та?

Отвечает армянское радио:

Книжки точки скилов - по 5.5к символов за штуку (Кодексы Гигантов), если тебе надо поправить эквип. Каждая такая книга стоит в районе 3-4кк, и можно раз в месяц немного подняться на бабло. А если уже поднялся - тогда точим скилы, где опять же лучше пороть свои книги, чем купленные у барыганов, так? Но есть кой-чего и поинтереснее книг. Китайские эпика в студию!

Кольцо Героя Олимпиады (22к символов)

А грейд колечко, аналог АК кольца (разве что там Б грейд). Даётся на месяц. Является очень ценным прэдмэтом с олимпа как для нубов (ПАЦЫКИ Я С АК!!!), так и для нормальных хлопцев - потому как эффекты китайских эпиков и таких же настоящих СКЛАДЫВАЮТСЯ. Т.е. если у тебя есть настоящий АК, но нет Баюма, то берёшь китайский АК на олимпе и вуаля - у тебя мощный крит +30% в общей сложности. Профит!

Серьга Героя Олимпиады (33к символов)

А это - А-грейдный аналог серьги простого сомалийского хлопца Закена (оригинал имеет Ы грейд, хоть и падает с РБ 60-го лвла). Нам интересна исключительно +20% к шансу стана и +20% к резисту от него. Стоит более 30к символов, поэтому приходится выбирать между АК кольцом и сабжем. Как правило, берут кольцо, но этот вариант тоже имеет право на жизнь. А ежели взять оба - то вообще хорошо! Опять же, если есть ещё и настоящая Закен серьга, то эффекты складываются - получим по 40% к шансу застанить и резисту от стана. Ништяк! Что самое интересное, сия бирюлька даёт 20% резиста от всякой ерунды вроде физ.сала (блока умений) и тому подобной красоты. Что не может не радовать.

Ожерелье Героя Олимпиады (44к символов)

Тоже А грейд, аналог Ожерелья Фринтессы. Фринтесса - это мужик, играющий на органе так хреново, что демоны из ада вылазют. Ожерелка увеличивает защиту ото сна на 15% (хрен вам а не транс), от паралича на 15%, от стана на 15%, и дает столько же к шансам. Уменьшает время отката скилов, дает эффект отражения дамага и увеличивает резист к тьме. Ой какая хорошая штука. Оригинал также А грейда, но по понятным причинам два сразу нацепить не получится. Хотя рэпперы в реале и не такое вытворяют.

Полный список товаров народного потребления можно глянуть самолично у Старшего Управляющего Олимпа.