

Lineage II — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!1



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 01.01.2012. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

«Любимая музыка: нет

Любимые фильмы: нет Любимые книги: нет Любимые игры: lineage2

»

— 396998

Lineage 2 (англ. *родословная*, «*линииидж*»; ошибочн. «*лайнэйдж*»; жарг. *л2*, *линейка*, *la2*, *линька*, *линяга*, *ладва*; глагол *линять* — играть в ладву) — одна из популярных в [рунете](#) MMORPG, игровой процесс которой чуть более, чем полностью состоит из [ГРИНД](#) и [ФАРМИНГ](#). Да, это заложено программно. Потягаться с линягой по проценту наглухо отмороженных задротов среди общего числа игроков может, пожалуй, лишь *World of Warcraft*.

На данный момент выпущено более десятка дополнений для игры (точное количество разнится от методики подсчета). Всего же разработчики обещали в разное время двенадцать, тринадцать или [неопределенное число](#) дополнений. Но, так как неунывающие авторы не намерены останавливаться на достигнутом, план имеет все шансы быть многократно перевыполненным.

Особенности

Игра была выпущена в 2003 году на заре корейского игростроя, что до сих пор видно невооруженным глазом. За прошедшие годы стандартная корейская MMORPG в целом не сильно изменилась, что также хорошо заметно. Основной упор делается на [прокачивание персонажа](#), квесты практически не вручают. Сами же квесты делятся на нахуй никому не нужные (таких большинство), обязательные и полезные. Обязательных квестов немного. Как правило, это квесты на профессию. Полезных квестов раз-два и обчёлся, вследствие чего они задрачиваются до такой степени, что не отличаются от обычной игры. На высоком уровне по полезному квесту в линейке дадут 0,2-0,3% опыта и пару десятков (если с [рандомом](#) повезет) ресурсов минимального уровня. Когда-то давно все «полезные» квесты были повторяемые, однако перед одним из обновлений ВНЕЗАПНО прозревшие разработчики решили, что такую лояльность к игрокам более терпеть нельзя, и начали постепенно перепиливать повторяемые квесты на повторяемые не более одного-двух раз в сутки.

Линейка в середине нулевых быстро обрела популярность в этой стране из-за повсеместного распространения пиратских серверов (ГФШ), где устанавливали более высокие множители опыта и дропа и давали [бесплатно играть](#). До сих пор различные ГФШ соревнуются между собой, искусно копируя друг у друга новые обновления и предоставляя те или иные условия [вкладывания РЛ бабла](#).

Ввиду сложности кача и болезненности смерти персонажа от рук других задротов, а также огромных денежных вливаний в

Choose L2. Choose a race. Choose a profession. Choose a clan. Choose a fucking big sword, choose soul shots, healing potions and scrolls of escape. Choose good quests, low karma, and high XP resurrections. Choose safe leveling places. Choose a hatchling pet. Choose your friends. Choose your hairstyle and matching jewelry set. Choose a one-piece armor on hire purchase in a range of fucking fabrics. Choose Mountain Dew to keep you up until the reset and wondering who the fuck you are on a Sunday morning. Choose sitting on that chair going through mind-numbing, spirit-crushing level grinding, stuffing fucking junk food into your mouth. Choose eBaying your character at the end of it all, posting "I Quit!" On Orphus to inform the selfish, fucked-up brats you came to like.

Choose your future.
Choose L2.

Феерическая расстановка точек в стиле фильма «[Trainspotting](#)».



Олдовый постер. Не хватает только расы камаэлек.

разноцветные пиксели и внутриигровую валюту, как в самой игре так и на форумах этой игры особенно много разнообразного баттхёрта, драмы, срача и прочих **сопутствующих явлений**. Процветают многочисленные **тролли**, благо еды хватает на всех и с избытком.

Баланс в игре

Баланс между отдельными профессиями отсутствует в принципе, что порождает много лулзов при чтении задротских высеров про **истинные задумки разработчиков**, не имеющих никакого отношения к реальному игровому процессу, и их обсуждению. Проще говоря, баланс в линейке примерно такой же как между человеком с наганом и человеком с лопатой: первый может стрелять, а второй — рыть окопы. Одна профессия в игре всегда пригодна только для одной роли.

Как следствие, за всю историю обновлений и дополнений разработчикам так и не удалось создать даже минимальное подобие баланса. Из хроник в хроники одни классы все время **анально** доминируют над другими, вызывая лютую, бешеную ненависть у **многих игроков**. Классы Treasure Hunter, Hawkeye, Necromancer, Destroyer были в свое время настолько популярными, что таких игроков стали называть «нагибаторами». Кстати, в последних хрониках *Goddess of Destruction* ситуация с балансом ничуть не улучшилась, несмотря на сокращение количества классов с 35 до 8. Существенно влияет на исход боя уровень персонажа и надетые шмотки. Эпическая бижутерия резко увеличивает преимущество над противником. Впрочем, это не удивительно, так как наиболее популярное прозвище игры — «линейка» — вполне недвусмысленно намекает на её **истинную суть**.

Наибольший дисбаланс в игру вносят **баффы**. Персонаж без баффов слаб, беззащитен и вообще не жилец. Со стандартным баффом «на кач» он может кромсать мобов намного эффективнее, но если **ВНЕЗАПНО** приходит враг под **фуллбаффом**, то даже **эпик** не спасет мирного мободрочера из конкурирующего клана от моментального лютого, бешеного экстерминатуса без единого шанса в особо циничной форме.

Плюсы

- Огромные псевдобесшовные локации. Чтобы пройти один только старый континент наискосок, потребуется около 2-3 часов реального времени. С полноценным введением второго континента, это время только увеличится.
- Простая и логичная система PVP. Если **простой парень**, проходивший мимо, захочет вас убить, он может это сделать без всяких вызовов на дуэль и вне зависимости от расы. Правда, если при этом вы не сопротивлялись, то он становится **ПК**, что чревато **дефдропом**. Впрочем, чтобы снизить градус неадекватности, анальные кары за ПК в последних апдейтах существенно увеличены.
- Массовые ПВП 500 на 500, и это не предел. Ладва — лучшая возможность почувствовать себя юнитом из **старкрафта**.
- Кланов. Любой персонаж любой расы может вступить в клан вне зависимости от пола, расы и прочего. Кто угодно может воевать с кем угодно. Без всяких **бредовых** ограничений по расам и прочему, как например в *World of Warcraft*, *RF Online* и прочих.
- Особо следует выделить систему «кланваров», которая позволяет кланам, которые объявили войну, невозбранно сливать друг друга всегда и везде, тем самым повышая свое ЧСВ всегда и везде.
- Походы в рейды по 500+ человек.
- Позиционная боевая система, то есть от положения цели относительно атакующего зависит шанс попасть, шанс критического удара и, собственно, сам урон.
- Можно грабить **корованы** на острове Hellbound. [1]
- Всегда есть к чему стремиться, например вточиться полностью на +16 без доната даже на x100 классике (шанс поломать вещь 1/3) на той же интерлюдии просто невозможно, но сука хочется. То же касается так называемых «ЛСов», словить нормальный и нужный **аугмент** очень и очень тяжело, самое обидное когда в магическое оружие попадает хорошее улучшение для воина, и наоборот. Это в теории препятствует перенасыщению сервера шмотом: вещи/точки/ЛСы добываются, но ЛСы и точки быстро тратятся, а вещи ломаются.
- Ярko выражена социальность игры, вынуждающая задротов взаимодействовать друг с другом для



А вот постер и с камаэлькой в центре.



Девушка с веслом демонстрирует хрестоматийное **зеттай рёйки**.

получения ништяков и прочего фана. Конечно, с одной стороны нагибаторы яростно **плюются** и уходят на сервера с рейтами x100500 с часовым фуллбафом-денсом-сонгом и мгновенными банками на ману, а с другой — школата все же развивает в себе командный дух.

Плюсы **фансервиса**:

- Можно подглядывать женским персонажам под юбки. Особенно эта возможность усугубляется при касте женским персонажем некоторых заклинаний.
 - Под юбками детально прорисованные **панцу**.
 - У светлых эльфиек — белые панцу.
 - У тёмных эльфиек — чёрные панцу и бынь-бынь сиськи (!).
 - Хороший, годный нюд-патч, убиравший панцы вовсе.
- Невероятно **кавайные гномки** и их эмоуты. Особенно сочетаются с благообразными дедками-гномами, которые, по логике должны их **сношать** для продолжения гномьего рода.

Минусы

- Современная для первой половины **нулевых** графика, устаревшая лет на 10-15, что особенно хорошо заметно по еще сохранившимся изначальным локациям и моделькам персонажей тех же времен.
- **Теплый ламповый гринд**. В казуальном режиме на оффе или 1х фришке получить максимальный уровень и подходящее оружие/шмот почти нереально без использования **определенных** читерских приемов. Чтобы быть хотя бы не сильно хуже прочих, приходится хорошенько задрачиваться.
- Отсутствие баланса классов как понятия на протяжении всей истории игры.
- Очень логичная патентованная **корейская система крафта**. Например, чтобы получить сталь нужно (*спойлер*: покрыть железо лаком). А обвязывая металлическими нитками мифрил, мы получаем (*спойлер*: золото). **Алхимики** нервно курят в сторонке, металлореды массово **лечатся от сотрясения**.
- Игра ориентирована на команду, поэтому в одиночку выжить на высоком уровне относительно сложно. Опять же в последних апдейтах важность команды для кача планомерно уменьшается, и вводятся локации, направленные в первую очередь на соло-кач.
- Здесь нельзя прыгать.
- Ну и конечно же квесты, большинство из которых нафиг никому не нужны, так как не дают ни опыта, ни нормального выхлопа, причем сами по себе унылы.



Сравнительный анализ дварфик из линейки и *WoW*.

Типы серверов

Офф

Официальными называются сервера на которых Анальным Властелином и Повелителем являются официальные конторы NCsoft или назначенные ими положенцы — тут **серьезный бизнес**, а не какой-нибудь кривой говнофришард. На них все работает *именно так, как и должно*, в отличии от этих ваших ущербных пираток. До обновления *Goddess of Destruction* за аккаунт надо было платить \$15/месяц. Однако, начиная с этого обновления **что-то** им подсказало, как можно получить куда больший гешефт, внедрив у себя современную, модную, молодежную бизнес-модель **free-to-play**, когда игра типа бесплатная, но если ты вдруг не хочешь, чтобы тебя нагибали, а хочешь нагибать сам, то покупай руны, броши и прочую пиксельную поебень за неплохое бабло.

После введения этого самого *Truly Free* в течение месяца два тянущихся еще с 2004 года старых как **говно мамонта** сервера захватили **бразильцы**, которые подбросили немного говна на вентилятор. Английским они владеют еще хуже чем русские, а их португальский мунспик мало кому понятен, поэтому для нищевродов из Южной Америки открыли три специальных сервера. Однако, количество оставшихся русскоязычных игроков еще не достигло критического минимума лишь на одном сервере *Naiia*, который некоторое время назад был более известен как *Теон*. Можно считать, что русское коммунити на английском оффе вымирает, и скоро концентрация русских не будет отличаться от любой другой современной игры, в которой есть специальная русская резервация.

ГФШ

ГФШ — аббревиатура от новообразования **говнофришард**, весьма емкого и недвусмысленного. Серваки на спизженных древних как **говно мамонта** четвертых хрониках, или же на **Java**-эмуляторе, которые все до поры были страшно кривыми без всех нужных фич. Ташем-то, они и сейчас не сильно лучше, особенно по части ввода новых фич, однако из-за отсутствия новых утечек от правообладателя © ® ™ и, следовательно, неимения ничего лучшего, у современных адептов сабжа принято считать, что нынешние ява-эмуляторы кагбе уже совсем не такое вонючее говно, каким они были раньше. Впрочем, информация выше несколько

устарела, так как уже довольно давно есть слитые у корейцев PTS Gracia Final, High Five, Goddess of Destruction, и новые сервера (если это не Java) сейчас в основном лепят из первых двух, добавляя или вырезая контент своими кривыми ручками. На почти любом ГФШ что то работает не так, что-то вообще не работает, ну и сроки жизни у них небольшие: год — два, редко больше. Все эти серверы — такая же помойка, что и Руофф. Для увеличения спроса и привлечения новой клиентуры обычно устанавливают повышенные рейты — кач быстрее, глюков больше. Кстати, сие есть пиратство, но всем похуй.

Если послушать как разоряются админы ГФШ на восхваления себя и своего сервера, можно даже поверить, что сервер был поднят во имя **великой справедливости**[™]. Но, по сути, так же ебут мозг как и Угнова, и делают всё только ради Святого Бабла. Им, как и прочим, тоже насрать на задрота, им нужен его донат. Когда же поток бабла неминуемо иссякает, происходит великий и ужасный вайп, при этом задрот лишается всех вдоначенных пикселей. Если админы сервера являют собой сорт особо наглых **ЕРЖ**, то для увеличения популярности доната сервер может специально вайпаться с периодичностью от 0,5 до 1,5 лет, оправдывая эти события «**сменой движка**» сервера, **несовместимостью формата** баз и подобными **гнилыми отмазками**. А порой создают годную драму и простые небольшие откаты, особенно если только что был зафармлен так обожаемый локальными задротами **рейдбосс**, актуальный на этом ГФШ.

Донат

Процесс зарабатывания денег админами ГФШ заключается в **донате**. Колокейшн игрового сервера, хостинг сайта и поддержка сервера (в том числе цельнотянутые апдейты) не бесплатны. Да и админы тоже не святым духом питаются. А, поскольку использовать клиент в коммерческих целях **нельзя**, админы ГФШ стали называть свою деятельность донатом. Дескать, «вы нам жертвуете деньги на поддержание работы сервера, а мы вас за это „благодарим“ — даем Мегабонус[™]» (тип и количество бонусов указываются в форме при внесении средств). Хотя находятся личности, готовые задонатить **бесполезную шапочку** и таких личностей **довольно таки много**. Так же часто продаются свитки бафов и хилки для ленивых, которые не качают вторые окна. Иногда продаются вещи, как бы не влияющие на игровой процесс — то же самое, что и в магазинах, только за валюту сервера и чуть подороже.

Как правило, чтобы заработать много денег, донатом разрешается приобретать такие вещи, которые достать игровым путем практически нереально или же надо задротить не менее 25 часов в сутки 8 дней в неделю. Например, чтобы заточить какую-либо вещь на +15, необходимо переломать около 145 таких вещей. В результате можно так и не заточить, если вам, конечно, не светит с небес звезда **корейского рандома**. При этом нужно помнить, что для фарма игровой валюты хотя бы на одну вещь иногда уходят месяцы.

На некоторых ГФШ за донат продается самое ценное и дорогое — эпическая бижутерия. Так как на большинстве фришек в ГМ-шопе эпик купить нельзя (слава яйцам), то за донаторскую валюту она бижета приобретается втихую у других игроков или у администрации (так называемый «неофициальный ГМ-шоп»). Один такой «неофициальный» брюлик может стоить от 10 тысяч рублей и выше. Впрочем, на серверах руоффа цена за наиболее ходовой эпик может измеряться в тысячах вечнозеленых, причем надо ещё знать, к кому и с какого черного хода подкатить — **кому попало** и просто так **не продадут**, ибо сливать налево эпик, заработанный потом и соплями десятков (а то и сотен) задротов, — **большое западло**. Чтобы приобрести что-то у администрации сервера, тоже нужно суметь правильно подъехать — существуют разные товарищи, считающие долгом договориться с админом о покупке чего-нибудь и выложить скрины на форум. Последующая драма доставляет всем обитателям сервера, но до тех пор, пока тему не удалят. Хотя дальше воплей обиженных нищевродов на форуме дело не идет — объявляются новые желающие что-то купить, и таки покупают! Ну а далее админы забивают на сервер и попивают пиво дома в уюте и с девочкой в обнимку, посмеиваясь над богатыми дурачками.

Неоспоримые плюсы ГФШ

При всем при этом у ГФШ есть пара-тройка существенных плюсов, из-за которых многие люди по-прежнему выбирают-таки фришарды при всей их ебанутости[™] и наличии серверов, где *официально, бесплатно, по-русски*[™].

Первый — это рейты. При официальных рейтах что бы просто вкачать уровень персонажу нужно дохрена времени, и очень дохрена времени на фарм шмота и оружия, очень-очень дохрена, чтобы пробиться на убийство эпичной скотинки, и очень-очень-очень дохрена, чтобы таки получить с нее вожденный эпик-брюлик. Получить его немного сложно из-за «папок», «нагибаторов» и прочих вдонативших «на броши» и гарантированные заточки из ИМ-шопа. Эта публика и валит всех **мимокрокодилов** на подходе. Во избежание, ибо случаи бывали. И не раз. Фришарды решают эту проблему ГМ-шопами и повышением рейтов (x10/x50/x9000/x100500 и т. д.). Игра становится на порядок проще и требует гораздо меньшего задротства. Но это, конечно, уже совсем не ТруЪ.

Второй плюс — это баферы с увеличенным временем и всяческие баночки, недоступные на офф-серверах. Чтобы приемлемо набафать себе основу вам нужно либо честно прокачать оконного бафера, либо регулярно платить денежки доброму баферу из числа мимокрокодилов, либо попасть в нормальный клан. Всем трем пунктам сопутствуют очевидные неудобства, но на большинстве ГФШ устанавливают специальных NPC, которые дадут вкусить всей прелести фуллбаффа за символическую плату, а то и вообще на халяву. Чего уж говорить о баночках, которые на оффе продаются через ИМ-шоп и стоят

вполне себе денег. В то же время добрые админы ГФШ в своем ГМ-шопе могут продавать куда как более широкий ассортимент баночек с веществами по не в пример более демократичной цене.

Ну и **третий** плюс — разнообразие хроник, патчей и версий. На оффе всегда стоят самые последние версии оных, кои многим задротам не нравятся, не признаются, уже не торт и вообще фейл. Немалая толика игроков считает самыми удачным патчем последний перед введением *GOD* — так называемый *High Five* из цикла патчей *Gracia*. Также пока еще пользуется некоей популярностью шестой по счету патч — *Interlude*, на которых уже появились некоторые вкусности из цикла *Gracia*, но сохранилась олдфовая атмосфера *C4*, а ФГМ корейцев еще не полностью убил игру. Самые седовласые из задротов-олдфагов уважают максимум патч *C4*, впрочем ввиду малочисленности таковых, ими можно пренебречь. Но теперь у Инновы есть *Lineage II Classic*, так что это не столь актуально, ведь каждый может официально™ прикоснуться к классике совершенно свободно. Однако и про этот «классик» ходят старые песни: многим задротам не нравятся, не признаются, уже не торт и вообще фейл. Что, учитывая всю историю игры, и не удивительно.

Сервера Инновы

Основная статья: [Иннова](#)

Руофф

Зимой 2008го года компания «[Иннова](#)», а в простонародье УГнова, открыла *Официальный Русский Сервер*™. Официальный — потому что было подписано соглашение с корейцами, **все серьезно**. Однако сервер для русских сильно отличается от «обычного» оффа:



Участница конкурса красоты «Линейдж-2011» Вконтакте

- Вся игра полностью переведена на русский, что вызвало много бурления говн и срача. Было очень непривычно видеть вместо «Mold Lubricant» слово «Смазка», а вместо «Cokes» — «Кокс».
- Так же был введен «Item Mall» — магазин, где можно купить некоторые предметы за деньги. Сначала заявляли что ничего влияющего на баланс игры. Однако после обновления ассортимента магазина, там ВНЕЗАПНО появились в [широком ассортименте](#) предметы, серьезно нарушающие баланс. Например, [свитки 100% заточки S-грейда](#) и прочие милые вещицы, начиная со второй половины по ссылке. [Just as planned](#).
- Премиум аккаунт, который увеличивает рейты в 1,5-2 раза (зависит от методики подсчета) и позволяет загружать столько «[вторых окон](#)», сколько оплачено + одно бесплатное. Раньше давал также двойной дроп и адену с монстров, но в обновлении GOD корейцы ВНЕЗАПНО прозрели, что это — **OMG** — нечестно по отношению к другим пользователям, и понерфили фичу. Если все так ужасно, то почему никто не обратил на это внимание за два прошедших года с момента внедрения, немного непонятно. Теперь ПА пользуются только для прокачки твинков и запуска вторых окон.
- Патентованная система защиты «Frost», для работы которой обязательно требуются права администратора, что кагбе говорит нам что Иннова хочет знать о тебе **всё**. Для тех кто ещё не понял, на компьютере котором вы играете в линейчку не стоит держать ничего личного кроме чистой операционки, ибо запущенный фрост гарантирует иннове доступ к любой информации на вашем жестком диске, а с ограничениями по правам игра просто не запустится. Играть в L2 от УГновы равносильно добровольному запуску руткита у себя на компьютере.
- Как следствие, недовольные игроки прозвали компанию [УГнова](#). Да не только за это!
- Как это свойственно «Иннове» в целом, ей не удалось и не удастся до сих пор предоставить качественный сервис. В день запуска серверов от количества желающих играть повис сайт, форум игры и даже форум на [goha.ru](#) — главный форум общения игроков. Также почти сразу же был найден баг, позволяющий дюпать адену и опыт, в результате чего «Иннове» пришлось устроить вайп всех серверов. В данном случае слово «вайп» используется в ГФШ-смысле, то есть [снос базы данных сервера](#) вместе со всеми ништяками и рулезамы, независимо от того, имел ли конкретный Вася свой гешефт или нет.
- Разумеется, вайп всех дыр не исправил и были надюпаны миллиарды адены, в следствие чего теперь определенный круг лиц зарабатывает неплохие реальные деньги на лохах, попивая пивко дома.
- Проблема с дюпом адены привела к тому, что за все повторяющиеся квесты, где наградой были адены, разработчиками была принудительно установлена награда в тысячу аден, следовательно стали полностью бесполезны целые локации, которые были введены в *Gracia*, так как практически все монстры на них завязаны на подобные квесты. «Иннова» утверждает, что они не виноваты и данный «фикс» является инициативой именно разработчиков. В любом случае, данное «решение» проблемы существует до сего момента. Вероятно, это очередной фикс в пользу задротсва и рекламы итеммола.
- Составлен, но с середины 2010 года не обновляется официальный™ [список фейлов](#). Рекомендуется к ознакомлению перед созданием аккаунта. Ну, или после, для получения живительной и бодрящей дозы [впечатлений](#).
- После введения тэгов на треды самым популярным тэгом с большим отрывом стал тэг *innova fail*. Но в один прекрасный день некий модератор невозбранно выпилил все теги из руоффского раздела. Как

стало известно из достоверных источников, сделано это было из-за неких [партнерских отношений](#) между goha.ru и «Инновой». [Такие дела](#).

- В августе 09 года после очередного обновления «системы защиты от ботов», которая эффективно защитила игру от честных пользователей, [был слит](#) эксплойт «системы защиты». Суть в том, что если написать в чат определенные слова, клиент у всех получивших оные автоматически закрывался. В результате через считанные минуты онлайн серверов существенно поредел, что через полтора часа заставило «Иннову» таки выключить заваленные сервера. [EPIC FAIL](#). ИСЧХ, даже самые упертые инновабои высрали тонны ненависти.
- В начале 2010 [Иннова проиграла суд игроку Lineage 2](#). [2] Пункт о запрете покупки игровой валюты за деньги был внесен в пользовательское соглашение только после этого случая.

Галерея руоффа:



Руофф такой руофф.

Система защиты отличается умом и сообразительностью. [ЕБАЛ ЕЁ РУКА!](#)

Фэйл неопределенности

Европейские серверы Инновы

ВНЕЗАПНО, осенью 2011 года [всплыла информация](#) о том, что вездесущая неунывающая компания «Иннова» договорилась с корейцами о попиле бизнеса в европейском регионе. [Есть мнение](#), что им скинули неликвид с рухнувшим онлайн в нагрузку к вполне успешному Руоффу. Поначалу Иннова сняла немного баблишка, раскрутив два сервачка. Однако, к 2017 году там стало несколько безлюдно, но они всё ещё пашут.

Некоторое время после анонса в фэндоме шел вялый срач, надо ли пойти нагнуть фрицев и гарсонов или и так хорошо. Впрочем, небольшой десант в количестве примерно одного-двух кланов высажен был. Поиграв примерно месяц, большинство вернулось к своим старым персонажам на офф/руофф, а небольшой активный остаток потихоньку встроился в буржуйские кланы [интернационального типа](#). В целом, ввиду отсутствия стабильного коммунити, особого интереса для русскоязычного игрока эти серверы не представляют.

Троллинг на РуОффе

С введением новых апдейтов на руоффе, ввиду некоторых особенностей настройки и похуизма саппорта, открылись способы невозбранного причинения анальной боли весьма внушительному проценту онлайн сервера. Несмотря на свою громоздкость, по количеству высираемых народонаселением кирпичей, ненависти и лулзов приведенные здесь способы оставляют далеко позади все остальные.

Выпиливаем рынок в Гиране

Недалеко от города-героя Гирана есть локация «Поля Безмолвия», там водится замечательный моб «Измененный Макрониян» с огромным количеством хит-поинтов и массовым оглушением на три метра вокруг себя.

ТТХ: 84 уровень, х4 хп, сопротивление стрелам, усиленная физическая защита.

Указанных выше мобов можно невозбранно водить в Гиран (где средний уровень игроков не превышает 48-50) и следить за тем, как они косят сидящих там торгашей-твинков и «героев», имевших неосторожность напасть на наших питомцев. При этом мобов можно лечить, что вызовет волну негодования и ненависти в ваш адрес со стороны школоты, которая пришла в этот мир чтобы очистить его от зла, но начать решила с очистки Гирана от крокодилов. Сагрив на себя моба, можно подвести его к центру какой-нибудь кучки торгашей и бросить на него любой нубский дебафф, дебафф конечно же не навредит мобу, но повышается вероятность того, что моб топнет ногой, раскидывая вокруг себя оглушающую атаку, которая на персонажах 48-50 уровней в 90% случаев оканчивается критом с выпилом всех кто не спрятался. Если вы — танк, то сможете пресекать попытки вывести моба из города. Если бафер — то бафайте мобам всё, что можете бафнуть на полпути в город. Моб бегаёт чуть быстрее, чем улитка, поэтому тащить его в город мучительно долго. Впрочем ради сытного обеда можно и потерпеть.

С введением обновления Греуа данная процедура выпиливания конкурентов-твинков из Гирана упрощается — неподалеку от Катакомб Отступников находится моб Берсерк Ящеров Тантаар (ТТХ:

Уровень 84, HP 4039, MP 1812, усиленная физ. и маг. атака, усиленное сопротивление ко всему чему только можно). Вести его до города дальше, но и бегаёт он побыстрее, а с учетом того что моб агрессивный/социальный — задача сводится только к периодическому переагриванию его на себя при попытках героев вывести его из города.



Собственно моб. Где искать на карте.

Tactical map.

Ололо

Some hints:

- Мобами лучше всего управлять при помощи эльфийского танка тридцатого уровня и выше.
- Успешней всего атака будет если её начать рано утром или поздно вечером, когда героев и высокоуровневых игроков нет в городе, так как мама загнала в кровать.
- Тотальный же экстреминатус может быть организован если у вас есть несколько танков и хилеров в друзьях — танки водят мобов по городу и не дают их вывести, а хилеры лечат, не давая убить. В этом случае торгашей может спасти только админ или десант какого-нибудь топ-клана, но всем похуй, как вы уже, наверное, догадались.

Способ банальный, но оттого не менее интересный

Широко распространен способ троллинга на NPC — встать рядом с NPC вплотную так, чтобы было невозможно выбрать его мышью с любого ракурса камеры. Однако работает только на махровых нубах и тупой школоте. Ибо для обхода этого способа достаточно заюзать команды чата /target %npc_name%, /attack. Из-за того, что все больше нубских чаров представляют собой рероллы после банов/прозрений/другое, эффективность этого метода троллинга тем меньше, чем больше прошло времени с момента запуска сервера. Тем не менее даже на таких древних серверах как Cadmus и Blackbird при благоприятном стечении обстоятельств способен принести сотни лулзов. Но за это могут и забанить — правилами игры запрещено перекрывать проходы и неписей.

Убиваем всех NPC в игре

К сожалению данный трюк был давно пофиксен.

Но все инструкции мы на [всякий случай](#) бережно храним

Нам понадобится персонаж выше 70 уровня, 1 шт. или любого другого уровня если вы самурай по части уклонения от мобов. Не возбраняется использование любого другого персонажа с хорошей защитой от магии и уклонением от ударов.

Сценарий: идем в локацию «Заброшенная мастерская» (телепорт из города Шуттгарт), она же «Руины Павла», она же «Pavel Ruins» на буржуйском наречии, она же «Древняя Лаборатория» (кто как помнит), ищем там моба «Голем Взрыва», см. рис. 1.

Моб гнездится в трёх огромных башнях которые стоят посреди поля, заходим в любую башню, бьем как-нибудь моба и ведём за собой в город Руна, пользуясь картой с рис. 2.

Перед самым городом, если не хотите чтобы вас считали сволочью знакомые, которые могут попасться в городе, выходите из игры основным персонажем. Логинитесь твинком эльфом хоть первого уровня и заводите моба в город. Моб очень любит отставать от вас и кидаться на прохожих, поэтому ведите его твинком по правой стороне города вдоль низенького заборчика за домами, там нет игроков и моб с вас не сорвется. Если вы оплачиваете премиум, то у вашего твинка будет заклинание дающее большую скорость бега, что ещё замечательней. Когда вы достигнете конца этой дорожки с мобом, он сорвется с вас и побежит прыгать от игрока к игроку с бешеной скоростью заклинивая мозги серверу. Через пару минут ужасных лагов сервер NPC упадет и поднимется только через 15-20 минут. Хорошо организованная группа людей, использующих этот способ анальной кары, может держать сервер в полной заднице практически непрерывно.

Троллинг заключается в том, что когда упадет NPC сервер тысячи задротов, количество высранных кирпичей будет достаточным, чтобы построить вавилонскую башню, а мы пойдем за следующим мобом.



Рис. 1: Моб

Рис. 2: Куда вести

Lineage 2 и школьники

Lineage 2 — это первая по популярности ММО среди **школьников**, которые предпочитают играть на пиратских серверах и составляют около 95% их населения. Если дело происходит на руоффе, то почти никогда не покупает «премиум» или пиксели за бабло. Школьника легко отличить по:

- характерному стилю речи;
- попрошайничеству независимо от того на какой уровень и год игры упакован его персонаж. При отказе ответит что таких жлобов никогда не встречал. Особо агрессивные высрут еще не один кирпич вам в личку;
- просьбам прокачать в группе и закидыванию инвайтов всем подряд не дожидаясь ответа;
- нику наподобие xxxNAGEBATORxxx, СУКА6J19, KING, COX12, СУХ11, СУПЕРМЕН;
- клановским титулам «ебаLLIyBKaLLIy», «nopBy3aKJIaH», «попробуи ТроНб»;
- и так далее, и тому подобное.

Отдельно стоит отметить способ общения фришардной школоты — специфический транслит, который порой весьма доставляет. Самые известные примеры:

- 9I, HareBaIIIK0!!!!11
- nBn uJlu ЗассаJI???

Также данная категория отличается не установленным с рождения моском, поэтому обладает **несдержанностью** в своих желаниях и **неумением** их выражать. Также славятся далеко за пределами линейки терминальными стадиями ФГМ. На практике поцызнт набигает примерно вот так:

(появляется быдло и начинает воровать мобов, трешить или сходу флагаться, то есть переходить в режим ПВП, когда поцызнта можно невозбранно слить)

— Это моя поляна, уходи. — Сука хули ты бя лезешь уебан мудака бля????777 /kill it with fire — (в чяте на всю локацию) АААааа!!!!11 Крыса!!!!1111 Этот пидор убеваит беззащитных играков в ПК мудака гондон бля! Сука я узнаю где ты жевеш убью понел мудака???



Ну ты понел.

Но иногда школьники действительно нагибают, правда делают это вчетвером как минимум и обязательно под **фулбафом**. Притом объектами нагиба чаще всего становятся мирно качающиеся задроты-одиночки. Процесс такого нагиба является прямой отсылкой к **гоп-стопу**:

(Задрот мирно вкачивает себе очередной уровень. Появляется пати под фулбафом)

— Слышь ты, мудака! — Да, вам что-нибудь нужно? — На нах, епта! — ?!?! — Ыыыы нуб, лашара!

Nuff Said. По одиночке каждый такой школьник безобиден и пуглив. Но стоит им собраться стайкой... Вам ничего это не напоминает?

Поциенты также отличались маниакальной бомбардировкой различных игрожуров письмами типа: «Почему вы все время пишете про ВоВ!?!?! А как же Линейка?!?!?!». Цимес заключался в попытках игрожуров как можно вежливей объяснить отличие MMORPG № 1 в мире от говнофришардов в этой стране.

Известные личности



Представитель собственной персоной.

Саркисян

Основная статья: [Саркисян](#)

DanielDefo

DanielDefo, он же *DD*, *Defo*, *Дыфо* и прочее. Никнейм обыгрывает название архетипа Damage Dealer, специализирующегося на выписывании пиздюлей. **В мире** — Рогожкин Игорь Валерьевич, сын экс-мэра городка Бузулук, **Рогожкина Валерия Анатольевича**, который ныне пребывает в чине мэра города Бузулук. **Nuff said**. Люто ненавидит всех пикаперов, потому что, есть мнение, один из оных увел у него жену.

Патентованный **донатор** в вакууме. Специализация — сервер Cadmus руоффа, а до запуска руоффа — сервер Теон еврооффа. Также обеспечил безбедное существование десятку других игрушек. Браузерки **is fine too**. С большим отрывом по этой дисциплине опережает основных конкурентов. Своего рода Абрамович в мире онлайн-игр. Одно из наиболее успешных приобретений произошло в марте 2011 года, когда поциент купил на отцовские 20 тысяч у.е. дуалы +16 и кое-что по мелочи. ИЧСХ, после установки очередного обновления дуалы стали не торг. Это, однако, не помешало ему взять 2 геройства, убивая школьников 85х лвл своим 95ым. На третий месяц **ВНЕЗАПНО** объявил, что ему нет смысла брать геройство, ибо школьники уже 95+, и всю сливают его на «олимпиаде». Ввиду размаха, среди **жалких завистников** ходят слухи, что на деньги, которые Игорь Валерьевич потратил на Lineage 2 из бюджета города с папиной кредитки, в городе Бузулук можно было бы построить десять больниц, двадцать школ, тридцать детских садов или разбить два парка. А если взять все онлайн-игры, которые попадали в область интересов нашего поциента, то рядом можно построить новый Бузулук, а то и Оренбург.

После обретения популярности в **фэндоме** запил себе stand alone блог с форумом. Впрочем, в выборе хостинга поциент проявил себя как истинный жлоб, сэкономив по мелочи. В результате 1-2 раза в год сайт выпадает из интернета на некоторое время в результате DDOS'a от благодарных читателей. Чтобы счетчики посещений показывали менее фейловые значения, начал выкладывать сиськи в духе **Тёмы** и раздавать подобие **штанов** в духе Дмитрия Юрьевича Гоблойда. Самого Гоблина считает кумиром и всячески копирует. Интересно, что по классификации Гоблина сабж является самым обыкновенным малолетним долбоебом, да еще позорно откосившим от армии. Поэтому свой флюдорос пытается достаточно очевидно скрывать. Также дронит на **Кургияна** и **Беркема**, при этом превознося культ потребления, тем самым приближая мир к **экстерминатусу**.

Открыл ГФШ х30 под названием Теон с **блэджеком и шлюхами** толпами малолетних фанбоев-школьников. Учитывая **лютую ненависть** сабжа к этим самым школьникам, последнее более чем доставляет. После создал еще несколько схожих проектов с ебанутыми рейтами типа х20, х30. Но, как ни странно, сам Дефо нисколько не шарит в экономике фришек, их жизни и развитии, так как всю свою бесполезную жизнь проиграл на ГФШ.

В результате все его проекты потерпели крошечный fail из-за внутриигровых багов, даунов в техподдержке (о чем многократно заявляли сами игроки) и пр. Но сам Дефо fail никогда не признает, ибо ЧСВ возвышенно до жопы. Постоянно пугает общественность обещаниями сотен новых проектов под своим брэндом™, например, интернет радио от Дыфо. Но так или иначе, все проекты находятся на стадии пердения в муку, что характерно.

Любит строчить псевдофилософские высеры на тему взаимоотношения полов, своих потуг на игровом фронте и просто за жизнь. На фоне ФГМ и тотальной безграмотности автора, читают эти портянки только особо упоротые хомяки. Невозбранно пиздит контент с Лепры, за что, вероятно, будет когда-нибудь слит. **Сам** ведет себя там как редкий школьник, карму поднимает только за счет ответных **плюсиков**. Был неоднократно опущен на **гохе** местными троллями (**например**). Также пациент болен ПГМ, что неимоверно доставляет.

Also, задроты из **WOW**'а отмечают некоторое сходство между сабжем и локальным донатором Ревенантом, влившем сотни нефти в ачивы, прогресс и прочую мишуру. И хотя доказательств нет, сомнения таки есть.



Он.



DanielDefo

эту копирасту составлял я. Пиздец шаблоны у детей затрещали бы знай они это. Фото в леопарде тоже добавлял я. Но тебя забанят не за копирасту с лурчика, даже не спрашивай за что.

Squeez

Squeez (sq, весло с валором), олдфаг, он же Александр Розов — сферический **задрот** в вакууме, автор **ряда мувиков**, в которых **всех нагибает** под музыку Disturbed, вызывая **бурления говн** со стороны противников. В отличие от Дефо, всего, чего в игре можно было добиться, добился без вложения денежных средств, чем до сих пор вызывает уважение школоты и задротов, кто о нем еще помнит. Sq, пока активно гнул нефакторов и прочих заек, **невероятно быстро** прокачивался до максимальных уровней того или иного обновления, что способствовало **попыткам** забанить его, накатав петишку в **саппорт**.

Впрочем, данный поциент уже давно не торт. После потери геройства и кучи поражений от персонажа с тригонометрическим ником, ВНЕЗАПНО потерял интерес к PvP. Теперь его онлайн чуть более, чем полностью состоит из половой ебли со **столбом**. Продавать чара, вроде бы, не планирует.

DVP

Андрей Пономаренко, **житель Украины**, во времена первых трех-четырёх хроник был общепризнанным **пвп-гуру** и **альфа-самцом** всего белого расового Lineage 2. На момент прекращения игры счетчик пвп-каунта зашкаливал за 8500, что на тот момент было раза в три больше любого другого ногебатора на всех западных офф-серверах.

Однако печально известен вне ММО-комьюнити по другой причине. 19 января 2007 года **выпиллил IRL** своего противника по игре с ником Сверх (Александр Блескин, студент старшего курса **МИФИ**). У которого, помимо прочих смягчающих обстоятельств, была сломана рука до эпического *pvp ц/лу Засцап*. Так что в данной ситуации DVP был читером, а победить читерством — это не круто. Это не первая и не последняя разборка в реале из-за игры, а лишь только самая распиаренная. В течение пары-тройки лет после описываемых тут событий большинство форумов по сабжу и ММО-играх вообще содержало статью о DVP и его плохом примере, который он подал **современной молодежи**. Сейчас, за давностью лет, помнят об этом только олдфаги и всякие **истерички**.

Случилась эта история на совместной попойке с сокланами в баре.

Причина столь неблагоразумного поступка кроется в человеке, оставшемся не у дел. Игрок, известный **под ником Штай**, очень не тонко троллил ДВП в игре и на форуме, неблагоприятно отзываясь о половой ориентации и коэффициенте интеллекта последнего. Собственно, обычное дело для интернетов. Но однажды данный товарищ во всеуслышание вознамерился совершить множественный акт половой любви не только с dvp и его женой, но и с их малолетней дочерью, особо цинично подобное смаковал и описывал в деталях на форуме. Не надо быть Вангой, чтобы предсказать результат и действия **огорченного** отца. Штай получает неиллюзорных пиздюлей и идет умыть нос. Все, конфликт вроде бы справедливо окончен. Но **внезапно** появляется Блескин и начинает объяснять пьяному ДВП, который к слову раза в три больше Блескина по комплекции, что он неправ и вообще хохол. После встречи с неvirtуальным кулаком Блескин упал, ударился головой о бордюр и сломал основание черепа (по другой версии после того, как он упал, его начал избивать ногами dvp), что и повлекло летальный исход. В результате — **суд и приговор** к восьмилетнему сроку заключения.

Итог: не выиграл никто. Блескин **стал героем**, ДВП уехал на восемь лет тренировать свое очко в места не столь отдаленные, а общественность теперь полагает, что во всем виноват интернет и жестокие игры.

Очень подробно о самом DVP, о произошедшем с ним и о его судьбе со слов очевидцев можно почитать **здесь**.

Алсо, ДВП — отличный способ троллить задротов с гохи, особенно считающих себя олдфагами.

update: 11.12.14 dvp закончил все квесты в ИК-1. Видео смены локации: [3]

update2: Ныне здравствует на свободе, открыл свою группу **Вконтакте** где пытается стримить всякую поеботу и **клянчить денег** у своих **преданных фанатов**. Ознакомиться можно **тут**

GLAD VALAKAS

Глад Валакас (со временем также известный как *Денис Петров, Жмышенко Валерий Альбертович, кролик, монс, DJ Misha, герой Майдана, пожилой енотик/боров*) — широко известный в узких (впоследствии — достаточно широких) кругах **тролль**, вызывавший массовое бурление говн среди множества задротов, а в особенности — среди школоты и гладов-нагибателей. Прославился прежде всего своими видеоуроками по надеванию комбо-сетов.

Суть сводилась к тому, что после некоторого совершенно бредового ритуала надевался шмот из разных

сетов, который сам по себе не мог дать ничего толкового, — а на выходе получались безумно высокие характеристики. Масла в огонь подливала фраза о том, что «только истинный гладиатор может использовать такой сет, а все, у кого не вышло, — глады-идиоты». Зачастую после просмотра такого ролика наивный задрот бросался собирать части для вожделенного комбо-сета, но в итоге его ждало разочарование и осознание того, что он — глад-идиот. *Ибо нехуй.*

Разгадка же, по самой популярной версии, крылась в банальной кривоте серва, дававшей широкий простор для взлома. Валакасом был создан локальный мем «глад — бог, тх — лох», который, впрочем, уже никто и не вспомнит. Обзавёлся множеством фанбоев, троллей и хейтеров, а в своё время даже владел собственным сайтом. Вышеупомянутые гайды Валакаса до сих пор валяются на его [ютуб-канале](#).

В реальной жизни Глад Валакас — уроженец г. Ровеньки Луганской области Украины по имени Денис Сухачёв. Имеет навыки игры на гитаре, обработки/записи звука и — если так можно выразиться — зачитки фристайл-рэпа; был замечен в кругах общения и клипах местных рэп-исполнителей. До 2014/15-го года проживал в родной стране, однако после известных событий переехал в Самару (либо к родственникам, либо к будущей жене Алине, с которой он познакомился на одной из трансляций).

В настоящий момент Глад практически растерял всю известность игрока в Lineage II, так как полностью перебрался на [Twitch.tv](#) и стал зарабатывать деньги со школьников (по большей части — за счет рофл-/пранк-звонков).

Секрет популярности Валакаса-стримера прост: он кроется в способности имитировать прокуренный голос бывалого сидельца. До сих пор не утихают споры о том, как достигается такой голос: кто-то считает, что Денис использует некую «голосовую маску „NT200“»; кто-то придерживается мнения о том, что в дело идут VST-плагины для различных секвенсоров; некоторые же отрицают использование каких-либо специальных средств. Самой правдоподобной версией считается последняя: вероятно, сабж имеет развитую способность напрягать голосовые связки, в пользу чего говорят посторонние шумы/голоса, звучащие вместе с репликами «деда» вполне обыденно, видео из жизни, где звуки окружения также звучат вполне естественно, и периодическое «слетание маски», когда слышен настоящий голос Дениса (высокие звуки брать напряжёнными связками получается не у всех); также становлению голоса способствовал тот факт, что Сухачёв курит или долгое время курил. Впрочем, VST-плагины частенько проскакивают на трансляциях, а в особенности — во время исполнения «Годзиллы 3D 5.0». Стоит отметить, что примерно до 2016 года голос был несколько ниже и сильнее басил, — это можно списать на использование ранним Гладом эквалайзера.

Сказ о том, как линейка скатилась в странное говно

«Я думаю, что ностальгия, в первую очередь, не по обновлениям, а по людям, с которыми мы играли в разных обновлениях — неважно каких именно обновлениях, и какая там была механика. По игровым событиям и по игрокам — лидерам кланов, однопартийцам, врагам...»

— *Капитан Очевидность* [4]

Все же для своего времени игра была **ого-го**. Невиданная ранее **графика** в MMORPG, простой и понятный игровой процесс, никаких условностей и предустановок сверху (типа «орки ненавидят хуманов» из **BoBa**), никаких ограничений на PvP или задротство. При этом игровой мир был очень недружественный к игроку: за смерть —4% опыта и шанс дронуть какую-нибудь вещь (даже надетую), выпавший из моба целый предмет — радость на неделю, а спеллбуки (книги на изучение заклинаний) выбивали, бывало, только на клановых мероприятиях. Баффов было достаточно мало и они разгоняли лишь немного. Такая атмосфера тотального задротства вызвала бешеную популярность в **Корее**, **Китае**, **Японии**.

Однако по мере того, как стали выходить новые игры, не требующие от пользователя **тотального задротства**, даже корейцы постепенно стали посылать линейку к хуям. В результате пик популярности L2 пришелся на **C2** (именно C2, а не ST2 как **ты** мог подумать), а на Западе — на Interlude. В России же самым популярным на волне Hive Five оказался Goddess of Destruction — Awakening после которого в 2012 началось резкое падение вниз и народ народ начал рассасываться с 16 серверов Инновы. И многие даже закончили таки Универ. Тем не менее, старым седым дядькам таки предлагается сыграть в *Lineage II Classic* и вспомнить, как было, когда у них ещё стоял, и им даже давали бесплатно.

Уход Ричарда Гэрриотта

Ричард Гэрриотт, известный по **Ultima Online**, принимал участие в разработке *Lineage 2* вплоть до четвёртых хроник.

Именно под его влиянием во многих городах царит классическая атмосфера средневекового фэнтези, а замки, руины, леса и поля похожи на замки, руины, леса и поля, а не на что-то другое, увиденное укуренными опиумом азиатами. Однако вскоре этому **пришёл конец**, и корейцы выпилили его из состава разработчиков.

После этого игра начала покрываться **АНГСТОМ** и превращаться в **казуальную** ММО, коей сейчас и является. Вот несколько отличий после его ухода:

- Новые локации, введённые после его ухода, представляют из себя луна-парки, острова с динозаврами и локации в стиле «поляна и 9000 мобов» для ботов и задротов 80+ уровня.
- Вместо эпических строений и древних руин теперь можно лицезреть огромных двуногих человекоподобных котов, которые нюхают говно под своим хвостом и прочие достопримечательности в подобном стиле.
- Люди, Эльфы, Тёмные Эльфы, Гномы, Орки. Классический набор. Однако после ухода Гэрриотта **что-то** подсказало разработчикам ввести новую, необычную расу, представляющую из себя тёмных эльфов (с лицом хуман файтера в женском варианте) с одним крылом, что хоть и породило немного лулзов, но превратило игру в какую-то **хуиту**.
- Также и новая броня, введённая в последующих, после ухода Гэрриотта, версиях, претерпела существенные изменения, и если раньше броня была громоздка, а роба величественна, то теперь это скорее **карнавальная наряд**.



Хороший, годный косплей Kamael.

Обновление Goddess of Destruction

После того, как Гэрриот и примкнувшие к нему неразумные товарищи были выкинуты на мороз, и все имеющие наработки были использованы в виде *Chronicle 5*, NCsoft объявили о начале новой вехи во вселенной Lineage 2. Новое название «второй саги» — *The Chaotic Throne* — пришлось игрокам по нраву, а сами изменения были в целом типичные — **больше фарма для бога фарма**, ну ты понел. Ташем-то, через 2-3 года игроки к этому вполне привыкли, некоторым даже стало нравиться. Но корейцы в свете падающей стремительным домкратом популярности, снова затянувшись плотным косячком, придумали очередное прорывное и прогрессивное обновление «Goddess of Destruction», которое должно было полностью преобразить игру. Рассмотрим это подробнее.

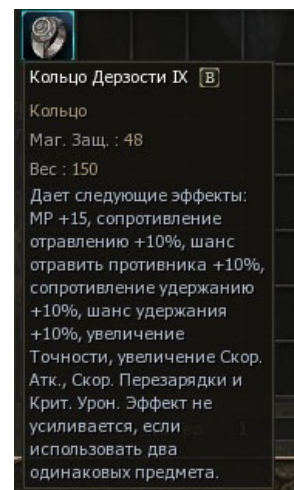
По сюжету богиня разрушения Шилен пробуждается и, дабы отомстить всей остальной боготе, хочет всех-всех убить. В связи с этим в катакомбах происходит что-то непонятное, и вход в них запрещен. Однако, в развалинах Говорящего острова **ВНЕЗАПНО** обнаружили реликвии эпохи гигантов, что дает возможность только действительно умелым и храбрым воинам, доказавшим свое умение и храбрость достижением 85 уровня и прохождением специального квеста, переродиться на качественно новом уровне, приобретая еще более гигантские умелость и храбрость. В целях противостояния гнусным планам Шилен, все расы покинули родные деревни, дабы прокачать силы и средства, перед надвигающимся катаклизмом... Но постойте, **где-то** мы это уже видели.

Что обещали

- Все профессии **скукоживаются** с 35 до **восьми**. Впрочем через год и до корейцев дошло, что это фейл и их таки раскукожили, сперва в 2012 году Корею, а затем в 2013 году — и для задротов по всему миру.
- Можно на ходу менять сабклассы.
- Максимальный уровень повысился с 85 до 99. Эльфы восьмидесятого уровня уже не в моде, да.
- Новая стартовая локация для всех рас и обучалка на нубоострове аж до 40 уровня.

Что получилось

- Размер группы с 9 до 7 человек сократился для всех, а не только для 85+ игроков. Впрочем, довольно быстро корейцы прикрутили систему эрац-версий шмота за «железки», получаемые с нубских же квестов. Поэтому проблемы «одеться по уровню» есть лишь у тех маньяков, которые специально игнорируют нубквесты и пытаются качаться с партией таких же скорбных на голову по-старинке, претерпевая при этом отказы разной степени былинности. Ибо старый контент никто не перерабатывал и рассчитан он 9 персонажей в группе, чего в нынешних реалиях уже не достичь.
- Так как хилер теперь одновременно является **батарежкой**, то для избежания печальной ситуации, когда из-за отсутствия маны **ВНЕЗАПНО** понабижавших мобов урбатывать банально нечем, игроку требуются определенные навыки в умении «mana management». Впрочем после введения всяческих скиллов, заточек и бутылок на ману сия проблема на 85+ не столь актуальна.
- Некачественное распределение существующих скиллов и обязательный обмен старых скиллов на новые скиллы «перерождения».
 - Перед сменой класса решительно необходимо почитать-таки об особенностях геймплея за выбранный класс. Иначе можно неиллюзорно ощутить смешанные чувства. Например, на 1-85 у



Эрац-версия кольца Баюма. Для нуба лучше чем ничего, фармится довольно быстро.

камаэлей есть целое пианино скилов на любую ситуацию. В результате перерождения, персонажа можно сделать магом. И, как любой другой маг, он честно получает все свои 3-5 дамаг скила, примерно столько же дебаффов и 4 баффа на себя. Есть, правда, возможность стрелять любой из 4 стихий, но, так как пушку точат только на одну из них, менять стихии нет смысла.

- А ещё у Камаэлей появляется **расовый** бонус элемента атаки (тёмная, +10), который тоже является бесполезным, так как маги не могут бить тёмной атакой.
- По тем же причинам, некоторые классы **до** получения скиллов 4 профессии спокойно убивают таких же, но с «новыми» скиллами. Однако, оставаться со старыми нельзя, так как Олимпиада работает только для полностью новых классов...
- Олимпиада, ради которой многие люди только и играли в ладву, тоже изменилась. Теперь вход на неё ограничен ещё сильнее (только 2 дня в неделю по 4 часа), и нет смысла «стоять у столба» целый день, фармя очки. Также, в связи с сокращением классов, выиграть олимпиаду будет почти нереально, да и призы уже не те. Впрочем, в «скором будущем» корейцы обещают сократить олимпиаду еще сильнее.
- Премиум-аккаунт больше не даёт заветный множитель дропа, только опыт, и поэтому является теперь почти бесполезным: покупать его стоит только ради второго окна, ну и походов в соло-камалоку.
- Можно знать, какие дебафы или атакующие скилы оппонент использует против тебя, и, соответственно, их загасить (для некоторых классов). Предотвращение неожиданности.
- Еще корейцы заявляли, что GoD будет хардкорным. И так оно и было. До следующего обновления. Где добавились чудесные инстансы, в которых за 20 минут игрок получает больше опыта, чем за 6 часов гринда монстров.

Подводя итог, можно определить вектор развития Lineage 2 в последнее время. Это постепенное и тотальное сокращение хардкора в олдфажном понимании, искоренение равенства возможностей в угоду ИМ (магазину за бабло), введение очень выгодных по выхлопу инстансов для игроков без избытка времени, унификация системы классов к типовой для MMORPG «дд — рейндж дд — танки — хилы» (введение новой расы отлично вписывается в эту систему), переработка большого количества ненужных низкоуровневых локаций в нечто более полезное (на момент введения переработки), введение новых грейдов шмота «крутого» наркоманского вида для состоятельных парней. Короче говоря, тотальное оказуаливание и переточка игры под **F2P-систему** со всеми вытекающими.

А разгадка одна — [игре 13 лет...](#) Такие дела.

Lineage 2 — перезагрузка



В этом абзаце описываются текущие/актуальные события.

Не раскидывайте их по всему тексту статьи, пишите сюда в хронологическом порядке.

Когда бурления говн относительно «уродования старой доброй ладвы» после выхода очередного обновления в рамках серии «Goddess of Destruction» достигли своего апогея, руководством NCsoft было принято решение о запуске параллельного проекта «Lineage II Classic». В нем, по замыслу, должен быть восстановлен и сохранен дух старой школы, где посоны живут своим кланом, врагами, и ебут чужие замки в кристалл, [ну ты понел](#). По сути игра откатывалась на самую первую версию «Prelude» (еще *до* хроник) с выпилем 95% всего последующего контента. Официально проект был запущен в Корее в мае 2014 года, когда открылись три сервера L2C. И, действительно, игра была очень похожа на Prelude, хотя бы и с современной механикой скиллов и на современном же клиенте игры самой последней версии.

Технически игра представляет собой **модифицированный сервер** основной версии с измененной базой данных монстров, дропа, спойла и пониженным рейтом. При этом для игры также используется слегка модифицированный клиент основной версии со всеми его геодатами и прочими потрохами. Этот факт все еще вызывает **неописуемый восторг** у неопитов, которые почему-то сразу несут эти ЛОМАЮЩИЕ НОВОСТИ непосредственно в этот раздел.

Запуск Классика в России

На протяжении всего периода «GoD» в отечественном комьюнити вопрос относительно запуска официальных серверов со старыми хрониками ставился особенно часто и остро. Если раньше подобные темы оставались без ответа, поскольку лицензионное соглашение между NCsoft и **Инновой** не позволяло запустить в России подобное, то с запуском L2 Classic в Корею наш локализатор, учуяв запах денег, достаточно быстро подсуетился и договорился с кем надо. И, какая неожиданность, через пару месяцев после легких намеков о «заинтересованности» Инновы в L2 Classic появился вполне официальный анонс о запуске **аналогичного проекта** в России.

[Lineage 2 Classic \(RU official - Gran Kain\) - AllMighty first try to kill Ant Queen](#)
Первый рейд на Ant Queen

[Lineage 2 Classic \[Gran Kain\] 1ST DEATH ANT QUEEN • PVP](#)
Масс пvp в Муравейнике. RoA vs. AM

Релиз для купивших предзаказ состоялся 18 ноября 2014, как и было обещано. Игроки, как водится в [данных кругах](#), устроили марафон 24/7, и к концу недели многие уже были под 30 лвл. Как раз в это время, 25 ноября, Иннова открыла сервера для всех желающих. Однако, существенного наплыва не произошло, ибо, кто хотел, купил предзаказ и играл с 18го. Что удивительно для такой компании как Иннова, запуск проекта прошел без заметных фейлов, в течение всей недели предзаказа особенных глюков замечено не было. После общего старта по каким-то причинам по вечерам падала вся сеть Инновы, включая сайт и форум. В этот раз компания, видя результаты всех падений, расщедрилась на небольшой откат серверов до начала падений и даже добровольно раздала игрокам некую компенсацию в виде 2 дней подписки.

Отдельно следует остановиться на таком явлении как сервер Gran Kain. Дело в том, что ранее упомянутый DanielDefo на своем форуме люто форсил GK исключительно как «сервер № 1». Чуть позже группа наиболее известных в фендоте топ-кланов, посоветовавшись, решила врываться именно туда, о чем на гоxu был заслан соответствующий [пресс-релиз](#). Результат превзошел все ожидания: GK моментально был забит под завязку. На форумы полились ведра говна в адрес инновы. Дети плакали, но не прекращали долбиться в экран выбора сервера, так как очереди в клиенте не предусмотрено технически дол. В самой же игре бездельно простаивали толпы АФКшников (зайти в игру можно только глубокой ночью), наличествовали табуны ботов и сопутствующие явления. Позже иннова решила побанить немного народу за софт типа sniffера [L2on](#) и поднять лимит на серверах на 500 слотов. Текущий лимит — 6500. Продолжалось же это мракобесие акkurat до 18 декабря, когда у всех закончились месячные предзаказы, в результате чего онлайн в вечерний «прайм-тайм» сразу рухнул на 1000. Впрочем, через неделю, 25го числа, когда стартовый месяц подписки закончился и у забывших купить предзаказ, онлайн просел еще примерно на 500—700. Вечерний онлайн на GK тогда составлял какие-то «жалкие» 5000. Впрочем, это не помешало особо отмороженным игрокам с GK взять вторую профессию через 18 дней после запуска.

Слияние опустевших серверов

Как и прозревали немногочисленные [ванги](#) перед запуском «классика», градус хардкора L2 Classic оказался не по силам для большинства из наиболее шумных любителей «теплой-ламповой» L2. После запуска четырех серверов, один из них так и [не смог](#) пробить планку онлайн в 2500 игроков, что многие считают минимальной величиной для увлекательного геймплея. Суммарный же [онлайн просел](#) за полгода существования проекта с довольно внушительных 21000 до вполне тривиальных для *одного* сервера 5000. И тенденция к быстрому снижению, столь характерная для этой игры, не сулит ничего радостного. Увидев это положение, [Иннова объявила](#) о слиянии всех трех серверов, кроме Gran Kain, в один. [Такие дела](#).

L2 Classic in Europe. From russians with love

В конце 2015 года открылся европейский сервер L2C. Инфа по его открытию была известна за несколько месяцев вперед, старт пришёлся на 22-23 декабря 2015 г. Без лулзов не обошлось, причём это был всем лулзам ЛУЛЗ! Innova объявила старт сервера по предзаказам на 16:00 по центрально-европейскому времени (GMT+1), что соответствует 18:00 по [Default City](#). В 16:00 (18:00 Мск) сервер оказался недоступен для игроков, зато на форуме инновы появилась тема со ссылкой на стрим, в котором на сервер запустили 1 GM'а [женщину](#) и она 2 часа троллила всех через [twitch](#) — она играла и комментировала свои эмоции в режиме online, а толпы игроков усирались в чате её канала в адрес инновы, GM'а [женщины](#) и всех-всех-всех. БОГИ ТРОЛЛИНГА, не иначе! Старт перенесли сначала на 18:00 по GMT+1, в это время шёл троллинг-стрим от Инновы, в 18:00 (GMT+1) стрим закончился, Иннове стало понятно, что сервер не запустится, на форум выложили новую тему, что старт будет в 20:00 по GMT+1 или 22:00 по [Москве](#), потом ещё раз тоже самое, в итоге сервер запустился ночью. В результате чего не произошло одновременного громадного наплыва игроков и сервер не рухнул на старте. Как говорится «нет худа без добра».

Введение магазина на классике

Как и следовало ожидать, по мере снижения интереса к игре, где постепенно остались только самые суровые парни, которые вполне устраивают жесткие условия L2C, бабло от подписок стало убывать. Критической точки ширина потока бабла достигла в середине 2017 года, когда веселые саркисяны решили-таки ввести на «классике» ИМ-шоп, где стали продаваться исключительно «не влияющие на баланс» [вещички](#), о чем на официальный форум была заслана соответствующая телега. Это нововведение пришлось завсегдадаям по вкусу, в результате чего [обсуждение](#) этой неожиданной новации растянулось до 160+ страниц только на официальном форуме Инновы. Аналогичные беседы имели место на [goxe](#) и в прочих интернетах. Соль ситуации заключается в том, что до это координатор проекта L2C и всего направления L2 в Иннове, некто Андрей Маякин, раздал многочисленные [интервью](#) разным ресурсам о том, насколько он большой сторонник олдфажной линейки, и что уж он-то ни за что не допустит проникновения в «классик» всяких магазинов и шопов, мол, вы чего, игра-то по подписке, а там такого быть не может. Многие посчитали, что уж координатор-то может [гарантировать это](#), что для многих стало одной из причин пойти играть на классик. В результате сейчас мы имеем игру с платной подпиской (300р/месяц) и работающим донатом. От того, как ловко прямо на ходу их прокинули, многие игроки ощутили сильные [боли в крестцовом отделе позвоночника](#), что и вызвало весь фонтан негодования.

Альтернативное мнение

С другой стороны некоторые получили того чего ждали — суровую игру, хоть после последних патчей она уже не так беспощадна как при открытии, и скоростью прокачки и обилием дропа скорее напоминает времена С4. Игру с простыми правилами, в которую они играли 5-8, а кое-кто и 12 лет назад. Ведь, посудите сами, анон: на рынке ММО выходит много разных розовых соплей типа Black Desert и казуальных RvRочек типа Archeage. И во что поиграть людям жаждущим хоть какого-то соревновательного духа в игре, выросших на Ultima Online и L2 первых хроник? Только L2 Classic же. Онлайн со старта игры упал примерно в 3 раза. Остались те кто и предполагал остаться с самого начала, школьники и казуалы в своей массе не выдержали трудностей игры и ожидаемо слились, остались олдфаги и ценители. А по мере развития\облегчения игры (ведь корейцы планируют развивать ее более-менее в русле старой L2 до GOD, вплоть до High Five, а дальше выдумать что-то альтернативное GOD-у) вернутся и многие представители ушедших категорий.

Вместо резюме

Люди пришли на классик в ожидании ностальгии и ламповости, но их грёзы разбились о суровую реальность — это полумёртвый труп некогда популярной игры, из которой высасывают оставшиеся соки. Разработчики курят какую-то эксклюзивную траву, если не принимают чего похлеще, и от этого их накрывает до полукоматозного состояния, в котором они рожают свои идеи, не совсем понятные западному игроку, т.е. тебе. Вместо того, чтобы улучшить игровую механику, удобство игры для игрока, исправить глюки и баги, которые ещё с С4 существуют, они вводят очередные оригинальные новшества. Плюс к этому идёт задержка в обновлениях. Часто бывает так, что прошло пол года, а когда поставят обнову неизвестно: основные силы тратятся на поддержание основной версии. Был случай, когда на русских серверах обновления не было более года. Плюс к этому, обновление под каждый регион пилится свое, и в итоге до 50% от всего контента не доходит до регионов. Например, на Японии нету и половины того, что есть в Корее.

Lineage 2 как работа

Real Money Trading (англ. *торговля за реальные деньги*) окончательно добила все хорошее, что еще оставалось. Игра настолько стара, что многие её знают вдоль и поперёк. За счёт этого не мало больших людей пытается заработать на ней. А как ещё можно назвать задрота с 10+ летним стажем, для которого игра стала смыслом жизни, и он ишацит в ней по 8+ часов в сутки ради крохи денег? Это больной человек, которому пора лечиться. Он больше ничего не умеет, кроме как играть в L2. Даже разнорабочий в любом российском областном центре зарабатывает больше, чем драйвер персонажа на офф-сервере. По разным оценкам, это 7-20 тыс. рублей. Для простоты можно принять, что 10 тыс. платят за обычный 8-часовой рабочий день в стандартной группе. Всё что больше — это либо достаточно высокий класс игры, либо удлинённый рабочий день — вплоть до 16-часового.

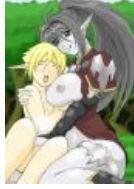
Именно фанатов игры на офф-серверах около 30%. И на старте, и через полгода эта цифра примерно одна и та же. Остальные — горе-бизнесмены, которые пытаются построить свою финансовую империю на игре. Видя всё это, обычные игроки просто уходят из проекта, так как все топ-локации бывают заняты, качаться часто негде. ПВП с хорошо слаженными группами бизнесменов бесперспективно, ибо в 90% случае заканчивается победой фармеров над игроками. Такие дела.

Rule 34





С цензурой



Мечты задротов

См. также

- Эпические боссы Lineage 2
- Копипаста:Алебарда Возмездия или When two worlds collide
- Задрот
- Куклоёб
- World of Warcraft
- Жаргон MMORPG
- Lineagegate

ССЫЛКИ

- Клип о Lineage в реальном мире
- ГДЕ ВАЛОП?!
- Один задрот убил другого
- Анонс новых серверов Lineage 2
- Локальное задротское гнездо на Гохе
- Статья об убийстве, совершенном DVP
- Много фанарта
- Песни о Lineage
- Мобы в Гиране, смерть торговцам!
- Обзор Lineage 2
- Клань Lineage 2
- Анонсы серверов л2



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

[w:Lineage II en:w:Lineage II](#)