

8/11

Вестник Аквамиона

Итоги конкурсов
прошлого номера



Ликбез по Т.В.
класса Замок



Девушка - дилер.
Легко ли это?



NEW!
КОНКУРС
видеообзоров на
тему игры



ОГЛАВЛЕНИЕ:

СОБЫТИЯ

- *Итоги Июля.* *Стр. 3 - 5*

ИНТЕРВЬЮ

- *Девушка-дилер. Легко ли это? Интервью с Lukreciya.* *Стр. 6 - 8*

ОПРОСЫ, РАССЛЕДОВАНИЯ

- *«Назад в будущее...». Немного об истории.* *Стр. 9 - 18*

- *Закон и Порядок.* *Стр. 19 - 23*

- *Ликбез по Т.В. класса «Замок».* *Стр. 24 - 40*

- *А знаете ли вы? (Известные «фичи» игры).* *Стр. 41*

- *Чего ожидать в скором будущем?* *Стр. 42 - 44*

КОНКУРС!!!

- *Итоги конкурсов «Эрудит», Кроссворд, Ассоциация.* *Стр. 45 - 48*

- *Оглашение победителей конкурса Демотиваторов.* *Стр. 49*

- *Конкурс видеообзоров.* *Стр. 50*

СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ

- *Вместо заключения.* *Стр. 51*

НАШЕ ТВОРЧЕСТВО

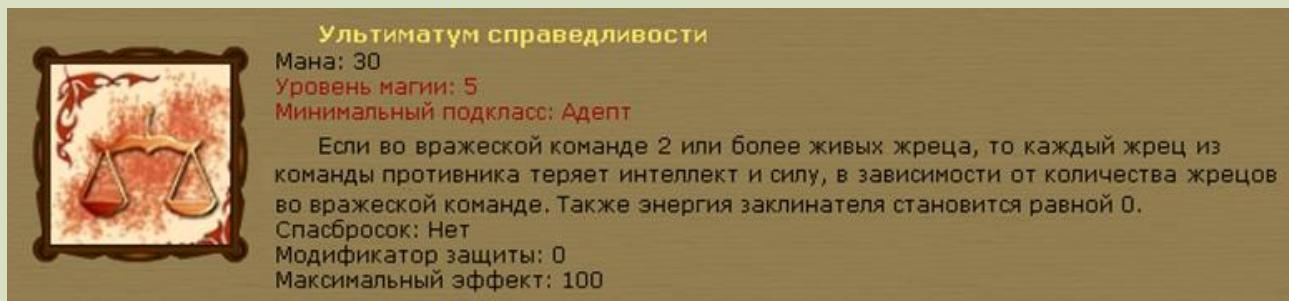
- *Мечты и фантазии: «Поэтичность» ВМа.* *Стр. 53 - 56*

- *Рассказ «Хроники Армагеддона». Продолжение.* *Стр. 57 - 60*

Итоги Июля

Вот и пролетел уже второй месяц лета. Кое-кто уже успел отдохнуть, побывать за границей или съездить на берег моря, другие же только получили долгожданные отпуска и только собираются куда-нибудь поехать. А некоторым для полноценного отдыха необходимо только устроится поудобнее, погрузиться в свою любимую «Новую Эру» и получать удовольствие. Несмотря на сезон отпусков, администрация нашей игры непрестанно трудится над усовершенствованием своего детища, и в июле игроков ждало немало сюрпризов и нововведений.

Стоит упомянуть, что в последний день предыдущего месяца широкого распространения получило новое заклинание – ультиматум справедливости, которое можно было купить в магазине ведьмы, выложив за него не менее 25 золотых.



Как удалось выяснить, в руки Ведьмы это заклинание попало из потерянной библиотеки друидов. Судя по всему, мародеры в очередной раз откопали в развалинах свиток с ценным заклинанием, после чего, как и все предыдущие ультиматумы, заклинание было размножено на свитки и поступило в продажу.

Широкое распространение этого заклинания среди магов вызвало волну недовольства у жрецов, так как при массовых боях сводило на нет все преимущество использования нескольких хранителей веры на поле боя. По этому поводу было много споров на форуме с просьбой изменить действие ультиматума, но максимум чего удалось добиться уменьшение стоимости жрецовского «ультиматума истины» с 50 до 25 золотых таллов.

Споры по поводу нового ультиматума магов не утихают, но, скорее всего, менять что-нибудь будут только после того, как большинство жрецов сделают перестаты. (с)

В этом месяце администрация продолжила награждать игроков, принесших больше всего рейтинга своим кланам. Так в этом месяце награду набиватель кланового рейтинга получили СНАЙПЕР666 (+39.5 рейтинга), WARWAR WARRIORR (26.75), maximoil (31.5) и seizon (13.7), с чем мы их и поздравляем и желаем дальнейших побед над врагами.



Итоги Июля

В этом месяце администрация попробовала и кое-что новое, 4 июля состоялся новый конкурс, игрок-победитель которого получил возможность выбрать, неделя какого монстра будет следующей:

(14:15) *DarkClow* : *Итак сегодняшний квест. Игрок, первым выбивший трофей добывчика со скорпионов и сообщивший мне об этом выберет, чья будет неделя (не тренировки).*

(15:33) *DarkClow* : *Всё. Поздравляем игрока *GreenRasta*. Больше трофеи не падают)*
Ждём решения победителя.

По решению *GreenRasta* с **4 по 11 июля** стартовала неделя Огненных Дрейков.

Интересное нововведение ждало игроков **11 июля**:

Во-первых, были добавлены 12 новых смайлов, которые так давно просили игроки.

Во-вторых, изменены действия некоторых КУ, благодаря чему они стали более востребованы и на старших уровнях. Так "Избавление" теперь чистит все заклинания и эффекты оружия (в том числе и ультиматумы), "Калечащий удар" снимает параметры в процентном отношении, но если эффект ниже указанного, параметры будут сниматься в абсолютных единицах. А "Медитация" теперь не снимает ОД при использовании, более того, эффект увеличен с 2/5/8/11/14% до 4/8/12/16/20%.

А в-третьих, просьбы игроков по поводу артового метательного оружия были услышаны, и дальность артефактных ножей увеличена до 4. А дальность раритетного метательного ножа «Зуб Золотой Черепахи» увеличена до 5.

15 июля игроков ждал еще один сюрприз от администрации – «распродажа артефактов», так многие игроки назвали акцию «Кристаллические лето»:

С 15.07 по 31.07 в элитном арсенале Аль-Сехмета вы можете купить артефактные кристаллы по цене 0.75 золота за 1 шт. Артефактные кристаллы могут быть потрачены на заказ артефактов из расчёта 1 артефактный кристалл = 1 золотой талл.

18 июня было добавлено 4 новых квеста: три из них у Торвальда на количество побед. А четвертый – цепочка довольно сложных квестов, проходя которую, вам придется отправиться в такие экзотические места, как подземелье Аль-Сехмета, таверна «Кровавая устрица» и магазин Чвяка Черноглаза, добыть редчайший дроп с Патриарха и Матриарха Иллитидов, и даже сразить самого Левиафана. Но награда за ваши старания не разочарует вас. Начать приключения можно поговорив с бутылкой рома в «Кровавой устрице».

В этот же день в библиотеку были добавлены новые раритетные наручи на варваров.

Кроме них, в библиотеки появились ратник наручи на варваров, но пока в игре их достать нельзя. Скорее всего, это не единственная новинка вещей ратника, и нас ожидает еще много сюрпризов с введением магазина вещей ратника.



Итоги Июля

В этот же день в библиотеку были добавлены новые раритетные наручи на варваров.

Кроме них, в библиотеки появились ратник наручи на варваров, но пока в игре их достать нельзя. Скорее всего, это не единственная новинка вещей ратника, и нас ожидает еще много сюрпризов с введением магазина вещей ратника.

С 27 июля был объявлен новый конкурс:

Конкурс скриншотов-комиксов.

Заходите в игру, придумывайте свою собственную историю, выкладывайте ее в нашей группе ВКонтакте и получайте ценные призы. Сделать это несложно, достаточно проявить немного изобретательности и чувства юмора, добавив речевые «пузыри». Чем смешнее, тем лучше!

Подробнее о конкурсе вы можете узнать [тут](#).

Наручи пламенной боли (аристократка венц.)	
Уровень: 15	
Цена: 7900,00 талл и 40,00 золотых талл	
Прочность: 900,00	
	Требования: 55 силы 45 удачи 42 сложения
	Бонусы: +16 к силе +6 к ловкости +16 к удаче +8 к реакции +13 к сложению +16 защиты от магии Рассвета +13 защиты от магии Полнолуния +9 защиты от магии Астрала +30 броня корпуса +42 броня левой руки +42 броня правой руки
	уровень: 15 Цена: 1400,00 талл Прочность: 105,00
	Требования: 59 силы 49 удачи 51 сложения
	Бонусы: +25 к силе +5 к ловкости +25 к удаче +10 к реакции +10 к сложению +18 защиты от магии Рассвета +18 защиты от магии Полнолуния +16 защиты от магии Астрала +40 броня левой руки +40 броня правой руки

Девушка-дилер. Легко ли это?

– Джек! Есть работенка.

Молчание.

– Даже не притворяйся сонным. Работа есть, подрывай зад.

– Ты просто так не отстанешь, да?

Джек лениво потянулся на кровати и, слегка приоткрыв правый глаз, уставился на шэфа.

– Совсем не отстанешь? – Повторил он, уже сидя на кровати и судорожно пытаясь припомнить, какой же сегодня день.

– Ты вторые сутки дрыхнешь, пора бы делом заняться. Скоро конец месяца. – Настаивал на своем Лунный. – Конец месяца. Понятно?

– Давай уже, выкладывай, чего там на повестке дня.

– Лукре...

– Э, шэф, я бы, конечно, встал и оделся, как и говорит этикет при встрече гостя. Пускай даже непрошенному. – Тонко намекнул Джек на то, что на протяжении всего разговора ему приходилось прикрываться одеялом.

– А, ну конечно. – Смутился начальник и отвернулся к окну. – Так вот, – продолжил он, услышав шуршание и лязг пряжки от ремня за спиной. – Лукреция. Девушка-дилер. Персона презабавная и нам интересная.

– Угу, ага. И где ж я тебе её найду, летом – то? – Пробубнил Джек, натягивая футболку и догрызая яблоко – свой завтрак.

– А где ещё быть красивой девушке? Тратить золото в магазинах, конечно.

«Магазины – шмагазины, конец месяца у них. А я спать хочу. Сна-а-а-ать, да».

Повторял про себя Джек, блуждая вечерним Иллениумом в поисках «Того самого» магазина.

«Она может вообще на море укатила, вон на Остров Клыка, например, а мне ищи ветра в поле. Уже второй день ищу!»

– Нет, к моей колдовской шляпке и скипетру с дракончиком, пожалуй, лучше синие туфельки, а не голубые. Да, я возьму синенькие.

Бинго!

Пока покупку известной модницы запаковывали, Джек успел купить небольшой букет роз и, дождавшись пока Лукреция выйдет из магазина, вручил ей скромный подарок со словами...

– Здравствуй. Я вчера безнадежно пытался достучаться до тебя, может, получится сегодня? Есть несколько минут для интервью? ("Вестник..")

– Привет, видимо, занята была :-) да, конечно)

– Отлично. Рад, что нам удалось начать разговор. В первую очередь представься для наших читателей и поведай несколько слов о себе.

Алёна (по паспорту Елена), Харьков.

Девушка-дилер. Легко ли это?

– Чем занимаешься вне нашего фантасмагорического мира Аквиллиона, там - в мире людей?

– В мире людей, – я мама двоих детей и жена прекрасного мужа. Сейчас пока еще в декрете.

– Йуху. Как удается совмещать двух деток и игру? Тут вон за одним поди успей бегать, а у тебя - два, а на хрупкой женской спине еще и дилерство лежит. Ты - маг в обоих мирах?

– Ну, можно и так сказать. Пока детки в садике дилерствую и по дому кое – что успеваю сделать, а когда вечером вся семья дома – стараюсь по дому все успеть и всем уделить внимание и время, поэтому у меня есть помощники, которые могут заменить в то время, когда меня нет онлайн.

– Поразительная энергичность. Если несколько углубиться в игру: ты ведь начинала за толстенького джага, что-то поменялось в отношении игры, почему взяла посох и надела шляпку колдуны?

– Да, начинала джагом, им нравилось играть, но маленькой быть и беззащитной быть не хотелось, покупала арефакты, вроде все было хорошо, но на после последнего кланового турнира, когда я хотела стать лучше indap'a, он тогда был в клане ХЭР, он припас несколько артефактов специально для турнира – проиграла и окончательно решила стать магом. Да и уровень очень хотела взять быстрее, а магом быстрее намного качаться, чем джагом. Но ностальгия пробивает, хочется опять вернуться к джагу теперь, останавливает только большое количество золота, которое нужно для перестата и перековок.

– Понимаю, но у мага ведь хватает и своих "тузов в рукаве", как у класса. К слову, если не секрет, как муж относится к игровому увлечению и вливанию денег?

– Не скажу что в восторге, но так как вливала только то, что сама зарабатываю, а теперь приношу прибыль, и даже с дилерства деньги сейчас идут в семью...

– "Не на святом же альтруизме работаем" (с)Paul. Как оно быть женщиной-дилером, когда 90% клиентов - уж точно представители противоположного пола, все гладко?

– Да бывает по разному, есть кто пришел только из-за того что девушка, кто-то – потому что я общительная и уделяю внимание каждому кто пишет в приват, но и есть те – кто не очень жалует девушек.



Девушка-дилер. Легко ли это?



– Первые две категории покрывают наличие третьей или неприятный осадок остается?

– Я на таких стараюсь не обращать внимание (еще по модераторству научилась держать себя в руках и фильтровать что принимать, а что просто пропускать мимо).

– Как насчет никна, ты, если не ошибаюсь, начинала под другим, верно?

– При регистрации долго думала над ником и потом когда все выдавало занятыми что я придумывала, решила все сделать проще взяла согласные буквы девичьей фамилии и получился ник. А потом, посмотрев фильм "кровь Тамплиеров" , взяла ник Лукреция, на английском так как русский был занят.

– В твоих наградах я заметил Диадему за 2009 год. А, что в 2011, почему не учувствовала?

– А, это я участвовала в конкурсе МИСС Новая Эра. В 2011 должна была участвовать сестра (я конкуренцию сестре составлять не хотела), но по стечению обстоятельств так и не вышло.

– Не жалеешь, что не приняла участие?

– Нет. Это всего лишь конкурс – не более, должны же и другие участвовать и выигрывать, у нас и так ведь маловато девушек в НЭ.

– А вот и магазин колдовских шляпок. Я та-а-а-а хочу новую. – Мечтательно проговорила Алёна.

– Что ж, спасибо, что уделила время. Было приятно пообщаться.

– И тебе, спасибо за цветы.

Джек улыбнулся колдунье-моднице на прощание и, помахивая блокнотом, побрел в канцелярию – заканчивать начатое.

«Назад в будущее...»

Прошлое.

И по форуму игры, точнее, по количеству тем, созданных ради того, чтобы узнать прошлое игры, и по предыдущему номеру редакция «Вестника» сделала вывод- игроки хотят знать историю Новой Эры. Что же мешает?

Прежде всего, удаленный старый форум игры, в котором хранилось ох как много всего интересного. Однако, остались игроки-старожилы, которые помнят игру если не целиком, то близко к её старту. Решив не изобретать велосипед, выискивая таких игроков, сотрудник журнала обратился к тем, кто точно знает подноготную проекта. Речь, разумеется, об администрации игры, в частности – о её представителе DarkClow. Хорошее количество материала мы узнали непосредственно от него, кое-что – из архивов клана БО и Нуропедии.

Небольшое интервью началось в обычный, ничем не примечательный знойный день лета, когда не хотелось делать решительно ничего. Но, переступив через лень, **Moonknight** (М. не путать с Мориарти. (Ред.)) все же нашел DarkClow. У того как раз образовалось небольшое окно свободного времени.

М: Добрый день. Не найдется немного свободного времени для вопросов, касающихся истории игры?

DarkClow: Например, сейчас найдётся.

М: Начнем с банального: у кого и как появилась идея создать игру?

DarkClow: Ну, создатели- testDen, Swift, tomchuk и я. Но я пришел на три месяца позже. А на счет того, как родилась- тут просто. Люди любят играть в такие игры, как Fallout, Heroes, почему бы и не создать свою игру с блекджеком и шлюхами (метафора (Ред.)). Немного мозгового штурма, небольшой запас пива, и первичная идея готова. Затем эскизы, концептдок, диздок, реализация.

М: Какое было первое задание?

Кто писал легенду?

Кто был первым ботом? НПС?

DarkClow: Первым квестом был «Старый Вампир», легких путей не искал никто. Ну а дата создания игры, это, наверное, её выход на всеобщее обозрение. Это случилось 31 марта 2005 года.

К легенде самой игры приложил руку Morion. Он же и автор некоторых имён богов. Кстати, вот, что он прислал был очень давно:

Поскольку, как я понял, необходимо придумать аутентичное эльфийское имя, неудивительно, что отправляющей точкой мной было избрано именно эпическое полотно Толкиена, как наиболее проработанное, глубокое и продуманное с точки зрения фонетики эльфийского наречия. В процессе использую «Словарь Квентийских и синдаринских слов» Толкиена, и "Basic Quenya, Quenya language lessons" Ненси Мартишь

Алдаром – корень древа, по смыслу подойдет старенькому мудрецу

Для воинов:

Ангалах – сверкающий клинок

«Назад в будущее...»

Кир-карак – острый клык

Кир-кель – ускользающий клинок

Паландур – бессмыслица.

Идриль – ярко сверкающий

Рохруин – быстроногое пламя

Сутар – верховный ветер

Туртель – последний властелин

Торонтир – осторожный орел

Эрэдель – единий эльф

Эйлефель - звездный источник

Херудель – вождь эльфов

Эсгар-херег – сумеречный

Толхиф – туманный остров

Тинтид – серебряная искра

М: А когда появился тренировочный столб?

DarkClow: А черт его знает. Могу сказать, что сначала у него было рабочее название «тумба». Хотя, если на то пошло, то есть список некоторых ботов в порядке их появления:

Скелет (Как, в принципе, и ожидалось. Первый бот на арене.)

Паук (Раньше у него, вроде бы, было статов побольше.)

Скорпион (Первый лесной житель)

Ифрит (Первый демон)

Сатир

Дриада

Тигрочеловек

Баньши (Первая Нежность).

Зомби

Рыцарь смерти

Лич

Имп

Сокрушитель

Нага

Минос

Вриколатиус (Самый первый НПС был вовсе не Консул, как мы думали).

Рыцарь хаоса

Скелет воин

Костяной Дрэйк

Огненный Дрэйк

Мистический Дрэйк

Сахуагин Воин (Вот и первая жаба. Задолго до появления наглой ведьмы)

«Назад в будущее...»

Сахуагин Охотник

Сахуагин Шаман

Скелет палача (Ух ты, как неожиданно. Апгрейдированные скелеты появились позже жаб!)

Скелет висельника

Скелет дикаря

Бес

Спектр

Анхег

Арахnid

Королева пауков

Сахуагин Генерал

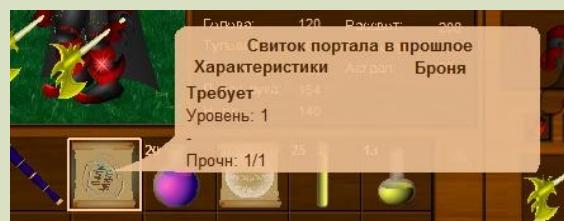
Стальной драколич (Вот это действительно загадочный монстр. DarkClow сказал, что это связано с трактирной историей, и это друг скелета. Копнув глубже, для тех, кому монстр неизвестен, спешим сообщить, что с ним Вы можете встретиться нагрубив скелету в квесте)

M: Столько всего мной упущено... Было бы занятно взглянуть, как все было раньше.

DarkClow: Ну, тут нужно немножко магии.

M: Вы о чём?

DarkClow: А ну-ка, загляни в свой инвентарь и нажми использовать «Свиток портала в прошлое».



Нежданчик!



M: Вот это да... Как понимаю, такой была игра изначально?

DarkClow: Не... такой она была в середине.

Значит, эта локация как гора Олимп для администрации. Впрочем, как сам признался DarkClow: Тут тихо. Нет дебилов в чате и тут никто не срёт на форуме. Эту локацию мы называем «Небесный Иллениум».

«Назад в будущее...»

К величайшему сожалению, ни одно из зданий доступным, так что оставалось довольствоваться красивым видом за стенами.



тебя только, что в инвентаре? Свиток портала в совсем прошлое у тебя.



Правда, мы понятия не имели, что обычное, вроде бы, интервью, перерастет в «Назад будущее 100500».

DarkClow: А чтобы попасть в первый Иллениум... тут нужен свиток портала в «Совсем прошлое». Там, где снежный Иллениум.

M: Такое возможно?

DarkClow: Парень, что мне стоит поставить слово «совсем» в свитке аналогичном, что был у

Такой забавный городок – зеленые листья на деревьях и снег на земле. Впрочем, обладал прежний Иллениум некоторой магией:

DarkClow: Тут раньше была травка. И жили розовые пони. Они кашали радугу и какали бабочками. Видите, что некоторые здания меньше остальных?

M: Ага...

«Назад в будущее...»

DarkClow: Они были дальше. Перспектива, так сказать. Арена со скорпионом и пауком, рубашка, пара магий. А каких зданий не хватает?

М: Ратуши, стен, ворот, само собой. Обелиска.

DarkClow: И портала. Такие вот дела. Фигня город. Вот предыдущая локация – это да. Там четкая структура – стрит-стрит-авеню. Небесный Иллениум.

М: Вот за экскурсию огромное мерси.

По нашей большой просьбе, мы получили очень давние рисунки разработок – как ВМа, так и персонажей. К сожалению, как нам сказали, целая фигова куча идей так и осталась нереализованной, так что, глядя на некоторые работы, нам остается только слону пускать. Однако есть и очень хорошо узнаваемые рисунки. Например, следующий рисунок – бывшая аватарка эльфийки, до введения новой прорисовки. А остальные так же представляют большой интерес.



«Назад в будущее...»

Это, по идеи, должен был быть Асассин. Или Убийца, как класс. А вот колбочка в левой руке интригует. Это либо хилка, либо банка с ядом. Мы бы поставили на второе, все-таки асассины стреляют один раз, и всегда со смертельным исходом для жертвы. Если присмотреться, можно заметить метательные ножи на левой ноге. Боевая машина, ничего не скажешь.



А вот следующий рисунок, несомненно, ВМ, до внедрения его в игру. Конечно, много несоответствий. Например, населенный пункт «Желтая тень». Или занятная мельница – в ней наверняка были бы квесты. Или привидения. Или привидения, дающие квесты – все остальное уже догадки.

«Назад в будущее...»



«Назад в будущее...»



А вот с этими рисунками можно запросто параллель провести. Помните «Героев»? Банк на этом рисунке весьма похож на Cathedral (Собор). А рынок- на Саман.

«Назад в будущее...»



Это, несомненно, планирование прорисовки одежды. Откуда мы знаем? Посмотрите внимательным взором на варвара. Редко где увидишь варвара- человека, верно? Человека тут, очевидно, взяли как манекен, чтобы проверить, насколько красиво сидит костюмчик.

Но вернемся к интервью, на некоторые вопросы мы так же получили ответы.

М: Какое было первое здание?

DarkClow: Появились их сразу несколько, точно сказать трудно. Но первую прорисовывали кузницу.

«Назад в будущее...»

M: Сначала появилось подземелье или ВМ?

DarkClow: ВМ, конечно. А вот промежуток появления первого и второго не помню.

M: В каком порядке появились города?

DarkClow: Иллениум - Аль-Сехмет - Файерабис - Равенхолд - Олаонда – Глориард.

M: Первая магия, шмотка?

DarkClow: Титаническая сила. И рубашка. В снежном Иллениуме, если помнишь, в Арсенале только она и была.

M: А самая первая профессия? И откуда чертик в таверне появился?

DarkClow: Дроповые самые первые. В частности, Демонология. А чертик в таверне – такой занятный скрытый прикол. ☺ Квест добавили много позже, сначала он просто мешал тащить кружку.

M: Кому, к слову, принадлежит идея с культурами?

DarkClow: Хм? Мне, конечно. Как и большинство всего остального, в принципе.

M: За ответы огромное спасибо, кое-что интересное все же читатели, да и мы тоже, узнали. До встречи.

Так и закончилось наше обстоятельное интервью с праородителем игры «Новая Эра». Следует помнить, где берётся начало у нашей игры, и мы надеемся, что дали, хоть и отдаленное, но представление об этом. Особенно нас порадовало небольшое путешествие в прошлое и совсем прошлое.

Наверняка, через лет десять, мы будем собирать сведения уже о сегодняшних временах...

«Вестник».

Закон и порядок

Огромный светлый зал, украшенный старинными росписями и высокими арками, через которые яркий солнечный свет врывается в помещение. Все свободное место в помещении уставлено деревянными лавками, перед которыми возвышается величественная трибуна – работа лучших мастеров Иллениума. Рядом с трибуной находится каменная статуя Фемиды, которая в руках держит золотые весы. Судья, который находится за трибуной, произнес:

-Подсудимый, встаньте. Вы обвиняетесь в нежелании выполнять свои обязанности главы. А именно: статья 6, пункт третий: глава обязан предоставлять помощь игрокам, которые входят в клан. Вы проигнорировали закон, вам есть что сказать в свое оправдание?

-Уважаемый судья, но это же полный бред!! Ну попросил меня новичок помочь ему с качем, побить монстров. Но я был занят, готовил клан к предстоящему турниру. Ну, разве можно за такое наказывать??

-В законе черным по белому написано, что Вы обязаны предоставлять помощь всем игрокам вашего клана. Всем без исключения. За не соблюдения норм закона Вы будете наказаны по шестой статье...

-Но... но это же несправедливо!

....согласно которой, ваш клан признается расформированным, а все имущество, включая источники ресурсов и вещи из казны, переходят во владения города. Дело закрыто. Подсудимый, мне очень жаль, но таков закон. Увести. Следующий.

Отсутствие модераторов онлайн, выключенные приваты, двойные стандарты при выдаче наказаний, отсутствие точной формулировки законов, и соответственно, с точки зрения наказанных – полный беспредел модераторов. Отсутствие каких либо гарантий при сделках и займах, преступник может остаться безнаказанным. Постоянные продажи и обмен персонажами, мошенничество и выманивание персонажей все чаще и чаще обращают на себя внимание. А нецензурная речь стала теперь обычным делом, игрокам официально разрешено покрывать всех и вся матом, вся брань будет скрыта фильтром, а за звездочки теперь у нас не наказывают. Это уже не говоря про ежедневные десятки жалоб на игроков, которые затягивают и безответственно относятся к боям, прокачивают культуры, торгуют персонажами. Всю это – следствие не совершенности игровых законов, плохая работа модераторов и полное наплевательство на их возможное улучшение со стороны хозяев проекта.

Каждый из нас наверняка видел на форуме темы, в которых обсуждаются проблемы современной законодательной базы игры, вносятся возможные поправки, выдвигаются

Закон и порядок

предложения об усовершенствовании не только законов, но и всего аппарата модерирования. К сожалению, все эти предложения не рассматриваются администрацией всерьез, видимо они имеют свой взгляд на законы. Но вот в последнее время наметился некоторый прогресс в общении с представителями игры, которые, должно быть, начинают понимать недостатки текущих законов и децентрализованного модераторского аппарата. Возможно, в осознании этих проблем им помог доклад о текущих недостатках закона, подготовленный Paul'ем. Об этом докладе и поговорим подробнее.

С полной версией доклада вы можете ознакомиться [здесь](#).

Одна из главных задач при изменении работы правоохранительных органов: не только изменить и дополнить законы, но так же организовать качественную работу модераторов. Об этом было подробно изложено в докладе, мы лишь выделим некоторые из его пунктов:

-Во-первых, придётся поставить модераторов на профессиональную основу - то есть 1) выдавать зарплату (не обязательно золотом) и 2) требовать с них выполнения той работы, за которую они получают деньги. Организовать нормальную систему отделов, с чёткой зависимостью принадлежность к отделу -> обязанности сотрудника отдела -> права сотрудника. От кураторов отделов надо будет требовать контроля за работой сотрудников - не отсутствие злоупотреблений, а именно выполнение работы.

-Во-вторых, стоит понять и признать, что обеспечение того, чтобы в игре не было патовых ситуаций - не задача модераторов. В идеале, необходимо достичь того, чтобы любой бой мог быть завершён в разумное время, независимо от действий или бездействия игроков. Это может быть решено только техническими мерами, данный момент - один из самых трудоёмких, но и самых необходимых.

-В-третьих, надо гарантировать игрокам безопасность разрешённых сделок. Это можно решить относительно просто, если прописать в законах правила оформления сделок и обеспечить гарантированное наказание для нарушителей.

-В-четвёртых, надо в принципе подойти к законам более ответственно, прочесав их на предмет возможных двусмысленностей, несоответствий игровым реалиям, невозможности осуществить предписанное законом или слишком общих мест.

-Модератор не должен заниматься обезьяней работой. Под обезьяней работой понимаются те действия, которые можно переложить на сервер. Ему надо указать 1) статью, 2) причину наказания (в случае со 2 статьёй это лог чата), 3) степень тяжести этого нарушения.

Закон и порядок

Остальное сервер должен сделать сам: посчитать, сколько было нарушений до этого по этой статье, выдать наказание, учтя тяжесть нарушения, записать в личное дело соответствующую запись, отправить в чат сообщение о выданном наказании и краткой причине.

-Так же необходим механизм жалоб. Например, напротив каждого сообщения в чате сделать кнопку, по которой модератору (а точнее, наверное, всем модераторам в онлайне, находящимся на дежурстве) отправляется жалоба. Из жалобы должна быть возможность открыть инфо того, на кого она идёт, должна быть возможность ставить пометку о том, что модератор занялся жалобой, должна быть возможность убирать дубли.

Кроме этого, модератор должен иметь возможность “снять значок” на какое-то время. То есть, у модератора должна появиться опция “встать на дежурство”. Этот механизм - один из ключевых. Это позволит оценивать работу модераторов - работают ли они вообще и когда, есть ли пробелы в графике дежурств, все ли жалобы, поступившие за время их дежурства, были рассмотрены. Это позволит поощрять модераторов, которые стабильно долго и эффективно дежурят, и убирать права у тех, кому они, как оказывается, не так и нужны.

Ну и в заключение: если поставить себя на место обычного игрока, который читает форум, то у нас сложится очень неприглядная картина.

1. Игроков взламывают тем или иным способом, и при этом шанса вернуть персонажа практически нет.

2. Некоторым игрокам можно больше, чем другим. Мат со стороны админов и модераторов иногда остаётся безнаказанным и даже одобряется.

3. При том, что в законах написано одно, наказания выдаются другие, зачастую более суровые. Конечно, понятно стремление модератора поддержать порядок, но модератор должен следовать закону, а не создавать его.

4. За частую игрок находится в неведении о том, за что получено наказание.

Здесь стоит поработать как с текстом законов, так и с механизмами наказания. Выше уже было сказано про то, что система должна сама выдавать наказание на основании установленных правил, не давая модератору права на ошибку или своевольничанье. В дополнение к текущим наказаниям необходимо предусмотреть такую меру как временныйбан. Кураторы отделов должны иметь возможность снять наказания, наложенные их подчинёнными. Модератору необходимо иметь возможность редактировать инфо персонажей. Игрокам надо дать возможность просматривать причины наказаний, то есть, ввести новую градацию записи в ЛД - ещё не публичный comment, но уже виден хозяину персонажа.

Закон и порядок

Конечно, предстоит немало работы, но в итоге мы должны прийти к тому, что Новая Эра станет игрой, где будет комфортно как игрокам, так и модераторам. Первые будут иметь чёткие правила в рамках которых им стоит оставаться, вторые будут ответственно подходить к делу и не растрачивать время на рутинные действия. К сожалению, игроки продолжат искать пути сомнительного самовыражения и лёгкой наживы - это в их природе, но в наших силах сделать так, чтобы эти их стороны не мешали ни другим игрокам ни проекту в целом.

Мы решили немного пообщаться с автором, чтобы узнать, как на его работу отреагировала администрация.

Какова была причина создания доклада?

Причина уже четвёртый год одна и та же - нежелание админов довести созданную ими систему до ума. По этой причине мы периодически собирались с разными модераторами и писали, что в законах стоило бы изменить, после чего это в том или ином виде отправлялось админам. По этой же причине я уговаривал PashaDJM объявить забастовку модераторов (на тот момент их было достаточно много для того, чтоб это заметили), по этой же причине на некоторые нарушения практически полностью перестал обращать внимание. К сожалению, PashaDJM не сделал практически ничего (на мой взгляд). Не мог сам, или упёрся в ту же стенку непонимания - не знаю.

Доклад изначально писался относительно 8-й статьи, но по мере написания становилось понятно, что изменением чего-то одного проблемы не решить. Это как замес - если против 4-ки напавших начнут призывать по одному человеку, то замес будет, скорее всего, проигран, если и звать, то сразу толпу, действия будут заранее продуманы.

Ты сам работал над его созданием, или кто-то помогал?

Сам.

Как давно ты представил свой доклад Леониду и как он отреагировал?

Давно, если не ошибаюсь, в мае. Никак не отреагировал. Предметный разговор был с testDen'ом, но тоже ничего конкретного. Последнее, что было на этот счёт - ответ tomchuk'a, что модерацией админы займутся после ввода нового сайта.

Как ты относишься к фильтру матов? Правильно ли, что за * - те же скрытые маты, игроков не накзывают?**

Закон и порядок

Не правильно, имхо, это лишь провоцирует игроков материться. Сначала они привыкают писать маты в чат игры, потом начинают прибегать к ухищрениям ради того, чтобы их увидели другие. Вообще, конечно, этот вопрос можно как-нибудь обсудить более детально, действительно интересно, какой эффект на матерящегося оказывает такая цензура без наказания.

Может, есть какие-нибудь идеи по доработке/изменению данного фильтра?

Уже писал об этом на форуме. Стоит автоматом давать молчанку на пару минут за явные маты (отдельные конкретные слова). В фильтре матов заложено ещё много буквосочетаний, призванных отловить завуалированные маты (например, срабатывает, когда запускается ник игрока Scyther) - такое, думаю, можно разбирать только по жалобе игрока.

По поводу организации модераторов: как по твоему, необходимо собирать модераторов в одном клане, или печальный опыт ОП доказывает обратное?

Никакого смысла в этом не вижу. Модератор и игрок, в идеале, две непересекающиеся личности. Это как дом и работа: на работе один коллектив, люди, с которыми ты работаешь, нравятся они тебе или нет, вместе с которыми вы делаете общее дело, дома - семья, друзья - твой круг общения, место, где можно расслабиться и отдохнуть. Вполне возможно, что некоторые люди входят в оба этих круга - с коллегами по работе вполне можно подружиться, но это совершенно не обязательное условие.

Чтобы организовать работу модераторов, нужны иные механизмы, да и права модераторам выдаются не главой клана, принимая игрока в клан, а админами, индивидуально.

Gord упоминал, что год назад он отправил подготовленный законопроект администрации, но судя по всему они его проигнорировали. Ты принимал участие в создании этого законопроекта?

Я так понял, он взял за основу проект законов с нюропедии, плюс доработал его в процессе обсуждения в скайп-чате с другими модераторами. Подробностей я не знаю.

Ясно, спасибо, что уделил время. Надеюсь, в скором времени администрация займется законами, и работы модераторам хоть немного поубавится.

Жаль, чтобы окончательно разобраться в этом вопросе, не удалось получить ответы администрации.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Предисловие.

Что такое замок и с чем его едят? Давным-давно, в информационной газете бывшего Ордена Правосудия именно под таким лозунгом была опубликована небольшая статья о замках. В нашей статье мы с самого начала и максимально объемно опишем все прелести и минусы владения данной Точкой Влияния.

И так, в игре существует 3 типа замков :



1. **Форт**, находящийся над Олаондой.

2. **Замок** на острове Раздора.

3. **Цитадель** на острове Забвения.

Чтобы читатели не путались в дальнейшем – поясню, что существует общая игровая категория – «замки», которая включает вышеописанные 3 вида. И Замок собственно, как один из видов этой категории.

Ниже показаны доступные морские пути и их отрезки к Цитадели.



Ликбез по Т.В. класса «Замок»

1. Немного из истории про замки.

Первая атака была произведена кланом BadBoys (Плохиши) на Империю, которая, с помощью культа Дарина, первой захватила Замок. Атака прошла без проблем, так как ВВ раскупили почти все строительные профессии и инструменты для возможности постройки Магического Символа, который запрещает использовании телепортации и Теневой Двери атакующими.

При второй атаке (на этот же замок) другим кланом, впервые было выяснено (и стало большой неожиданностью для защитников), что с тотемом, воротами и другими строениями можно изгибаться и использовать на них КУ.

Раньше, когда мародеры при победе на точке влияния не только разрушали точку, а и ставили ей статус «не захвачена», очень часто пытались не пустить защитников на атаку, а соратники уже поджидали на воротах – готовые в момент появления сообщение про разрушение замка – прыгнуть в атаку и захватить его.

Разрушение мародерами замка – огромный fail для клана. Даже, если не брать во внимание количество кристаллов для его полной отстройки (!!!!!!!!!!!!!!!!), то это не один день, а для Цитадели – и не одна неделя. Подобное разрушение случалось в игре не часто и, как правило, по утрам, когда зачастую некому увидеть сообщение, предупреждающее атаку и успеть организовать защиту.

Раньше не только клан мог пользоваться благословлениями замка, как и защищать его (как и в других точках влияния – игроки альянса могла заходить в атаки и защиты). Потому замок ценился всем альянсом и все игроки пытались, по возможности, максимально помочь в защите его.

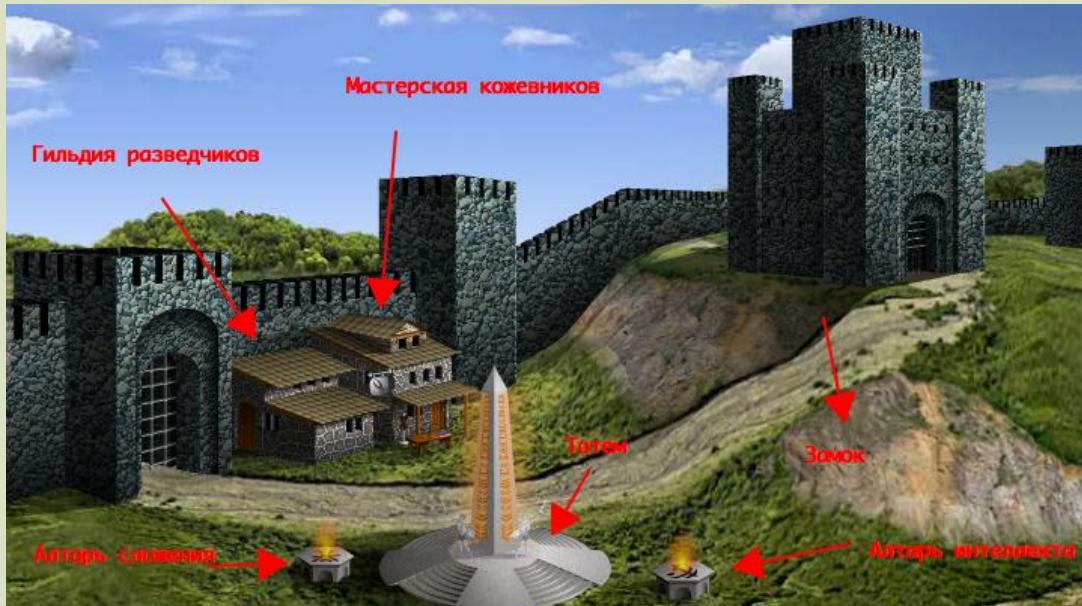
Несколько «замковых фич» – при убийстве лучника а Башне Замка и Вышке Форта, на его место можно телепортировать любого игрока, так как там освобождается хекс. Так же дело обстоит и с убитым Котлом Со Смолой на Стене Цитадели, и ворота во всех замках.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

2. Характеристика замков и их составляющей.

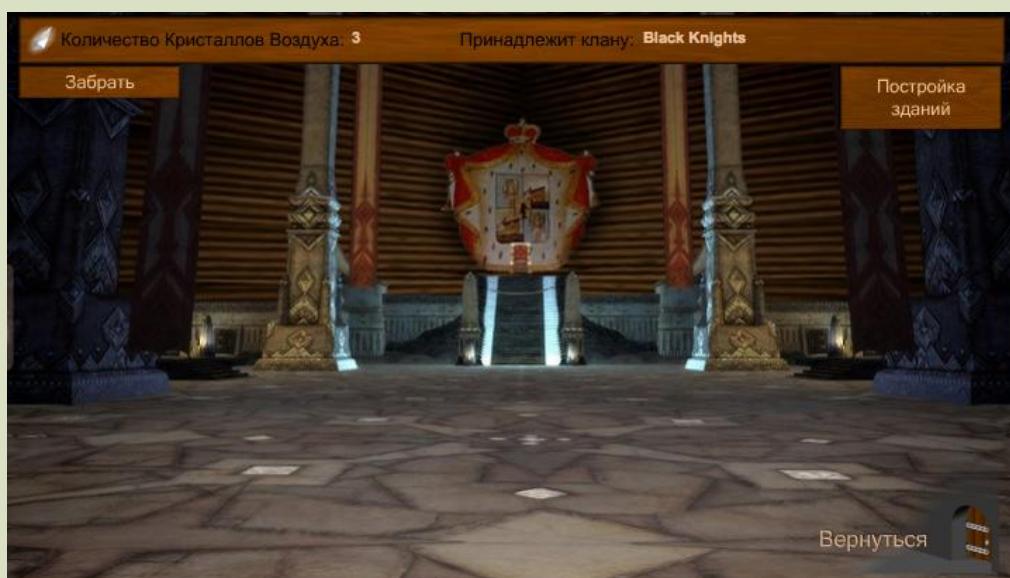
Начнем, естественно, по «замковой иерархии» с Форта.

Наверное, все видели так называемую «внешнюю» локацию замков, где среди леса гордо торчит макушка замка. Данную локацию внутри замка видно всем, кто не является членом клана-владельца данного замка. А что же видно внутри?



Опытный игрок сможет сразу определить, что это за замок. Не Форт – так как в нем все строения деревянно-кирпичные. И даже не Замок, хотя практически все строения в нем – именно Замковые. Это недостроенная Цитадель, выдающая себя только лишь Улучшенным Астральным Тотемом – строением, доступным лишь в Цитадели.

Картинка «Замок» является кликабельной, при нажатии мы попадаем в так называемый «Тронный Зал». В нем мы можем забирать собранные кристаллы, заходить в атаки и защиты (высвечивается кнопка, как и на всех ТВ), и строить здания.



Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Теперь объясним, как работает система постройки замков.



Каждый замок имеет свой допустимый уровень постройки.

Для *Форта* – можно строить строения только 1-ого уровня. Строения 2 и 3 уровня построить в Форте не возможно.

Для *Замка* – можно строить строения 1-ого уровня, и только после их постройки – открываются строения 2-ого уровня. То есть, в Замке невозможно перескочить деревянные ворота, и начать строить сразу каменные, и, не построив частокол, – строить укрепленную стену. Так же, для постройки большинства строений 2-ого уровня требуется построить и сам Замок (что так же является зданием).

Для *Цитадели* – по такой же иерархии. Строим фортовые здания, потом замковые, и только потом саму Цитадель и ее постройки.

Другими словами, система построек основана на upgrade - системе.

Скриншот выше показывает отстроенный полностью замок на уровне Форт.

Сразу возникает вопрос – почему одни картинки затемнённые. Ответим – не все здания в замках можно построить. К примеру, на уровне фортовых построек можно выбрать лишь 1 гильдию (бонусы либо к оптике, либо к скорости передвижения, либо к разведке) и 1 алтарь из трех на выбор, дающий +20 к определенному стату на 2 часа.

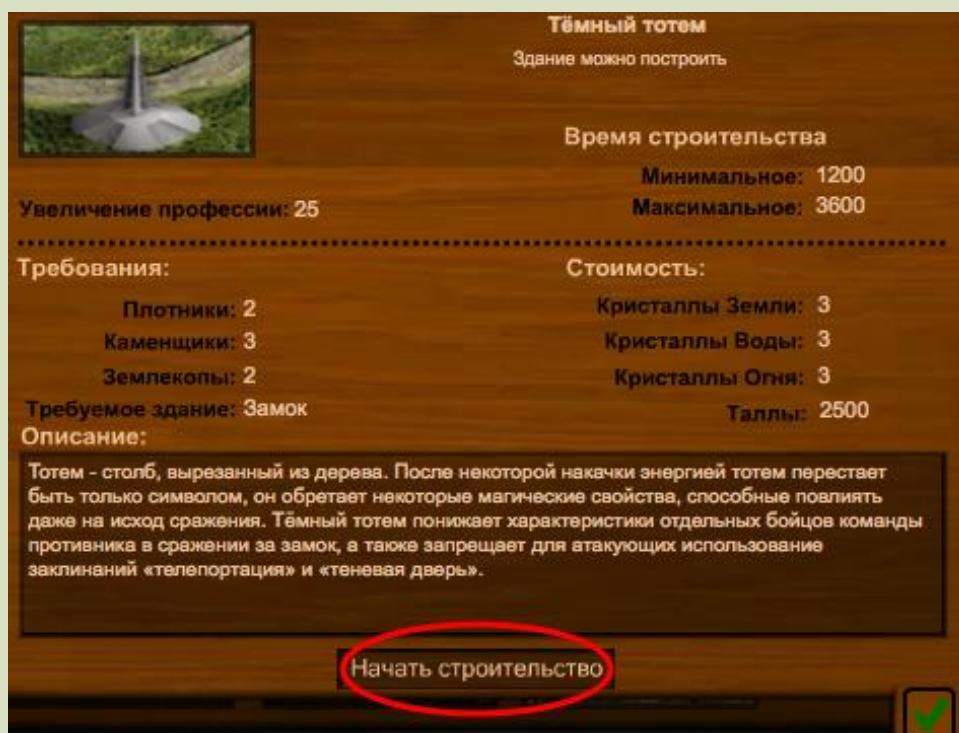
Ликбез по Т.В. класса «Замок»

И так, что же является возможным построить в Форте?

Базово, при захвате Форта – нам дается лишь сам Форт, без стен, ворот, одним словом – голая поляна 😊



Первым делом, строим «тотем», который на фортовом уровне носит название – Магический символ. Почему это важнее ворот и так далее? Потому что ворота, фактически, являются лишь психологическим фактором для атакующих, и никакой роли в бою не отыгрывают, кроме занятия центровых хексов.



Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Стрелять лучникам через ворота, каствовать магам и даже кидать томагавками варварам – еще как возможно.

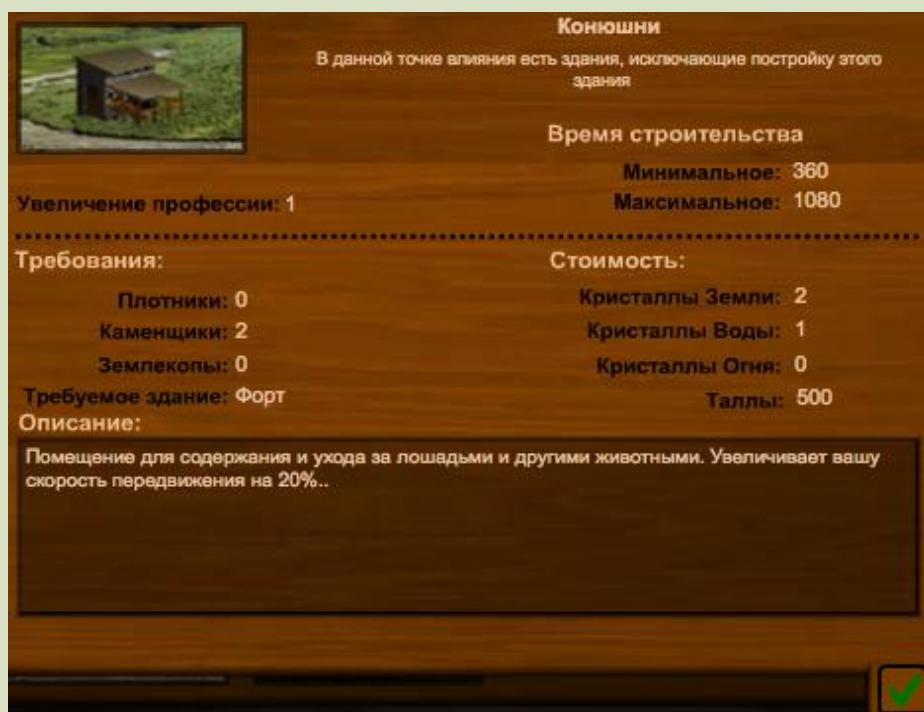
Частокол. Который, кстати, является неразрушимым, так как не имеет ни НР, ни маны, ни возможности удара по ним. Как и все другие заборы в замках.

Деревянные ворота. Состоят из двух частей (правой и левой двери), имеют определенное НР. Занятная фича, которую часто используют против мародеров – после того как ворота «убили», их можно просто забальзамировать, так как пропадают они по общим критериям – через 2 фазы.

Вышка. В ней сидит злобный NPC-лучник. По-большему счету, строение бесполезное даже на 3-ем уровне, так как современных фуллов – практически не пробивает.

Мастерская Оптики – дает возможность (при нажатии на него) взять +2 к дальности оптики на 2 часа.

Конюшни – дает возможность взять +20% к скорости передвижения по суше на 2 часа.



Гильдия разведчиков - дает возможность взять +5 к разведке на 2 часа.

Напоминаем, что построить можно лишь 1 здание на выбор – или оптику, или разведку, или конюшни. Так же и с алтарями.

Алтарь защиты от рассвета – увеличивает защиту на 30 на 2 часа.

Алтарь защиты от полнолуния - увеличивает защиту на 30 на 2 часа.

Алтарь сложения – дает возможность взять +20 к сложению на 2 часа.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»



Переходим к следующему звену – **Замку**.

Особенность, которую наши дорогие читатели наверняка уже поняли из предыдущего описания, состоит в том, что при Захвате Замка – у нас появляется далеко не Замок, и не возможность строить замковые строения, а Форт ☺. Потому, построим все, что требуется для постройки сооружения Замок, мы переходим на второй уровень.

Каменная стена. Аналог частоколу, только другой прорисовки.

Укрепленные ворота. Больше жизней, в сравнении с предшественником.

Башня. С тем же лучником, только посильнее, естественно.



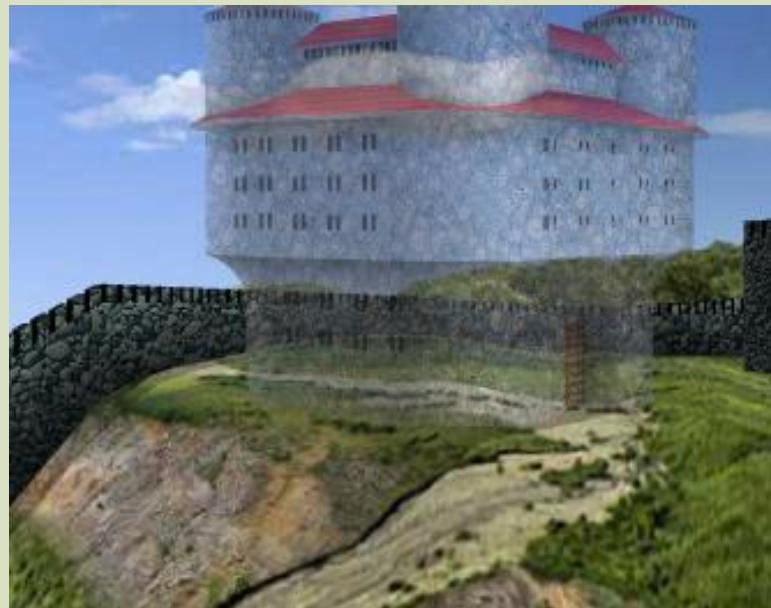
Одна из трех мастерских – алхимики, кожевника или кузнеца на выбор. Мастерская дает +10% к шансу крафта, аля – уменьшает шанс ошибки. Для прокачки профессии – не подходит, а вот для крафта мелких вещей, на которых жалко тратить благословление (свитков, например) – самое оно.

вторым в Замке, то есть, его можно будет построить при наличии фортового алтаря.

Один из алтарей на выбор – реакции, интеллекта или мудрости. Данный алтарь будет

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

И наконец, Цитадель.



Так выглядит недостроенная Цитадель – а на скрине ниже зеленым выделен квадрат с возможностью запустить ее построение. Улучшенный астральный тотем возможно было построить без наличия самой Цитадели, потому клан, которому она принадлежала на момент снятия скрина – воспользовался шансом.



Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Фортификации – аналог частоколу, и каменной стене. Особенность фортификаций – при их постройке появляется небольшой «бонус» - котлы со смолой, который атакуют подошедших близко игроков противника.

Тяжелые ворота – более улучшенная версия укрепленных ворот.

Теперь самое интересное – Сокровищница / Мастер-кузнец / Университет. Возможно построить лишь что-то одно на выбор.

Сокровищница – пассивно дает 5% дополнительной скидки на вещи в государственных магазинах (Новой Эры, конечно-же ☺).

Мастер-кузнец, у которого можно починить свои вещи в 2 раза дешевле, по сравнению с кузницой Иллениума.

Университет – увеличивает опыт, получаемый в боях на 10%. Как ни странно, университет самый непопулярный, так как на сколько нам известно, данный бонус берется также всего на 2 часа.

Алтарь на выбор - +20 к ловкости / удачи / силы.

И святая святых Цитадели, - Храм.

Храм

На построено необходимое здание для постройки этого здания

Время строительства

Минимальное: 6000
Максимальное: 18000

Требования:

Плотники: 5
Каменщики: 5
Землекопы: 7

Стоймость:

Кристаллы Земли: 9
Кристаллы Воды: 9
Кристаллы Огня: 10
Таллы: 10000

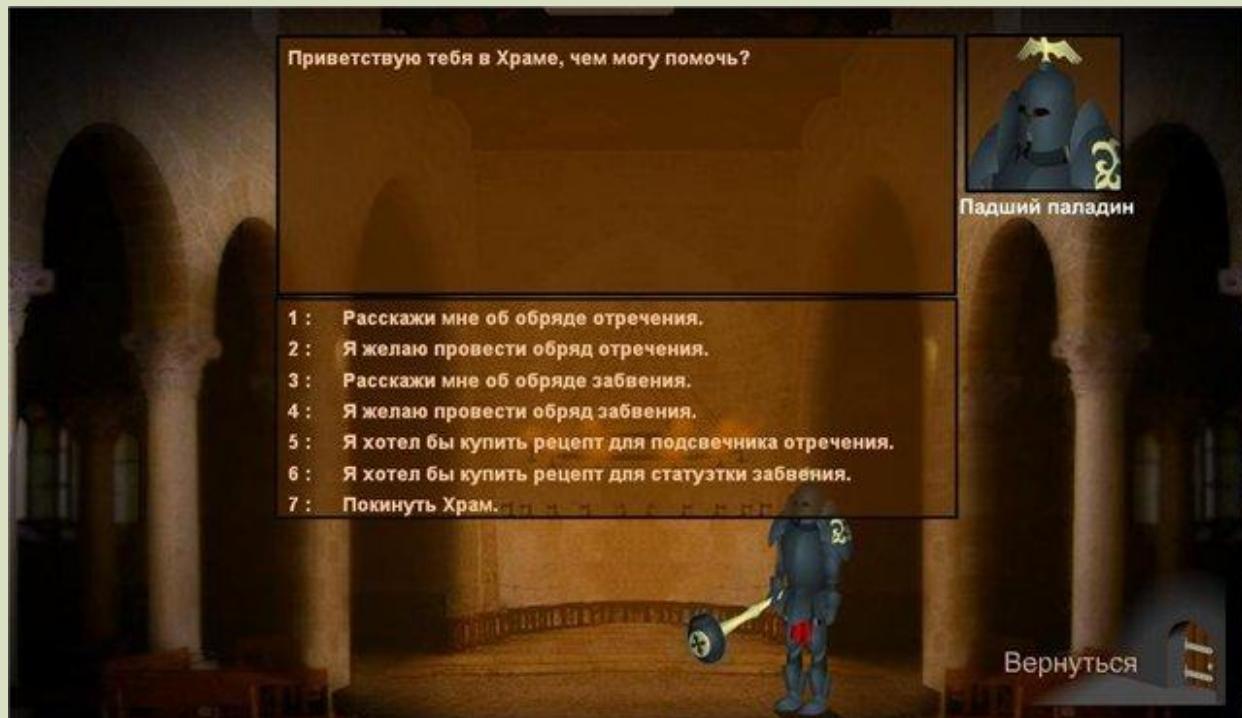
Требуемое здание: Цитадель

Описание:

Культовое сооружение, предназначенное для совершения богослужений и религиозных обрядов. В храме можно провести ритуал убийства всех из выбранного клана за крафтовую вещь.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

В Храме можно проводить 2 вещи. А именно. Ритуал убийства: крафтится приличная по цене Статуэтка Забвения, и используется в Храме, в результате чего всем игрокам выбранного клана на мгновение текущее HP ставится в 1. Использовать ее лучше всего за 1-2 секунды до начала боя, чтобы HP не успело отрегениться, либо уже в самом бою.



Вторая пакость, которая проводится в Храме с помощью Подсвечника Отречения – очищение выбранного игрока от всех положительных эффектов (включая благи, руны защиты и так далее). Для крафта статуэтки необходима профессия 300, а так же 3 магические пыльцы, 3 черепа дрейка и остальной дроп, по мелочи. С Подсвечником все проще – ТЗ крафтера 200, 5 покровов и по мелочи остального.

Построить Цитадель и Храм стоит очень больших нервов и немалых затрат. К примеру, одних только строителей необходимо 15 и 17 соответственно, кристаллов 21 и 28 суммарно.

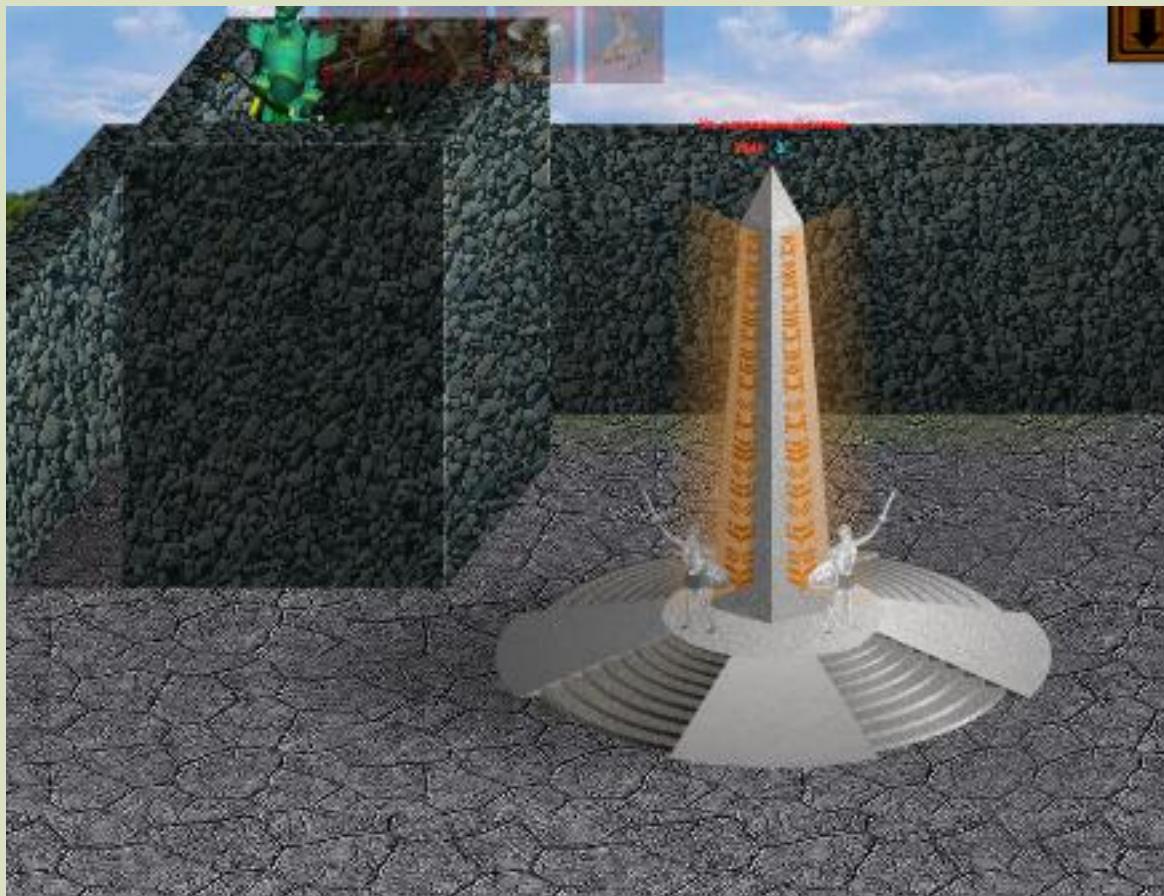
Потому содержать цитадель, постоянно летать и защищать ее может только подготовленный клан.

На этом, с описанием замков мы, пожалуй, закончим и перейдем к следующему разделу.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

3. Атаки и защиты замков. основные положения и краткая характеристика.

А теперь, перейдем к довольно интересному разделу данной статьи – атаки и защиты Замков. Ниже я попробую описать несколько базовых схем для начинающих захватчиков / защитников. Все схемы являются чисто теоретическими и давно известными тем, кто постоянно занимался атаками и защитами Замков. Так что, все «ходы» той или иной стороны – являются всего лишь субъективным мнением автора темы.



Напоминаем, что атака Замков проводится с исключением из правил атак Точек Влияния – атакующих может быть до 6 человек включительно. Поэтому помимо жизненно-необходимого стандартного набора (маг+жрец+вар) можно хорошенько поломать голову над выбором еще трех саппортов в бою

Схема захвата Замка №1.

Состав атакующих:

1. Темный жрец (обязательное условие - изгиб)
2. Светлый жрец
3. Маг темный (обязательное условие – аура+черная дыра).
4. Маг светлый либо альтернатива лучник с песней.
5. Джаггернаут (обязательное условие – преданность).

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

6. Физ-боец (зачастую варвар – обязательное условие наличия ультиматума).

В глаза сразу кидается минус атакующего состава – 2 жреца. Выход из ситуации прост – если светлый жрец получит задание каствовать темную проповедь- то у него есть шанс сделать это до получения -66% к интеллекту и силе. Ну, а от ультиматума варвара – спасает джаггернаут в команде с преданностью (да и аурой страха, кстати, хотя делать тактику исходя из надежды на ошибку – категорически не советуется).

Ну а преимущества данной команды очевидны. Первая фаза, при отсутствии заминок и форс-мажоров должна выйти очень сильной:

Темный жрец сможет прогнуться с одним из сильных кастеров (светлый жрец, если он у защитников один), тем самым поставив его под удар варвару либо джаггернауту + ударить соседа этого самого кастера, на которого противнику придется потратить обновление, либо же его потерять. напоминаем, что в расчет берутся только те физы/темные жрецы, способные с фазы убить вражеского кастера (а ля – фуллы, либо приближенные к ним).

Нужно так-же не забывать про то, что темный жрец оказавшись на вражеской половине так-же поставит себя под удар. Для этого в команду берется лучник с песней, который сможет его уберечь от смерти даже с наложенной на противников молитвой.



Итог действия темного жреца – удар под двум противникам.

Светлый жрец – стандартно может помолиться, либо осквернить противника темной проповедью, что так же немаловажно, так как кто-то в гости «с той стороны ворот» прилетит 100%. Проповедь на текущем этапе игры с аурой темного мага-фулла в среднем

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

60% – а это гарантия того, что наших беззащитных кастеров за фазу вряд ли кто-то сможет убить без воздаяния. Что из этого сделать лучше – нужно смотреть по ситуации.

Светлый маг берется как альтернатива второму true-физу – лучнику, по большему счету лишь как контр-аргумент наличию светлых магов в составе защитников и двух светлых жрецов. Объяснение просто, как апельсин – связью можно сбить озарение, которое возможно будет накладываться на темного жреца во избежание изгиба, озарением обезоружить одного из светлых жрецов оппонента.

Джаггернаут – во-первых очень популярная аура страха, которая может сыграть ключевую роль в ходе боя и во-вторых преданность, которая позволит нашим жрецам несколько раз изогнуться/посадить за решетку/обновить/спеть лучнику и так далее.

Темный маг с аурой и черный дырой – так же не вызывает никаких вопросов. Все чаще в современных атаках выставляют темного мага с бешеной аурой превосходства (200-220) для того, чтобы он смог подкинуть дырой выбранного противника под одного из наших физов + ощутимая польза для светлого жреца при кастовании проповеди. Имеется мнение, что «спарка» темный маг + светлый жрец – после ввода «табу» на двух жрецов является очень сильной в игре.

И, наконец, варвар как основной физ + хороший ответ двум жрецам оппонента. Многие считают, что -40% энергии ничего зачастую не решает. Но это не так. Ультиматум против жрецов, при неимении у них джаггернаута для восполнения энки – ход не слабее того же удара. Однако, нужно смотреть по ситуации, и анализировать «обстакановку» на поле боя.

Итоги первой фазы – удары по троим! игрокам соперника, минимальные потери личного состава за счет песни, обновления, поглощения.

Это самая стандартная базовая схема атаки, дальнейшие схемы являются лишь модификацией первой, поэтому расписывать полностью мы их не будем.

И так, альтернативы:

- Маг, особенно при наличии в команде светлого жреца с озарением, и отсутствии у противника двух светлых жрецов (а лучше и темного жреца тоже) – просто напросто взрывает респаун (точка появления) противника. Этот ход очень «рандомный», так его использование зависит от многих факторов, начиная от кучности противников на поле, заканчивая сможет ли второй наш маг удержать физа на их респе.

- Темный жрец с чумой съедает большое количество благословлений на интеллект и умертвляет тотем с первой фазы. Для этого желательно отсутствие у противника светлого мага, способного снять озарение нашего мага с тотема и двух светлых жрецов, которые опять же убьют эффект неожиданности. И хотя чума будет продолжать бить со страшной силой и после обновления тотема – мы придерживаемся мнения, что 1-ая фаза почти всегда решающая.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

- Любые другие варианты на Ваше усмотрение (пример - в виде физов два варвара для полного истребления энергии у жрецов оппонента, либо воздать игрока под удар изогнувшегося темного жреца).

Перейдем к защите. Так как мест всего 5, к этому вопросу нужно подходить очень осторожно, а не набирать у кого побольше рейтинг.

Выбор состава защиты Замка:

1. Обязательно сильный физ. Раньше было популярно ставить лучника с тройным ударом и выжигом. Потом все начали качать отражение. Сейчас же много игроков, особенно магов – отражение не качают или качают не по максимуму. Но все же варвар с расчленением ставится на 1-ое место по возможности навредить противнику.

2. Физ №2. Тут уже стоит подумать и о лучнике. Но я бы отдал предпочтение джаггернауту с той же преданностью. Он может и хорошенько ударить (а с молитвой и 100% убить), и энергией поделиться (особенно хорошо, если светлый жрец в команде один – для того, чтобы поставить птицу (антиход взрыву мага), обновить и посадить одновременно).

. Светлый жрец. Без него никуда. И желательно с сильной птицей (минимальная прокачка 4-4).

4. Светлый маг. Озарить темного жреца от изгиба, озарить светлого от всего остального, снять озарение с наших – задача только его.

5. Темный маг – некоторые считают, что это довольно спорная кандидатура, если только это не очень хороший фулл и ему нет альтернативы. Но, выставлять 2 жреца под 2 ультиматума – так же довольно опасно и вряд ли себя окупит.

Альтернатива: На недавних атаках были использованы темные жрецы в защите, при чем в некоторых из боев – они делали свое дело (спаси тотем / привезти вражеского кастера к нам).

Схема действий так же довольно стандартная. Для защиты очень неплохо воспользоваться воздаянием – так как трое из команды противника обычно стоят довольно кучно. Молитва / проповедь по усмотрению, и, конечно же, главный бонус защиты – возможность использовать ТП и ТД – поставить как минимум одного физа на огневой рубеж.

Большую роль на атаках и защитах играют энергетики. Три озарения / огромное количество тюрем и обновлений / несколько изгибов – далеко не миф. Главное правило – не увлекаться ими двум+ жрецам, так как ультиматум варваров, напомним, беспощаден и не имеет ни спасброска ни конкретного эффекта - 40% - при двух жрецах и 80% при (упаси Боже) трех.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Так же напоминаем про целесообразность проклинать противников (особенно варваров от возможности кастануть ультиматум) и благословлять своих бойцов. На моей памяти один хороший бой, когда 1/1 остались в бою два варвара и в течении полу часа получали благословления и проклятия от всех игроков с обоих альянсов.

Это далеко не все, что можно рассказать про атаки и защиты. Но мы хотим напомнить – что каждый бой – глубоко индивидуален и зависит сугубо от человека (или людей), которые им управляют.

Заключение. Подводим итоги.

И так, какой же замок лучше? Попробуем проанализировать.



Безусловно, Форт хорош близостью и доступностью благословлений. На него не нужно тратиться в покупке Рун Портала к Форту, а так же тратить время на то, чтобы добежать, так как зачастую в разгар «гопа», каждая минута для взятия «+5 к разведке» дорога.

Замок хорош тем, что так же находится в более-менее достижимой близости (не смотря на то, что он находится на острове – морского перехода между материком и островом нету, видимо Администрация построила невидимый мост для упрощения жизни владельцев Замка). Один из плюсов Замка – наличие большего количества фичей (на 1 больше благословление +20 к стату и мастерские для крафтеров), а так же большее количество ХП у Тотема, позволяющее снизить шанс атаки его темным жрецом с чумой.

И в заключении, – Цитадель. Главная проблема – в том, что к ней очень тяжело попасть. Без корабля – это часы «бороздить моря и просторы», а с голландцем (новый квестовый корабль), или с рабом – около часа на ускоренном без боев (при наличии благословления хранителей +18). Отсюда и проблемы с ее остройкой. Дабы собрать всех, особенно для последних ее строений, где требуется 12+ рабочих, необходимо сделать не 1 рейс, а это по личному опыту – долго и муторно. Проблема использовать бонусы Цитадели решается с приобретением руны портала в нее (себестоимость около 120-150 золота) , но не каждый может себе позволить подобные затраты, потому захватывая Цитадель – вы должны думать прежде всего о рациональности – смогут ли ваши сокланы пользоваться столь труднодоступной точкой на полную катушку.

У нас остался всего один невыясненный вопрос. Нужен ли Вашему клану замок? Это решать только Вам, дорогие читатели. Но, для интереса ради, мы решили опросить глав нынешних кланов и глав кланов-владельцев замков.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

Глав кланов, которые на данный момент не владеют замками, мы спросили: «Хотел бы твой клан владеть одной из ТВ класса "Замок". Если да, то предпринимали ли Вы какие-нибудь попытки по завладению и удержанию его?»

медовая девушка: В мое главенство мы не пробовали и честно не хочется, т.к. нет подходящего состава для атаки и удержания такой ТВ. Но, при предыдущих главах такие попытки были.

Nec Vampirov: Хотеть хотели бы конечно – как никак, а какое то новшество для нас. Но мы прекрасно понимаем, что с текущим составом мы не удержим его. Попытки были только по захвату менее "весомых" тв.

Ass: Нет, не хотели бы. У нас уже был замок. Удовольствия от игры он не приносит. Постоянные нападения мародеров в рабочее время. Атаки подлых кланов в неудобное для игры время. А бонусов минимум. Мы люди взрослые и в игре отдыхать хотим. А ТВ заставляют заходить в игру как на работу

Кузьмич: Нет, просто не вижу в нём надобности для нашего клана

zero1: Само собой такую точку хочется всем, но их держат самые сильные кланы новой эры, и с ними пока что нет смысла состязаться

Doberman: Да, ТВ класса замок у нас бывали, в частности, достаточно долго ПТ удерживали Цитадель. Пока что захват замков не является какой-то первоначальной целью в ПТ, мы сосредоточены на удержании тех ресурсов, что имеем, пока что. По этой же причине прекратили войны с ОНД в борьбе за Цитадель, – 1 клан все не может удержать.

Lukreciya: Мы держали замок, сейчас немного поменялись мнения и тактика. Потеряли замок после неудачной защиты от ХЭР, сейчас строим планы как забрать.

Принцесса Амелия: А толк от ТВ???? Так захватили, дальше жить в игре и трястись чтоб постоянные нападки маров неувели его?

Чистильщик: Была бы возможность, – он был бы у нас.

Ликбез по Т.В. класса «Замок»

aranta: На этом масштабе пока не конкурентно способны мы... там нужен состав фулов, а мы пока лишь к этому идём-с.

igor_1967: Пока не хотели, у нас другие планы, мы хотим сначала создать, хорошую компанию для которой клан будет что то значить, а не просто очередным достижением в игре, ну а потом уже будем думать о дальнейшей стратегии.

Тигир: Мы уже владели одной из ТВ класса "Цитадель". БК тупо вкачало за неделю благ и вот набафались на 10к, потому что они не могли так захватить. После лета мы будем забирать назад.

Paul: Когда ТВ защищались альянсами, а мы были в альянсе с ХЭР, Балтикой и ОТ, мы были, если так можно выразиться, хранителями цитадели – отстраивали, защищали от маров. Практического смысла в ней почти не было. Если бы наш клан по силе был равносителен топовым - да, скорее всего, периодически развлекались бы попытками отвоевать замки.

Ну, и для полного итога, мы опросили владельцев замков с вопросом: «Ваш клан владеет ТВ Замок. Цените ли Вы эту ТВ, и много ли она создает хлопот клану?»

ПАПИК: Хлопом много. Но ТВ не стоит того чтобы её расстраивать.

Октябрь77: Ценим. Когда я есть в онлайне, – хлопот нет.

makentocsh: У нас форт, и чтоб сказать, что не ценим то значит соврать. Это здание практически у нас с самого начала, когда была Балтика он был у них, после слияния стал наш. Хлопот никаких нет, единственное, что защиты мародеров утром и днём напрягают.

На этом, ставим жирное троеточие, т.к., для того, чтобы полностью раскрыть всё о замках, потребуется не одна такая статья. До скорых встреч.

А знаете ли Вы?

- Что Благословления Хранителей накладываются друг на друга, если в 00:00 зайти в игру повторно, имея при этом одну пару благословлений. Пример: В 16-00 я получил благословление +18 к разведке и +30 к опыту. В 00-01 при перезаходе у меня уже будет +36 к разведке и +60 к опыту.
- Что существует особая тактика постановки атак на точки влияния. Вместо точного времени атаки (например, в 21-00, 20-00), Кланы сейчас ставят атаки на несколько минут раньше круглого числа (20-56, 20-55 и т.д.). Связано это с известной фичей, – при атаке мародеров на определенное время – ею перебивается атака клана. Мародеры имеют в этом смысле приоритет атаки. Т.к. бой начинает через 10 минут, после заявленной атаки мародёров и длится он максимум 30 минут, то атаки можно смело выставлять в промежутке от 40 минут до 59 минут.
- Что при снятии магической связи в казне идет экономия кристаллов, так как расчет идет не на каждую вещь отдельно, а на общее количество. Пример: с двух колец 15-ого уровня снимет 15 кристаллов ($30/2=15$), а не 16 ($15/2 + 15/2 = 8+8 = 16$). Т.е., при количестве вещей, с которых снимается связь, кратному 2, и уровне вещи некратному той же цифре два, мы получаем экономию в один кристалл.
- Что раздвоение списка игроков слева в углу в Галерее Кланов – вызывается нажатием «вступить в клан», независимо от того, вступили ли вы в клан или нет.
- Что при небольших глюках игры/интернета, мародер может прорисоваться на одной точке, будучи при этом на другой, в результате выбрать удар – является возможным, но сам удар не пройдет, если не хватит дальности оружия. Пример: Dantist, находящийся в точке (14, 12), попытался ударить Мародёр древний, находящегося в точке (13, 8), используя "Двуручная Дантиста" (текущая дальность 3, максимальная дальность 3). Удар Dantist прошел мимо, так как расстояние до цели слишком большое.
- Что истощение пробивает Астральную Тюрьму, как и некоторые другие КУ, на фазе ее завершения. Также, на 2-ой фазе АТ пробивается Ядом и Гемотоксином.
- Что ультиматумы действуют и на ботов включительно. Пример: На игрока Патриарх Иллитидов были наложены чары УЛЬТИМАТУМ СПРАВЕДЛИВОСТИ с эффектом 132 и длительностью до конца боя. Из этого лога можно увидеть, что против иллитидов, чей класс – жрец, можно с успехом использовать ультиматум.

Чего ожидать в скором будущем?

Это, как все, разумеется, в курсе, сайт нашей игры. Верней, игры, в которой мы проводим некоторое количество времени. Но сайту уделяем время только тогда, когда нам нужен архив битв, чтобы найти потенциальную жертву, проверить данные в библиотеке или просто почитать новости. Ну, некоторым, конечно, нужно играть через сайт.

Но, как нам всем прожужжали уши, готовится новый сайт, о чем мы говорили в прошлых выпусках журнала.

А что за сайт? Что там будет нового и более удобного?

DarkClow: *На новом сайте будет гораздо удобней подана информация.*

Стремимся выкладывать более подробную информацию о заклинаниях.

Будет фильтр вещей по классам. Например: можно будет отфильтровать редкие и крафтовые шлемы 12-14 уровня на рейнджера или варвара.

В монстрах полный список дропа с указанием для какой профессии.

В культурах: более полная информация о ритуалах.

Думаю над разделом "Фан-арт", где будем выкладывать картинки, нарисованные игроками, которые на наш взгляд достойны этого.

Кроме всего прочего, мы хотим модернизировать магазин подарков и сделать магазин ратника и трофеев обмена в виде магазина.

Новые магазины? Более, чем интересно. Интересно тем, что в них, возможно, будут и новые NPC, у которых могут быть квесты. Правда, надеемся, что это будет представитель из шести рас - было бы более чем забавно, если бы вслед за глазами, говорящими глазами, появился, например, говорящий трофея обмена. Или окровавленный топор в магазине ратника.

DarkClow: *Магазин подарков будет, скорее всего, перенесён из Глориарда в другую реальность. Доступ к нему будет возможен из любого места. К тому же, возможно, сделаем статусы подарков. Ожидайте пополнение лота вещей для игроков 17+.*

На форуме все знакомы с темой о дропе, в разделе Геймплея. Самая полная, на мой взгляд тема. И, скорее всего, она пополнится следующими данными:

Мародёр адепт *Ожерелье архимага*

Мародёр атаман *Голова атамана мародёров*

Мародёр берсерк *Обруч тёмных богов*

Мародёр вождь *Налокотники зова крови*

Мародёр вождь *Кровавый коготь*

Мародёр главарь *Голова главаря мародёров*

Мародёр древний *Малахитовое кольцо Древних*

Мародёр егерь *Изумрудное колье*

Мародёр епископ *Свиток жреца "Тёмная проповедь"*

Мародёр жнец *Рубиновое кольцо кровавой жатвы*

Чего ожидать в скором будущем?

Мародёр кавалер	<i>Перчатки непреклонной силы</i>
Мародёр кавалер	<i>Наколенники доминирования</i>
Мародёр крестоносец	<i>Амулет Храма</i>
Мародёр магистр	<i>Браслеты хранителя легенд</i>
Мародёр магистр	<i>Браслеты для ног хранителя легенд</i>
Мародёр магистр	<i>Плащ повелителя бурь</i>
Мародёр монолит	<i>Янтарное кольцо титанов</i>
Мародёр паладин	<i>Наручи паладина</i>
Мародёр паладин	<i>Паладинская защита ног</i>
Мародёр паладин	<i>Пояс крестоносца</i>
Мародёр патриарх	<i>Свиток мага "Ритуал зла"</i>
Мародёр предводитель	<i>Голова предводителя мародёров</i>
Мародёр рыцарь	<i>Колье стойкости</i>
Мародёр снайпер	<i>Перчатки проводника духов</i>
Мародёр снайпер	<i>Поножи проводника духов</i>
Мародёр снайпер	<i>Сапоги лесного дозора</i>
Мародёр старшина	<i>Голова старшины мародёров</i>
Мародёр титан	<i>Бриллиантовый перстень героя</i>
Мародёр центурион	<i>Рубиновая подвеска</i>
Мародёр чемпион	<i>Рукавицы патрициев</i>
Мародёр чемпион	<i>Наколенники патрициев</i>
Мародёр чемпион	<i>Наколенники центуриона</i>

Но, с введением нового сайта, вся эта информация станет доступной в библиотеке в сведениях о монстрах.

Протрите глаза - да-да, это, судя по всему, возможность одеть - себя или своих мультов, защищая точку влияния. Или проходя квест «Неожиданный союз» на стороне Чвяка. Впрочем, тем, у кого есть точки влияния это не сильно интересно. Говоря ещё откровенней, глубоко пофигу - просто приятная мелочь.

Заканчиваем публикацию этих скучноватых сведений скриншотами с нового сайта:



Чего ожидать в скором будущем?



Пока, пока - это всё. До новых событий! В конце концов, наша онлайн - игра не стоит на месте. И не стояла-то никогда.

«Вестник»

Итоги конкурсов «Эрудит/Кроссворд/Ассоциация»

Доброго времени суток, уважаемые читатели. Вас приветствует составитель вопросов к конкурсу «Эрудит», Дыхание жизни. Можно просто Дыханчик.

Это итоги уже второго конкурса, составляя вопросы на который я исходил немало метров по комнате, выпил несколько чашек кофе и, как мог, постарался все запутать. Запутать, но оставить вопросы разрешимыми. Рад видеть, что мне это удалось - очень, очень мало было прислано ответов, а уж ассоциаций и того меньше. Это, к сожалению, значит, что выбирать практически не из кого, но те, кто прислал ответы, люди ума выше, чем среднестатистический. Я бы даже сказал, гораздо выше. Конечно, во мне говорит тщеславие – надеюсь, вы ломали голову над этими вопросами.

Но это не значит, что я не рад такому малому количеству участников, наоборот – это значит, что немногие способны посидеть пару часов и вдумчиво построить логическую цепочку – кое-где требовалась даже телепортация в другой город, небольшое абстрактное и творческое мышление, и наблюдательность. К тому же осознание, что у тебя есть соперники, несёт небольшую психологическую нагрузку, так что следовало ещё очистить ум от посторонних мыслей. На всё это способны немногие.

Перед тем, как огласить победителей, достойных высокой похвалы, вне всяких сомнений, я бы хотел ещё раз пройтись по вопросам и ответам на них.

Вопрос первый.

Этот вопрос – небольшой такой плагиат из фильма «Наверное, боги сошли с ума». Если помните, там, около небольшого племени Африки упала бутылка из-под кока-колы. Здесь же – вещь, способная помочь кузнецам и ремесленникам, магическая вещь, которую обнаружили в пещере. Это кристалл.

Вопрос второй.

Вся эта напускная философия, пафос направлены на то, чтобы сбить вас, дорогие конкурссанты, с ключевого слова «Устал». Эльф говорит своему товарищу исключительно об истреблении существ, но не людей, эльфов и так далее. Это говорит о том, что, с точки зрения игры, эльф просто набил себе усталость. А самый быстрый способ сбить усталость, находясь при этом в Иллениуме – конечно же, отправиться на Арену.

Вопрос третий.

Ну, это, пожалуй, чересчур легкий вопрос. Я всерьез подумывал его изменить, но решил оставить, тщательно все завуалировав. Где в игре вы видели глаза, но не скорпиона? Только в Аптеке, конечно.

Итоги конкурсов «Эрудит/Кроссворд/Ассоциация»

Вопрос четвертый.

А вот этот вопрос лично мне очень понравился. Словно сотканы из тумана все данные подсказки. Впрочем, не настолько они и неясные – с Троллем беседовал, конечно, паромщик Фрэнк, который жаловался завхозу на счет Левиафана, который у него клиентов распугал. Это было первой подсказкой.

Не женщина, не мужчина, значит, все НПС отмечаются. Ну а что расположено в Аль Сехмете, но не в самом городе, и что это за позывной, связанный с кровью? Речь, конечно, о Кровавой Устрице, что находится в подземелье, выходящем к морю – кстати, слишком близко от Левиафана.

Вопрос пятый.

Этот вопрос был составлен по мотивам квеста «Контрабанда». Правда, слегка дополнен – например, было забавно заставить консула переименовать доспехи, но из корысти забыть напомнить старику, что следует новое название внести в списки на перевозку, тем самым избавив доспехи от налога.

Однако, ключ не здесь. Ключ, конечно, во фразе эльфа «Прогулка вокруг арены». То есть, задание – сбегать в банк, обогнув арену и тут же в кузницу. Затем опять в таверну. Эта своеобразная прогулка, конечно, связана с поручением капитана Вождовски.

Вторую подсказку нам даёт консул. «Ни соленые брызги, ни подземная мгла не изменили его». Где у нас обитает Гроза Морей? Конечно, в море и в подземелье Аль Сехмета.

Вождовски организовал столь крупномасштабную перевозку.

Вопрос шестой.

Ну, это совсем просто. Что похоже на карте Внешнего мира на полумесяц? Верно, остров с Облачным пиком, который появился совсем недавно. Капля фантазии - и мы уже знаем, что второе название Земель молодой луны – Клык.

Вопрос седьмой.

Одна строчка - а как заставляет прошарить рынок и два арсенала. Обувь, связанная с дождем, тучами и прогулкой по небу. Лично я знаю лишь одну такую пару ботинок. Ильверанта (Радуга). От себя лично добавлю – кто догадался без поиска по магазинам - низкий поклон.

Вопрос восьмой.

Вопрос опять же на фантазию и творческое такое мышление. Пусть даже и минимальное. «Смерть от трёх жизней». Весьма поэтичное такое название для свитка с заклинанием. Однако, неважно.

Итоги конкурсов «Эрудит/Кроссворд/Ассоциация»

Понятно, что заклинание боевое. Круг сузился. Далее – все ведь слышали примету, что с неба падает звезда, когда кто-то умирает? Ну, процентов девяносто читающих уже догадались. Смерть от трех жизней – это популярный *Звездопад*.

Вопрос девятый.

Ну, это легко. У мужика в доме не было ни одного предмета, сделанного из дерева им же – все привезено с Иллениума, либо каменное. К тому же он сказал, что видел какую-то рогатую заразу поблизости. Сужаем круг – рогатых зараз в округе Южного Эльфийского леса маловато. Только *миносы*. А как раз у них в руках сразу по два топора.

Первый, приславший ключевое слово (КАТАКЛИЗМ) был, огромный ему респект на пару с уважухой, Закл. Вообще приславших ключевое слово не так много – человек пять, от силы.

Но именно он, **Закл**, получит денежный приз за скорость и сообразительность. Он же прислал и семь правильных ответов – к сожалению, ошибка произошла с вопросом номер шесть. «Глор» – это неполное название города «Гlorиаrд», так что по буквам оно не подходит. Но, тем не менее, это отличный, превосходный результат. Вы – Эрудит номер один этого выпуска.

Отправителем, приславшим абсолютно все слова, был **Алкон**. Он же был и вторым по скорости после Закла. Он так же получит денежное вознаграждение, согласно обещаниям в предыдущем номере. Это единственный участник, приславший все слова, без единой ошибки.

Нельзя не отметить успех игрока **Nec Vampirov**. Он, к сожалению, ошибся в одном вопросе, но был третьим по скорости, кто отоспал ответы на обратную нашего сайта.

Итоги конкурсов «Эрудит/Кроссворд/Ассоциация»

Но это ещё не всё. Именно **Nec Vampirov** прислал лучшую, по мнению редакции, ассоциацию с ключевым словом, и он становится третьим призёром нашего конкурса!

С чем ассоциируется у меня катаклизм в НЭ? Наверно в первую очередь с самим игровым процессом. Ведь если рассмотреть все поближе, то выходит, что мы и живем во времена второго катаклизма.

Когда он наступил - неизвестно, слишком незаметна и призрачна эта грань. Но то, что мир Аквиллона изменился за последние годы - неоспоримо. Куда пропали чистые помыслы населения Иллениума? А Хранители? Разве они встали плечо к плечу с простыми смертными, как завещала нам история? Нет!

Вот и настали снова темные времена. Откуда ни возьмись? появились сахуагины, со своим божеством. Алчные люди начали добычу кристаллов, а вместе с ней и кровопролитные войны за шахты. Постоянные набеги мародеров, разрушающих все на своем пути. Неизвестные монстры с глубин океана, утаскивающие под воду целые корабли. Кровь, всюду кровь

Это темные времена ... времена катаклизма ... и я считаю, что это только начало ...

Вот и всё. Мы надеемся, что наши два подарка – один скромный, в виде нескольких золотых монет, другой огромный, в виде уважения – подвигнет вас к участию и в следующих конкурсах. Однако если участвуют одни и те же, это совершенно неинтересно. Читатели! Не ленитесь!

Спонсором конкурса любезно стал дилер Sub Zero, за что ему отдельная благодарность от лица редакции.

Большое спасибо за участие в нашем конкурсе. Большие надежды возлагаю, что следующая группа вопросов будет не в пример сложней этой. Ну, и конечно, возлагаю надежды, что думать вам нравится. До новых вопросов!

Итоги конкурса «Демотиваторов»

Ну что ж, дорогие читатели, пришло время подвести итоги конкурса «Демотиваторов», который стартовал в прошлом выпуске нашего журнала и длился до 24 июля.

Работ на конкурс было прислано/выложено очень много – **139** работ, не считая, того, что игрок *xSILVAx* удалил, свои 6 работ, тем самым сняв их с конкурса.

Нам было очень приятно, что было так много участников, и что на протяжении двух недель (с момента появления темы о конкурсе на [форуме](#) и до завершения срока приёма работ), мы, и читатели, могли каждое утро поднимать себе настроение новыми работами.

В общем, в конкурсе участвовало 26 участников, что довольно не мало и чему мы рады.

Пусть не все работы соответствовали требованиям, но всё же, их большое количество, существенно усложнило жюри определение победителей конкурса.

Выбрать победителя было крайне сложно, к тому же, 1 из членов жюри уехал отдохнуть, тем самим, усложнив работу жюри.

Ну, не буду водить Вас вдоль да около, а приступим к объявлению результатов.

По решению конкурсного комитета нашего журнала, было решено, что в конкурсе будет только одно призовое место. Его, между собой разделили сразу три участника: *Switch, Nec Vampirov, Адский Сатана*.

Switch – набрал 4 голоса из 4х возможных, но каждому из членов жюри понравилась разная работа.

С таким же результатом вышел в победители и *Nec Vampirov*.

Адский Сатана со своим 1м единственным демотиватором покорил сердца троих из четырех членов жюри.

Все победители получают денежный приз от редакции журнала переводом через банк Иллениума.

Спонсором конкурса любезно стал дилер Sub Zero, за что ему отдельная благодарность от лица редакции.

Помимо того, все трое победителей получат памятные призы от администрации игры.

Очень близкими были к победе участники *UnderLLIyHbKa, Леди Татун, Borodaa, Anexis*. Каждый из них набрал по 2 голоса от жюри. Еще 1 голос смог заработать участник с ником *A S Warrax*.

Редакция журнала благодарит всех участников, за присланные работы. Вы тоже неплохо постарались, но конкурс есть конкурс, а в нём должны быть победители.

Надеемся, Вам было интересно участвовать в конкурсе, или вместе с нами наблюдать за его проведением. Это не последний конкурс от нас. Участвуйте в конкурсах и выигрывайте.

Удачи!

Конкурс на лучший видеообзор игры

Наверное, Вы уже привыкли, что последнее время редакцией нашего журнала, почти в каждом выпуске, проводится новый конкурс. Мы решили не изменять нашим традициям, и предлагаем Вам испытать свои силы и умения в новом конкурсе «Лучший видеообзор по игре Новая Эра».

Основные правила конкурса:

1. Работы принимаются с 1 августа 2011 года по 25 сентября 2011 года включительно.
2. В жюри конкурса входят редакция журнала и администрация игры.
3. Принять участие в конкурсе может любой игрок.
4. Жюри не могут принимать участие в конкурсе. Если факты нарушения данного правила будут выявлены, участник будет дисквалифицирован.
5. Судьба призов будет определяться путем голосования жюри.

Требования к работам:

1. Обзор должен подробно рассказать любому новичку, что представляет собой игра «Новая Эра». В ролике обязательно должна быть ссылка на сайт nura.biz. Обзор не должен нести негативных высказываний об игровом проекте и его участниках. Видео обзор, созданный до 1 августа 2011 года, не может участвовать в конкурсе. Исключение: если он ранее нигде (!) не публиковался.
2. Использование ненормативной лексики; материала вредящего здоровью (шумы, резкие перепады звука, вспышки света, вызывающие эпилепсию и т.д.), необоснованного, продолжительного молчания (за редкими исключениями); аморального видео (порнография), рекламы других проектов в обзора запрещено. Также запрещается пропаганда нацизма; расизма; сексизма; религиозной, политической и прочих нетерпимостей со стороны авторов.
3. Длительность видеоролика должна составлять не менее 3 минут. В случае, если это цикл видеороликов, составляющих 1 сюжет видеообзора, то их суммарная длительность, также не должна быть меньшей 3 минут.
4. Для участия в конкурсе любой игрок должен опубликовать свой обзор на любом посещаемом сервисе, предоставляющем услуги хостинга видеоматериалов (youtube.com, в соц. сетях (vkontakte.ru, odnoklassniki.ru и т.д.)) или несколько обзоров (цикл видеообзоров), а ссылку на его размещение отправить через форму обратной связи в редакцию журнала либо выложить на форуме игры в созданной теме приёма конкурсных работ.
5. Обязательным условием для участия в конкурсе является авторство материала. Предоставление на конкурс ворованной (не относящейся к НЭ) работы будет приравниваться к обману редакции и администрации с соответствующим наказанием – баном.
6. Чем больше качественных работ Вы выполните, тем выше Ваш шанс на победу.

Приз за победу в конкурсе денежное вознаграждение от редакции журнала и администрации игры.

При организации конкурса были приняты все меры для того, чтобы оценка Ваших произведений была максимально беспристрастной и честной.

Удачи!

Вместо заключения

ОНИ ВСЮДУ!

*Журналистский дождь, о, мама,
Дождь из журналюг!*

Памятка начинающему топ-игроку, интересной личности и просто красаучику(-вице)!

Если к вам на гопе/во время хаота/ мобобое/ во время невинного втыкания в экран пристает человек/орк/тролль (эти – особо опасные. нет, я не расист и, тем более, не троллефоб. Они просто ОПАСНЫЕ!)/ эльф/ гном/ вампир и выдаст, окаянный, фразу: «Уважаемый, здравствуйте! Можно взять у Вас интервью для «Вестника Аквиллиона» ?».

Не спешите отвечать этому хитрому созданию. Не исключено, что это просто хитрая уловка ради минуты общения с Вами. Вы ведь спрашиваете удостоверение у ГАИ-шника? Отнеситесь и к этому моменту серьезно. Конечно, удостоверение Вам показывать никто не будет? да и вопросом «Чыхих холоп будешь?» тоже делу не помочь. Тут нужен особый подход, – знание всех официальных – Вас – «доставателей» в лицо, так сказать.

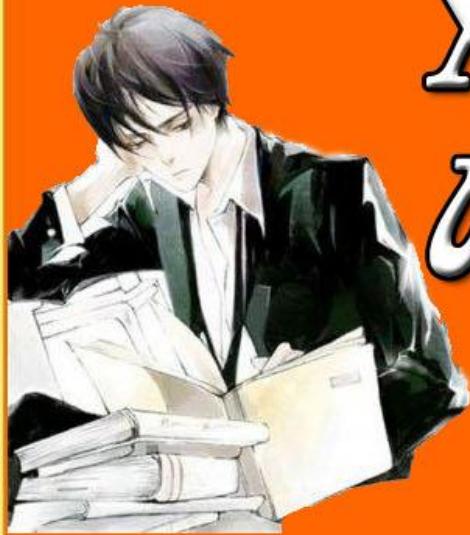
Теперь, друзья мои, шутки прочь. В редакции журнала на данный момент состоят всего четыре штатных журналиста и художник: **moonknight, Timmi, Доннерджек, Дыхание Жизни и Ocean**. Именно эти люди обоснованно пристают к Вам со своими вопросами, опросами и конкурсами (для журнала «Вестник Аквиллиона», о других изданиях мы ничего не можем сказать). Остальные – дилетанты и шарлатаны. Общаешься с ними, Вы попросту зря тратите свое время, отвечая на никому не нужные и зачастую вопросышки. Не введитесь на провокации, цените свое время.



С Уважением редакция журнала.



НАШЕ ТВОРЧЕСТВО



Хроники Армагеддона

Мечты и
фантазии



Приложение
к журналу

«Поэтичность» Внешнего Мира

Пожалуй, начну с небольшого вступления касательно того, что именно будет сегодня в этом разделе журнала.

Все мы бьем дроп, значение профессии, гопаем именно во внешнем мире. Не так давно, бездумно щелкая мышью, изводя популяцию бандиши и свои нервы, сотрудник нашего журнала от нечего делать начал смотреть на названия той или иной местности.

Нет, конечно, и раньше было заметно, что кое-где не хватает названий, но всерьез об этом задумался наш сотрудник только сейчас. Почему огромный лес на Острове Радости зияет пустотой? Почему леса возле Южного и Северного Эльфийских лесов также безымянны? И, наконец, занятные антонимы. Светлое море – Темное море. Север-Юг. Печаль – Радость. Побережье клыка – Остров Клык.

Внешний мир красив – о да, это так, но не хватает названий. И этому сегодня посвящена наша рубрика «Мечты и фантазии». В конце статьи показан Внешний Мир со всеми внедренными изменениями.

Составляя названия, наш сотрудник отталкивался от того, что окружает ту или иную местность, а так же внешность и расположение форм рельефа. Учитывать все эти факторы непросто, однако получилось следующее:

Первое название. Остров Клык.

В самом деле, этот остров с Облачным пиком напоминает именно этот зуб. Однако, такую изогнутую, изящную форму имеет и лунный серп. Вследствие этого, острову мы дали красивое название «Остров Молодой Луны» (Участники «Эрудита» – «!» Внимание! (Ред.)).

Второе название. Темное море.

Прочь антонимы!!!!!!расрас

А если ещё серьезнее, то расцветка воды и там и там – что на боях в море – одинакова. Однако эти воды слишком спокойны, совсем неудивительно будет, если там какая-нибудь зараза вылезет, типа Левиафана. К тому же красивый корабль, нарисованный на карте, напоминает легендарный «Летучий голландец». Учитывая все вышеперечисленное, мы окрестили Темное море Призрачными глубинами.

Третье название. Подозрительный темный лес около Файерабиса.

Это, пожалуй, единственный, судя по цвету, хвойный лес в Аквиллионе. И, конечно, самый древний и неисследованный. Разумеется, он окружен ревнивыми к природе дриадами, умеющими тщательным образом скрываться в лесу. Милые девушки летящей походкой скрываются от нездачливых охотников, устраивая засады в сени деревьев. Это – самый древний лес, который берегут больше остальных. Учитывая его таинственность и некую темную сущность, мы его назвали «Лес Танцующей Тени».

«Поэтичность» Внешнего Мира

Четвертое название. Болота около Глориарда.

Практически все юго-западное побережье около Глориарда занимают эти болота, населённые любящими теплое мелководье нагами. Эти болота – гиблое место, эльфы никогда не покидали Глориард, чтобы прогуляться непосредственно по ним, нет.

Изумрудный лес был ими изучен, но грязное побережье оставалось неизведанным.

Тем не менее, демонологии очень часто охотятся на наг именно там, однако рельеф играет на руку их противникам – трясины так и норовят засосать в мягкий ил, и приходится быть очень осторожным.

Эти коварные болота были названы нами «Побережье паучьей сети» из-за многих миль липкой грязи и трясин.

Пятое название. Лес около Форта, выше Олаонды.

Очень долгое время около этих лесов бушевало неспокойное море, а раньше во время приливов волны едва не касались корней деревьев на опушке этого леса. Испарения много лет образовывали тяжелые, темные тучи, обрушивавшиеся дождем на близлежащий лес. Стоит ли упоминать, что многие из этих осадков были солоны, как само море?..

Лес был назван «Роща солёных листьев» из-за многовековых дождей, обрушивавшихся на кроны деревьев из-за близости к морю.

Шестое название. Пустошь сразу за Мокрыми холмами.

Эта пустошь – месторождение культа Воздуха, жрецы которого – самые свободолюбивые люди и НЕ люди. За Сутаром, богом Воздуха, не угонится никто. Жрецы уверяют, что часто Сутар спускается на землю, чтобы промчаться вихрем по воде, поднимая шторм, или по лесу, пригибая деревья к земле. Но больше всего он любил пустоши около Мокрых холмов, и всякий раз это сопровождалось песчаной бурей. Легкомысленный Сутар, только смеялся, создавая очередные торнадо.

Пустоши были названы «Пустыня беспечного ветра» в честь бессмертного бога Воздуха, любящего прогулки по Аквиллиону.

Седьмое название. Пустыня около Южного Эльфийского леса.

Может ли пустыня быть красивой? Вряд ли, скажете вы. Но будет слишком поспешно с нашей стороны с вами вот так просто взять и согласиться. В Аквиллионе возможно все. Эта пустыня состояла сплошь из сверкающих на солнце желтых кристалликов – это не кристаллы Земли, Воды, Огня или Воздуха, отставьте лопаты. Но когда солнечные лучи ниспадают на эти земли, кристаллы светятся неестественно ярко.

Удивительная местность была названа «Земля золотых песков». (Пожалуй, единственное название, которое просто вымылено. Как и обстоятельства (Ред.))

«Поэтичность» Внешнего Мира

Восьмое название Грифонья гряда.

Близость с сущностью огня, Файригом, сделала нежить невероятно сильной в своё время, в частности, личей, которые научились использовать огонь как средство удовлетворения своего основного инстинкта – убивать. Любой путник осыпается градом пылающих огненных шаров, испускаемых личами.

Гряду мы прозвали «Гряда мертвого пламени» в знак предостережения неосторожным путникам.

На нем были очень немногие, а те, кто там был, рассказывать об этом не любят. Остров нанесли на карту, но точных сведений о нем нет. Его мы назвали «Земля неизвестности».

Девятое название. Море среди трех островов и побережья Единорога.

Это, до недавних времен, было более или менее спокойная вода, если исключить многочисленных пиратов. Но с появлением Левиафана спокойной дороге до островов пришел конец. Это невероятное мифическое чудовище одним щупальцем поднимает такие волны, которые способны потопить корабли на многие мили вокруг.

Мы назвали эти места «Море бесконечного шторма», так как плавать там практически невозможно.

Десятое название. Остров Радости.

Этот остров намного более загадочен, чем любой другой – даже, пожалуй, чем Остров Молодой Луны. Где-то там, в сени огромного леса скрывается Оракул, которого ищут очень немногие, но крайне опытные воины. Этот остров – уединенное место, но опасное. На нем были очень немногие, а те, кто там был, рассказывать об этом не любят. Остров нанесли на карту, но точных сведений о нем нет. Его мы назвали «Земля неизвестности».

Последнее название. Лес на Острове Радости.

Дрейки. Древнее их только Левиафан, который поднялся из неизвестных глубин. Самая большая популяция дрейков на Острове Радости, а жадные и злобные Огненные дрейки так и норовят выжечь как можно больше деревьев. Сделать это им мешает, пожалуй, только Оракул. Мистические дрейки не так агрессивны, но их многочисленные молнии также поджигают деревья.

Мы назвали этот лес «Чаша пылающей кроны», из-за непрерывного дыма, который поднимается над островом.

На сей раз, наша фантазия дала одиннадцать новых названий ВМУ. Мы, как могли, постарались обосновать наши варианты, но насколько хорошо – судить вам.

До новых мечтаний ☺!

«Вестник».

«Поэтичность» Внешнего Мира



Хроники Армагеддона

Глава IV. Каждый вздох, каждая ниточка жизни бренной.

Кронштепп устал кружить над круглым зданием и, громко каркнув, уселся на ветке ближайшего дерева.

«Странно, – подумал он, – это их строение вовсе не похоже на остальные. Если те имеют форму греющейся на солнце кошки, то это – змеи, дремлющей в прохладе и свернутой в клубок. Впрочем, это не важно. Еду чаще всего выносят именно отсюда, а это – главное.»

Двуногие сидели на своих креслах в здании, наблюдая за странным танцем еще двух им подобных. Те держали в руках продолговатые светящиеся на солнце предметы, которыми резали и кололи друг друга. После такой пляски один из танцов становился едой.

«Хороший танец», – подумал стервятник.

Отсутствие крыши в круглом здании позволяло ему без всяких помех наблюдать за двуногими, ожидая хорошего ужина. Однако, сегодня танец затянулся и кронштепп порядком устал наблюдать за прямоходящими. Его глаза уже ломило от постоянных вспышек света, которые отбрасывали палки прямоходящих.

«Скучные создания, – решил он, – скучные, но вкусные».

Птица уставилась на заходящее солнце. Впрочем, ждать осталось не долго. До наступления темной части суток еда уже будет готова. Утомленный стервятник радовался ветру, что нежно обдувал его перья и солнцу, которое, своим закатом возвещало скорую пищу. Ждать осталось совсем мало.

Кровь сочилась из ран, маленькими ручейками стекала по рукам и, собираясь в капли на костяшках сжатых в кулак пальцев, камнем падала на уже багровый песок. Ал'ха знал, что долго не протянет. Несколько порезов на груди и плечах постоянно кровоточили, с каждой секундой силы покидали его.

Валлаар видел слабость своего противника, он чувствовал запах обильно сочащейся из него крови и слышал стук его сердца.

«Еще несколько минут и можно будет праздновать победу, – подумал он и пошатнулся, едва не упав на колени, – Но выдержу ли я?»

Правая нога постоянно ныла от боли, катана вдруг стала неподъемной, а веки – невероятно тяжелыми.

«Сейчас, или никогда» – сказал себе Ал'ха и, взмахнув катаной, ринулся на своего противника.

Мечи скрестились, и стал вновь закружилась в безумном танце смерти. Он знал, что Валлаару сложно отражать ловкие и быстрые выпады молодого и энергичного противника,

Хроники Армагеддона

но опыт и отточенные годами навыки играли свою роль. Каждый удар встречал на своем пути умело поставленный блок. Ал'ха понимал, что яростным натиском ему никогда не одолеть противника, скорее он скончается от потери крови, чем сломит напором умудренного сединами воина.

«Далось же мне это повышение, – думал он. – Пора заканчивать.»

Молодой боец не даром старался изранить ногу соперника. Осталось только сделать шаг влево, резкий рывок и взмах катаной. После можно праздновать победу.

Кровь приливалась к голове, и давление в висках становилось невыносимым. Валлаар давно страдал головными болями и знал, что стоит ему превысить нагрузки и это ощущение вернется.

«Странно, – подумал он, отражая очередной яростный, но неловкий удар противника, – раньше я чувствовал только боль в голове. И вот только сейчас, на пороге смерти, понимаю, что это не более, чем напоминание из прошлого.»

...Он вспомнил отцовскую кузню и удары молота по наковальне. Маленького мальчишку, страстно машущего деревянным мечом, и грезящего о будущих битвах. Семья жила в достатке и небыло никакой необходимости в работе. Но, отец утверждал: «Пока есть те, кто пользуется мечом, будут и те, кто скуют еще один меч. Это мой долг, сын, ты уже должен понимать это.», говорил он и трепал парнишку за ухо...

...Ал'ха сделал свой выпад. Кровь хлынула на песок и щедро окропила его.

Валлаар слышал восторженный крик толпы и их щедрые овации в честь нового военачальника армии Высокорожденного. И, лишь сделав последний вздох и насладившись им сполна, он понял, какой должна быть последняя строчка его хокку.

Под солнцем знойным

Без надежд и мечтаний

Прощайте, ухожу.

Тишина поглотила Валлаара Мудрого, Военачальника армии Высокорожденного, вызванного на поединок Ал'ханом Яростным и поверженного в бою на закате солнца.

Тд'хар слегка приподнял правую руку, поздравляя победителя, окинул взглядом Колизей и снова задремал на своем троне, оставив право наградить чемпиона своему помощнику.

Утренний туман уже окутал землю, а солнце начинало освещать небосвод. Ветер игриво метал грязные куски газет в проулке между складами, кружил их и бросал от стены к стене. Когда же эта игра ему надоедала, он оставлял бумагу лежать на земле, пропитываться влагой и вбирать в себя пыль улицы. Вскоре небожитель вновь вспоминал о своей игрушке и возобновлял пляску старых печатных изданий.

Хроники Армагеддона

Склады, освещенные первыми лучами восходящего солнца, казались одинокими коробками. Мертвыми, пустыми бетонными вместилищами. Грязные узенькие окна, находящиеся под самой крышей, пустыми глазницами уставились на улицу. Изрисованные граффити стены напоминали исполосованное шрамами и морщинами лицо старика.

— Я и не ожидал, что тут меня встретит трехэтажный особняк с видом на море,— пробурчал Эрл под нос и дал себе легкую пощечину, прогоняя сон. — Кажется, это тут.

Склад с номером «23» находился в самом центре «мегаполиса» бетонных хранилищ. Ничем не примечательное прямоугольное строение, с двумя окнами — бойницами и, что вполне закономерно, одной запертой дверью.

«Странно, что меня не встречают с распластертыми объятиями и открытой дверью.»

Он настойчиво постучал в дверь, прождав несколько минут, и окончательно убедившись в том, что здание не охраняют, обошел склад в поисках лазейки.

— Просто подарок судьбы!— Самодовольно заявил Эрл мусорному ящику и стал подвигать его под открытое окно.

— Сделай еще чаю...пожалуйста — Попросил Н'нару и сам поразился проявленной вежливости.

Наложница несколько опешила от проявленной любезности со стороны хозяина. Но, тут же взяла себя в руки, поклонилась и, соблазнительно виляя бедрами, побежала исполнять поручение.

«Надеюсь, она быстро это забудет, — подумал Глава Шпионов, присев на ложе, — нельзя их к такому приучать — тупеют на глазах. Впрочем, сегодня можно позволить себе такую слабость.»

Он был в хорошем расположении духа. Ал'хан победил в бою, а это как никогда раньше, приблизило его к, почти полному, контролю в Элладаре. Паутина интриг и заговоров, которые Н'нару неуспоко и расчетливо плел вокруг престола Эллинии, наконец, начала ловить добычу.

«Липнут, прям, как мухи, — ехидно улыбнулся он. Цветы, что были бережно разложены всюду в его хоромах и нежный лунный свет, льющийся из окна, способствовали дальнейшим размышлению. — Не зря, совсем не зря, я подливал старому дураку ртуть в вино. Два года кропотливой работы, день изо дня, я лично трудился над его ужином. Капля за каплей. Пусть бы только попробовал не проиграть — сам бы зарезал. Но, мой парень оказался не таким уж бездарным, как я его считал. Убежденный патриот и слуга трона, наконец, издох. Но, куда важнее то, что его место заняла моя послушная марионетка. Чудесно»

Хроники Армагеддона. Глава IV

- Мой господин, ваш чай. – Пролепетала пышногрудая Эллис.
 - Отлично, давай его сюда.
 - Ещё что-то, мой господин? – Тактично спросила та, поглядывая на оголенную плоть своего хозяина.
 - Нет, нет, ступай. – Ответил он, уловив ход мыслей служанки.
- Она уже собралась выйти, как тут Н'нару передумал.
- Впрочем, нет, постой. Сделай мне массаж ступней.

Секс с наложницами он не любил. Использовал, скорее, как необходимое удовлетворение потребностей. Однако такое его отношение не мешало всем наложницам Эллинии считать его лучшим любовником. Они сами часто приходили к нему, с просьбой овладеть ими. Ведь, что могли противопоставить разжиревшие аристократы закаленному в боях, красивому и могучему Главе Шпионов? О, решительно ничего. Это знали все, как девушки, так и втайне завидующие вельможи. Н'нару тоже знал это и часто использовал в своих потребностях.

«*А ведь она хороша,*» – подумал он, наблюдая за тем, как трудится над его ступнями Эллис. Это милое средоточие на лице, мерно колышущаяся грудь и нежные, быстрые пальцы вновь пробудили в нем желание. Слегка нагнувшись, он взял её одной рукой за волосы, а другой – за упругий зад и повлек на усыпанное лепестками роз ложе.

«*Остался только этот сорванец Аарл, ну да это пустяки. Скоро, скоро власть будет моя.*» – тешил себя Н'нару, лаская служанку.