Кофе тут довольно вкусный, так что я взял и себе ещё одну чашку кофе, потратив 50 зени. Возвращаясь, я вспоминал то, что знал о картах монстров.

С каждого монстра, включая боссов, выпадали карты с ничтожным шансом в 0,01%. Самое забавное, что именно на них строилась половина геймплея, поскольку они давали очень жёсткие бонусы. Не мелкие усиления, как в большинстве игр, а особо ощутимые, от 15% и аж до 75%. Убить персонажа, который будет носить карту, дающую ему элемент огня, огненным оружием или магией становится практически невозможно. Но при этом он начинает ловить двойной урон от атак с элементом воды, поэтому люди носили с собой по несколько видов брони. Несколько копий одной брони, но с разными картами на элементы или резисты. А можно было надеть огненную броню и накидку с резистом воды в 30%, и тогда всё становилось не так уж плохо.

Разумеется, для каждой шмотки были разные карты. Одни вставлялись в оружие, другие в броню, третьи в обувь, ну и также для головных уборов, накидок, щитов и два аксессуара. Одно только это вызывало хаос в билдах персонажей.

Отдельной истории заслуживают карты Гостринга и Золотого Жука Вора.

Карта Гостринга даёт призрачный элемент броне, у которого 75% резист к нейтральному элементу. До появления экспертных профессий, большая часть атакующих скиллов имела именно нейтральный элемент, из-за чего носителей Гостринга знали поимённо и с ними бились специальными методами, словно они были рейд-боссами. Собственно, они ими и были, поскольку эта карта обычно оказывалась в руках опытных игроков, которые выпиливали своих врагов не хуже некоторых боссов. После появления экспертных профессий появились мощные скиллы с элементным уроном, так что карта Гостринга перестала быть такой имбой, но их носителей всё равно опасались. Особенно, если ими были те самые экспертные с мощными скиллами на элементный урон, хех.

Ну а карта Золотого Жука Вора - это вообще легенда. Сам жук - это рейд-босс, поэтому даже его лут получить далеко не просто, ну а карту с шансом в 0,01% так вообще одна лишь нецензурщина. Но эту карту хотели все, потому что она давала иммунитет ко всей магии. ВООБЩЕ ко всей. Да, это легальный чит. Так считали все... даже админы. Поэтому тех, кто этой картой владел, банили. Хе-хе-хе. Плевать, если у человека произошло чудо и он честно выбил эту карту, его ждал бан. Но не гарантированно. Если она просто лежала у человека в инвентаре в качестве неипически завидного трофея, то ничего. Также её можно было обменять у админов на другую рарку, но её практическое использование пресекали.

В общем, если обычные карты могут поменять геймплей персонажа, то карты боссов могут заставить вообще специально под них делать персонажа, а крупные гильдии в этом охотно помогали, ибо имба на Войне Гильдий нужна была всем.

А сейчас будем разбираться, чем реальность отличается от игры. Я поставил чашку кофе перед Крисом, после чего он повторил операцию с фляжкой.

- Итак, что они из себя представляют и как работают?

- Чаще всего кристаллы воспринимают как кристаллизованную жизненную силу монстров. Некоторые на этот счёт имеют и другие версии, даже душами их называют, но лично мне не нравится идея, что людские доспехи пропитаны душами монстров.

- Да, мне тоже как-то эта идея... не по душе, хе-хе. - скаламбурил я.

- Вот-вот, хех. Но не суть, что бы они из себя не представляли. Выглядят как светящиеся изнутри фиолетовым светом камни разной формы, размером с палец.

- Разной формы? - уточнил я.

- Да. Кристаллы можно интегрировать в предметы экипировки, но не в любые. Кристаллы определённых монстров подходят только для определённого вида экипировки. Для каждого вида у них своя форма: треугольные для головных уборов, ромбы для оружия, и так далее. Это запоминать без надобности, если тебе повезёт заполучить один из них, тебе всё равно придётся идти к ювелиру, чтобы их интегрировать.

Опа. Такого в игре не было. Там можно было самому их вставлять.

- Другими словами, чтобы вставить кристалл в экипировку, надо обращаться к специалисту? А самому этого делать нельзя?

- Технически можно, но это не рекомендуется. Интегрировать в неподходящую вещицу не получится, но если это сделать косячно, то он может взорваться. Заодно, знающий человек не допустит дубль-рассинхрона.

- Чего-чего не допустит? - удивился я ещё одному непонятному термину.

- Так называют эффект, когда пытаешься сунуть два одинаковых кристалла в одну вещицу.

- А как же её сунешь? Две карты в одну вещь не входит, ведь так?

- Так, но это не касается оружия.

Оружия? Какой-то эффект при помещении одинаковых карт?

- Секунду, я правильно понял? Есть мечи, в которые можно поместить четыре карт... ой, кристалла. Допустим, есть кристаллы Гидры, дающие +20% урона против человекоподобных. С этим я ничего не путаю?

- Всё верно. Кристалл Гидры - один из самых популярных.

- Угу. И если я попытаюсь вставить в одно оружие четыре Гидры...

- То уже, при попытке интегрировать второй кристалл, оружие взорвётся. - закончил за меня Крис.

- Даже если не по порядку?

- Даже если первой пойдёт Гидра, потом два других кристалла, и, при попытке пихнуть

четвёртой ещё одну Гидру, будет взрыв. Всё это проверено и не лечится.

- Ага-а-а... - задумался я.

А вот и очередная несостыковка, но теперь особо жирная. Что это означает? Это означает, что человечество тут жёстко просажено по дамагу. В игре четыре карты против определённой расы давали +80% к дамагу. Но, если карты... БЛИН, если кристаллы нельзя дублировать, то модификаторы можно использовать на расу, элемент и размер, что будет 20+20+15. На размеры были +15% к дамагу. Четвёртого подобного модификатора нет. Срезанные 25% - это не только серьёзная потеря в дамаге, но ещё и сильно суженный перечень монстров, против которых будет работать такое оружие.

А я надеялся сделать "набор для нубов" из трёх пушек с четырьмя кристаллами против малых, средних и больших монстров.

Хрен мне.

- Что-нибудь мне ещё нужно знать о кристаллах?

- Вынимать уже интегрированные кристаллы нельзя, поэтому десять раз подумай, прежде чем выбирать для них экипировку. Особенно учитывая огромный ценник на некоторые кристаллы. О, да, ещё чуть не забыл. Определённые кристаллы резонируют друг с другом, и если собрать определённый набор, то они будут давать дополнительные бонусы, в нагрузку к основным.

Ага, сеты. В игре ценные сеты стоили довольно дорого, так что я их не собирал.

- Где-нибудь можно найти их подробный список?

- У нас есть книги, в которых имеется подробный список кристаллов, их бонусов и наборы, которые они образуют.

- Понял, обязательно полистаю. Что-нибудь ещё?

- Хмм... на счёт Кристаллов Эссенции вроде всё, что необходимо знать авантюристу.

- Ясно, спасибо. Вроде я ещё что-то хотел уточнить... так, жизни, мана, расы, элементы... Точно! Элементы! Я вроде бы помню их взаимодействие, но можно уточнить эту тему?

- Влияние природных элементов? Это лучше записывай, поскольку мало кто может всё сразу запомнить.

Я кивнул и достал записную книжку. Такую дурь с элементами, как в Рагнарёке Онлайн в других играх ещё попробуй найди. Судя по его реакции, в реале тоже самое.

- Готов. Сколько всего насчитывается элементов?

- Всего их десять: огонь, земля, ветер, вода, святость, тьма, нейтральный, призрак, яд и нежить. С первыми шестью всё просто. Огонь бьёт землю, земля бьёт ветер, ветер бьёт воду, вода бьёт

огонь. В обратном порядке урон, наоборот, режется в два раза и выше. Свет и Тьма, как обычно, ненавидят друг друга. Все элементы, кроме нейтрального, самому себе урон не наносят.

- То есть, завалить водяного монстра водяным оружием или магией не получится. – кивнул я, рисуя схему взаимодействия.

- Получится, но только монстров первой степени элемента. Второй степени собственный элемент не наносит никакого вреда, ну а третьих и четвёртых он вообще лечит.

- Понял. А что за «степень элемента»?

- С этим погоди, давай сначала по элементам пройдёмся. Так… со следующими элементами чуть сложнее. Нейтральный, или просто физический урон, одинаково бьёт по всем элементам, кроме призрака. Призрачный элемент хорошо бьёт по всем только на первой степени, а выше везде теряет силу, кроме собственного элемента. Короче, призрак бьёт призрака.

Да, да, у призраков тут, как и в игре, селфцест, гы.

- Яд хорошо наносит урон всем, кроме света, тьмы и нежити. Самому себе он не наносит урона даже на первой степени. Этот элемент практически всегда связан с отравлением с соответствующими последствиями. Полагаю, это объяснять не надо?

- Что такое отравление и о его продолжительном воздействии я знаю. – кивнул я.

- Элемент нежити – это практически та же тьма, только тьма относится к живым существам, вроде демонов, а нежить к мёртвым тварям, вроде зомби. Также нужно помнить, что на нежить не действуют проклятия биологического воздействия, вроде ослепления, заморозки, глухоты, и отравления. Но действуют проклятия физического плана, вроде понижения ловкости. Также у нежити запредельно острая антипатия к святости, что даже навык Лечение их убивает, а не лечит, как демонов с элементом тьмы. Это тебе информация на случай, если вдруг когда-нибудь захочешь использовать Кристалл Злого Друида, который наделяет носителя элементом нежити. В этом случае тебя может по ошибке убить священник-сокомандник, пытаясь вылечить твои раны. Итак, с этим всё понятно? Есть вопросы?

- Нет, с элементами всё понятно.

Не хочу никому объяснять, сколько я мучился над осознанием взаимодействия этих десяти элементов, учитывая, что РО стала моей первой онлайн игрой с остро выраженным взаимодействием элементов. Обычно в играх надо было лупить посильнее и никаких проблем. Каково же было моё удивление, что тут своими ударами меча можно сделать наоборот, полностью отхилить моба!

- Так, теперь на счёт степеней элемента. Всего у элементов 4 степени, и они указываются в энциклопедии рядом с названием самого элемента. К примеру, у Поринга элемент «Вода-1», что означает «вода первой степени». Она зависит от того, насколько монстр “пропитан” своим элементом. Чем выше эта степень, тем уязвимее монстр к противоположному элементу, но при этом у него сильнее сопротивление к своему и побочным элементам.

- Вы знаете точные цифры? – уточнил я.

- Если ты хочешь узнать точное соотношение урона, то соответствующие таблицы есть в конце энциклопедии у тебя в руках. Но в целом можно ограничиться простыми советами: нейтральных бить чем угодно, кроме призрачным, огненных бить водой, водных бить ветром, ветряных бить землёй, земляных бить огнём, тёмных бить светом, светлых бить тьмой, ядовитых лупить нейтралом, призраков чем угодно, кроме нейтрала, нежить лупить светом и огнём. Для выживания этого достаточно. Проблемы могут только возникнуть с монстрами, у которых четвёртая степень, но это особо опасные твари, которых заранее придётся изучать по-полной, прежде чем на них охотиться. Тебе с этим всё понятно?

- Да, спасибо. Пожалуй, на сегодня мне хватит устной теории. – сказал я, занося заметки в записную книжку.

- Всегда пожалуйста. Даже удивительно, что ты это с ходу всё понял. Эх, давненько мне не приходилось столько рассказывать новичку. Пойду в столовую, возьму себе перекусить. Чашки я сам унесу. – сказал Крис, забрав чашки.

- Спасибо. Приятного аппетита. – пожелал я ему, не поднимая взгляда.

Ну что ж, с элементами тут всё также, как и в игре. В основном, всё это необходимо знать магам, поскольку их магия и заточена на элементальный урон. Что касается тех, кто пользуется мечами, ножами и другими железками, то им проще, учитывая, что нейтральный урон бьёт всех, кроме призраков. Призрачное оружие вообще было самым редким в игре. Лично я помню только «Нематериальный меч», некий аналог джедайского светового меча. Кстати, надо будет найти такой здесь. Очень хочу на него посмотреть.

Так, ещё раз перепроверю записи и пойду испытывать различное оружие. А то от теории у меня уже слегка начинает пухнуть мозг.

http://tl.rulate.ru/book/60547/1599552