

# RF Online — Lurkmore

**RF Online** (*РФ-ка, рфо, Rising Force*) — простая, как пять копеек, расовая южно-корейская MMORPG.

Девизом игры служит небезызвестное нам выражение — «**Задротить, задротить, и ещё раз задротить!**» Помимо беспросветного, до потери пульса гриндилова, можно бегать, прыгать, качаться, нагибать и донатить.

Запиленная информация основывается исходя из творящегося бардака на серверах РуОфф. Ибо в этой стране, да и во всём остальном мире, окромя страны-родительницы, всё приблизительно одинаково. В Корее бурлит жизнь, куются апдейты, но из-за анальной политики выпускающей игру компании, мир получает устаревшие в корейнии дополнения **через несколько годков**. Конечно, приходят новости и картинки с новыми локациями и мобами, но что там написано, никто разобрать не может. Корейский, мать его за ногу.

На данный момент все наслаждаются апдейтом **Grand Up**. В принципе, узкоглазые недалеко ушли — у них завис процесс альфа-бета-хуета тестирования **Return of The Lord Master** года полтора. Является чуть менее, чем полностью другой игрой с совершенно новыми **свистульками, пердульками** и наворотами.

## Суть

Для жителей **этой страны RF Online** состоит из:

- Девяти замечательных официальных серверов под эгидой **ИННОВы**, запускаемых с начала 2007-ого по середину 2009-ого;
- **список серверов:**
  - **Новус** открыт шестнадцатого января две тысячи седьмого года;
  - **Фальгон** - 22.01.2007;
  - **Аномия** - 22.01.2007;
  - **Асу** 12.02.2007;
  - **Триан** 02.07.2007;
  - **Бекар** - 10.12.2007;
  - **Катан** - 24.12.2007;
  - **Азурия** - 10.03.2008;
  - **Сидон** - 29.07.2009;
  - **???????**
  - **PROFIT**
- Трёх **люто, бешено** враждующих рас на планете Новус: Акреты, Беллато и Корриты;
- Мега**задротской** прокачки виртуального/-ых **Я**;
- Гильдий а.к.а кланов и межрасовых альянсов;
- Натуральной политики — еженедельные выборы трёх Патриархов для каждой расы;
- Так называемых «Войн за Чип». Они же Chip Wars, они же **ЧВ**;
- Великого Корейского™ Рандома;
- Cash Shop'a — пути **донатора**;
- Конечно же, фришек;
- И немного читерства.

О расах можно почитать ниже. Мы же расскажем тебе сперва про остальное, юный дружок.

## Сюжет игры

Сюжет соперничает по краткости с боевиками, проном, и, возможно, является самым коротким у всех MMORPG:

**Три враждующие расы воюют за ресурсы на сраной планетке**. Всё. То есть совсем всё. Несмотря на некоторое количество апдейтов, не было никаких попыток навязать общую цель, наподобие **ВОВки** или **линеечки**, например. Добавлялись лишь локации с мобами и питами, всяческие пушки и шмотло,



Чуть менее, чем все эммэмозрпэгэшечки выпуском из Кореи и Китая сделаны по общим лекалам: бесчисленные орды уходящих за горизонт мобов, газиллионы выпадающей нищенской амуниции и соответствующее количество внутренней валюты, лёгкая или свертхтяжёлая прокачка перса, в качестве бонуса: ёбнутый чат (один на всё — для торговли, мировой, системный(!), личный(sic!!!), кособокий баланс мобов/боссов/оружия/перков персонажей, суровая кастомизация(если модельеры первостатейные лентяи, то кастомизация отсутствует, на выбор есть пяток-другой персов-уродеров), наирандомнейшая система заточки, ну и всё остальное, не как у людей *цивилизованных*. Альзо: вообще, узкоглазые любят, когда многа букаф и многа цыфирь и чисел вкупе с лютым, бешеным гриндом. Запомни написанное, анон, дабы не удивляться, ища среди десятков MMORPG ту одну-единственную, которой отдашь несколько лет/месяцев своего никчёмного существования. почему все *made in Asia* MMORPG похожи друг на друга.

поднимался левелкап. Однако... Хомяки-задроты продолжают колотиться, уплетая геймплей уже 5 лет за обе щеки, вкидывая бесчисленное количество резиновых [денег](#).

## Великий убогий РуОфф!!!

Про него скажем следующее:

- Поддерживается компанией «Криворукая [Иннова](#)» в общем и лично её директором [Саркисяном](#), известных анальным отношением к игрокам.
- Всего 9 серверов, открытых с начала 2007-ого года по середину 2009-ого.
- Тема «когда откроют новый сервер» признана платиновой на форуме игры. (*спойлер*: Новые сервера открывают с каждым апдейтом - т.е. раз в пару-тройку лет.)
- **Рейты x0.25**. Самый яростный задрот ВОВ2, качавшийся чуть менее, чем 25 часов в сутки, апнул 65-ый уровень примерно за восемнадцать земных месяцев (точнее с 55-ого по 65-ый). На Евро Офе к тому времени играло порядка двадцати персов 65-ого левела, не считая 60+, коих на наших православных и в настоящее время насчитывается сравнительно немного. Стоит отметить, что с 2012-ого Иннова включает на три дня в неделю повышенные рейты (начали с x2, сейчас x4). Что закономерно привело к повальному отсутствию желания кача~~цо~~ по будням.
- Единственные сервера из всех официальных, где пятый апдейт простоял более полутора лет.
- Пропуск аж 6 апдейтов, каждый подробно и в картинках описывался на форуме, и обещания администрации, мол, вот-вот, скоро-прескоро, прямо через месяц, если не послезавтра, всё будет поставлено и обновлено, порождало сотни радости на форуме и в игре. Любой перенос апдейта непременно комментировался ИННОВОй в духе «сотрудник отправлен в Корею», «прислали новый апдейт, начинаем тестировать», «**найлены критические ошибки, багрепорт отправлен в Корею**», «Корея запретила ставить ап ввиду того, что пока мы его тестировали, он устарел». Всё это со вкусом обсуждалось на форуме. Драмы разыгрывались, кровавые котяхи откладывались, игроки выливали сотни ненависти на ИННОВу. В натуре начали охуевать админы форума и тестеры. Наконец, 18-ого июня 2009-ого года обновление установили. Тестировалось, по словам администрации, 2 месяца. Что получилось:

-планка макс. уровня поднята с 55-ого до 65-ого,

-новые НПС, дающие квесты(научились этому проклятые неписи не сразу), броня для новых уровней,

-доселе невиданные страшные боссы для добычи мощных пух. Увы, из-за [тулопёздности](#) сриННОВы заветные пушечки нельзя по-человечески зафармить, ибо броню для танков, чтобы держать дамаг боссов, ИННОВА где-то проебала.

- В итоге всё пришло к постепенному становлению РуОффа фришкой. Раньше ИННОВА отпёздывалась, что ей Корея не разрешает модифицировать клиент. Сейчас частенько клепают сомнительные ивенты, появляются новые данжи, перетасовываются mobs в локациях, и даже новые пушки есть (Бже храни Иннову!).

## Прокачка персонажей

В **RF Online** прокачиваются следующие вещи:

- Собственно, основной опыт персонажа, позволяющий поднимать уровень;
- Очки умений, или РТ;
- Умения своего класса.

**Кому интересно, могут почитать подробнее:**

**Основная прокачка** в общем и целом представляет из себя неизбежный гриндинг.

Да, дружок, в этой игре нет никаких пацифистских квестов «возьми у Ивана мешок капусты, отнеси его Пете и получи за это 100 единиц опыта». Безобидные задания «Излови 10 рапторов» вдруг превращаются в «ЗАХУЯРЬ НАСМЕРТЬ энное количество пресмыкающихся, и, с великой щедрости [ВКР](#), тебе зачтутся нужные мобцы" Сами задания(квестами назвать язык не повернётся)даются единожды, строго по факту апанья. Отдельные имеют, с позволения сказать, «продолжение» — убийство одной [пачки](#) мобов является началом к выпилу [КЕМ](#) ещё чёртовой прорвы бравых мобцов, потом ещё и ещё. По выполнении — опыт или маленькая плюшечка. Больших не дают.

В последнем апдейте качать персов на низких уровнях стало намного легче. Раньше (до **BSB**) несчастные заложники RF при создании довольствовались жалкой пушечкой первого уровня с последующим ковырянием слабеньких мобов по полчаса и выбиванием из них низкоуровневых вещей и оружия, а продвижение до 40-ого уровня занимало у геймерятушек с неделю, то начиная с **BSB** новосозданному персу [ВНЕЗАПНО](#) дарили на халяву 3 пушки (лук, двуручник, посох/пусковую установку), по силе равняющиеся оружию сорокового уровня. Это позволило отхватить сорокОвый левел за 5 часов на

**премиум-аккаунте.** С премиумом стали выдавать, начиная с 40-ого уровня, «премиум шмот» для своего класса, и отныне заморочки с обмундированием до 50-ого уровня отпали.

### Качаясь на мобах, игрок получает 3 вида опыта:

- Опыт за факт убийства моба игроком. Наиболее вкусный.
- Боевой опыт (battle experience). Экспа, получаемая в процессе убийства отдельно взятого моба — то есть, за один удар по мобу отважный вояка получает % опыта. Размер батлэкспы напрямую зависит от нанесённого урона. Проще говоря, атакующие классы получают опыта больше, чем танки. Это досадное недоразумение слегка пофикшено танковским баффом увеличения экспы (помогло не особо). Менее вкусный.
- Опыт, приходящий персонажу по пати (если состоит). Моба добывает другой игрок, при условии получения экспы добывателем. Пример: пати состоит из семи геймеров 52-ого уровня и одного 53-его. Патька качается на мобах, доступных с 53-ого уровня. Когда игрок 53-ого уровня убивает моба, опыт приходит ему и другим членам. Если моба добывает кто-то другой, опыт **никому не приходит**. **Альзо**, высокий уровень добывающего снижает получаемую экспу пати и добывающему. Вследствие чего знающие люди задроты гонят **ссаными тряпками** чересчур хайлелвелных геймеров.

Соло кач встречается, но для этого один хрен требуется заведение одного-двух дополнительных, **специально одетых персонажей**.

Давеча единственным способом кача являлось уничтожение мобов в определённых локациях нескончаемыми штабелями, рискуя погибнуть от рук/ног нежданно нагрянувшего бацьки или быть прогнанным другой пати своей же расы. Нонче возможностей апнутья поприбавилось.

- **Подземелья.** Бывают двух видов. К первому относят данжи, ключи в которые можно выбить с мобов или пит-боссов. Для второго ключики покупаются в Генштабе расы.

58+

Папское прохождение 58-ого данжа белками

Вид первый: начинаются с совсем зелёных двадцать первых уровней и кончаются эпичным **60-66**. Гешефт приходит по факту прохождения в виде начисленных процентов и наград. Отметить стоит ходовые **46-50**, **50-55** и **60-66**. В первых двух достаточно убить 5 пит-боссов за отведённое время, в третьем нудно ковыряться не менее получаса очень хорошей группе. В промежутке между 55-ым и 60-ым качаются в данжах второго вида.

Вид второй: **45-60**, **56-66** и **58-66**. Здесь гешефт идёт на протяжении всего прохождения. Локации густо заселены мобами, качайся — не хочу. В первом из перечисленных большинство качаются с 45-ого по 57-ой, иногда выше(повышение с 45-ого до 50-ого среднеленивым геймером осуществляется за 1-2 дня, с 50 до 56-ого — от недели до месяца, или шести особо нерасторопными). Присутствует танк, дамагеры, хилер у расы беллато, а также «платник», оплативший ключ. Данж представляет собой тот же гриндинг, но без возможности слиться на проценты и помереть. В **56-62** и **58-66** мободроч набирает обороты, платники и прочие шланги отсутствуют. **Иннова** периодически вливает ведёрко халявы, увеличивая наградной процент за прохождение этих данжей и улучшая лут.

- **Квесты** Тоже два вида.

Уровневые квесты. Достигая нового уровня, начиная с первого, заканчивая пятьдесят пятым, игроку автоматически даётся некий квест на убийство мобов. Заебавив насмерть тучу монстров персу в экспириенс-бар отсыпается чуть-чуть вкусного опыта(плюс иногда какую-нибудь плюху, **в рюкзак, разумеется**). Обычно это 10% опыта.

Квесты, выдаваемые НПС. До 50-ого левела ценности практически не имеют, так как овчинка выделки не стоит. С пятидесятого по пятьдесят пятый вы можете взять две **лицензии на убийство** славных и храбрых мобцов в разных частях карты. По окончании дают 1,5% экспы. Изначально квесты можно брать раз в сутки, однако спустя время оные **ВНЕЗАПНО** становятся безоткатными. Испросить нового поручения охоты на мобцов можно сразу по сдаче выполненного. На них имеет смысл качаться не ранее с 53-его, но с 55-ого для большинства это самый быстрый способ кача.

- **Старый добрый мободроч в общественных локациях.** Покупайте капсулы восстановления опыта бочками. Может статься на определённых уровнях выгодным, ежели нет «помощничков». Всяко будьте готовы защищать собственный респ мобов. Неизбежны замесы с супостатами, удумавшими поднарать.

**Прокачка РТ.** По-русски — ПТ. Очки навыков, повышающиеся при использовании (см. картинку). Нужное количество очков, кроме защиты(влияет только на количество здоровья), позволяет одевать на модельку перса соответствующее барахло. (Пример: для вооружения томогавком/отвёрткой/дубинкой 40 уровня надо иметь 40 РТ ближнего боя, 45-ого уровня — 68, пятидесятого и выше — ГМ, то есть 99)

**Геморрой** заключается в прокачке РТ параллельно с основной прокачкой персонажа на мобах ± 10 уровней(больше уровень моба —



Наглядное представление расовых

быстрее кач). Поясняем — умчавшись по уровням с непрокачанным РТ, взять в руки ебашащие напрополю пушкари и/или одёжу боец не **сможет**. Придётся задротить денно и ночью, восполняя недостачу заветных очков(иногда, донача денежку). Бравые мобцы же не ватные, бьют сильно, РТ качаются преступно медленно. Выход — развивать навыки на персонажах других рас. Нюанс: где начинающий задрот найдёт альтруиста, готового несколько часов ждать, когда этот проклятый нуб наберёт драгоценнейшие РТ-очёчки?

наглядное представление расовых различий РТ у Акретии, Беллато и Коритов

## Прокачка умений.

Помимо РТ, в игре у всех рас и классов есть дополнительные два вида умений/скилов: ближнего и дальнего боя. Содержат баффы и боевые скилы, разделяющиеся на три ветки, в зависимости от выбранной профессии. Добравшись до 7-ого уровня автоматически признаются ГМ. Для детального знакомства предлагаем поиграть и понять, нежели читать написанное.

## Повышение рейтов

Последние год-полтора ИННОВА взяла моду по всяким праздникам и не очень включать увеличенные рейты на получаемый опыт(проценты за прохождение данжей прежние). Рейты варьировались от двукратных до четырёхкратных. Мероприятия проводились по оочень примечательным датам, типа дня рождения игры, ИННОВЫ, или 8-ого марта. Затем, для привлечения новых задротов и повышения проводимого времени старичками, рейты включают и в выходные(**тяпница** тоже при делах). Результат немного предсказуем: по будням хер кого найдёшь мало-мальски адекватного, в выходные же задротское отродье набигаем мамаевским игом, с радостным улюлюканьем засирая чат, устраивая всякие Ъ-боёвки «ПВП или засалл», мешая качаться и прочая, и прочая. Остальное время занимает занятие хуитой и фарм. С апреля 2013-ого запилили акцию «Ветер перемен»(постоянные рейты x2 по будням и x3 по выходным).

## Гильдии и Альянсы

Гильдия — это клан, как и в большинстве онлайн-игр. Во главе лидер (ГЛ) и управа из трёх человек. ГЛ принимает рекрутов, выгоняет провинившихся, распоряжается казной. Управа принимает новых задротов, ничего более.

Кажется скучным и грустным, но в бытность распространённости голосовых чатов типа вентрилы гильдии имеют особенность объединяться в альянсы, в том числе межрасовые. Проще воевать и фармить серьёзных боссов.

Сейчас на всех серверах РуОфф основная игра разворачивается вокруг двух враждующих альянсов, со всеми вытекающими: кто кого на что кинул, кто кого как обосрал, кто кинул альянс и ушёл в другой, у кого в гильдии мудаков больше...

Первые две лучшие гильдии получают % со сделок аукциона и управление буровыми установками, добывающие руду высокого качества. Посему есть и межгильдийные внутрирасовые разборки.

## Выборы Патриарха и Офицеров расы

Ебущая многим мозг политическая составляющая игры.

Раз в неделю папки, стоящие высоко в иерархии, могут выдвинуть свою кандидатуру на выборы Патриарха расы. Прошедших кандидатов — 8. Четверо из тех, кто не стал Патриархом, но набрал голосов больше остальных, становятся избранными Офицерами. Всего офицеров восемь — четыре избранных плюс четыре лично назначенных патриархом. Помимо бонусов, описанных ниже, патриарх и офицеры носят Арх сет — объект фапа задротов RF (даёт приличную прибавку к важным параметрам персонажа).

Тут-то и начинаются срачи, баттхёрты и драмы, связанные с межрасовыми альянсами и тёрками внутри одного ала. Голосовать могут персонажи, начиная с 50-ого уровня, исправно назадротившие десять и более часов в неделю. Увы, задротствуя в игре 24/7 право голоса у Вас может отсутствовать(корейский рандом такой корейский). Итог: у какого альянса голосов больше, тот и победил.

Казалось бы, со стороны выглядит смешно — тридцатилетние дяди и тётки устраивают холивар из-за какой-то должности в вымышленном мире, но не всё так просто, Анон! За творящейся галиматьёй **зорко** наблюдает **Большой Брат** стоит грамотно построенный **серьёзный бизнес**. Значительная часть выбитой рядовыми хомячками дребедени продаётся за реал и делится между лидерами альянса, обеспечивая им безбедную жизнь. Участвуя в рейде топового клана, Анон, ты с большей вероятностью зарабатываешь своему архонту на новую машину. Альзо, патриаршество даёт



Окошко голосования. Голосуй, не голосуй...



возможность дорвавшимся до власти всячески прессовать конкурентов. Межрасовые союзы, крысятничество, скупка голосов, ПК слив своей расы, увлекательные замесы за Пит-боссов и места для кача, поборы с простых игроков за возможность качаться\выполнять квесты в определенных местах!  
**Ничего не напоминает?**

Помимо руля власти, избранный получает звание «Патриарх» и имеет следующие сверхкошерные преимущества перед остальными:

- **Патриарх** — бафф 50/50% атака/защита, может швырять Ядерные Ракеты во время ЧВ(Chip Wars). И ко всему этому именно патриарх назначает 4 оставшихся офицера, естественно, из своих. И снова здравствуй срач.

4 человека, проигравшие на выборах, но набравшие больше других голосов становятся **господами офицерами** или «лампы» (из-за красивого свечения над головой персонажа, ваистену нимб). Офицеры получают прибавку к характеристикам в соответствии со взятой «лампой»:

- **Архонт** — бафф 50% защиты и возможность аки патриарх швырять Ядерные Ракеты на ЧВ.
- **Атакующий** — бафф 20% атаки
- **Защита** — бафф 20% толком не работающей защиты. Единственная радость — возможность носить арх сет.
- **Поддержка** — (ПДД) никаких баффов, персонаж может врубить «ауру поддержки» — на расстоянии от игрока образуется круг, увеличивающий защиту, атаку на 20% и количество здоровья у персонажей его расы, включая зачинщика баффа.

## Наказания

Избранный патриарх получает статус наподобие админа и своеобразный водяной **Банхаммер**. Патриарх волен раздавать ВР (Враг Расы. Ник персонажа красится розовым цветом и его могут невозбранно пидорасить представители своей расы. Аура поддержки на ВРов не действует, не работает аура поддержки у ПДД — ВРа.) и БЧ (Бан Чата. Графодротить дозволяется в чат своей гильдии и баста). Происходит путём голосования среди офицеров. Мы-то знаем, что назначенные офицеры всецело придерживаются воли Патриарха, конец голосования **немного предсказуем**. В прошлых апдейтах имел место быть лютый пиздец в виде запрета на вступление персонажа в группу. Это убивало возможность персонажа качаться, приводило к фееричным драмам и галактическому батхёрту у наказанных. Из-за чрезмерной эпичности наказания его, слава богу, убрали.

## Chip Wars



Железный воин с аурой чипоносца. Одновременно Враг Расы.

иными способами) и предметы для проточки вещей и оружия; бафф на атаку (5%) (и столько же к защите, коли участвовал в ЧВ и поднял ДСУ). Проигравшие, соответственно, дебафф на защиту (проигравшая раса) и дебафф на защиту и атаку (раса, чей чип разломали). Подряд выигранная ЧВ добавляет по 5% к баффу/

Эпичные мероприятия местного масштаба, проводимые ежедневно три раза в сутки (7.00, 15.00, 23.00 по Москве).

### Суть:

В специальной локации Краговые Шахты находятся 3 чипа, по одному на расу. Цель ЧВ для любого участника — раскурочить чип другой расы и не дать разломать свой. Кто последним бьёт по чипу, становится ЧХ, получает бафф 50/50 атака/деф и должен донести чип до середины локации в специальное место. Дойдя до места вместе с целым чипом персу ниспосылается волшебный бафф, остающийся на нём и его гильдии до следующей ЧВ.

### Зачем всё это нужно?

Победившая раса копает руду, перерабатываемую в никому не нужные материалы для крафта предметов (кроме трёх, в десятки раз проще добываемых



Чип акретов



Натурально расово верный сбор на

## Почему скатилась в говно

До BSB победа в ЧВ имела стратегическое значение именно из-за руды (без неё не проточиться, не скрафтить топ пуху или броню). С приходом BSB заточка производится множеством всяких способов; Cash Shop резко подешевел и стал общедоступным. Таким образом, в нынешний момент, юный дружок, ЧВ — больше развлечение для любителей набигать толпой, нежели жизненно необходимое мероприятие для всей расы.

В довершение к перечисленному, сие мероприятие херят межрасовые союзы, как следствие — договорные ЧВ, хотя порезвиться по-прежнему можно.

## Великий корейский™ рандом

Великий корейский рандом такой Великий корейский рандом, что даже и добавить нечего... В шопе можно купить одну коробочку с модификатором, достать вещичку, продать, выручив пару десятков тысяч рублей, или потратить всю зарплату, получив шиш на постном масле. У кого-то точится на +5 неточибельное, у кого-то ломается на +2 невъебенно крутой шмот, что челюсть падает ниже уровня плинтуса. В общем всё, как у людей. Корейских людей.

## Донаторы



ДОНАТЬ@НАГИБАЙ

RF Online предполагается бесплатной, но за скромные 270 руб/мес можно оплатить Премиум-аккаунт и получить рейты x2 на дроп, скорость кача и прочие мелочи. Существует Cash Shop (продаются колечки, амулеты, хорошие допинги, патроны, компоненты для проточки оружия, телепорты с места к Пит Боссам и остальное барахло). 250—400 тысяч реальных рублей, вложенных во всё, что только можно превращают прыщавого задрота по эту сторону экрана в мега-убер-папку по ту сторону экрана. Нет

Имя	Раса	Уровень	Пол	Средняя Скорость	Средняя Сила	Средняя Ловкость	Средняя Интеллект
1. [Имя]	[Раса]	[Уровень]	[Пол]	[Скорость]	[Сила]	[Ловкость]	[Интеллект]
2. [Имя]	[Раса]	[Уровень]	[Пол]	[Скорость]	[Сила]	[Ловкость]	[Интеллект]
3. [Имя]	[Раса]	[Уровень]	[Пол]	[Скорость]	[Сила]	[Ловкость]	[Интеллект]
4. [Имя]	[Раса]	[Уровень]	[Пол]	[Скорость]	[Сила]	[Ловкость]	[Интеллект]
5. [Имя]	[Раса]	[Уровень]	[Пол]	[Скорость]	[Сила]	[Ловкость]	[Интеллект]

Донат такой донат.

желания тратиться словно на попку среднепаршивого ВАЗа? Ищите дурака, готового за ~пять тысконок деревянных расстаться навсегда с виртуальным военном.

Донаторов не любят и не уважают в среде нищелюбных школьничков, готовых ковыряться месяцами на одном месте вместо капиталовложения пары-другой сотен и играть нормально (нет возможности вдонатить — торгуй игровой валютой, ёба!). Эти малолетние долбоёбы разумом, нередко и возрастом, считают себя тру **правильными, честными игроками**. Многие вещи из Кэш Шопа дозволяется невозбранно продавать за игровые денги другим (все втихаря приторговывают, чего уж кривить). Нынешних способов вливания бабла стало на порядок больше, чем раньше и они упростились до минимума.

## Читеры

В былинные времена читером и багоюзером был каждый второй. Сейчас Иннова с горем пополам заткнула дырки дюпа, флай хака и прочего непотребства, но периодически что-то да выползает. Забавна ситуация с донесением на читеров. Игрок, заметивший нарушителя, записывает на фразс процесс и выслает в сапорт видео. Дальше предполагается разбирательство и возможное наказание. Присылать надо исключительно видео. Пачка скринов с заснятым левитирующим задротом, невозбранно фармщим великомогучих мобцов, **останется без разбирательства**. Разгадка оказалась простой — в поддержке ничего не проверяют, зырат лишь нёрне видео и раздают баны. Отмечены случаи бана из-за глюков игры. Всем, кроме забаненных, по барабану. Иннова таки начала борьбу с малолетними задротами, и теперь за мат в чате легко схватить админский бан чата на 3 месяца. Правда, тут на тебя, мой юный дружок, должны донести. Любопытный момент с данжами: по какой-то причине логи в них не пишутся. Это открыло замечательную возможность читерам качаться **одиноким волком** бешеным темпом. До сих пор не пофикшено.

В борьбе с читаками полностью выпилили эмуляцию клавиатуры и мыши. При запуске игры блокируется удалённое управление компьютером, программируемые мышки, автокликеры и прочие удобства (в игре и на всём компьютере). Защита реализована на достаточно хорошем, агрессивном уровне, не позволяющем обойти её неквалифицированному человеку. В связи с этим из игры исчезли боты и автокликеры. В настоящее время существует буквально по пальцам одной руки пересчитываемые боты/автокликеры, распространяемые исключительно платным путём.

## Общие Минусы

- **Великий Корейский™ Рандом** (противоречит теории вероятностей).
- Многонедельный **фарминг** (первый способ заработка у нубья).
- Многонедельный, занимательный кач, заставляющий проводить свыше 9 часов в сутки перед монитором. И некогда среднестатистический *маладой чилавек или девушЪкааа* постепенно превращаются в сутулое, близорукое, прыщавое, с мешками под глазами, нервное, желто- либо коричневозубое, отвратно пахнущее и с причёской «я упала с сеновала». Оно.
- На любом сервере как минимум одна раса (иногда две) находится в глубокой-преглубокой жопе. Остальным плевать с высокой колокольни...
- Полумёртвые классы. Стрелком проблематично играть без убер-пушек. В последних апах крафтеры в расе беллато нужны только по праздникам, чтобы расставить пару турелей (воскрешать на каче не надо вследствие изменения методов качалки).
- Убогие макросы. Всего 3 штуки. Представляют из себя банально поставленные в ряд 10 скиллов/умений/баффов/дебфафов персонажа. Задроты ВОВа и линейки ревут крокодилыми слезами.
- Свободная система подбора лута. 50 человек тужились, фармили босса, а половину лута — цап-царап! — прикарманил хитрожопый инвизер или донатор под допингом невидимости. Воистину вызывает мощные поллюции в игре. Пиздящих дроп из-под инвиза позорно называют крысами. Крысы не остаются в долгу, вызывая баттхёрт у проебавших лут фразами вроде «какой же вы топ альянс, раз не силах защитить своё сраное барахло?!?». ЧСХ, большая часть игроков на стороне последних — наверное, потому, что все друг у друга что-то комуниздят.
- Жадные дети и криворукие школьники опечалются: донат здесь рулит. Не вкладывая дополнительной тысячи-другой в месяц либо не зарабатывая их игровым путём (неконтролируемая продажа игровой валюты), к успеху тебе не прийти, пацанчик. Не страшно — у смышлёной школоты всегда найдётся время нафармить игровых денег и продать дяде за рубли, а у дяди есть работа чтобы оплачивать свои слабости.
- Дефляция на многих серверах достигла былинного размаха. Раньше любая шмотка, начиная от 30 уровня, ценилась на вес золота, что способствовало интересу к игре. Донаторов, осиновый кол им в жопендель, инфляция вынуждала фармить, торговаться и всячески взаимодействовать с другими игроками. Сейчас на аукционе есть всё. За косарь продаётся перс 55+, топ-бизу без проблем купит школьник, сэкономив на завтраках. Скука и уныние.
- Дефицит контента. Правила «дальше в лес — больше дров» нет. В других играх: начинаешь с простяцкой ковырлялкой и нихрена не защищающей ржавой, дырявой, смердящей тухлятиной и блевотиной кирасой, неспешно наращивая урон/мощь, и к восьмьдесят пятому уровню в рюкзаке валается пяток-десяток сетов на все случаи жизни и смерти. В RF иначе.

Пока происходит выкос славных мобцов вперемешку с работой «мальчиком на, кхм, квестовых побегушах», шмот и пушки валяются горой, раз за три уровня. Всё тщательно прорисовано и красочно — носи не хочу. Однако! С 50-ого левела заметно резкое снижение шмото-, пушкооборота. Более того — броня с 57-ого по 65-ый включительно выглядит один в один (**sic!**). На минутку, вышеназванная амма и арма является аммой и армой с **47-ого** левела, лишь текстурки подправлены (снова **sic!**). На сладенькое. Готовы? На всех скринах следующих обновлений из Кореи 80-ые папки бегают в модельках доспехов 25-ого уровня (троекратный **sic!!!**).

Помимо продажи игровой валюты донаторы барыжат ништяками из Кэш Шопа. Наибольшим спросом пользуются капсулы восстановления опыта. На хайлевелах после одной смерти от когтя бравого моба запросто улетает экспириенс, накопленный за две недели. А умереть — раз плюнуть.

- Геморрой с прокачкой РТ. (Что за блюдо — читайте выше)
- Развесёлый дисбаланс между расами (переходит практически каждый апдейт от расы к расе). Надейся и жди, анон. Оскорбивший, надругавшийся над твоим виртуальным «Я» негодяй рано или поздно получит во фронтёк с локтёвского. Справедливость восторжествует!! Хвала и долгие лета Иннове!!!
- Ёбаная политика.

## Общие плюсы

- Война за чип (смотри не сдохни под лагами) весьма доставляет удовольствие.
- Регулярные (раз в день) замесы топ альянсов за Пит Боссов
- Еженедельные выборы патриарха расы. Благодаря победе ты, юный дружок, можешь стать в 2 — 4 раза сильнее остальных. Да здравствует неравенство!
- Нубхантинг и нубкиллинг (приветствуется разработчиками)
- Плюс для зеленокожих — зашкаливающее количество ненависти в игре. (**Тролли**, там еда, **я гарантирую это**)
- Очень много очень вкусного пвп.
- После создания персонажа и нажатия кнопки «начать играть» грузится подробнейшее обучение игры. По интерфейсу, оружию, кхм, квестам, в каких кустах срать можно, в каких нельзя... Несомненно, жирнейший плюс для **зелёных новичков, в подобные игры в первый раз играющих**, ведь во всяких линейках игрока выкидывают пенделем на мороз, толком не объяснив, куда бежать и что делать.
- Проёбанный от смерти опыт возвращается испитием нектара из чаши Грааля... эм, то есть капсулы



- восстановления (несколько видов). Линейщики возрадуются.
- Таки [Кэш Шоп](#). Он же донат. Состоятельные люди обрадуются возможности, вложив большую и маленькую денежку, получить феерический профит и преимущество перед школьниками и нищелюдами.
- Широкий спектр [фаллометрии](#) — дамаг, деф, точность, уворот, у кого обвес круче, пушка более редкая и другое...

## Раса: Военная Империя Акретия

Они же : Акры, Тостеры.

Боевые киборги с планеты, население которой погибло во время эпидемии. По легенде внутри холодных железок есть живые мозги. Отличаются высоким ростом — модельки акров в два раза выше моделек других рас. Создаётся впечатление, что изначально игру делали про этих роботов, ведь оружие в их киберконечностях выглядит красиво и соразмерно. У других простой одноручный меч едва ли не [длиннее хозяина](#).

Особенности расы: самая прочная броня и уникальная расовая особенность — пусковые установки (базуки, наносят небывший стихийный урон по площади) и осадные комплекты к ним, увеличивающие урон, скорость атаки и другие показатели. В осаде акрет сидит как в гробу, так как не может двигаться. Напоминает терранский танк из игры StarCraft — стреляет далеко и больно.

Отличительная черта — гранатомёты (они же «греники»). Эдакая читерная альтернатива магии. Лоховский гранатомёт доступен любому акрету, независимо от профы и левела. Затарившись дешёвыми патронами, граник чуть-чуть дебаффает противников, снимает баффы, чистит союзников. Более мощные баффы/дебаффы требуют более мощного гранатомета, доступного специалисту. Спецы заставляют испражняться кирпичами и испытывать к себе [НЕНАВИСТЬ](#), благодаря безостановочному бросанию «сетки» и запрету восстанавливать здоровье.

Раса является наибольшим местом сосредоточения школоты в игре. Насмотревшись крутых мувиков про какого-нибудь Wasteomind` а юный разум решает, что запросто станет нагибатором и, преисполненный уверенности в выборе, идёт играть за акров. Увы, для руления надо вкладывать бабло, и вкладывать его много. Школозавры не знают/памятуют это, и выливают в чятик килотонны соплей, ненависти, попутно клеймя всех и вся крысами. Альзо, на любом сервере раса состоит примерно на 10-15% из сыгранных групп игроков, могущих вложить в игру реальную копеечку или заработать её в игре(реже), опережая в развитии 85-90% задротов. Остальные вынуждены ковыряться в нуболокациях, флудят дай [Б-же](#), срутся, получают от других рас пиздюли и радуются второсортной говношмотке, выпавшей с бесконечной щедрости ВКР.

На заметку: раса акров при всей сложности добычи крутых вещей имеет более высокую пиковую планку разгона основных параметров. Топовые акры на полголовы выше своих собратьев из других рас.

Педобир был бы доволен — валюта акретов называется [CP](#)

### Подробнее о классах:

#### Стрелки

- Ракетчик. Он же Ланч. Мастер владения Пусковой Установкой. Дамажнейший класс во всей игре. Получает бафф, лихо увеличивающий атаку в осадном режиме, и 4 атакующих скилла, два акkurat для осадного режима(имеют адовую отпиздюливающую мощьность, благодаря чему в ПвП 1 на 1 против равнопроточенного мага\воина другой расы складывает в один или два скиллоудара). Впрочем, пряморукие маги, юзая дебаффы, способны потягаться. Ещё один почти чит: пусковые установки шмаляют стихийными патронами, повышая на ~50% дамаг по большинству мобов.

Не обошлось без отрицательных сторон:

Сидя в осадке никуда не убежать от подвалившей из-за угла гопоты, а усаживание/вставание из осадки занимает время.

У пусковой установки ого-го какой разброс в дамаге, точность стрелков хромает. Хочешь нагибать и грабить? Носи правильный, хорошо проточенный сет и крутую бижутерию. Инфа выветривается из головушек школолятушек, насмотревшихся мувиков про [одинокого странника-донатора, дерущего в хвост и в гриву весь сервер](#).

Многие считают класс скучным и двухкнопочным, чего нельзя отрицать. Но из-за мощности и кажущейся



Бравый тостер на службе



крутизны ланча (и двухкнопочности) продолжают играть.

- Инвизер-Класс, есть во всех трёх расах.. Ставит мины, уходит в режим невидимости (выцепить их оттуда не проблематично). Грамотные инвизеры с мощными минами дают на массовых замесах просраться обеим вражеским расам. Поясним: один нетерпеливый мудака, бегущий впереди толпы по минам, способен прихватить парочку находящихся рядом. Баффает на детектинг чужих мин.
- Шахид. Умеет взрываться, оставляя единичку здоровья, нанося массовый урон по площади. Никому не интересен с появлением руны, аналогичной умению.

## Воины

- Танк. Страшно называется — Ландскнехт, в наличии у всех рас. Встреча с танком легко вызовет эпилептические припадки — слить нормального танка в PvP 1 на 1 почти невозможно. Тому виной мощная броня и баффы «блок щитом» и «контратака», ~80% ударов уводят в "молоко". Акротанки самые деревянные танки в игре ввиду высочайших показателей защиты брони и очков здоровья. Уникальный бафф «Аварийное питание» — большой эффект от питья банок(увеличение живучести).

Получается, только акротанки способны разогнать достаточное количество здоровья и защиты для тёплой встречи с топовыми Питбоссами.

- Каратель. Один атакующий скилл и два дебаффа : скилл «сетка» обездвигивает (станит), второй не позволяет жрать склянки для восстановления здоровья.
- Штурмовик. Один атакующий скилл и набор очень годных баффов на атаку, точность и защиту.

## Специалисты

Они же крафтеры. Класс поддержки. Ставят турели, носят гранатомёты(вот и причина баттхёрта у коробелок). Почему - читай выше. Крафтингом не занимаются в силу **невыгодности** и **бесполезности**.

Особенности и различия имеют следующие:

- Ресарь. Вызывает с того света раз в две минуты. Во время замесов в голосовых чатах фраза «%username% ресни меня !!!11» слышна наиболее часто.
- Ведущий Звена, ака ВВ-шник. Скилл на уменьшение защиты противников, раздаёт другим игрокам и себе бафф на увеличение скорости передвижения, .

Пряморукий акровский спец — мозгоёб, это к бабке не ходи. Убить никого не может, зато закидывает по уши говном. В команде даже со средним дамагером сольёт любого, кроме МАУ. Есть исключения.

## Кросс-классы

Игра позволяет взять различные профессии(лучник ебашит фаерболлами, маг плющит супостатов стопудовой кувалдочкой).

- Игрательным склепали одного, специалиста-танка. Преимущества: повышенное здоровьечко, швыряет "сетки".

Кое-где поиграть кросс-классом нельзя, анон. Одминчеги выпилили

## Раса: Федерация Беллато

Они же: Белки, Булки, Будки, Блохастые, Трактористы.

Федерация Беллато — нация, в своем прогрессе достигшая гармонии между **технологией** и **магией**. Внешне — **обыкновенные японские школьники**. Компенсацией малого роста (из-за высокой гравитации на родной планете) служит возможность гонять на больших роботах — МАУ. Машины постоянно требуют ремонта, и до последнего апдейта могли развалиться до шпунтика, благодаря чему водила попадал на **ОГРОМНЫЕ** бабки. Ситуация улучшилась, но белки продолжают воевать неохотно и бояться за свои жигули. Раньше на большинстве серверов состояли в союзе с акрами во время ЧВ. Причина — на РуОфф около восьми месяцев стоял второй апдейт с сильным дисбалансом, позволяющим Коре выигрывать чуть менее, чем все замесы и ЧВ. Акробелки заключили союз, чтобы хоть как-то противостоять этому. После установки пятого апдейта (следом за вторым!) под новый, 2008-ой год, Кора существенно сдала позиции, начав проигрывать. Сейчас бал правит эпоха тройственных союзов на ЧВ. Рулящие альянсы договариваются брать ЧВ по очереди, игнорируя вопли малолетних хомячков в чат, мол раса **превыше всего** и союзы — это зло. Характерные особенности игроков-белок: запредельная кавайность, няканье, бесконечный генератор рандомного флуда в жопе.



Яркий бельчачий зоопарк в вакууме.

До пятого апдейта Беллато целиком состояла из водителей роботов-убийц. Затем ввели систему 1-300(минимальный урон составляет не 1, а случайное число в диапазоне 1-300). В результате класс водителей вымер из-за дороговизны ремонта. Плюс роботов понерфили, снизив точность и дамаг. Белки на время потеряли убер-класс, став разнообразной

массой(выделяются Чандры — хилеры, неотъемлемый

атрибут патьки на каче и на замесах).

Спустя время избушка повернулась к белкам передом, — на РуОффе запилили апдейт Bellato Sucks Back Strikes Back (Беллато наносит ответный удар). МАУ не взрываются, стреляют далеко, точность ~95%, урон, начиная с 51-ого лвл, эпически возрастает. С 55-ого же уровня всем супостатам приходит лютый пиздец. На форуме немедленно началось бурление говна, акры и коры дрыстают полужидкими кирпичами со скоростью 100 кр/сек. В довесок всем воинам и стрелкам выдали по одному годному атакующему скиллу.

## Подробнее о классах:

### Маги

- Боевой маг, как понятно из названия, бьёт больше других представителей своей профы. Не утихают срачи и холивары «боевой маг кора VS боевой маг беллато». На этом особенности заканчиваются.
- Холи чандра. Она же чуча, воевать не любит. Активно **лечится**, превращая любое ПвП в пустую трату времени. Имеет скилл уменьшения времени отката всей магии.
- Медиум. Есть «красная кнопка» **СЪЕБАТЬСЯ!**, моментально телепортирующая домой, и аналогичная функция для всей пати путём установки телепорта. До BSB медиумы барыганили отсылкой домой других из труднодоступных локаций за небольшую мзду.

### Воины

- Танк. Беличьи танки — лучшие танки по профилю владения щитом за счёт баффа «Фортификация»(повышает **ЧСВ** шанс блока щитом). В сравнении с танками других рас обладают преимуществом симбиоза с хилерами — чучами. То есть, если танчила держит одну тычку моба, стоять будет бесконечно.
- Берсерк. (Берс) Атакующий класс. Разница от атакующих ББшников кор: вместо мегасильного отпиздюливающего скилла с большим откатом имеют средний по силе скилл с минимальным откатом. Великолепные ДПСники. Бафуют на атаку и уворот. В процессе качалова чувствуют себя весело и живуче. Для ПвП нужен проточенный уют и прямые руки или топовые ланчи(ракетчики) вынесут Вас с одного скилла.
- Варвар. Бафф на точность и один массовый скилл. Рулит на ферме в соло и в данжах, в ПвП, благодаря баффу(в последнее время шибко понаразвелось уворотчиков, спасу нет).

### Стрелки

- Атакующий стрелок. Заточен под пулемёт, поскольку проф скилл для этого вида оружия. Ничто не мешает взять в руки хороший лук и воевать(благо под рукой бафф на уменьшение отката скиллов — позволяет бесперерывно хуярить). Омрачает ситуацию косяк корейцев: урон стрелкового оружия рассчитывается неверно. Даже с мегапухой приличного уровня, ты, мой дорогой дружок, не изрешетишь тучу врагов из-за низкого дамага(касается всех стрелков). Помогут донат, статус патриарха, топовые-перетоповые бирюльки. Тогда всё меняется и нагибать стрелком становится интересно и весело. Единственным разумным объяснением этой ситуации является слишком усердная попытка разработчиков понерфить стрелков, чтобы не были имбой. Но что-то они, сука, перестарались.
- Инвизер. Калька акровского неведимки.
- Ещё один говнокласс, ничего путного не умеет, кроме подсиралова врагам снятием баффов и накладыванием бредового дебаффа.

### Спецы

- Технорыцарь. Для краткости называются пилотами, или вовсе МАУ (адские колесницы, в которых они якобы ездят). Большинство водил люто очкуют выезжать за пределы родных локаций, чтобы не дай Бох не поцарапали краску на любимой машинке. Особые параноики в ГенШтаб ездят на мяве(«не дай бох убьют, изнасилуют, на органы пустят!»). Опасаются лагов сервера, ведь какой-нибудь злобучий пидоралистический НПС **сольёт**, обязательно. До прихода на РуОфф BSB школота была главным поставщиком клавиатур и мониторов, залитых соплиями и слезами после взрыва любимой мафынки. Краткий пересказ сей трагедии в чате в 99,7% случаев сопровождался троллингом и доставлял не иллюзорное количество лулзов. Особенно доставляет взрыв транспорта представителем своей расы. Вставляет по самые помидоры, когда взрывателем оказался «лампа» или донатер, и обиженный, в праведном гневе школолёнок сломя голову мчится ябедничать **занятому** патриарху или Гей-мастеру. Встречаются отморозенные водилы, не вылезавшие из тачки до последнего, попадая на бешеные бабки за ремонт, но унося врагов толпами. Подобных безбашенных стараются обходить все чуть-чуть шевелящие мозгами.
- Крафтеры(турельщики, ресари). Вымерли вследствие ненужности. Качать персонажа до серьёзного уровня, возводя за нехилый бабос 3-4 турели и заменять собой парочку МАУ (МАУ дамажат считайте



Оптимус Прайм — реинкарнация.

на хаялю) способны конченные долбоёбы. А также турельщики других рас, у кого нет чудодейственных МЯВ, что и является отмажкой для них по этому поводу. Неожиданно полезны для прохождения хайлвел данжей 56-66 и 58-66. Для этого будущий турельщик качается до поры до времени как водитель, на определённом уровне скидывается в турельщика «капсулой смены специализации»

## Кросс — классы

- Маго-танк. Создаём мага, на 30-ом и 40-ом уровнях берём профессию танка. Танка, а не берса или варвара. Наоборот не получится (дополнительного здоровья не дадут).

Минусы : нет атакующих баффов, нет танковских баффов. С виду бездамажное, ватное говно.

Плюсы: копнув вглубь, выясняем, что теперь можно носить любую броню воина, лечиться, юзать кошерные бЫффы «контратака» (~40-60% вероятности промаха противника) и «критическая атака». Альзо, разрешается юзать магическую и воинские элитные скиллы, наказывая неудобных то пикой, то посохом. Может загоняться в деф (защиту) или уворот. При небольшой потери в атаки(не более 1/8 от атакующего мага) приобретает дьявольскую живучесть.

- Лучник-маг. Теряет всё на свете, приобретая дополнительные 30 очков уворота, бафф критической атаки и право называть себя доджером (уворотчиком). В замесах живёт меньше, лечится словно новичок-неумёха, одев толковый щит срезается 100 едениц уворота(вот тебе, задрот, и доджер!), задебафанный стреломанг представляет жалкое зрелище. Хотя, прямые руки никто не отменял.

## Раса: Священный Альянс Кора

Они же: Кора, Корки, Коровы, Шлюхи.

Представляют в RF Online тёмную сторону, достигшую совершенства в магии. Любители дикой природы (отражается на [дизайне брони](#)), что добавляет дополнительной порции ненависти к Беллато и особенно Акретии. Страдают ПГМ в терминальной стадии — люто поклоняются своему б-гу Дайсему. Юные игроки ведут себя на форумах подобающим образом. Особенность коритов — анимусы. Четыре разных анимуса заменяют четыре основных типа бойцов: танк, хилер, масс-станнер, дамагер. Вызываются магами, выбравшими соответствующую специализацию (Вызыватели, в миру — сумки). Специалисты Кора также могут вызывать анимусов (тех-анимусы). Непосредственно анимусов ласково называют покемонами.



Три коровки

На пятом апе на многих серверах рулили, из-за того что все были маленькие и слабые. Макс. левел остановился на 55-ом и играть персонажем 47 — 50 уровня особо не считалось зазорным. Ситуация усугублялась труднодобываемыми нагибательными пушками и бижутерией, дорогим Кэш Шопом, едва точёные вещи и пушки признавались годными. И при всём при этом чёртовы коровские коляски били ой как больно (покемон Изида — получил прозвище «коляска» за характерный внешний вид и имбовость на средних уровнях). Изменения пришли с новыми апдейтами. Всем раздали по прянику, позволили качнуться до 50-ого уровня за день, добавили и упростили получение крутых шмоток и пушек. Из убер-зольдатен вызыватели превратились в бездамажный отстой. ВНЕЗАПНО выяснилось, что по основной массе игроков страшнейший покемон высекает сущие копейки. Школота ушла играть за Беллато или Акретов, либо свалила на фришки. Печально, что сумки бьются однообразно — указывают анонимусу атаковать противника, после выбегают из круга поражения и нарезают километраж вокруг врага, поливая дебафами. В бою 1 на 1 быстро убив их анимуса введёте задрота в ступор, начнёт фекалить глиняно-песочно-известковыми параллелепипедами с попытками съебаться.

Фактически, раса магов, поэтому на межрасовых-альянсовых фармах питов вопли «ПОСОХ КОРАМ!!!!11» слышны постоянно.

## Подробнее о классах:

### Маги

Апнув 30-ый лвл среднестатистический маг встаёт перед выбором профессии — суммонер или варлок. Оживлённые форумные дискуссии, пастух VS варлок, за много лет, кроме развития фимоза, ни к чему не привели. Варлока качают матёрые игроки, знающие тонкости дебаффа противника. Могут с одного удара(!!!) свернуть ебальник. Криворукие малолетние долбоёбы шпилят суммонерами, элементарно не запомяв названия нужных дебаффов и магических скиллов. Тактика проста — травишь покемона, съябываешься за радиус досягаемости, ждёшь появления очков статистики. До середины две тысячи тринадцатого года кач анимусов приравнивался к убер-задротству(не все виды качались параллельно с развитием персонажей, и качались они крайне туго). Однако ИННОВА ради усиления расы кор вьебашила на анимусов рейты x25, плюс повысила характеристики. Виды покемонов:

- Изида — Дух ярости, самый дамажный анимус. Впрочем, прокачанные изидоиды могут навешать пиздюляторов разве что зелёным нубам. Уровень Изида странным образом усиливает ЧСВ у юных игроков примерно в 8999 раз.
- Геката — дух огня, внешне напоминает «госпожу». Станит мобов и врагов (больше уровень — сильнее стан, после 53-его уровня качать не обязательно), удары массовые, слабее чем у Изида. Используется на каче, путём загона толпы мобцов под критующие массы двух - трёх гекат с последующим выпиливанием толпы магами.
- Пеймон — дух меча и единственный анимус-танк. В народе слыл убертанком, до 6 апа. Теперь не очень эффективен. До 5-ого апа включительно моб, атакованный Пеймон, практически не замечал других атак и все время бил Пеймона(45+ обладают высокой защитой и ХП). В шестом апгрейде баг пофиксили, превратив в унылое хуйло. Заметьте: Пеймон единственный анимус, который качается получая удары. Сравните получаемый экспириенс — 45-ого ур. Изида получает за убийство 50-ти лвльного моба около 0,4% (триста смертей бравых мобцов — следующий уровень Ваш), 45-ого ур. Пеймон, издохнув от сморчка пятидесятипятиуровневого моба, получал около 0,015% (надобненько устроить среднеэпическое полубогатырское побоище с шестью тысячами шестисот шестьюдесятью семью мобцами). Став бесполезным, хоть и элитным, баттхертометр геймерятушек зашкалил мгновенно.
- Инана — хилер. На начальных уровнях бесполезна, на средних становится востребованной, благо отхватить юбилейный пятидесятый уровень не составляет трудностей.

## Воины

- Храмовник. Атакующий класс. Баффы на атаку, защиту, точность и адский отпиздюливающий скилл с огромным откатом. ПвП за храмовника представляется двумя вариантами: пришёл, увидел, вломил 2-3 раза, нагнул, побежал дальше / пришёл, ёбнул 2-3 раза, убить не получилось, убежал или лёг отдыхать на зелёную травку.
- Танк. Есть профскилл, с тридцатитрёхпроцентной вероятностью забирающий 33% текущего здоровья моба и переводящий его танку(у моба в данный момент здоровья строго больше 30%). Баффы коротанка дают наибольший бонус к защите. Олсо:
  - У коротанка мощнейшая атака в игре — одного из сильнейших мобов (не боссов, Капитана Кукра) может ударить на 70к+ своим профскиллом.
  - Генерирует нехилый баттхёрт, высасывая у бравого мобца 50% ХП без получения хотя бы 0,00000000000001% опыта. Поскольку группа бьёт наполовину ослабленного мобца, опыта патька получает на 50% меньше.

На самом деле пользу приносит танкованием боссов, т.к. в условиях кача от танка требуется завести мобов под Гекат(способны практически любые персонажи).

- Хранитель. Дебафф понижения урона соперника, кошерный бафф уменьшения отката скиллов. Воин, получивший профессию танка на 30-ом уровне и вторую профессию хранителя на 40-ом, чаще использует масс-скиллы и "вампирку"(неожиданно, масс-скилл). Класс годен для хорошего фарма.

## Стрелки

- Атакующий стрелок заточен под лук (дополнительный скилл под лук). Баффы на дальность, силу атаки, увеличение криты и скилл «Оковы дайсема» обездвиживает противника. Рулит с мегапухой в руках. В ПвП не забив оппонента в 3 скилла начинает посасывать вялого.
- Инвизер. Смотри описание акровского неведимки.
- Один сомнительный класс для ссыкунов, отличающийся скилом имитации собственной смерти.

## Спец

Одна профессия в ветке. Ставит турели, подрабатывает реаниматором. Имеет одинаковый набор покемонов с пастырем, с приставкой -тех-, отсутствуют скиллы лечения, усиление анимусов. (Не мешает спецу с высокоуровневым тех-пеймоном в совокупе с эпохальными турелями фармить отдельных Пит Боссов в соло). Незаменимы на тру каче благодаря тех-гекате, zelo сильно критующей славненьких мобцов. Задроты спокойно могут навалить любому мобцу, не боясь издохнуть от коварных лап беспощадных мобцов.

## Кросс классы

Годными считаются:

- Воин-призыватель. Скилы воина + призывает покемонов. Полезно для солокача.
- Лучник-призыватель. Те же яйца(со скиллами лучника).
- Маго-танки, как и у белок. Популярный с середины 2012-ого года класс( полезнее быть жирным и не улетать с одного скилла на замесах).

## ГМ в игре

Немного о весёлом. В отличие от других офф серверов, ГМ на РуОффе RF Online — мифическое существо. Администрация заявляет обратное. Типичный пример сообщения: «Наш штат сотрудников увеличился, и



теперь присутствие наших Гейм Мастеров в игре стало более частым явлением, чем было раньше». На фришках бдят, как и положено. На официальных не бдят. Ничего удивительного. 9 серверов, 3 расы. Если ГМы будут работать пятидневку, уже 27 человек. Ежели по-хорошему, часов по 12, график 2/2 или 3/3, получится, что хранителей порядка в задротном мире должно быть 36+. Ясен пень, в этой стране какая-то сраная конторка вроде **ИННОВы** не разорится сотнями баблинского на зарплаты всем этим олухам. Имеем что имеем: сплошная анархия, банят в 95% случаях по донесению на нарушителей или желанию левой пятки бухого ГМа. Стойте и спамте (спамерите? спамбте?) в чат "продам Копьё Древних инт +6 за бк яда (якобы яд стригоев, на самом деле Яндекс.Деньги)" хоть месяц, пативен, скорее всего, никогда не придет, так так только дурак напишет такие вещи с основного аккаунта, а на явных твинков всем насрать. Объяснением может служить небольшое количество геймеров. Глупо банить тех, кто приносит хоть какое-то бабло. Суровых донаторов банят крайне редко: [вкрай заебавших саппорт](#), или [действительно обратившихся в суд](#).

## Саппорт

С виду серьёзный механизм для восстановления великой справедливости обманутых, ни за что забаненных, обиженных и прочих убогих. На практике работает как и всё в [этой стране](#). Если вас обманом наебали, к примеру сделали ник похожий на ник вашего товарища, стрельнули штотки погонять и кинули, саппорт может помочь. Но коли вы по доброй воле отдали что-то кому-то и этот «кому-то» вас кинул, саппорт пошлёт вас в пешее эротическое путешествие. Станете долго мучить, посоветует [обратиться](#) в полицию с заявлением о краже (согласно пользовательскому соглашению все игровые ценности являются собственностью игрока, ого-го), и геймеры остаются, как всегда, как обычно, у разбитого корыта. Анон, не заморачивайся, [верь в реальный мир](#), и сохранишь тысячи(десятков тысяч) кровно-потных деревянных.

## РФЧ

Былинный сайт-форум, специализировался на торговле игровыми ценностями за реал и нахождению/использованию багов, разросся до портала с теми же функциями для ряда других онлайн игр. Пожалуй нет ни одного серьёзного игрока, не пересекавшегося с этой барахолкой. Самые ярые школьники-[недонаторы](#) рано или поздно обзаводились чем-то, что можно продать за реал. Да и переходить играть с одного сервера на другой удобнее, продав последние штаны на одном и купить новые на другом. Чтобы всё пахало и гешефт шёл, на сайте имеется определённое количество гарантов, помогающие за небольшой процент передавать вещи и деньги из рук в руки, гарантируя честность своей ниибической кармой и всяческими проф аккаунтами платёжных систем вкупе с возможностью озалупить гаранта в специально созданных темах на форуме. Вокруг сайта крутится масса драмм. Были, есть и будут кидалы, с целью обогащения делающие сайты со схожим названием, копируя дизайн и представляясь гарантами.

## Прочее официальные сервера

- Корейский сервер — мультиязычен и интернационален, начиная с 2009-ого года.
- ЕвроОф — популярный сервер, вновь в строю. Известен откровенным донатом типа «Спешите! Акция! Покупаете на один килобакс коробочек из Кэш Шопа и получаете пуху такого-то уровня на выбор!»
- Японский сервер — примечателен традиционной анальной огороженностью.
- Бразильский сервер — большинство фришек обновляются синхронно с ним и имеют полуанглийский-полубразильский перевод. К чему бы это?
- Филиппинский сервер — судя по видяшкам на ютубе, что-то там живёт и теплится до сих пор.
- Американский сервер — [стремительным слоупоком](#) открыли американский оф сервер, куда не медля ни наносекунды прибежала нагибать и властвовать русская школотка. Подмяв сервер, быстро свалила, оставляя горы дюпа.

## Фришарды

Из-за общей неполноценности русского официального сервера своей популярностью в этой стране RF Online прежде всего обязан большому количеству приватных серверов. Делятся на PvP с рейтами x50-99999 и не PvP с рейтами x5-25.

Легендарным стоит признать ныне покойный RFonline.CC, так же покойный planetwars.ru и еще пока живой PvPWaR.

Администрация фришек отличается либо крайне завышенным ЧСВ, либо полным похуизмом. В первом случае вас ждут анальные кары при любом несогласии с админом или баном в чате игры или на форуме. Во втором до админа не достучаться и исправление элементарных багов, вылезших с очередным обновлением, растягивается на длительный срок. Во всех ситуациях фришки подвержены крайне внезапному выпиливанию. То ли ДДоС атаки достигают цели, то ли админ желал получить сотни нефти от проекта, но заработал за пару месяцев сотку-другую бакинских, поняв, что таким макаром к успеху не прийти.

## Галерея

<p>Коробки с хрупкими модами на невежи -_- 9760 рублей в пизду</p> <p>Safari IV by Wasteomind И с удаара!!!11</p> <p>PvP Милишники Accretia vs Bellato [3 vs 3]</p> <p>Вот такое оно.. ПвП в РФ Онлайн Viva la Ultima. Viva la Roses Alliance [by Smerty] RFOonline</p> <p>Прямой маг vs кривые противники He's insane [by Smerty] RFOonline .. и как это чсв погибают обратно</p>	<p>Стек БОЛЬШИХ хрупких коробочек на покровы. Sidon 8217 туда же. Правда с большей выгодой</p> <p>Фарм АЙЗЕНА на 2 этаже ЛК / RF Online 2011</p> <p>Эпичный фарм пита Я хочу детей от Wasteomind`а, он мой кумир</p> <p>Коронагибатель EvoNeon - The Great Return ЧСВ овер 9к...</p>
--	--

## См. также

- [WoW](#)
- [Aion](#)
- [Lineage II](#)
- [Задрот](#)
- [Донат](#)

## Ссылки

- [Официальный Kogea офф](#)
- [Официальный сруофф](#)
- [Для здравомыслящих людей](#)
- [Забавная пасхалка на сайте разработчиков, показывающая отношение компании к игрокам.](#)

## Примечания



### Игры

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