

# Everquest 2 — Lurkmore



Эта статья состоит из уныния и отчаяния.  
Сделайте с ней что-нибудь.  
Пожалуйста.

**EverQuest 2** — винрарная не-корейская **MMORPG**, созданная американским отпрыском ниппонской корпорации SONY, носящим наименование Sony Online Entertainment, и локализованная российской компанией с **волчьим лицом**.

Является сиквелом не менее доставляющего EverQuest, также разработанного SOE, по сравнению с которым игра имеет более современную графику, более **казуальный** геймплей и, конечно же, совершенно иные системные требования.

Игра стала одной из первых фэнтезийных MMORPG, официально переведенных на этот язык, и тем самым привлекла к себе многих игроков. Как бы то ни было, но для большого количества отечественных любителей MMORPG, не шпрехающих на буржуйских диалектах, знакомство с этим своеобразным игровым жанром началось если не со «Сферы», то уж точно с локализованного EverQuestII.

## Эпос

Вспоминая старый-добрый EverQuest образца 1999 года, нельзя не отметить, что, в сравнении с другими существовавшими в то время онлайн играми, он выгодно отличался **хорошей, годной мифологией**. Не обошлось без сюжета и во второй части.

Если вкратце: прошло пятьсот лет после событий, описанных в истории оригинального EverQuest. Местные боги весьма задолбались терпеть всяких атеистов, которые их не уважают, и, вместо отбивания поклонов перед алтарями, занимаются взаимным выпиливанием, **ограблением корованов**, и прочими некошерными вещами. В качестве ассиметричного ответа наглцам боги создали **нечто**, под названием Разлом. Этот самый Разлом прошелся по миру Норрата, перекроил карты континентов, уничтожил горы, леса, сёла и города, похоронил под завалами древние цивилизации и могучие расы, уронил луну с неба, заставил самих богов в панике съебаться нахуй подальше, оставив уцелевшими только 2 города — Кейнос и Фрипорт, какбэ в помощь новоявленным бездомным. Первый из них стал пристанищем **Бобра** и Света, второй же охватила Скверна и ересь.

Изначально игрок мог выбирать лишь между этими двумя и идти в **услужение** либо к королеве Кейноса Антонии Бейл, либо к Владыке Фрипорта одноглазому Лукану Де'Лире. Впоследствии в аддонах допилили несколько новых мухосрансков, и сейчас пригодных для проживания городов в игре шесть. Вместе с тем, многие иные города и веси, известные по временам EQ1, всё ещё разрушены, разграблены, захвачены **роботами, зомби, неграми** — в общем, всяким сбродом, действующем с стиле **Воруй@Убивай**. По этой причине EQII была незаслуженно запрещена в стране, где много годного кофе, диких приматов и футболистов.

## Геймплей и PvP

Надо заметить, что геймплей EQII будет более понятен для играющих в WoW, нежели для суровых любителей оригинального ЭверКвеста. Да, он таки оказуалился, причём от патча к патчу процесс упрощения игры идёт по нарастающей. Олдфаги неистово срут кирпичами, но, увы — в SOE тоже **хотят кушать**. Сражения с мобами стали весьма похожи на WoW, или любую другую ВоВообразную MMORPG, за исключением того, что в EQII в бою приходится нажимать больше кнопочек. Откровенно говоря, **намного больше кнопочек**. Ташемто, ситуация запорота настолько, что желающие нормально играть люди отказываются от стандартного интерфейса и ставят себе отдельные моды, которые превращают экран монитора в подобие кабины пилота «Боинга-747». Иначе просто невозможно одновременно уследить за



EverQuest что-то замышляет



Королева Антония Бейл IRL

всем и достаточно быстро нажимать свои абилки, баффы, станы, чармы, варды, реактивки, кидать ХОТы, снимать ДОТы, пить бутылочки, юзать медальки oh, whatever.

Алсо в EQII есть рейды, которые представляют собой главный интерес и цель жизни среднестатистического игрока. Рейдом считается группа от 7 до 24 человек, объединенных одной целью: убивать мобов, воровать лут и грабить инстансы. Так как при этом все 24 игрока должны находиться в одной зоне, игра, скорее всего, жестко изнасилует вас прямо в морду, расплавит начинку вашего компьютера и, походя, убьет вашу жену, так как она немножко требовательна к ресурсам вашего игрового железа. Единственной целью хождения в рейды, является эпический «красный» шмот — и посему апофеозом каждого очередного похода служит [мирное деление выпавших из босса предметов](#).

Система ПвП была представлена игрокам EverQuest II лишь через пару лет после выхода самой игры. Изначально это не планировалось, и мало кто понял, зачем разработчики сделали сей финт ушами — скорее всего, у них просто кончились идеи. По другой версии, ПвП у SOE выпросила определённая часть фанов, ради лулзов. ПвП в EQII абсолютно не сбалансировано, ряд игровых классов, отлично чувствующих себя в ПвЕ, в ПвП превращается в беспомощные куски мяса. Несмотря на то, что EQII [сделан не в Корее](#), в ПвП легче всего нагибать, если ты лучник, или, в крайнем случае, маг. А поскольку лучником, вплоть до самого последнего времени, [можно было играть только за Кейнос](#), то вскоре приверженцы Добра и Света, 90% из которых бегало с луками, стали ощутимо превосходить числом силы Зла и Тьмы.

На ПвЕ же серверах ганк отсутствовал в принципе, и всё ПвП там сводилось лишь к дуэлям по взаимному согласию — дуэлиться, при этом, не возбранялось в любом удобном месте. Алсо можно упомянуть такую вещь, как Арену, концепция которой (как, кстати, и многое другое, относящееся к игровым ивентам) была невозбранно стырена разработчиками EQII у WoW. Вот только реализация прямо-таки оставляет желать лучшего: то, что происходит на этой Арене, можно описать как некий [гибрид шутера от первого лица 1999-го года и первого ЭверКвеста](#).

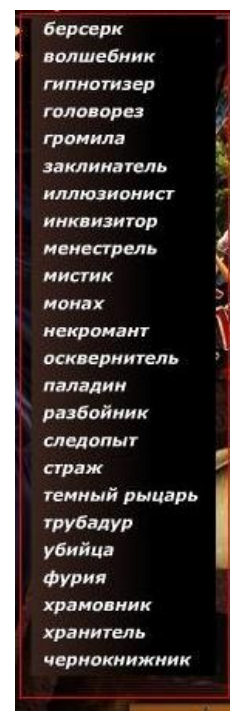
Да, кстати, Арену не надо путать с Полями Сражений (Battlegrounds, BG, БГ), с помощью которых SOE намеревается существенно расширить ПвП-возможности игры, и которые на ру-серверах обещают ввести «на следующей неделе» вот уже хуйзнаетскольколет. Если точнее, БГ уже ввели, но они или временно не работают, или на них никто не ходит.

## Расы и классы

В EverQuestII рас много, очень много — целых девятнадцать штук, что, пожалуй, является своего рода рекордом среди прочих MMORPG. Отличаются эти расы только внешностью, а потому, если вы захотите сделать своего волшебника не эрудитом или эльфом, а [огромным белым толстым троллем в розовых стрингах](#) — это не отразится на способности вашего персонажа колдовать.

Некоторые расы в EverQuest весьма интересны. Например, фроглоки представляют собой отличный пример любви SOE к троллингу своих фанатов. Создавались, видимо, по [накурке](#), так как кому может прийти в голову играть антропоморфной жабой в паладинском шлеме и латах? Не менее лулзовая раса крысолодей ратонга, в частности, по озвучке. Они воруют, говорят с одесским акцентом и проглатывают звук «р».

Баланс между классами вообще является большим местом многих MMORPG, но в EverQuestII в этом плане творится особенный пиздец и заключается он в том, что для всех классов игрой предусмотрено лишь пять исполняемых ролей: танк, хил, мезер, бард и ДД. Очевидно, что когда несколько разных классов, отличающихся по умениям и возможностям, вынуждены выполнять одну и ту же работу, то у одних [ВНЕЗАПНО](#) это получается лучше, чем у других. Как следствие, в игре образовалась довольно-таки заметная прослойка «мусорных» классов, которые не нужны ни в ПвП (ибо не сильны в ганке и не слишком хорошо нОгибают), ни в ПвЕ (ибо не умеют ничего такого, чего не мог бы сделать представитель другого класса). Фана добавляет тот факт, что почти в каждом патче (ИО, «игровом обновлении»), не говоря уже про аддоны, разработчики задним числом пытаются хоть что-то предпринять в плане баланса и, бывает, вносят в механику классов довольно-таки существенные изменения, не без помощи [корейского рандома](#). Это порождает невероятный вайн со стороны тех, кто наутро после обновления игры [ВНЕЗАПНО](#) обнаруживает, что его божественный ДПС теперь урезан в два раза, и злорадство гордых обладателей ещё вчера «мусорных» классов, обречённых на соло-игру, которые ныне получили возможность скастовать что-то полезное, и наперебой приглашаются в группу или рейд.



Классы в EverQuestII

## За и против

### Плюсы

- Терпимая графика. На высоких настройках смотрится довольно реалистично.
- Малое количество [школоты](#) в игре безусловно порадует Анонимуса; контингент преимущественно

- взрослый, что, однако, не означает отсутствие драм и повсеместного ФГМ.
- Большое количество локаций, больших и маленьких. Очень разнообразные ландшафты, реалистичная окружающая среда.
  - Очередей нет вообще, но на загрузке висеть приходится всегда.
  - Широкий выбор рас и классов, при этом нет искусственно навязываемых сочетаний «раса-класс», любой класс доступен любой расе. Хотите быть в игре огром-волшебником, или феей-громиллой — не вопрос.
  - Собственные дома для игроков и гильдхоллы для гильдий.
  - Ну рейды же... По мнению задротов, помимо Blizzard, только у SOE получается создать в MMORPG хороший, годный рейд-контент.
  - Играть своим классом сложнее и интереснее, чем во многих других MMORPG, нет одно-двух-трёхкнопочных классов.
  - Можно и нужно прыгать.
  - На развитие персонажа влияет не только уровень, но и многие другие, не менее важные вещи: например, очки достижения, начисляемые игрой за выполнение квестов, исследование территорий, нахождение некоторых предметов, убийство определённых мобов.
  - Нормальная локализация. Ну, в сравнении.
  - При хорошем знании игры, можно прокачаться до максимального уровня примерно за месяц.
  - Есть функция остановки игрового опыта, заюзав которую, вы сможете невозбранно бегать по миру Норрата, делать квесты, ролплеить и ебать собак, оставаясь на том уровне, на котором вы желаете оставаться.
  - Есть также функция искусственного занижения уровня. То есть будучи максимального левела, при желании, вы можете бегать, исследовать локации низкого уровня и выполнять любые квесты, получая весь причитающийся вам профит и пиздюли.
  - В игру запилен собственный голосовой чат, легко настраиваемый парой кликов мышки. Задротам, привыкшим рейдить в голосе, нет необходимости заёбываться с Вентрилой/ГимСпиком.
  - Есть годные моды и плагины для настройки интерфейса, без которых нормальная игра невозможна в принципе.
  - При этом нет кучи ботомодов и аддонов, которые всё делают за тебя.
  - Стараниями SOE игра теперь вполне годится и для хикки, выжить и разбогатеть стало можно и в одиночку.

## Минусы

- Примитивные, малополигональные модельки персонажей, больше всего похожие на плохо анимированных пластмассовых кукол. Анимация временами действительно ужасает, чего стоит только вращение верхней части тела персонажа на 360 градусов при статичной нижней половине. Алсо при создании персонажа для каждой игровой расы предусмотрено всего два стандартных вида лица: мужское и женское, которые в определённых пределах можно кастомизировать.
- Пачка характеристик персонажа, которые нигде нельзя посмотреть в явном виде — как следствие, никто не знает, работают они или нет.
- Очень сумбурное дерево достижений, нет нескольких путей развития класса. Полезных абилкок в дереве достижений реально немного, из-за чего билды высокоуровневых игроков схожи между собой, как близнецы-братья.
- Обилие квестов, которое следует из названия игры, в основной своей массе настолько пресно, вторично, уныло и однообразно, что желание читать тексты заданий и вникать в их суть быстро пропадает даже у заядлых квестодрочеров. В игре более восьми тысяч квестов, среди которых относительно интересных можно насчитать не более двух десятков. В итоге, игровой бэк и история мира Норрат не ведома практически никому.
- Загадочная боевая механика, иногда кажется что даже разработчики до конца не знают как работают те или иные навыки и характеристики. Ну и, конечно, куча недокументированных фич.
- Сильная зависимость в группе/рейде от саппорт-классов, алсо наличие классов, невостребованных вообще нигде.
- Крафт нынче мертв чуть менее, чем полностью, ибо притока новичков нет, а старички давно прокачаны и одеваются в своих гильдиях с рейдов. Так что, крафченные вещи не нужны практически никому.
- Туповатые внутриигровые эвенты, такие как Ночи Мертвецов (Хэллоуин), Изморозье (Рождество), Фестиваль Пива (Октоберфест), День Дурака, День Влюблённых и т. д. Игроки WoW неизменно обнаружат в них много до боли знакомых элементов — даже Всадник без Головы, наконец-то, доскакал и до EQII.
- Нет нормального ПвП. Алсо несмотря на присутствие в игре двух кагбэ враждующих фракций, настоящие массовые замесы aka «стенка на стенку» практически не встречаются, по причине всё той же безблагодатности движка игры. Присутствие в одной зоне двух полных рейдов + некоторого количества отдельно бегающих игроков уже заставляет игру биться в перманентных лагах и



Ей похер на WoW

конвульсиях, а попытка повоевать хотя бы в формате 50х50 однозначно приведёт к скорому падению и перезагрузке сервера.

- Русских серверов всего три. Точнее, два с четвертью, ибо второй PvE-сервер The Nexus, который, по хорошему, должен был бы открыться спустя полгода-год после старта ру-оффа, во время притока новых игроков, открылся лишь тогда, когда он уже никому был **не нужен**.
- В теории, в EQII не обязательно задрачивать убийство мобов, чтобы прокачаться, вместо этого можно квестить. На практике, 99% квестов являют собой унылую штамповку на тему «пойди и убей пачку мобов», так что разницы с обычным мободрочем практически нет. Прокачка до максимального уровня у задротов занимает не более двух-трёх недель, однако на капе абсолютно нечем заняться, кроме как тупо ходить в рейды по расписанию.
- Локации не бесшумные, и длительные зонинги при перемещениях совершенно не доставляют.
- **Тотальное большинство НПС** вообще не озвучено. Что касается персонажей игроков, то у них озвучены лишь некоторые «эмоции».

## А где же драма?

### На форуме

Основным источником драмы и корма для троллей в российском everquest является **официальный форум игры**. К примеру, жирнейший кусок фимозности можно урвать на подразделе «Гильдии (Barren Sky, PvE)». Как это и следует из названия, в основном там занимаются фаллометрией и говнобросанием члены различных сообществ. Для затравки зайдите в топик гильдии Сюрреал и обвините их в багоюзерстве. Скорее всего, вы произведете **должный эффект** и драма сможет продолжаться ещё страниц сто даже без вашего вмешательства.

На русском форуме имеется раздел Беседка, который заражен ПГМ, ФГМ и оккупирован троллями. В одной теме можно встретить обсуждение Путина как Великого Императора и Посланника Б-га. В другой может быть срач на тему геев или как плохо жить православному натуралу в европах.

Если вам повезло и вы знаете **английский** достаточно хорошо, чтобы окропить дерьмом парочку-другую американцев, добро пожаловать на ещё больший рассадник дрочерства и фагготрии в этом мире, **eq2flames**. Там происходит фаллометрия совершенно иных масштабов, и, что интересно, после какого-то из дополнений, оказалось, что у российских гильдий йух так длиннее. Это вызвало дикое **бурление говн** на форуме и удобрило почву для повсеместной ненависти к «those commies» и «balalaykaman», так как большинство посчитало, что **Акелла** в тихую создает облегченные условия на своих серверах, и лишь поэтому рейд-прогресс некоторых российских гильдий ушел так далеко вперед.

### В игре

Самые масштабные срачи в игре происходили, конечно же, из-за лута. Здесь довольно хитрая система распределения выпавших предметов, которая открывает по истине безграничные пространства для маневра. Если вы лидер группы и отвечаете за раздачу, попробовали бы вы по ошибке отдать волшебные трусы на мага с шансом выпадения 0,001%, например, танку. Увидели бы, вас съели бы живьём, рассказали бы о вашем поступке во все чаты, и в довершение создали бы тред на форуме, в котором пиздели бы об этом до следующего аддона. В целом, море удовольствия.

Также для развлечения можете зайти на канал хай-лвллов и упомянуть Гантранга, скорее всего произойдёт что-то вроде **этого**. **С чего все начиналось**. Желающие могут посмотреть все темы с гангом, огромное кол-во лулзов гарантированно.

### В жизни

Типичный вечер в семье любителя MMORPG:

Дочка: Мам, а почему папа спит в наушниках и перед компьютером? Мама: Не мешай папе, он в рейде.

Типичный вечер в семье любителей everquest 2: Дочка: Мам, а почему папа в наушниках перед компьютером спит? Мама: Иди нахуй, я в рейде.

К сожалению, это ещё не предел. Во многих семьях играют не только взрослые, но и их дети. Анонимус как-то попал в группу из шести человек, в которой пятеро были родственниками и играли из одной квартиры.

Когда задрот наконец приходит к стадии осознания своей зависимости, получают такие вот высеры:



По бокам — Гейм-Мастера, в центре лидер гильдии Сюрреал

Вы точно переиграли в ек2, если:

1. Если вы идёте в инст и удивляетесь, обнаруживая там преподав и студентов.
2. Если на выезде из Москвы на вас набрасывается банда Питерских.
3. Если вы думаете, что французский можно изучить, убив хотя бы 5 французов.
4. Если вы верите, что пробежав по всему городу за 15 минут, получите легендарные сапоги.
5. Если вы проверяете свою девушку. . . не играет ли за неё мужчина?

## Троллинг

Что делать, если вы хотите вывести из себя типичного ек-фана?

- Скачайте пробную версию игры и возьмите фею мужского пола. Домогайтесь к каждому мужчине, который окажется в поле зрения.
- Нищенствуйте в гавани, прося 60 серебра на билетик.
- Будучи хилом или танком, соберите группу в любое из имеющихся подземелий, лучшие в час пик. Как только группа зайдёт внутрь и поставит лок на зону, выйдите из игры.
- Линкните в торговый чат предмет из базы шмоток гейм-мастера и объявите о его продаже.
- Обсудите в канале хай-левелов схожесть WoW и EQII. Обязательно упомяните тот факт, что в EQ, по сравнению с WoW, рейдовый контент тупо сложный, менее интересный и, обычно, более «сырой» при введении.
- Попробуйте собрать рейд на Нагафена. Или предложите кому-нибудь завалить одного из [Аватаров](#) дуо.
- Начните за Ратонгу или Фроглока, прыгайте как можно больше. В первом случае дайте персонажу еврейское имя и пропускайте «р» в словах. Во втором как можно чаще упоминайте [Battletoads](#).
- Находясь в рейде или в людном месте, и будучи друидом, откройте портал в очень отдалённую зону и наслаждайтесь [НЕНАВИСТЬЮ](#), так как даже при случайном нажатии на этот портал, игрок переносится в заданную зону.
- Скажите жителям Кейноса, что Антония Бейль страшна, как смертный грех.
- Хитрожопый способ — войти в любую [ФГМ](#)-нутую гильдию [ролеви́ков](#), немного посидеть в ней, осмотреться и посреди важного отыгрыша или сценки начать стебаться, троллить и игнорировать все попытки Гейм Мастеров вывести тебя из отыгрыша. Когда посреди очередного сражения, перепалки или мирной беседы в чате, вы начинаете разрушать стены, разрывать игроков пополам и прочее, это вызывает тонны [НЕНАВИСТИ](#) и дикий, лютый [баттхерт](#). Бывает, удастся вырвать немного копипасты. Не забудьте апеллировать к «дайсам», они же «кубики» (их решение считается велением божьим), особенно если вы выбросите на них значение около 90-100, что обломает попытки вас утихомирить.



Няшные фанатки

## Лулзы

Весь юмор игры доставляет разве что [школоте](#), ибо [петросьянство](#). Отчасти смешными были лишь праздничные эвенты на Хеллоуин, такие как внезапно выпрыгивающий на полэкрана зомбик, который вполне мог напугать. Каждый [задрот](#) высирал Великую Китайскую Стену кирпичей, так как его мозг давно привык к привычной механике и такая [хуита](#) невольно пугает.

На том же празднике была интересная сценка — при посещении праздничного инста Скрытая Лощина, игрок встречал запуганного гнома. Только при первом прохождении он не даёт задание, а если попытаться с ним заговорить, персонаж с фразой «[Mmm, Gnomeburgers!](#)» сжирал гнома. Считается мемом, используется как «[Mmm, %name%burgers!](#)»

Определённое количество лулзов доставляет известная всем игрокам eq2 Кукла Билли — чрезвычайно [милый и симпатичный](#) персонаж, которой всё время хочет [выколоть нахуй ваши глаза и смачно насать в пустые глазницы](#). Билли является внутриигровым мемом и часто встречается в различных локациях: заброшенных замках, подземельях и так далее.

[Peak PVP 4 - Final \(EQ2\)](#)  
Одно из лучших ПвП Видео  
[Medieval Weapon - Ep10](#)  
[Interrogation](#)  
EQ2 Movie  
[Train in KC \(EQ2\)](#)  
Lolwut

[Zidayn](#)  
Так фармят громилы  
["With This Click I Thee Wed"](#)  
Свадьба в EQ2, омфг.  
[EQ2 - Avatar of Hate - TSO](#)  
Raid

## Галерея



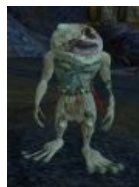
Косплей Лукана Де Лире.



Так в SOE представляют себе инопланетян



~~Мне жаль вас,~~ жалкие уроды! Владыка смотрит на бобров как на говно!!!



Ах тыж ебанный ты нахуй! Андед фроглок.



Ктобывыдумали?



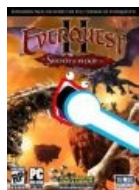
Гнолл



Стеб над фроглоками.



Жабокот



IMA FIRING MAN O RLY? Yarly! LAZAR!!!!



«Мой муж разрешал другим мужчинам спать со мной — за это они отдавали его персонажу лучший лут в Everquest. Раньше я находила это забавным, но теперь понимаю, что это печально»



LOL bears

## См. также

- [Официальный русский сайт](#), ныне мёртв
- [Официальный английский сайт](#)
- [Некогда популярный у EQII-задротов ресурс](#). Когда в игре вам попадутся квесты с совершенно идиотским описанием, из которого непонятно, чего от вас хотят, попробуйте поюзать здешнюю базу квестов. ВНИМАНИЕ! База давно не обновлялась, так что результат не гарантирован.
- [Умеренно популярный фанатский сайт](#) — доставляет тем, что отсюда можно невозбранно скачать плагин EQ2MAP, заменяющий стандартную (никуда не годную) внутриигровую карту на нормальный вариант, а также плагин ProfitUI, заменяющий стандартный интерфейс на ту самую «кабину Боинга 747». Игрок, у которого не установлены EQ2MAP + ProfitUI, считается не тру. Также здесь неторопливо переводят на русский язык весьма доставляющий игрокам MMORPG комикс [Приключения нуба](#).
- [Типичный рейд](#) топ-гильдии русского PVP-сервера Harla Dar 2009 года выпуска.





## 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