

Ragnarok Online — Lurkmore



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на ~2010 год. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слупоков.



«D.a.n. Скажите, а если девушка сразу после секса говорит: «а теперь давай, как все нормальные парни, отворачивайся к стенке и засыпай», а сама бежит за комп прокачивать чара, это нормально или все-таки пора сносить у себя рагнарек? »

— 135518

Ragnarök Online (*PO, RO, Рога, Рагнарёк, Рагнарок, Рагна, «анимешная дьябла»*) — [корейская расовая MMORPG](#), бывшая не особо популярной в [рунете](#). Наряду с официальным русским сервером, проработавшим с 2005 по 2015 год, существовало множество бесплатных «пиратских», появившихся годами раньше. К тому же в политику разработчиков входило открытие официальных серверов для разных стран, коих [невозбранно](#) наплодили аж 14 штук.

Обладает специфическим миром, собранным из самых разнообразных локаций, от [анимешного](#) фэнтези до антиутопического будущего и территориями, оформленными в стиле той или иной страны, в том числе и [этой](#), а так же специфической графикой.



..и его кавайный символ

Предыстория Последней Битвы

История мира Рагнарька проста как три копейки — банальная, но оттого не ставшая менее эпической, древнескандинавская мифология: большую часть времени бегаешь по Мидгарду или *Срединному Миру* и его подземельям, но можешь заглянуть к корням Великого Древа — Иггдрасиля — травку пособирать. Или, наоборот, подняться к ветвям и сразиться с Девами Битвы — Валькириями. Нифльхейм, Гластхейм? Пожалуйста! Можно и Гарма выпилить, но не в одиночку.

Однако рассказами древних скальдов мир далеко не ограничивается, добавляются локации и монстры других народов: с немчурским округом Шварцвальт в игре появились ганслингеры и гомункулы, с [ниппонским](#) Амацу — нинзи, [КаЯваи](#) для молодожёнов, южный Рашель с полным ку-клуб-клановцами Святилищем, для любителей крипоты и хардкора — Безымянный Монастырь или Вулкан Тора, под новыми МВП рушатся старые города и отрываются Новые Миры, и даже [котоёбы](#) не останутся равнодушными —

Внимание! Русскоязычному читателю на заметку.

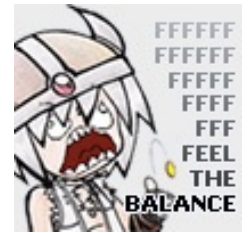


Ввиду засилья в статье игрового сленга, сознательные и сердобольные аколиты in the Name of God на всякий случай снабдили фразы на рошном сленге русским переводом. Для отображения поместите курсор мыши на непонятное, и тайна древних иероглифов откроется вам через полсекунды.

для них отгрохали целую нацию, с [городом и данжами](#) конечно же.

Плюсы

- Широкий выбор классов персонажей.
- Сложная, но сбалансированная механика, обеспечивающая большое количество стилей игры даже в пределах одного класса.
- Относительная лёгкость модификации, позволяющая владельцам частных серверов значительно изменять игру, устраняя часть минусов.
- Регулярные обновления и нововведения.
- Дружественная атмосфера и неформальное общение с другими [задротами](#) из-за отсутствия возможности навалить первому встречному без его предварительного на то согласия.
- Качественная масс-пвп система — ГВ (местн. WoE). Цель любой WoE — разбить этот самый Империиум, надёжно спрятанный в глубине замка. Хозяином замка считается та гильдия, игрок которой нанёс по Империиуму последний удар.
- Ragnarok World Championship — ежегодный международный командный пвп турнир, финал которого проводится в одной из стран, имеющих официальный сервер. При этом все расходы на проезд и проживание команд, вышедших в финал, оплачивает компания-разработчик.
- Можно надеть [панцу](#) на голову.
- Разнообразие монстров: от [безобидных розовых няшек](#) до [внушающих страх чудовищ](#).
- Существование карт — редкого лута, выпадающего почти из каждого монстра с вероятностью 0,01%.
- Возможность выходить замуж/жениться и разводить потомство, что не только даёт нехилые бонусы в игре, но и не может не порадовать [приличную часть населения](#).
- Имеются скиллы, урон которых превосходит MaxHP персонажа в несколько раз.
- Возможность [мочить медведей балалайками](#).
- Успешно играть без знания матчасти невозможно, поэтому бедному нубу после n-ой попытки создать нормального персонажа всё-таки придется взяться за калькулятор и умножать, делить, прибавлять...ну или распечатать и скурить пару гайдов.
- [Открытые](#) формулы урона; например Изгнание Нежити у приста:
[[20*SkillLVL) + LUK + INT + BaseLVL + (1 - TargetHP/TargetMaxHP)*200]/1000% — вот и считай, что тебе выгоднее раскачивать.



Минусы

- Ограниченные возможности изменения внешности персонажа — изменить можно только предметы на голове и цвет одежды.
- Как следствие первого, набор эквипа в РО часто переходит в [лютное, бешеное](#)

Шапке, тысячи их



- соревнование, кто сделает свою голову несуразнее остальных.
- Из-за сложности и неочевидности игромеханики легко загубить персонажа. И [поделом!](#)
- Всего одна раса. Хотя для многих это даже плюс.
- Всё разнообразие статбилдов и эквипа покрывается медным тазом при малейшем намёке на ПВП и, тем более, на ГВ, поскольку жизненные реалии предлагают весьма ограниченный набор билдов, заточенный в первую очередь под антистан/антифриз и выживаемость. В результате на ГВ мы имеем толпу

однотипно раскоченных и однотипно экипированных клонов в одинаковых беретиках.

- Очень «весёлый» процесс развития персонажа на больших уровнях.
- Адский **фарминг** как единственный способ развития персонажа и добычи большинства снаряжения.
- **Национальное корейское развлечение** — охота на карты, дело крайне унылое. Особенно редкие карты, в принципе, можно выбить **чуть реже, чем никогда**. Если не хочется, **Openkore** в помощь!
- **Корейская система крафта**.
- **Интересные** квесты. Например, принести 999 хвостов для получения полезной шапки. Хвосты выбивались с шансом 50% из мобов, которых первую пару лет в игре было 5 штук. Некоторые, впрочем, весьма и весьма интересные. Часть квестов на получение профессии вполне нетривиальны: пройти по доске не свалившись; пройти через кучу хайвлв агрессивных, **хотя и медленных**, мобов не померев; ответить на кучку вопросов, поиск ответов на которые внутри игры может занять недели; дать аналог «клятвы Гиппократа», только строже...
- Широчайшее распространение **паверлевелинга**, **твинкования** и **мультоводства**.
- Почти полное отсутствие **панцу**. **Кроме...**
- Из-за повального ботоводства, некоторое время для игры на РуОффе нужно было заплатить как минимум 90 рубликов, иначе с нублокации перед замком выйти было невозможно. Однако после перехода прав на сервак к Ингамбе сей принудительный **донат** был отменён и введена новая антибот-система. Теоретически.
- Расплодившиеся убогие хайрейтовые сервера. Отличаются кастомными, а отсюда ужасно нарисованными, шмотками типа крыльев и цветных беретиков, вырвиглазными покрасками персов и причёсок, бесплатным сбросом скиллов/статов, наличием Job-мастеров и прочими плюшками. Выглядит уныло, но **школоте** нравится. **На самом деле** на этих серверах, ввиду наличия кучи «своих» кривых дополнений и обновлений, от РО осталось одно только название.
- Нельзя грабить **корованы**.
- В результате ебанутого бана в начале февраля 2010 г. численное разнообразие популяции задротов снизилось. Также ввиду пиздец как часто угоняемой базы, блокировка любого аккаунта путём ввода неестественного числа неправильных паролей стала обычным методом устранения основных конкурентов на MVP и WoE.



И это не самое запутанное древо умений.

Игровой сленг

Отличий от **сленга других ММОРПГ** не много, поэтому все фразы в данной статье рассматриваться не будут.

- Гильдия — внутриигровое сообщество; в других играх, например в **Линейке**, используется аналог «клан»
- ГВ (*Guild Wars*, *WoE*) — война гильдий за обладание замком.
- ГМ — кроме вышеуказанного Гейм_Мастера, также Гильд_Мастер, глава гильдии. У пиндосов называется «GL» — Guild Leader.
- Имп — Empireum. Гильдия, разбившая его на т. н. «войне гильдий» и сумевшая удержать замок, побеждает.
- Импоруб — член гильдии, в чьи обязанности входит разбивание, собсно, импа. Обычно персонаж с высоким значением аги.
- МВП — монстр-босс. А также рейд на него.
- Каст — заклинание/умение, а так же его производство, кастование. «Бафф» — временно усиливающий персонажа каст.
- Лампа — персонаж второй, аванс и третьей профы максимальной прокачки с характерной аурой вокруг. Считается тру лампаться на Порингах.
- Позязя — пожалуйста, очень просторечный и окаваенный вариант — «Кастикку, позязя». Используется в основном школьниками или страдающими ФГМ. «Плз» — прысты за это готовы убить.
- Пати — в отличие от других игр, используется не только в значении «группа», но также в значении «рейд», например, «го пати на мвп».
- **Варп** — он и в Рагнарьке варп. Умение послушника, забрасывающее ограниченное только временем количество персов в заранее «запомненную» локацию. Многие годы верой и правдой приносил молодым безденежным аколитам дополнительный доход. Также варп — переход между локациями.
- **Трап** — капкан.
- Ахтунг — **трап**, персонаж женского пола, играет за которого человек мужского пола; реферс имеет место быть, но редок и потому специального названия не имеет.
- ПВМ — от англ PVM — Player VS Monsters. В отличие от других ММОРПГ, где используется термин PVE — Player VS Environment, в РО существует **фарминг** карт и прочих ништяков, что порождает 2 разных направления PVE — МВП — охота на монстробоссов и собственно фарминг карт — ПВМ. Различия между персонажами, заточенными под первое и под второе, даже в рамках одного класса,



Лампы топают на морф.

Лампы топают на морф.

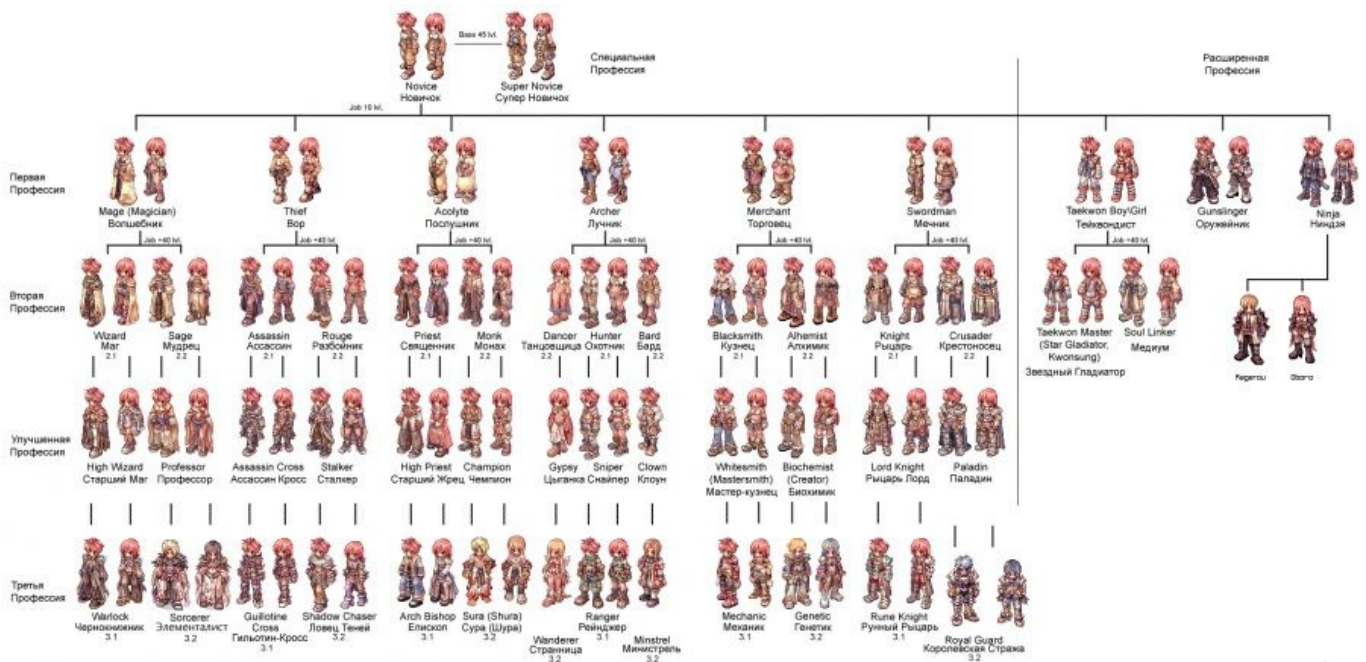


Лампо-Биша, 150/70.

Лампо-Биша, 150/70.

весьма существенны.

Профессии



Рагнарок от большинства онлайн-игр отличает изрядное количество профессий, которые можно разделить на 5 типов:

Первые профы — получаемые после новиса.

Маг — метатель серий **огненных болтов** преимущественно по неподвижным мобам типа растений. Тру РОшеры смотрят на подобных нубав как сам знаешь на что и идут качаться в Часовую Башню.

Вор — уворотлив и способен наносить каждую вторую атаку двойной урон.

Аколит (Ако) — ходячий хил и обкаст. Самая социальная профа. Нет, конечно, в игре достаточно нежить для уничтожения хилом, но не в этом суть профы. И лучше наигрывать скилл саппорта с самого начала, чем переучиваться на присте. Не могут пользоваться ничем кроме дубин.

Арч (Лучник) — лучник. Шикарно чувствует себя при охоте на любого моба за счёт наличия стрел под любого моба.

Мерч (Торговец) — самый проблемный в раскаче чар. Основной боевой скилл требует кучи бабла, а дополнительные очень слабы.

Сврд (Мечник) — мечник. Хотя может заюзать и копё для невозбранного тыкания стоячих мобов.

Вторые — получаемые после прокачки 1 профы.

Виз (Визя, Волшебник) — классический персонаж, специалист по AoE-урону. Соло кач проходит собирием пачки мобов, зависящей от скилла человека, последующем касте Гаста первого уровня для быстрой заморозки и последующем Гасте-10 для убивания. В пати с пристом кастуется 10й сразу или ЛоВ, тоже 10й. На ГВ в дефе одна половина визов все 2 часа нон-стоп жамкает Гаст, остальная половина колдунов жамкает клавишу ЛоВа. В межгейте могут обратить в сосульку. По настроению — побежать дальше или ёбнуть Юпом придавая +100% дамага к и так некислому урону.

Саг (Мудрец) — странное существо, способное колдовать на ходу, зачаровывать оружие и устраивать всякие гадости на ВоЕ/МВП типа обнуления вражеской AoE-магии на определённой территории и снятия всех бафов с противника.

Син (Ассасин) — идейный продолжатель вора: всё также уворотлив, а теперь ещё может ходить невидимым. Может надевать новый тип оружия — катар. С ним теряет двойную атаку, уменьшая скорость атаки, но увеличивая шанс критануть в 2 раза. Скорость атаки восстанавливается скиллом. За счёт этого и невидимости крит-син долгое время являлся основным импорубом.

Рог (Разбойник) — другая ипостась вора. Любит раздевать-убивать, ебать водоплавающих птиц. На ГВ так и используется, как раздеватель. Может, почти как Син, передвигаться в невидимости, запозать в импрум и потихому пилить Имп. На ПвЕ имеет интересную связку скиллов, позволяющую без дополнительного нажатия кнопок стилить лут у атакуемого монстра.

Прист (Священник) — апгрейд ако в деле лечения и обкаста. Получает кучу дополнительных скиллов для ускорении кача, улучшения выживаемости и комфортности сопартийцев. Так же есть несколько билдов боевых пристов: ТУ-прист ходит по карте с нечистью, осеняя этим самым скиллом родимых: если моб не

падает с первого удара, падает со второго; требует расход. МЕ-прист похож на визу, только вместо Гаста кастует Магнус Экзорцизмус, дамажащий не только нежить, но и демонов. Требует расход, прямые руки, хороший эквип. Баттл-прист создаётся, когда совсем уж скучно — вкачивается максимум аги и скиллы на урон, в руки берётся дубинка/энциклопедия «[Волшебные животные и где их искать](#)» и мобы хуялятся непосредственно в рыло. Пряморукие присты поддержки любимы и высоко ценятся.

Монк (Монах) — баттл-прист без извращений. Вместо скиллов поддержки получает нормальные дамажные. Может быть комбером и спиритом. Комбер, как понятно из названия, хуярит комбами, спирит — пуляется шариками с заранее намеритированной энергией. Оба могут кастануть мегаскилл Azura Strike, способный снести большинство чаров на ГВ за один удар. И если спирит Азуру кастует, то комбер делает с комбы, за счёт чего предугадать и свалить/переодеться времени не остаётся. Присту в помощь даются книжки, а монк получает кастеты. Также благодаря СБ (ну и какому-никакому эквипу) способен длительно и спокойно танковать МВП, на ГВ уже так разгуляться не получается.

Хант (Охотник) — *однокнопочное*. То, что советуют всем новичкам. Наследует все плюсы арча и добавляет свои. За счёт специализированных стрел и скиллов/аги имеет отличный ДПС. Может быть совершенно неуворотливым, но практически бесконечно жамкать «Двойной выстрел»; может быть уворотливым и быстро стрелять, но значительно реже наносит двойной урон; может быть быстрым/уворотливым, изредка пускать двойные выстрелы, зато хуярить набигающих мобов в 2х случаях из 3х штатной вороной автоматически. На ГВ стреляет редко: его задача затрапить пространство и [гонять свою ворону](#) в поисках невидимок.

Бард/Данса — ещё один сложный для соло-кача класс, ибо профы чисто ВоЕ-шные, скиллы для кача только арчевские. Качаются гильдой на попе/вторым окном, ну или как минимум на иче. Подавляющее большинство скиллов площадные, улучшают жизнь своих/ухудшают чужим, некоторые скиллы дуэт-онли. Бард-отморозок может плоско шутить, а Данса — неистово [скривить](#), вгоняя противников в ступор.

БС (Кузнец, Кузя) — кующий стопроцентно качается **не сам**, боевой имеет прикольные боевые скиллы-усилки и может составить неплохую компанию баттл-присту за счёт увеличения скорости атаки дубиной в 2 раза.

Хим (Алхимик) — варящий качается на попе [гомункулом](#) и другими сидячими методами. Боевой тоже может качаться гомом ибо стоимость кача ненамного меньше БСа, а вот по скиллам — значительно хуже. Оба за ГВ отдадут, благо что из казны, кругленькую сумму на расход: примерно 2-3 часа фарма всей гильдой. Во время Войны за Империум *некисло отжигает* швыряясь АДами. Носит с собой зажигалку для экстренного разведения костра и пару бутылок с растительной агрессивной [НЁХ](#). При наличии топовых хлящих зелий способен косплеить приста, швыряясь ими — зельями, не приста — во всех покалеченных.

Найт (Рыцарь) — продвинутый мечник. Агильный найт лупит всех быстро, особенно под берсом. СВД, судя из названия, состоит из силы, живучести и точности. Сложен в каче, входит в первую волну прорыва на ГВ. Может ездить на боевой птице, Пеко-Пеко, достигая максимальной скорости передвижения по игре и увеличивая собственное хп.

Круз (Крестоносец) — полунайт/полуприст. Молится, постится, въёбывает всем во имя Господа. Может кастануть ГК, сносящий нежить и демонов: меньший размер поля дамага и меньшее время каста по сравнению с МЕ-пристом. Может швырнуться щитом как нефиг делать. Может взять под защиту хлипких визей, забирая их дамаг себе, а также давая несбиваемый каст. Ездит на Королевской Пеке.

Адвансы — получаемые после прокачки 2 профы до 99 уровня, перерождения — превращения снова в новиса, и повторной прокачки первой профы (отличаются от 2 профы дополнительными весьма полезными скиллами, позволяющими им господствовать на ГВ).

Стоит упомянуть, что всем перерождённым персонажам требуется больше экспы для лэвэлапа. Также имеют дополнительные очки статусов, и, соответственно, повышенные производные параметры: хп, сп, матк и т. д.

Хай Виз, ХВ — получает как скиллы, усиливающие собственную магию, так и скилл-противодействие Саговскому ЛПН.

Проф — таки входит в полную силу. Если прист — это бесконечное хп, то Проф — сп. Конвертирует собственное здоровье в ману и обменивается с партияцами. А получая дополнительные скиллы-вредилки типа Паутины, Стены Тумана, Сжигания Магии становится невероятно полезным как в ПВЕ/МВП, так и на ГВ, особенно в межгейте. Имея связку прист+проф+дд можно не только качаться без ожидания восстановления ДДшной маны, но и посещать более опасные и, естественно, более эксповые места.

Син-Кросс, Син-Х — по классическому поведению Ассасин Красса на ВоЕ можно почитать ниже. Другие же билды типа критового, ДД, СБР куда менее популярны и полезны.

Сталк — ещё один расцветающий на авансе класс. Становится полезным Роговский — как на ГВ, так и на ПВЕ — Плагиат, позволяющий запоминать любой скилл, которым продамажили по Рогу. Только если на Роге это умение каждый раз заменялось новым, то на сталке появилась возможность закрепить его благодаря Слепку Памяти. Улучшился стелс, теперь [сталк в стелсе хоть и виден](#), но вывести его оттуда практически невозможно. За счёт этого появилась новая тактика: пробраться в импрум и призвать гильду в тыл дефа. Также раньше Рог мог за раз снять только что-то одно: шапку, куртку, щит, ботинки. Да-да, сталк теперь может [полностью раздеть вас нажатием одной кнопки](#).

Хай Прист, ХП — получил, по сути, только два скилла: увеличения количества и скорости регенерации сп и весьма полезный, увеличивающий деф и мдеф в 2 раза. Освободившиеся 5-10 скиллоинтов можно пустить на что-нибудь полезное: дополнительное увеличение дефа на 40%, СВ, режущая большинство ближних атак. ТУ-ХП практически нет, зато МЕ-ХП бегать значительно веселее.

Чамп — по влиянию дополнительных возможностей похож на приста: ускоряет медитацию, добавляет комбо и микрорварпы. Может подорвать всё намедитированное для увеличения шанса крита на 20%.

Снайп — добавляются в основном скиллы на увеличение собственных характеристик + ускорение передвижения себя и сопартийцев.

Гипсы/Клоун(Меник) — получают как обуительный саппорт-скилл «Марионетка», позволяющий передавать половину статов этой самой марионетке, так и, наконец, боевой — Вулкан Стрел.

МС — кующий учится затачивать оружие с вероятностью на 10% выше НПЦ, боевой получает **ещё** боевых усилков и теперь кучу времени тратит на их поддержание; также получаю возможность вертеть телегу на **жюэ**: разгоняя и тараня. Таран стоит зени.

Крео, Био — варящий, за счёт увеличения статов, увеличивает шанс варки. Боевой, по аналогии с Рогом, получает возможность наложить хим. защиту (от АДов вражеского хима) на весь эквип сразу, а не как алхим — на отдельные элементы. Также прокачиваются и АДы; растит **травку**.

Лорд Найт, ЛК — продвинутый Найт. Агильный ЛК лупит всех ещё быстрее, особенно под уже двумя берсами: зельем и скиллом. Усиливающие навыки также получили расширение, как и ветка копыя.

Пал, Палка — получает расширение защитными скиллами, копейными, щитометательными и божественными, а именно опиздюливание распятием. Хотя на ГВ ценится всё ещё за нитку Сакры и танкование при прорыве.

Расширенные.

По сути те же первые и вторые, только без возможности стать авансом.

Ганс (стрелок) — лучник с огнестрелом: пистолеты, винтовки, машинганы. И кучей скиллов к ним, ибо второй профы у него нет.

Нинзя — могут быть двух видов: маг и метатель разных сюрикенов/кунаев. Маг похож на мага, а метатель на арча. Опять же, не имея второй профы имеют доп. скиллы, в частности для избегания урона.

Теквон (тыква) — монах. Только вместо рук бьёт ногами.

Линк (Медиум) — с боевой стороны похож на лучника, вместо стрел кидающегося магией. Со стороны саппорта напоминает приста, только без хила. А также скиллы сверхспециализированны — один скилл может быть накастован только на одну профу. ГВ-билд качается гильдой.

Глад (СтарГладиатор, всё ещё тыква) — несмотря на наличие синов и нинзь, самая загадочная профа. Использует **фен-шуй** для определения лучшей локации для кача. Всё также въёбывает ногой-с-разворота.

Суперновичок (супернуб) — может вкачать любой скилл первой профы, за исключение гансов, тыкв и нинзь.

Третьи.

Стали доступны вместе с изменённой механикой Реньювала. Но это уже другая история.

Развлечения

Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



Война за Импе́риум

Писькомерство в масштабах «стенка на стенку». Состоит из замков — PvP-локаций коридорно-комнатного типа — и гильдий, по этим локация шарящихся. Целью одной гильдии, в конечном итоге, является защита камня-Империи от разрушения, а второй, нет-нет — просто ябнуть камень недостаточно, нужно нанести именно последний удар по нему. При равенстве сил гильдий/альянсов имеются разнообразнейшие тактики от уже упомянутого проникновения в тыл к защищающимся и призыва гильдии с целью обхода выстроенного сложнопроходимого дефа до **отдачи замка с целью получения двух других** активного использования шпионов в стане противника IRL. В противном же случае можно устроить банальный **зерг** или даже просто раш с потообжирательством.

Помимо опухания ЧСВ, гильда-владелец замка получает замковые сундуки, раз в сутки наполняющиеся различной жарности лутом плюс

[woe 2006 12 13 mighty {divx}](#)
[WoE 1.0](#)
[мувик нуб гв 12 10 2012](#)
[Нуб-ГВ](#)
[raggame woe monk](#)
[WoE 2.0, One Punch Monk](#)

[Hunter Ragnarok Sv.Angeling](#)
[@PvP by NongPuriku](#)

возможность с пользой провести время в замковом данже.

Арена

Писькомерство масштаба «1 на 1 или как придётся». Специальная PvP-локация средних размеров на которой можно подуэлиться, поучаствовать в масс-замесе «все против всех», но чаще всего, конечно же, огрести люлей (или посидеть-потреться о том, о сём).

В формате дуэли представляет широчайшие тактические возможности для сражений; и ещё более широкие — для задрачивания в фарме на ботинки +9 и карточки к ним.

МВП

Ещё одна забава в Рагнарке на высоких уровнях — охота на особо опасных мобов, MVP. Основные характеристики: толстые, имеют свиту, повышена скорость передвижения и атаки, задержка респава 60+ минут. С некоторыми МВП можно расправиться и в одиночку, для более сильных нужен ещё один чар, желательно прист. Остальных вынести с первого раза получается далеко не у каждой команды.

Есть мелкие (и кawaiiные) недо-МВП, с которыми не особо напрягаясь может расправиться любой высокоуровневый персонаж.

Баттлграунд

Нечто среднее между ГВ и Ареной: групповые сражения «5 на 5» или «10 на 10» с целью ~~победить~~ ~~опponenta~~ остаться в живых или выпилить чужой кристалл. Благодаря весьма приятному эквипу в качестве награды очень быстро превратился в круглосуточные договорные бои по очереди.

Спец-инстансы

Бесконечная Башня

Не такая уж и бесконечная. Представляет собой цепочку из 99 маленьких локаций в форме спиралевидной лестницы густо населённых мобами, а на каждом пятом этаже ждёт 1-2 MVP или пачка мини-боссов. Вход только патькой и не чаще раза в неделю.

Замковый данж

Данж, принадлежащий гильдиям владеющих замком; на каждые пять замков своё подземелье. От остальных отличается более высокой концентрацией сильных (экспа) и полезных (лут, шмот, карты) мобов. Единственная локация с мобами и разрешённым PvP одновременно.

Альдебаранские гонки

[Гонки в городе Альдебаран](#). Состоят из беготни наперегонки с другими игроками по локациям с мобами.

Рагнарёк как общеобразовательное учреждение

Как и в любой другой MMORPG в РО школата есть. И была. И будет. И, также как и в любой другой MMORPG, она заметна в первую очередь присутствием отсутствия признаков наличия интеллекта.

- Самые кошерные «школьные» профессии — Ассасин Кросс, Снайпер и Чемпион. Но это не значит, что все, играющие этими классами — школата. Школоту отличает именно НЕУМЕНИЕ играть этими классами и уверенность, что их класс непобедим и универсален.
- Обожают придумывать себе длинные и пафосные ники на японский и американский манер. Например «SuperMVPchamp», «Yuokai no karasaki faetsuna» и т. д.
- Страсть к неадекватному использованию смайликов-эмоций. В то время, как у задротов постарше забиндены на быстрые клавиши важные команды, у школоты забиндены смайлы, которыми они любят поспамить в людных местах.
- Незнание (или непонимание) механики игры. Отсюда бешеная и неадекватная дрочка на карты и рары, которыми они не умеют пользоваться.
- На серверах, где это возможно, красят своего чара в блевотный цвет и наивно считают, что они выглядят круто или няшно.
- Безудержное попрошайничество баффов. Доводят пристов до безумия.

Оффо-приватосрач

Срач между представителями официального и частных серверов РО известен многим. В первую очередь он выражен [абсолютным нежеланием слушать кого-то, кроме себя](#) и нелепыми аргументами, на грани «вы сосете».

[Raggame.ru, sin tank](#)
Способ классический.
[Ragnarok : Fastest Ever MVP](#)
[Great Demon Baphomet](#)
Способ скоростной.
[Sniper vs MVP Garm \[iRO\]](#)
Способ классический, ортодоксальный.
[MVP Valkyrie Randgris](#)
На Реневале.

<https://www.youtube.com/watch?v=bT4hgEVdtTA>

Типичные аргументы оффовцев:

| Аргумент | На самом деле |
|---|---|
| Механика ператок на 99,9999% отличается от оффа!!!! | Аргумент устарелый. Дело в том, что с 2009 года разработчики эмулятора ожесточенно подводят всю механику под официальную. В настоящий момент разница существует только касательно новых эпизодов, и то она несущественна. |
| На оффе игроки гораздо рукастее, чем на ператках!!! | Клёвый аргумент. Весь прикол заключается в том, относительно какого сервера ещё говорить. Если, допустим, сравнивать лоурейт и офф, то количество пряморуких задротов будет примерно равно. А если сравнивать хайрейт и офф- то тут, естественно, всё наоборот. Оффовцы почему-то любят сравнивать свой скилл со скиллом хайрейтовцев. Однако, скилл членов многих гильдий с пираток ничуть не хуже, а то и лучше оффовского, да и предложить пару тактик могут, с которыми оффовцы не знакомы. |
| На пиратках играет одна школода !!! | Определённая доля правды есть. Не все юные дарования способны вынести задротский кач по 20 часов в день, посему выбирают сервера попроще, с рейтами x9000 . И поэтому на частных лоурейтах не более, чем на офе. |

Основные аргументы приватников:

| Аргумент | На самом деле |
|---|--|
| На оффе ужасный кафрошоп!!! | Основной аргумент приватников. Интернет-магазин на руоффе мало чем отличается от таких магазинов на других официальных серверах РО и других MMORPG вообще. Те же плюшки — зелья, баффы, свитки, оружие — можно увидеть в любом другом «Item Mall» в других онлайн играх. Ничего сверхчистерного в магазине Кафры нет. Даже большинство шапок, коими напичкан этот самый магазин, мало чем полезны и используются как кавай. Не хочешь — не плати. Играть без денег, вопреки расхожему мнению, на раггейме можно. |
| На оффе боты!!! А ещё там дюпы и взломы!!!! | Причина наполнения официального сервера ботами, которых сейчас там уже значительно меньше — различие платформ, на которых находятся сервера. На платформе, на которой работает оригинальный Рагнарок, действительно легко запустить бота. Сейчас ситуация исправилась — ввели серьёзную защиту и нубам запустить бота стало сложнее. Также популяцию ботов сильно порядал серьёзный банхаммер, ну а приток свежих ограничила плата 90 рублей при создании персонажа. С дюпами ситуация примерно такая же. Большинство дюперов побанили, многие дыры закрыли, а дюпаные шмотки НАУЧИЛИСЬ определять. Однако слишком поздно — на сервере сейчас жуткая инфляция. Со взломами ситуация другая. Администрация вроде бы поняла, как сливают базу (якобы через Mail.ru , хотя на самом деле дампы базы данных был просран самими Gravity, я гарантирую это), но что будет дальше — непонятно и покрыто мраком. |
| На оффе отсталый эпизод! На моём ИтачиРО уже давно есть третьи профы! | Фраза, заставляющая улыбаться даже многих приватников. Дело всё в том, что в Афине — эмуляторе, на котором работают пиратки — НЕ РЕАЛИЗОВАН даже 12 эпизод, а конкретно затруднения вызывает система инстанс-данджей: Бесконечная Башня, Баттлграунды, etc. А раз не реализован даже 12 эпизод, то получается, что на тех серверах, где есть этот эпизод, стоит корявая транк-версия с кучей ошибок, и гордиться, естественно, нечем. Про «третьи профы» — они даже на корейском тестовом сервере не реализованы до конца: они постоянно исправляются и обновляются. |

Мемы, связанные с игрой

- Божественные Корейские Специалисты — люди, по идее поддерживающие стабильность работы всех серверов РО в мире. Сами они эту идею не знают и никто им о ней не говорит.
- «Бегающий имп» — результат ошибки Божественных Корейских Специалистов[©] весной 2007. [Внезапно](#) камень, символизирующий сердце замка, сорвался с места и помчался в лапы врагам, что вызвало хаос во время Войны Гильдий.
- ГМ — Игровой Мастер на офе, следящий за соблюдением правил игры. Редкое, мифическое существо. Часто проявляет себя применением [банхаммера](#). Бытует мнение, что ГеймМастера проекта унылы [чуть более чем полностью](#). Игровые цапки спокойно и свободно продаются-покупаются игроками мимо кармана администрации. А им хоть бы хуй.
- Лаггейм (реже баггейм) — неофициальное название официального сервера; честнозаслуженное.
- Аква ака Аквариус — один из, если не самый, знаменитых [читеров](#) руоффа.

[Run, Imperium, run!](#)

Прославился шантажом администрации, акциями по срыву гильдийных войн, платной прокачкой чаров используя баги игры, «рисованием» рарных вещей и другими шалостями.

- Кировский Взломщик — осенью 2008 года на руоффе началась длинная серия взломов аккаунтов игроков. Жертвами потрошителя стали чуть менее, чем все топ-игроки, и все без исключения топ-гильдии, в общем, более 9000 задротов. Айпи взломщика в каждом случае неизбежно указывало на славный город Киров, более того, у того же провайдера открылся онлайн магазин, какбе предлагающий задротам выкупить свои пиксели обратно за резаную бумагу с президентами. Всё это породило немало драмы и обещания игроков найти и устроить кулацкеру неиллюзорный анальный холокост. Так до сих пор и ищут. Администрация оффа при этом делает вид, что ничего не происходит, и ничего не делает, хотя всё указывает на то, что Кировский Взломщик имел (и имеет) неограниченный доступ к базе данных. Некоторые считают Кировского Взломщика мифической фигурой, за которой скрывалась (и скрывается) целая группа или даже две. И как минимум три одиночки. И все они известны администрации руофа поименно, включая адреса и номера паспортов. [Ходит слух](#), что кому-то из одиночек недавно сломали руки.

Файл:4128.gif

- ГТБ_к (*Golden Thief Bug Card*) — карта, которая показывает что вы дошли до того уровня, что РО можно забросить. Даёт иммунитет ко всей магии, включая дружественную. Является вожделением всех олдРОшников. Если вы всё-таки случайно выбили карту, то вас ждёт один из следующих вариантов (а такое, на официальном сервере РО, было возможно до 9 эпизода, так как сейчас вместо карты падает яблоко):

1. Вы будете хранить её у себя, никому не показывая и ничего с ней не делая.
2. Вы на радостях кому-нибудь о ней расскажете, он в свою очередь тоже кому-нибудь расскажет, и вы на радостях будете забанены (был случай, на моей памяти как минимум один, когда у игрока честно выбившего ГТБ, карту абсолютно честно забрала администрация сервера). Хотя с какой такой радости ведь карту вы выбили честно? Ещё вас могут обвинить в том, что вы карту не выбивали, а.... ну... например, нарисовали её из воздуха, хотя в те времена об этом нельзя было даже мечтать.
3. Вы сдадите её админам, и если повезет, то вам дадут вкусный кактус, в противном случае вас могут просто забанить.

Сейчас эта карта нахуй никому не нужна, есть карты и поэпичнее. Тем более, что на многих серверах эта карта пофикшена.

- **ЕДП ЖРИ @ СОНИКИ ПУСКАЙ** — полноценный Гайд (вначале мог дополняться @ УБИВАЙ ВЕСЕЛИСЬ, позднее — @ НИКОГО НЕ УБИВАЙ) по поведению [Ассассин Кросса](#) на Войне Гильдий, заключающийся в [обмазывании](#) оружия [йадам](#) и кастовании на всех мимоходящих врагов одного единственного скилла. Впоследствии мем оброс «рекомендациями» и по другим профам, например: [БЛЕССЫ КИДАЙ @ ХИЛЫ РАЗДАВАЙ](#). Увы, полный список был утерян в недрах рунета.
- Также руофф отличается постоянными падениями, полным пофигизмом GMов и прочими фичами. Например, ГМы завели себе привычку извиняться за лаги удвоенными рейтами. [b 391746](#)
- **Корейский рандом** — простонародное названия местного алгоритма Генерации Случайных Чисел, также известен, как Корейский Бог Рандома, Генератор Корейских Чисел и др. Известен тем, что позволяет происходить событиям с меньшей вероятностью, чем надо.
- Weekend в реальном мире — в пятницу 22.08.08 руофф в очередной раз отвалился. Админы, вместо того, чтобы его чинить, объявили конкурс «Weekend в реальном мире», по условиям которого следовало прислать фотографии, подтверждающие весёлое времяпровождения вне игры. С тех пор этот мем означает упавший в пятницу вечером сервер.
- **2 еврика за виртуальный квадратик с картинкой** — мем, родившийся на euRO. Один ушлый не то русак, не то укр умудрился выбить карту MVP *Tao Gunka*. Не долго думая он выставил её на торг в интернете и продал за 2 тысячи европейских бумажек. С тех пор его в игре никто не видел; ни имени нового владельца, ни старого неизвестно.
- **Московия.**

В 2007 году божественные корейские специалисты добавили с очередным дополнением в игру новый город Московию. По названию понятно, что стилизация города выполнена под старорусский город. Но не в самом городе дело... А дело в том, что к городу ещё и прилагаются подземелья, для прохода в которые ещё надо пройти квест и научиться играть на гуслях. Эти данжи заставили людей, которые хоть чуть-чуть знакомы с русской мифологией, срать кирпичами. MVP сих подземелий зовут почему то Gorinich, что, в общем-то, недалеко от истины — как и любой другой MVP, [гопарь](#) гопарём. На самом



Чёрный рынок руофа.

Чёрный рынок руофа.



Редкое, мифическое существо.

Редкое, мифическое существо.



Победитель конкурса «Weekend в реальном мире».

деле, по виду «[гопыныча](#)» можно предположить — корейцы не знали, что «Р» в кириллице и латинице по-разному звучат. Можно заметить, что названия многих монстров и предметов различаются в этой игре. Например, Gorinich и он же Gorynych. Любопытный причину различий [найдет сам](#).

Что дальше?

Несмотря на активность евро-сервера, и запредельную — да-да, узкоглазые любят РО — в Азии, «Рагнароки просраны». РуОфф мёртв и даже разряда дефибриллятора-Реневала хватило ненадолго. Рево-механика, на [воистинувоскрещённом](#) фогеймовцами серваке летом 2018-го, хайпанула своего и мирно загнула. Будем надеяться, [в последний раз](#).



Взгляд изнутри.

Вторая часть игры, основанная на оригинальном РО, родилась мёртвой в 2007. Будучи полностью трёхмерной и обладая значительно переработанной [в сторону упрощения](#) игромеханикой, потеряла уникальность своего предка и представляла собой очередную безымянную корейскую ММО-поделку средней руки. В 2013 RO2 таки родился, и на первых порах офф-серверы [заполнили](#) собой значительную часть суши, однако уже спустя полгода последовал значительный отток игроков, частично вернувшихся в старый [ламповый](#) Рагнарёк. Ещё через год закрывается корейский сервер, а за ним и остальные азиатские; персонажи, впрочем, перекидываются на оставшиеся в живых. Можно было бы упомянуть [некоторых некромантов](#), но зачем?

Сохраняя лучше, приумножить, пытаются [в вошедшем в стадию ОБТ Tree of Savior](#). Пожалуй именно его, а не РО2, следует считать продолжением оригинала: всё та же смесь 2D/3D графики, только проапгрейженной; всё те же swords/маги/арчи/ако — няшные чибики, даже система статов/скиллов выглядит знакомо. Впрочем, не стоит воспринимать Древо как визуал-патч к Рагнарьку — изменений, даже на первый взгляд, много. Некоторые из которых выглядят весьма и весьма аппетитно. Приобщиться на данный момент без Стим-аккаунта не получится.

Ещё можно позависать в [Ragnarok Battle Offline](#) — Рагнарок: Битва за Пределами Ада в Оффлайне. Классический 2D-слешер, персонажи ещё более окаваены; а скиллы и монстры более чем узнаваемы.

Также можно читнуть [расовой корейской манги](#) приличного качества, по которой, собственно, РО и создавался.

Для самых неразборчивых фоннатов был выпущен [китайский порномультяк Ragnarok the Animation](#). Как и большинство поделок по играм, особенно ММО — уныл и пичален. Узкоглазые, впрочем, проводили по нему внутриигровой эвент.

Галерея Последней Битвы



Рынок



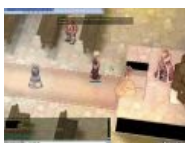
Внешний вид персонажа



Проклятие [троллей](#).



Кузнетянка бьёт телегой-с-разворота кучу песка. Ничего необычного, листайте дальше.



..а потом его зобанили; кь хуям.



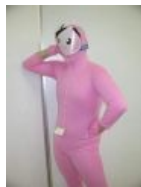
Zerg



Улыбаемся и машем.



Под центральным городом, Пронтерой.



Пацаны пришли к Ксоплей.
у ~~снежу~~ Морроку.

В Пайоне мягко,
в Пронтере —
жёстко. Что же
делать?

Биша учит нубав,
какой лут НПСам
не продавать.



Капитан XI
отряда? В моём
Рагнарке?!



ХП пытается
раскрыть тему.

Лорд Орков. Он
[Няшка](#), не правда
ли?



[Бордами](#) не
обойдён

См. также

- [Lineage II](#)
- [Ultima Online](#)
- [Kantai Collection](#)
- [WoW](#)
- [Котнарök](#)

Ссылки

- [Российский официальный сервер](#), ныне мёртв // [4game'овский](#) — ещё жив
- [MOTR](#), [euRO](#), [iRO](#), [kRO](#) и другие нехорошие слова
- [«Ням-Ням РО»: русскоязычный онлайн-журнал по РО](#)



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



Фэнтези

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

[ae:Ragnarok Online](#) [w:Ragnarok Online](#) [en.w:Ragnarok Online](#) [tv: Ragnarokonline](#)