



В Ф Е

Ф А Ф

ВАЖНОЕ

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

ИГРОВОЙ ФАФ

ФАФ ПО НАЕМНИКАМ

ТЕХНИЧЕСКИЙ ФАФ

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТАЛИСМАН



# ВАЖНОЕ

ЭТА СПРАВОЧНАЯ БАЗА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ ИГРОКОВ В МОД ДЛЯ DIABLO 2, НАЗЫВАЮЩИЙСЯ BATTLE FOR ELEMENTS.

АВТОР МОДА ИЗВЕСТЕН ПОД ИМЕНЕМ TRUE MAGE, ВСЕ ПРАВА НА МОД ПРИНАДЛЕЖАТ ЕМУ.

ССЫЛКИ:

[ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ МОДА](#)

[ФОРУМ МОДА НА ФРЭЗЕНКИПЕ](#)

[\(ПОЧТИ\) ОФИЦИАЛЬНЫЙ РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ФОРУМ](#)

В FAQ-Е ПРЕДСТАВЛЕНЫ РАЗЛИЧНЫЕ СПРАВОЧНЫЕ ДАННЫЕ ПО НЕКОТОРЫМ АСПЕКТАМ МОДА. ЕСЛИ ОТВЕТ НА ВОПРОС ЗДЕСЬ НЕ ПРЕДСТАВЛЕН, МОЖНО ПОПЫТАТЬСЯ ЕГО НАЙТИ НА ЛЮБОМ ИЗ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ФОРУМОВ.

ПОСЛЕДНЮЮ ВЕРСИЮ FAQ-А МОЖНО НАЙТИ НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ

“БОЛЬШИНСТВО СВОЙСТВ ПРЕДМЕТОВ ПРИВЕДЕНО К ВИДУ “СВОЙСТВО \*X” Т.Е. ВМЕСТО “10% ENHANCED DAMAGE” УКАЗАНО “DAMAGE \*10%”.

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ЧАСТЬ СВОЙСТВ “ALL ATTRIBUTES”, “ALL RESIST”, “ABSORB ALL” ПЕРЕВЕДЕНЫ К ВИДУ ОТДЕЛЬНЫХ ПАРАМЕТРОВ, БУДТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ... :)”

ДЛЯ ТЕХ ПРЕДМЕТОВ, ГДЕ ЕСТЬ УВЕЛИЧЕННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ, ЕГО МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ НАВЕДЯ КУРСОР НА НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА, НА НАЛИЧИЕ ЭТОЙ ВОЗМОЖНОСТИ НАМЕКАЕТ КРАСНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЯЧЕЙКИ.

БЛАГОДАРНОСТИ:

TRUE MAGE - ЗА ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ МОД.

SUBANOLIC, SHEX - ЗА НОВЫЕ КАРТЫ.

BOOJUM, NECROFAN - ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ МОДА.

AL-HAZRAD - ЗА НОВЫЕ КАРТИНКИ ПРЕДМЕТОВ

TRUE MAGE, REGIS\_VAMPIRE, IGRAN, \_ALF\_, LORDVAMPIR - ЗА ПОМОЩЬ В СОЗДАНИИ ЭТОГО FAQ-А.

АРХОНТ - АВТОР FAQ

LORDVAMPIR - ДОРАБОТКА FAQ

AL-HAZRAD - ДИЗАЙН, ДОРАБОТКА FAQ



# С ЧЕГО НАЧАТЬ?

КАК БЫ БАНАЛЬНО ЭТО НЕ ЗВУЧАЛО, СНАЧАЛА ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ДОКУМЕНТАЦИЮ К МОДУ, Т.К. ПО СРАВНЕНИЮ С ОРИГИНАЛЬНЫМ ДИАБЛО 2 ОЧЕНЬ МНОГО ИЗМЕНЕНИЙ, ДОКУМЕНТАЦИЯ ПРОЯСНИТ НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СЛЕДУЮЩЕЕ: МОД ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НАМНОГО СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА, НЕ ИСПОЛЬЗУЯ ВСЕХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЕГО ПРОЙТИ КРАЙНЕ СЛОЖНО.

НАИБОЛЕЕ СЛОЖНА ИГРА МИЛИ-КЛАССОВ, НАЧИНАТЬ ЛУЧШЕ С ТРАПАССЫ, АМКИ, САММОН-НЕКРА.

ПРИ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ИГРЕ ОЧЕНЬ ОПАСНЫ ЧЕМПИОНЫ, БОЛЬШИЕ СКОПЛЕНИЯ ЛУЧНИКОВ, ОБРАТКИ ПРАКТИЧЕСКИ ОТ ЛЮБЫХ МОНСТРОВ. ДРОП С БОССОВ/УНИКОВ СУЩЕСТВЕННО УМЕНЬШЕН И, НАПРИМЕР, МЕФ-РАНЫ НЕ ИМЕЮТ НИКАКОГО ЗНАЧЕНИЯ.

ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО МОМЕНТОВ, О КОТОРЫХ НУЖНО ПОМНИТЬ С САМОГО НАЧАЛА:  
РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ РАБОТЫ МНОГИХ СКИЛЛОВ ЗАВИСИТ ОТ ПАРАМЕТРА "ENDURANCE", ПОСМОТРЕТЬ ЕГО ЗНАЧЕНИЕ МОЖНО НА ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЕ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖА. ТАК КАК ЭТОТ ПАРАМЕТР ВЛИЯЕТ НА КОЛИЧЕСТВО ПРИЗВАННЫХ СУЩЕСТВ, РАДИУС АУР И ДРУГИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, КАЖДАЯ СМЕРТЬ ОСЛАБЛЯЕТ ПЕРСОНАЖА, КОНЕЧНО, ЭТО МОЖНО СКОМПЕНСИРОВАТЬ РАЗУМНЫМ ПОДБОРОМ ВЕШЕЙ, НО **УМИРАТЬ КРАЙНЕ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ**. ОТСЮДА ЖЕ СЛЕДУЕТ ВЫВОД: ЕСЛИ НЕ ПОВЕЗЛО И ВСЕ-ТАКИ УБИЛИ, НИКОГДА НЕ БЕГИТЕ ЗА ТРУПОМ, Т.К. ГЕРОЙ В ЭТО ВРЕМЯ КРАЙНЕ СЛАБ, А ПОДБОР ТРУПА ВЫНОСЛИВОСТИ НЕ ВЕРНЕТ.

СИЛЬНО ПОВЫСИТЬ ШАНСЫ НА ВЫЖИВАНИЕ МОЖЕТ НАЛИЧИЕ КУСКОВ НИЗКОУРОВНЕВЫХ СЕТОВ, НАПРИМЕР:  
ПЕРЧАТКИ И ПОЯС ИЗ СЕТА DEATH'S DISGUISE - CANNOT BE FROZEN, 60% ATTACK SPEED, ALL RESISTANCES +30, ПОЛУЧЕНИЕ ДВУХ ТАКИХ КОМПЛЕКТОВ (ДЛЯ СЕБЯ И НАЕМНИЦЫ) ЯВЛЯЕТСЯ ПЕРВООЧЕРЕДНОЙ ЗАДАЧЕЙ, ПРОШЕ ВСЕГО ЭТИ ВЕЩИ ПОЛУЧИТЬ В ГЭМБЛЕ.  
ШЛЕМ, БРЮНЯ, МЕЧ ИЗ ISENHART'S ARMORY - ПРОШЕ ВСЕГО НАЙТИ В ДРОПЕ."

ВЫСШИЕ РУНВОРДЫ ИЗ ПЕРВОГО АЕТТА ТРЕБУЮТ 19 УРОВЕНЬ, СОБРАТЬ ИХ ВОЗМОЖНОСТЬ ЕСТЬ ВСЕГДА, Т.К. ГРАФИНЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПРЕКРАСНЫМ ПОСТАВЩИКОМ РУН ПЕРВОГО АЕТТА.

НЕЗАСЛУЖЕННО ЗАБЫТЫ КЛАСС-СПЕЦИФИКИ ВАРВАРА GHUL И GANAR, А МЕЖДУ ПРОЧИМ НА НИХ FIRE И LIGHTNING АБСОРБЫ, ПО 2 ДУШИ В ШАПКУ И О ПРОБЛЕМАХ С СОУЛАМИ И ТЕМНЫМИ СОРКАМИ МОЖНО ЗАБЫТЬ, А ТРЕБУЮТ, МЕЖДУ ПРОЧИМ ОНИ ВСЕГО ЛИШЬ 16 УРОВЕНЬ, И ГОРАЗДО ЭФФЕКТИВНЕЕ ЧЕМ DARKGLOW.

ПОЛУЧИТЬ ЛЮБОЙ УНИК МОЖНО В КАЧЕСТВЕ НАГРАДЫ ЗА КВЕСТ У ЧАРСИ В ІАКТЕ, ЕДИНСТВЕННОЕ НАДО СЛЕДИТЬ, ЧТОБЫ УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА БЫЛ ДЛЯ ЭТОГО ДОСТАТОЧЕН.



## ЛУЧШИЕ НИЗКОУРОВНЕВЫЕ ВЕШИ:

### CAP

“ZINBU

COLD ABSORB \* [10,20], FREEZES TARGET \*1”

“GHUL

FIRE ABSORB \* [10,20], HIT BLINDS TARGET \*1”

“GANAR

LIGHTNING ABSORB \* [10,20], PREVENT MONSTER HEAL”

### ARMOR

“DARKGLOW

FIRE, COLD, LIGHTNING ABSORB \* 0.375 PER LVL”

“SPIRIT FORGE

FIRE, COLD, LIGHTNING ABSORB \* 0.75 PER LVL”

“THE SPIRIT SHROUD

CANNOT BE FROZEN, ALL SKILLS \*1, MAGIC DAMAGE REDUCED BY 20, MAGIC RESIST \* [5,10] %”

“SKIN OF THE VIPERMAGI

AURA: MEDITATION [1,3] LEVEL, ALL SKILLS \*1”

### BELT

“NIGHTSMOKE

ENDURANCE \* [10,15], MAGIC DAMAGE REDUCED BY [10,15], DAMAGE REDUCED BY [10,15]”

“STRING OF EARS

MAGIC DAMAGE REDUCED BY [20,30], DAMAGE REDUCED BY 10%, CANNOT BE FROZEN”

### BOOTS

“GOREFOOT

MAGIC DAMAGE REDUCED BY 10, RUN/WALK SPEED \*50%”

“WATERWALK

AURA: MEDITATION 2 LEVEL, MAGIC ABSORB \*15”

### SHIELD

“STEELCLASH

100% CAST LVL 63 BATTLE ORDERS ON LVL UP, MAGIC DAMAGE REDUCED BY 20”

“MOSER'S BLESSED CIRCLE

100% CAST LVL 63 CYCLONE ARMOR ON LVL UP, LIFE \*25%”



# ИГРӨВӨЙ ҒАҒ

Ғ: Я НЕ МӨГҮ ЧИТАТЬ ВСЮ ЭТУ ӨГРӨМНУЮ ТЕМУ ПРО ВҒЕ СИДЯ В ИНТЕРНЕТЕ. МӨЖЕТ У КӨГӨ-НИБУДЬ ЕСТЬ ӨӨӨ-ЛАЙН ВЕРСИЯ?

А: ДА, ЕСТЬ. ТЫ МӨЖЕШЬ ВЗЯТЬ ЕЕ НА IFOLDER, КӨНКРЕТНӨ ВӨТ ЗДЕСЬ. ССЫЛКА ПӨКА ДӨСТУПНА, КАК БУДЕТ НЕДӨСТУПНА - ПИШИТЕ, ПӨПРӨБУЕМ ПӨАПДЕЙТИТЬ.

Ғ: КАКӨВ МАКСИМАЛЬНЫЙ УРӨВЕНЬ СКИЛЛА?

А: 99. ЕСЛИ НАБРАТЬ БӨЛЬШЕ - ВСЁ РАВНӨ БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ И ПИСАТЬСЯ КАК 99

Ғ: КАКИЕ БРЕЙКИ ДЛЯ КАКИХ КЛАССӨВ?

А: ТАКИЕ ЖЕ, КАК В ЛӨДЕ

Ғ: А ЧТӨ ТАКӨЕ LUCK И ENDURANCE?

А: LUCK И ENDURANCE - ДВА НӨВЫХ ПАРАМЕТРА ПЕРСӨНАЖА. ӨНИ ӨКАЗЫВАЮТ ВЛИЯНИЕ НА ПРӨДӨЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ ПӨУШЕНӨВ, КӨЛИЧЕСТВЕННЫЕ И КАЧЕСТВЕННЫЕ ПАРАМЕТРЫ СКИЛЛӨВ И ВӨӨБШЕ МНӨГӨ НА ЧТӨ. РЕКӨМЕНДУЕТСЯ НЕ ПӨЗВӨЛЯТЬ ЭТИМ ПАРАМЕТРАМ ӨПУСКАТЬСЯ НИЖЕ 100, А ВӨӨБШЕ - ЧЕМ БӨЛЬШЕ ЧЕМ ЛУЧШЕ. ПӨСМӨТРЕТЬ ИХ МӨЖНӨ НА 4 СТРАНИЦЕ СТАТИСТИКИ, СТРАНИЦЫ ПЕРЕКЛЮЧАЮТСЯ СТРЕЛКАМИ ВНИЗУ СПРАВА НА ЭКРАНЕ СТАТИСТИКИ. ВАЖНӨ: ENDURANCE УМЕНЬШАЕТСЯ НА 1 С КАЖДӨЙ СМЕРТЬЮ ВАШЕГӨ ПЕРСӨНАЖА.

Ғ: ВЛИЯЕТ ЛИ ENDURANCE НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ РАБӨТЫ АУР (И СКИЛЛӨВ) С ПРЕДМЕТӨВ И ЧАРМӨВ?

А: ДА, ВЛИЯЕТ. ENDURANCE И LUCK ЯВЛЯЮТСЯ БАЗӨВЫМИ, А НЕ СИНЕРГЕТИЧЕСКИМИ ЖАРАКТЕРИСТИКАМИ ДЛЯ РАССЧЕТА ЭФФЕКТИВНОСТИ СКИЛЛӨВ.

Ғ: ДЕЙСТВУЮТ ЛИ СИНЕРГЕТИКИ НА ЧАРМӨВЫЕ АУРЫ?

А: ДА. КАК И НА ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ ЧАРМӨВЫЕ СКИЛЛЫ. ПАССИВНЫЕ БӨНУСЫ (КАК У САММӨНӨВ ДРУИДА ИЛИ СКЕЛЕТӨН/ГӨЛЕМ МАСТЕРИ У НЕКРА) ДЕЙСТВУЮТ ТАКЖЕ И С САМИХ ЧАРМӨВ И С ДРУГИХ ВЕШЕЙ.

Ғ: ДЛЯ ЧЕГӨ НУЖНА КРӨВЬ?

А: ДЛЯ ПРИДАНИЯ ДӨПӨЛНИТЕЛЬНЫХ СВӨЙСТВ БРӨНЕ И ӨРУЖИЮ, А ТАКЖЕ ДЛЯ ВАРКИ ЧАРМӨВ. ПӨДРӨБНЕЕ СМӨТРИ CUBE RECIPES В ДИРКЕ KNOWLEDGE BASE

Ғ: КАК СВАРИТЬ СПЕЦ ЧАРМЫ?

А: СМӨТРИ CUBE RECIPES[В KNOWLEDGE BASE]

Ғ: ЧТӨ ТАКӨЕ УЩ?

А: УЩ = USS (UNIVERSUM СӨNTRӨL CENTRUM) ЭТӨ ТАКӨЙ JEWEL, КӨТӨРЫЙ ВСТАВЛЯЕТСЯ ТӨЛЬКӨ В АМУЛЕТ. ВАРИТЬ ЕГӨ МӨЖНӨ ТӨЛЬКӨ В КУБЕ, ТӨЛЬКӨ НА ЖЕЛЛЕ, ТӨЛЬКӨ ӨДИН РАЗ НА ПЕРСА. РЕЦЕПТ ДАЕТ КЕЙН В ПЯТӨМ АКТЕ ЛЮБӨЙ СЛӨЖНОСТИ. НУЖНӨ В ДИАЛӨГЕ С НИМ НАЖАТЬ КНӨПКУ INFO.

Ғ: КАК СВАРИТЬ УЩ?

А: УЩ ВАРИТСЯ ТӨЛЬКӨ НА СЛӨЖНОСТИ ЖЕЛЛ, ПӨ РЕЦЕПТУ, КӨТӨРЫЙ ДАЕТ КЕЙН В ПЯТӨМ АКТЕ (РЕЦЕПТ ДАЕТСЯ НА ЛЮБӨЙ СЛӨЖНОСТИ).

Ғ: КАК ПӨПАСТЬ НА ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН?

А: НУЖНӨ СВАРИТЬ В КУБЕ КНИГУ ПӨРТАЛА. РЕЦЕПТ КНИГИ ПӨРТАЛА ДАЕТСЯ



В КАЖДОМ АКТЕ, НАЧИНАЯ С 2 АКТА. ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬ НУЖНЫЙ ПОРТАЛ, НАДО НАХОДИТЬСЯ: ДЛЯ ПЛАНА ЗЕМЛИ - В 1 АКТЕ, ДЛЯ ПЛАНА ВОЗДУХА - В 2 АКТЕ, ДЛЯ ПЛАНА ВОДЫ - В 3 АКТЕ, ДЛЯ ПЛАНА ОГНЯ - В 4 АКТЕ.

Q: КАК ОТКРЫТЬ ПОРТАЛ НА ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН? ПОЛУЧИЛ КНИГУ, НАПИСАНУ ЧТО ТАСКАЙ В ИНВЕНТАРЕ, И?

A: КНИГОЙ ПОРТАЛОВ НУЖНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТАК ЖЕ, КАК СВИТКОМ ПОРТАЛА ИЛИ ТОМОМ - ОНА ДОСТУПНА ТАКЖЕ В СКИЛЛАХ НА ПРАВОЙ КЛАВИШЕ МЫШИ.

Q: ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ КЛЮЧИ ЭЛЕМЕНТОВ?

A: ДЛЯ ВАРКИ УЩ, ПОДРОБНЕЕ МОЖНО УЗНАТЬ У КЕЙНА В 5 АКТЕ.

Q: ВЛИЯЕТ ЛИ НА МЕРКА ВЕЩЬ С ENDURANCE И LUCK?

A: ДА.

Q: КАКАЯ У МЕРКОВ БАЗОВАЯ ENDURANCE?

A: НАЧИНАЯ С ВЕРСИИ 1.40 МОДА БАЗОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ LUCK И ENDURANCE ДЛЯ МЕРКОВ РАВНЫ, СООТВЕТСТВЕННО, 80 И 160 НА НОРМАЛЕ, 100 И 200 НА НАЙТМАРЕ, 120 И 240 НА ЖЕЛЛЕ. ВПОСЛЕДСТВИИ ЭТИ ЗНАЧЕНИЯ МОГУТ ИЗМЕНИТЬСЯ. LUCK И ENDURANCE У МЕРКОВ НЕ ЗАВИСЯТ ОТ ТОГО, НА КАКОЙ СЛОЖНОСТИ ОНИ БЫЛИ НАНЯТЫ. ПРИ ПЕРЕХОДЕ С НОРМАЛА НА НАЙТМАР И, ДАЛЕЕ, С НАЙТМАРА НА ЖЕЛЛ, МЕРК АВТОМАТОМ ПОВЫСИТ ЭТИ ДВЕ СВОИ СТАТИСТИКИ.

Q: МОЖНО ЛИ ГДЕ-ТО ПОСМОТРЕТЬ СКРЫТЫЕ ПАРАМЕТРЫ МЕРКОВ?

A: ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ В СПЕЦИАЛЬНОМ КАЛЬКУЛЯТОРЕ ОТ LORDVAMPIR. КАЛЬКУЛЯТОР ДОСТУПЕН НА ОФИЦИАЛЬНОМ САЙТЕ МОДА.

Q: ПРИВЕТ. ХОТЕЛ СПРОСИТЬ. Я НАВЕСИЛ НА МЕРКА-ПАЛА СЕТ МИЛАБРЕГИ. БУДУТ ЛИ \*Х К СКИЛЛАМ ПАЛАДИНА ДЕЙСТВОВАТЬ НА МЕРКА? СПАСИБО.

A: КЛАССОВЫЕ БОНУСЫ К СКИЛЛАМ (Т.Е. БОНУСЫ, ДЛЯ КОТОРЫХ В СКОБКАХ ПРОПИСАН КЛАСС НА КОТОРЫЙ ОНИ ДЕЙСТВУЮТ) НЕ БУДУТ РАБОТАТЬ ДЛЯ МЕРКОВ, Т.К. МЕРКИ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ КЛАССАМИ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ МЕХАНИКИ ИГРЫ. ЕДИНСТВЕННОЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ - МЕРКИ 5 АКТА, ДЛЯ НИХ РАБОТАЮТ КЛАССОВЫЕ БОНУСЫ БАРБА И ОНИ МОГУТ НАДЕВАТЬ КЛАСС-СПЕЦИФИКИ ДЛЯ БАРБА.

Q: В 5 АКТЕ ПЕРСОНАЖИ НЕ ВЫКИДЫВАЮТ ОКНО ДИАЛОГОВ. ПРОСТО ВОЗНИКАЕТ ПАУЗА ПРИ ОБРАЩЕНИИ К НИМ, ДИАЛОГОВ НЕ ВИДНО ВОобще.

A: НУЖНО ПОСТАВИТЬ В ИГРОВЫХ ОПЦИЯХ В ПАРАМЕТРАХ ЗВУЧКИ NPC TEXT ONLY - И ВСЕ БУДЕТ РАБОТАТЬ

Q: КАК ОТКРЫВАТЬ КОНТЕЙНЕРЫ, ЧТОБЫ НА ПРЕДМЕТАХ НЕ БЫЛО -5 К LUCK?

A: ПРИ НАЖАТИИ ПРАВОЙ КЛАВИШИ МЫШИ НА КОНТЕЙНЕРЕ ВСПЛЫВАЕТ В ОКНЕ ИНФОРМАЦИЯ О НЕМ, В КОТОРОЙ УКАЗАН ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРЕДМЕТ, ПРИ ДОБАВЛЕНИИ КОТОРОГО ПРИ ОТКРЫТИИ В КУБ ПЕНАЛЬТИ К LUCK НА ПРЕДМЕТАХ НЕ ВОЗНИКАЕТ.

Q: МОЖНО ЛИ НАЙТИ КОНТЕЙНЕРЫ ИЛИ КЛЮЧИ БОЛЕЕ ВЫСОКОЙ СЛОЖНОСТИ НА ПРЕДЫДУЩЕЙ (Т.Е. НА НОРМАЛЕ НАЙТИ КЛЮЧИ ОТ MILITARY ИЛИ SCIENTIST КОНТЕЙНЕРОВ ИЛИ САМИ КОНТЕЙНЕРЫ)?

A: КОНТЕЙНЕРЫ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ ПАДАЮТ НАЧИНАЯ С СНАОС SANCTUARY, А КЛЮЧИ НА КАЖДОЙ СЛОЖНОСТИ ПАДАЮТ ТОЛЬКО "РОДНЫЕ", И СТРОГО В ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ.



Q: КАК ПРОХОДИТЬ ARSCANE SANCTUARY? ТАМ ПРИ ВЫХОДЕ ИЗ ПОРТАЛА СРАЗУ ТОЛПА, И МЕНЯ СРАЗУ УБИВАЮТ.

A: ЛИБО ПРОКАЧАТЬ ПОЛУЧШЕ ПЕРСОНАЖА (ВСТАВИТЬ ДУШИ В ШМОТ, СВАРИТЬ ЧАРМЫ С САММОНАМИ, КОТОРЫЕ ОТВЛЕКУТ ТОЛПУ НА СЕБЯ, ВЗЯТЬ ЗАРЯДЫ ТЕЛЕПОРТА И СРАЗУ ВЫПРЫГНУТЬ ИЗ ТОЛПЫ, ПРОКАЧАТЬ РЕЗИСТЫ, ДР, АБСОРБЫ...), ЛИБО НАПИТЬСЯ ПОУШЕНОВ РАЗЛИЧНЫХ РЕЗИСТОВ И ДЕФЕНСОВ, КОТОРЫЕ ПРЕДАЮТСЯ В ГОРОДЕ, ПЕРЕД ТЕМ КАК ТУДА ИДТИ. ЭТО МЕСТО СЛОЖНОЕ, НО ВПОЛНЕ ПРОХОДИМОЕ.

Q: ТАКОЙ ВОПРОСИК, Я ВИДЕЛ НА СКРИНАХ ЧАРМЫ (ВЫГЛЯДЯТ КАК ПОЛНЫЙ СЕТ ОБЪЕДЕННЫЙ РАМКОЙ), ЭТО ЧТО И ГДЕ?

A: ЭТО СПЕЦЧАРМ. РЕЦЕПТ ЕГО ВАРКИ ОПИСАН В CUBE RECEIPTS

Q: ЕЩЕ ВОПРОСИК) КАК РАБОТАЮТ МИСТЕРИ ПОУШН? ТОК НА ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ИЛИ КАК? И КАКОВЫ ШАНСЫ ПОЛУЧИТЬ + ИЛИ - И КАКОЙ ЭФФЕКТ ОНО ДЕЛАЕТ? СВЯЗАННО ТОК С РЕЗИСТАМИ ИЛИ РАНДОМ ВООБЩЕ?

A: МИНУСЫ НА МИСТЕРИ ПОУШЕНАХ БЫВАЮТ - ЕСЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕВЕРНЫЙ КАТАЛИЗАТОР ПРИ ВАРКЕ. ПЛЮСЫ ТАКЖЕ МОГУТ ОТЛИЧАТЬСЯ КОЛИЧЕСТВЕННО, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КАЧЕСТВА ПОУШЕНА. ПОУШЕНЫ МОГУТ ДАВАТЬ: + СТАТС, + РЕЗИСТ, + СКИЛЛС, + LUCK, + ENDURANCE.

Q: ДУШИ В ШМОТ ЭТО ЧТО ЗА ЗВЕРЬ ТАКОЙ?

A: ОПИСАНО В CUBE RECEIPTS[KNOWLEDGE BASE]

Q: КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ЭЛЕМЕНТ ПЛАНА, ТАКИЕ КАК STONE, GAS И ТД...ПАДАЮТ РАНДОМНО ВЕЗДЕ ИЛИ С ОПРЕДЕЛЕННЫХ МЕСТ?

A: С ДРОПА МОГУТ БЫТЬ ПОЛУЧЕНЫ ТОЛЬКО САМЫЕ НАЧАЛЬНЫЕ ФРАГМЕНТЫ: FRAGMENTS OF FIRE, AIR, WATER, EARTH, SYNAPSE, EMBODION, CELL. ИСКЛЮЧЕНИЕ - АВАТАРЫ НА СТИХИЙНЫХ ПЛАНАХ, КОТОРЫЕ МОГУТ ДРОПНУТЬ ESSENCES. В ОСТАЛЬНОМ ЖЕ, БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ ФРАГМЕНТЫ КРАФТЯТСЯ ПО ОПРЕДЕЛЕННЫМ РЕЦЕПТАМ В КУБЕ. НАЧАЛЬНЫЕ ФРАГМЕНТЫ ПАДАЮТ В ПРИНЦИПЕ СО ВСЕХ, НО ЛУЧШЕ С ЧЕМПИОНОВ, УНИКОВ И Т.Д. С УНИКОВ И ЧЕМПИОНОВ ЭТО ПОЧТИ ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ДРОП, ОСОБЕННО НА НАЙТМАРЕ И ХЕЛЛЕ

Q: КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ РУНЕСКРИПТЫ?

A: НА КАЖДОМ РУНЕСКРИПТЕ НАРИСОВАНЫ РУНЫ. НУЖНО ПРОСТО СЛОЖИТЬ РУНЕСКРИПТ ТАБЛЕТ И НАРИСОВАННЫЕ НА НЕЙ РУНЫ В КУБ И СВАРИТЬ ИХ ВСЕ ВМЕСТЕ.

Q: ПОЧЕМУ Я ИНОГДА ПОСЛЕ УБИЙСТВА МОНСТРОВ НЕ МОГУ ПРОЙТИ ПО ТОМУ МЕСТУ, ГДЕ ЛЕЖИТ ИХ ТРУП? ИНОГДА ЭТО СЛУЧАЕТСЯ В ДВЕРЯХ ИЛИ УЗКИХ ПРОХОДАХ, И Я НЕ МОГУ ПРОЙТИ ДАЛЬШЕ.

A: ЭТО БАГ, СВЯЗАННЫЙ С АНИМАЦИЕЙ МОНСТРОВ, НЕ ИМЕЮЩИХ ФИЗИЧЕСКОГО ТЕЛА, КОТОРЫЕ ВЫЛУПЛЯЮТСЯ ИЗ УБИТЫХ МЕСТ (НАПРИМЕР, GHOST, ВЫЛЕЗАЮЩИЙ ИЗ УБИТОГО AFFLICTED). ЛЕЧИТСЯ ЛИБО ТП В ГОРОД И ОБРАТНО (ТОГДА ТРУПЫ ПРОПАДАЮТ), ЛИБО ТЕЛЕПОРТОМ ЧЕРЕЗ ЭТО МЕСТО, ЛИБО WW ИЛИ LEAR, ЛИБО ПОПЫТКОЙ ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ, НАХОДЯЩИЙСЯ НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ОТ ТРУПА. ИНОГДА ПОМОГАЕТ БЕГ С ЗАЖАТЫМ ALT, КОГДА СПЕРВА БЕЖИШЬ К ПРЕДМЕТУ (НЕВАЖНО НА КАКОЙ СТОРОНЕ), А ЗАТЕМ ИЗМЕНЯЕШЬ НАПРАВЛЕНИЕ БЕГА В НУЖНУЮ СТОРОНУ, ЧЕРЕЗ ТРУП.

Q: ЧТО ДАЮТ В НОРЕ ФЕНРИСА? ПОЧЕМУ ЕГО НЕВОЗМОЖНО УБИТЬ?

A: В НОРЕ ФЕНРИСА ЕСТЬ СПЕЦКВЕСТ, АКТИВИРУЕМЫЙ ПРИ НАЛИЧИИ ОСОБОГО ПРЕДМЕТА С СОБОЙ ПРИ ЗАХОДЕ В НОРУ. УБИТЬ ЕГО МОЖНО, ПРИМЕНИВ ЛЮБОЕ ПРОКЛЯТИЕ/АУРУ, СНИМАЮЩУЮ ФИЗ. ИЛИ ЭЛЕМЕНТАЛ ИММУН.



Q: ЕЩЕ ЗАМЕТИЛ, У МЕНЯ В САПӨГАХ 2 АУРЫ, МЕДИАНСЕ И ВИГӨР, КӨГДА СНИМАЕШЬ ИХ И СТАВИШЬ НА МЕСТӨ ДЕЙСТВИЕ ВИГӨР ПРОПАДАЕТ, ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ ТОЛЬКӨ ПОСЛЕ СЭЙВ-ЛОАД.

A: С КАЖДОГӨ ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОГӨ ПРЕДМЕТА РАБОТАЕТ ТОЛЬКӨ ОДНА АУРА. ЕСЛИ ВЫ ИМЕЕТЕ ПРЕДМЕТ С ДВУМЯ ИЛИ БОЛЕЕ АУРАМИ, ТО СУЩЕСТВУЕТ КРАЙНЕ НЕБОЛЬШОЙ ШАНС, ЧТО БУДУТ РАБОТАТЬ ОБЕ АУРЫ, ХОТЯ И НЕСТАБИЛЬНО, НО В ПОДАВЛЯЮЩЕМ БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ НОРМАЛЬНО БУДЕТ РАБОТАТЬ ТОЛЬКӨ ОДНА АУРА, КОТОРАЯ БУДЕТ ОПРЕДЕЛЯТЬСЯ ПРАКТИЧЕСКИ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗӨМ.

Q: НЕДАВНО ПОСТВИЛ ВФЕ. ПРОЧИТАЛ РЕЦЕПТЫ И НАШЕЛ CRAFTED ELEMENTS. ПОГӨВОРИЛ С КАИНӨМ, НО НАСЧӨТ НЕГӨ НИЧЕГӨ НЕ УЗНАЛ. ЧТО ТАКОЕ CRAFTED ELEMENTS И ГДЕ ЕГӨ ВЗЯТЬ?

A: ПОД CRAFTED ELEMENTS ПОДРАЗУМЕВАЮТСЯ ВСЕ СТИХИЙНЫЕ ФРАГМЕНТЫ СТАРШЕ ЧЕМ FRAGMENTS OF FIRE, WATER, AIR, AND EARTH, А ТАКЖЕ EМОTION, CELL, AND SYNAPSE.

Q: УБИЛ Я ДИАБЛО (ПО КВЕСТУ, НЕКРОМАНТОМ СКЕЛЕТАМИ). ПОЯВИЛСЯ ЗНАЧӨК ВЫПОЛНЕНИЯ КВЕСТА. И ТУТ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЕЩЕ ОДИН ДИАБЛО, УБИТЬ ТРУДНО (БЫСТРО ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ). ОТБЕЖАЛ В СТОРОНУ, ШЕЛКНУЛ ПО КВЕСТОВОМУ ЗНАЧКУ - ВТОРОЙ ДИАБЛО ИЗЧЕЗ. КАК ТО СТРАННО.

A: КЛӨН ДЬЯБЛО ПРОПАДАЕТ, ЕСЛИ ТЕЛЕПОРТНУТЬСЯ В ГОРОД ИЛИ ПРОСТО ОТБЕЖАТЬ ОТ НЕГӨ ПРИМЕРНО НА ЭКРАН. ЭТО СДЕЛАНО ДЛЯ ТОГӨ, ЧТОБЫ КВЕСТ МОГЛИ ПРОЙТИ ТЕ, КТО НЕ СМОЖЕТ УБИТЬ КЛӨНА.

Q: А ЕЩЕ У МЕНЯ НА УРОВНЕ ПЛАНА ВОЗДУХА СКЕЛЕТЫ НЕВИДИМЫМИ СТАНОВИЛИСЬ (ТАК ЗАДУМАНО ?), И САМ НЕКРОМАНТ В РАЗЛИЧНЫХ МОНСТРОВ ПРЕВРАЩАЛСЯ (А ЭТО ВЕСЕЛО).

A: ТАК ЗАДУМАНО ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЭФФЕКТ ПЕРТУРБАТОРОВ.

Q: А ВОТ НА УРОВНЕ ПЛАНА ОГНЯ МЕНЯ УБИЛИ (И НЕ ОДИН РАЗ)

A: АБСОРБЫ К ОГНЮ РЕШАЮТ. ТАМ ДЕЙСТВУЕТ ПЕРМАНЕНТНАЯ ХӨЛИФАЕР АУРА, НА ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ ПЛАНА. ПЛЮС ФАЕРВОЛЫ ОТ ИФРИТОВ.

Q: СЛОЖНОСТЬ ПРИ ВХОДЕ 3 - ЧТО ОНА ДАЕТ? КАКИЕ ОТЛИЧИЯ ОТ 2?

A: ДРОП ДОЛЖЕН БЫТЬ ЛУЧШЕ.

Q: НАСЧЕТ PLAYERS 4 - ИГРАЮ ПОСТОЯННО С НИМ... А ВООБЩЕ, ЕСТЬ СМЫСЛ В ОНОМ? НА ДРОП ОН ХӨТЬ КАК ТО ВЛИЯЕТ В ЛУЧШЮЮ СТОРОНУ? ЕСЛИ НЕТ, ТО Я НА 1 ППЛ ЛУЧШЕ ИГРАТЬ БУДУ...

A: ЭКСПА И ДРОП. ОСӨБЕННО ХӨРОШО ЗАМЕЧНО НА СУНДУЧКАХ В КУРАСТЕ И В КӨРӨВНИКЕ.

Q: Я ГДЕ ТО СЛЫШАЛ, ЧТО ПРИ БЕГЕ БРОНЯ ПОНИЖАЕТСЯ. ТАК ЛИ ЭТО?

A: АРМӨР КЛАСС ПЕРСА ПРИ БЕГЕ НЕ ИЗМЕНЯЕТСЯ. ВЕРОЯТНОСТЬ ПОПАДАНИЯ МОНСТРАМИ ПО ПЕРСОНАЖУ РАССЧИТЫВАЕТСЯ ПО ИХ ВНУТРЕННЕЙ ФУНКЦИИ ТӨНИТ. В ТОМ СЛУЧАЕ КОГДА ПЕРСОНАЖ БЕЖИТ ЭТА ФУНКЦИЯ ИГНОРИРУЕТСЯ И УДАР АВТОМАТИЧЕСКИ ПОПАДАЕТ. БЛОК ПРИ БЕГЕ УМЕНЬШАЕТСЯ ТРИ РАЗА. ПРИ ХӨДЬБЕ НИКАКИХ ШТРАФОВ НА АРМӨР КЛАСС И НА БЛОКИРӨВАННИЕ НЕ НАКЛАДЫВАЕТСЯ И ФУНКЦИЯ ТӨНИТ РАБОТАЕТ КАК ОБЫЧНО.

Q: ЗНАЧЕНИЯ LUCK И ENDURANCE РАСТУТ С УРОВНЕМ ГЕРОЯ?

A: НЕТ. НО НАБИРАЕТСЯ КУЧА ШМОТА, ДАЮЩЕГӨ ПЛЮС К ЭТИМ ПАРАМЕТРАМ, ПЛЮС В ИГРЕ СУЩЕСТВУЮТ ЕЩЕ СПӨСОБЫ НАВСЕГДА ИХ ПӨВЫСИТЬ. ТАК ЧТО НЕПОСРЕДСТВЕННО ОТ УРОВНЯ ГЕРОЯ ЭТО НЕ ЗАВИСИТ, А ВОТ ОТ ДРОПА И ГЕМБЛА - ДА.



Q: ДЛЯ ЧЕГӨ НУЖЕН ПАРАМЕТР MONSTERS KILLED НА ТАЛИСМАНЕ? ПРОСТО ДЛЯ КРАСОТЫ?

A: ДА

Q: ЕСТЬ ОДИН ВОПРОС! Я УЖЕ ИЗЛАЗИЛ ВСЕ ПЕРВЫЙ АКТ! НАШЕЛ 6 ИЗ 7 ЭЛЕМЕНТОВ ДЛЯ САМОНА АНДИ! НЕ МОГУ НАЙТИ 6 ЭЛЕМЕНТ ПОДКАЖЫ ГДЕ ЕГО ИСКАТЬ)))) А ТО УЖЕ ВТОРУЮ НЕДЕЛЮ МОСГ НАСИЛЮЮ)))) НЕ ДОСТАЕТ ЭЛЕМЕНТА 6.

A: ШЕСТОЙ ЭСКЛОК НАХОДИТСЯ У VIFRONS, ЭТО УНИКАЛЬНАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ В ОДНОЙ ИЗ MYSTERY CAVES. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТОТ ЭСКЛОК, НУЖНО УБИТЬ ЕЕ НЕ У СТЕНЫ, А КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ И КАК МОЖНО ДАЛЬШЕ ОТ СТЕНЫ. В СЛЕДУЮЩЕЙ ВЕРСИИ МОДА ЭТА ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ БУДЕТ ЗАМЕНЕНА НА ЧТО-НИБУДЬ БОЛЕЕ ОХОТНО ОТДАЮЩЕЕ ЭСКЛОК. (ТОЛЬКО В 1.50)

Q: Я ПРОДЫРЯВИЛ ШМОТКУ, ВСТАВИЛ ТУДА РУНУ/ДУШУ/КАМЕНЬ, ЗАТЕМ ПОДУМАЛ, ЧТО СОКЕТОВ МАЛО И РЕШИЛ ДОДЫРЯВИТЬ, ПОЛУЧИЛ СТРАННУЮ ШМОТКУ, ВСТАВИЛ ТУДА КАМЕНЬ, ПОБЕГАЛ, А ПОСЛЕ ПЕРЕЗАХОДА В ИГРУ НЕ МОГУ ЕЕ СНЯТЬ... :(

A: НИКОГДА НЕ ДОДЫРЯВЛИВАЙТЕ ВЕШИ, БАГОВ БУДЕТ...

Q: Я СВАРИЛ СЕТОВЫЙ ЧАРМ, А ЗАТЕМ РЕШИЛ СВАРИТЬ ЕЩЕ ОДИН ТАКОЙ ЖЕ, ПОЛУЧИЛАСЬ КАКАЯ-ТО ХРЕНЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ?

A: НЕ ВАРИТЕ В ОДНОЙ ИГРЕ 2 ОДИНАКОВЫХ СЕТОВЫХ ЧАРМА, ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДО ПЕРЕЗАЙТИ, ЖЕЛАТЕЛЬНО, ЕСЛИ ТАКОЙ ЧАРМ ЕСТЬ В ИНВЕНТАРЕ УБРАТЬ ЕГО В СТЭШ.

Q: СМОТРЮ РЕЦЕПТЫ И ПОНИМАЮ, ЧТО СОБРАТЬ 6-ТИ СОКЕТНЫЙ УНИК С ДУШАМИ - НЕ ТАКАЯ УЖ И БОЛЬШАЯ ПРОБЛЕМА БУДЕТ. НО ГДЕ ЖЕ МЕЧТА? Я ХОЧУ ВИДЕТЬ РЕЦЕПТ, В КОТОРОМ Я СМОГУ ВЫТАШИТЬ ОБЪЕДИНЕННУЮ ДУШУ ЭТОГО 6-ТИ СОКЕТНОГО УНИКА И ЗАПИХНУТЬ ЕЁ ЕЩЁ КУДА-ТО, К ЧЕМУ-ТО ДОБАВКА. ВОТ ЭТО БЫЛО БЫ КРУТО!!!

A: ОХ КАКОЕ МАНЧКИНСТВО. :)

Q: КАК ДЕЙСТВУЮТ “-X TO ENEMY RESISTANCE”, LOWER RESIST И CONVINCTION?

A: LOWER RESIST И CONVINCTION ДЕЙСТВУЮТ НА ИММУНА В 1/5 СВОЕЙ СИЛЫ, ЕСЛИ ЭТОГО ХВАТАЕТ ДЛЯ СНЯТИЯ СОПРОТИВЛЕНИЙ МОБА ДО ЗНАЧЕНИЯ МЕНЬШЕ 100%, ТО ИММУННОСТЬ СНИМАЕТСЯ.

-X% К РЕЗИСТУ С ПРЕДМЕТА НЕ РАБОТАЕТ НА ИММУНАХ ВООБЩЕ, А ПРОИСХОДИТ ЭТО ПОТОМУ ЧТО НЕСМОТРЯ НА ФОРМУЛИРОВКУ МОДИФИКАТОРА, ОН НИКАК НЕ ДЕЙСТВУЕТ НА РЕЗИСТЫ МОНСТРОВ, ЭТОТ ПАРАМЕТР УЧАСТВУЕТ НЕПОСРЕДСТВЕННО В РАСЧЕТЕ НАНЕСЕННОГО ДАМАГА, ПОЭТОМУ УСЛОВИЕМ СРАБАТЫВАНИЯ МОДИФИКАТОРА ЯВЛЯЕТСЯ САМ ФАКТ НАНЕСЕНИЯ ДАМАГА, ЧЕГО НЕ ПРОИСХОДИТ В СЛУЧАЕ С ИММУННЫМИ МОНСТРАМИ.

Q: ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ РАБОТА BLADE SENTINEL?

A: ДЛЯ BLADE SENTINEL'А ИСПОЛЬЗУЕТСЯ SC РЕЖИМ, А НЕ S2, КАК В НЕМОДИФИЦИРОВАННОЙ ДИАБЛЕ, ПОЭТОМУ НА BS ДЕЙСТВУЕТ МОДИФИКАТОР “FASTER CAST RATE”.

Q: НА КАКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПРОХОДИТЬ ИГРУ?

A: NORMAL, 1 PPL.



Q: ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ УРӨН И РАДИУС У АУР?

A: УРӨН - - БӨНУС С СИНЕРГИЙ УВЕЛИЧИВАЕТ БАЗӨВЫЙ ДАМАГ СКИЛЛА, НА КӨТӨРЬ ПӨТӨМ КЛАДУТСЯ % СӨ ШМӨТА.

$ДАМ * (1 + BONUS1) * (1 + BONUS2)$ , ГДЕ

ДАМ = БАЗӨВЫЙ ДАМАГ ОТ АУРЫ (ЗАВИСИТ ОТ ВЛӨЖЕННЫХ В ХФ СКИЛЛОВ И + СКИЛЛС)

BONUS1 = ПРОЦЕНТНЫЙ БӨНУС ОТ СИНЕРГИЙ (РЕЗИСТ ФАЙР, САЛЬВЕЙШН)

BONUS2 = ПРОЦЕНТНЫЙ БӨНУС ОТ ВЕШЕЙ С \*Х% ТУ ФАЙР/ЕЛЕМЕНТАРИ ДАМЭЙДЖ.

Q: ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ РАДИУС У АУР?

A: ОТ УДАЧИ: STATIC FIELD, DIM VISION, IRON MAIDEN, TERROR, CONFUSE, LIFE TAP, ATTRACT, RESIST FIRE, THORNS, RESIST COLD, BLESSED AIM, RESIST LIGHTNING, REDEMPTION, SALVATION, GRIM WARD, ARMAGEDDON, HURRICANE. ОТ ВЫНӨСЛИВӨСТИ: У ОСТАЛЬНЫХ.

Q: ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ ДРӨП КРӨВИ?

A: ДРӨП КАЖДОГО МӨНСТРА РАЗЛӨЖЕН НА ДВЕ СТУПЕНИ:

1. ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ БУДЕТ ЛИ ДРӨПНУТА КРӨВЬ, ШАНС  $I/Y$  - ДЛЯ ОБЫЧНЫХ МӨНСТРОВ ИЛИ ОБЫЧНЫЙ ДРӨП МӨНСТРА, ШАНС  $(Y-1)/Y$ , ВЕРӨЯТНОСТЬ ДРӨПА КРӨВИ НЕ ЗАВИСИТ ОТ PLAYERS X.

2. ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ОБЫЧНЫЙ ДРӨП МӨНСТРА (В ТОМ СЛУЧАЕ ЕСЛИ НЕ ДРӨПНУТА КРӨВЬ).

КАК ПРАВИЛО, Y = 50I НА NORMAL, 40I НА NIGHTMARE, 30I НА HELL.

ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ТИПОВ МӨНСТРОВ ВЕРӨЯТНОСТЬ ДРӨПА КРӨВИ ПӨВЫШЕННА.

Q: ХӨЧУ БОЛЬШЕ УЛУЧШАЛОК СВОЙСТВ ПРЕДМЕТОВ (ТАКИХ КАК ADAMANTIUM THORN, SPHERE OF READINESS, ИТП), ПЛАНИРУЕТСЯ ЛИ ИХ СДЕЛАТЬ? А ЕЩЕ ХӨЧУ ЧТОБЫ МОЖНО БЫЛО ВЫНИМАТЬ ПРЕДМЕТЫ ИЗ СӨКЕТОВ БЕЗ ИХ ПӨТЕРИ.

A: Я ВСЕГДА БЫЛ ПРОТИВ ТАК НАЗЫВАЕМЫХ "СТЭКОВЫХ" РЕЦЕПТОВ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРИМЕНЯТЬСЯ НЕОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ НА ОДИН ПРЕДМЕТ (ПРИМЕР, ТЕ ЖЕ ФУРИГЕМЫ В TFW). У МЕНЯ ЕСТЬ СОВСЕМ НЕМНОГО СТЭКОВЫХ РЕЦЕПТОВ С МАЛЫМИ ЗНАЧЕНИЯМИ (КАК ТА, О КОТОРОЙ ТОЛЬКО ЧТО НАПИСАЛИ), НО НА БОЛЬШЕЕ Я НЕ ПОЙДУ. НА МОЙ ВЗГЛЯД ЭТО СНИЖАЕТ ДИНАМИКУ. ДЛЯ МЕНЯ ГОРАЗДО БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ ВЫГЛЯДИТ ВАРИАНТ, КОГДА ИГРОК С УСТАРЕВШИМ ПРЕДМЕТОМ ПРОСТО ВЫКИДЫВАЕТ ЭТОТ ПРЕДМЕТ И СӨБИРАЕТ НОВЫЙ С НУЛЯ, А НЕ ТУПО ВКАЧИВАЕТ ВСЕ В ОДИН И ТОТ ЖЕ ПРЕДМЕТ. ПО ЭТОЙ ЖЕ ПРИЧИНЕ Я НИКОГДА НЕ СДЕЛАЮ ИЗВЛЕЧЕНИЕ СОДЕРЖИМОГО СӨКЕТОВ, ЧТОБЫ БЫЛА К ПРИМЕРУ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНЕСТИ УСС ИЗ ОДНОГО АМУЛЕТА В ДРУГОЙ. (C) TRUE PAGE.



Q: КАКИЕ СКИЛЛЫ ОТНОСЯТСЯ К FIRE, COLD, POISON, MAGIC, STUNING И ДРУГИМ ГРУППАМ НАВЫКОВ?

**FIRE SKILLS \*X**

FIRE ARROW  
EXPLODING ARROW  
IMMOLATION ARROW  
FIRE BOLT  
WARMTH  
INFERNO  
BLAZE  
FIRE BALL  
FIRE WALL  
ENCHANT  
METEOR  
FIRE MASTERY  
HYDRA  
CORPSE EXPLOSION  
FIREGOLEM  
HOLY FIRE  
FIRESTORM  
MOLTEN BOULDER  
ERUPTION  
FIRE CLAWS  
VOLCANO  
ARMAGEDDON  
FIRE TRAUMA  
FISTS OF FIRE  
WAKE OF FIRE SENTRY  
DRAGON TAIL  
INFERNO SENTRY

**LIGHTNING SKILLS \*X**

POWER STRIKE  
LIGHTNING BOLT  
CHARGED STRIKE  
LIGHTNING STRIKE  
LIGHTNING FURY  
CHARGED BOLT  
STATIC FIELD  
TELEKINESIS  
NOVA  
LIGHTNING  
CHAIN LIGHTNING  
THUNDER STORM  
HOLY SHOCK  
FIST OF THE HEAVENS  
SHOCK FIELD  
CHARGED BOLT SENTRY  
CLAWS OF THUNDER  
LIGHTNING SENTRY  
DEATH SENTRY  
LIGHTNING GLOBE

**MAGIC SKILLS \*X**

TEETH  
BONE SPEAR  
BONE SPIRIT  
HOLY BOLT  
BLESSED HAMMER  
SANCTUARY  
CONCENTRATE  
FRENZY  
BERSERK  
PSYCHIC HAMMER  
SUCCUBUS BOLT

**COLD SKILLS \*X**

COLD ARROW  
ICE ARROW  
FREEZING ARROW  
ICE BOLT  
FROST NOVA  
ICE BLAST  
SHIVER ARMOR  
GLACIAL SPIKE  
BLIZZARD  
CHILLING ARMOR  
FROZEN ORB  
COLD MASTERY  
VENGEANCE  
HOLY FREEZE  
ARCTIC BLAST  
HURRICANE  
BLADES OF ICE

**POISON SKILLS \*X**

POISON JAVELIN  
PLAGUE JAVELIN  
POISON DAGGER  
POISON EXPLOSION  
POISON NOVA  
PLAGUE POPPY  
RABIES  
VENOM

**LIFE STEALING SKILLS \*X**

COBRA STRIKE

**STUNNING SKILLS \*X**

STUN  
MIND BLAST

**FREEZING SKILLS \*X**

GLACIAL SPIKE  
BLADES OF ICE  
FREEZING ARROW



# FAQ ПӘ НАЁМНИКАМ (UNDERCӨNSTRUCTION)

Q: КАКӨГӨ УРӨВНЯ У НАЁМНИКӨВ ИЗ 2 АКТА АУРЫ? ӨТ ЧЕГӨ ЗАВИСИТ УРӨВЕНЬ АУРЫ НАЁМНИКА, И КАК ЗНАТЬ ТӨЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ АУР НАЁМНИКА?

A: УРӨВНИ АУР МЕРКӨВ СТАРТУЮТ С НЕКӨТӨРЫХ ӨПРЕДЕЛЕННЫХ ЗНАЧЕНИЙ (ЗНАЧЕНИЕ ДӨ СЛЭША) И ПӨВЫШАЮТСЯ С УРӨВНЕМ МЕРКА. МЕРК ДӨЛЖЕН ПӨЛУЧИТЬ ӨПРЕДЕЛЕННӨЕ КӨЛИЧЕСТВӨ УРӨВНЕЙ (ЗНАЧЕНИЕ ПӨСЛЕ СЛЭША: Ө ӨЗНАЧАЕТ, ЧТӨ УРӨВЕНЬ АУРЫ НЕ РАСТЕТ) ДЛЯ ТӨГӨ, ЧТӨБЫ УРӨВЕНЬ АУРЫ ПӨДНЯЛСЯ НА 1.

PRAYER 3 / 7  
PRAYER(N) 11 / 7  
PRAYER(H) 18 / Ө  
DEFIANCE 3 / 7  
DEFIANCE(N) 11 / 7  
DEFIANCE(H) 18 / Ө  
BLESSED AIM 3 / 7  
BLESSED AIM(N) 11 / 7  
BLESSED AIM(H) 18 / Ө  
THӨRNS(N) 5 / 1Ө  
THӨRNS(H) 15 / Ө  
HӨLY FREEZE(N) 6 / 1Ө  
HӨLY FREEZE(H) 16 / Ө  
MIGHT(N) 7 / 8  
MIGHT(H) 15 / 8  
FANATICISM(H) 16 / Ө  
SALVATIӨN(H) 16 / Ө  
CӨNVICTIӨN(H) 16 / Ө

Q: ВЛИЯЕТ ЛИ НА МЕРКА ВЕШЬ С ЭНДЮРЕНС И ЛАКӨМ?

A: ДА.

Q: КАКАЯ У МЕРКӨВ БАЗӨВАЯ ENDURANCE?

A: НАЧИНАЯ С ВЕРСИИ 1.4Ө МӨДА БАЗӨВЫЕ ПӨКАЗАТЕЛИ LUCK И ENDURANCE ДЛЯ МЕРКӨВ РАВНЫ, СӨӨТВЕСТВЕННӨ, 8Ө И 16Ө НА НӨРМАЛЕ, 10Ө И 20Ө НА НАЙТМАРЕ, 12Ө И 24Ө НА ХЕЛЛЕ. ВПӨСЛЕДСТВИИ ЭТИ ЗНАЧЕНИЯ МӨГУТ ИЗМЕНИТЬСЯ. L&E У МЕРКӨВ НЕ ЗАВИСЯТ ӨТ ТӨГӨ, НА КАКӨЙ СЛӨЖНӨСТИ ӨНИ БЫЛИ НАНЯТЫ. ПРИ ПЕРЕХӨДЕ С НӨРМАЛА НА НАЙТМАР И, ДАЛЕЕ, С НАЙТМАРА НА ХЕЛЛ, МЕРК АВТӨМАТӨМ ПӨВЫСИТ ЭТИ ДВЕ СВӨИ СТАТИСТИКИ.

Q: МӨЖНӨ ЛИ ГДЕ-ТӨ ПӨСМОТРЕТЬ СКРЫТЫЕ ПАРАМЕТРЫ МЕРКӨВ?

A: ЭТӨ МӨЖНӨ СДЕЛАТЬ В СПЕЦИАЛЬНӨМ КАЛЬКУЛЯТӨРЕ ӨТ LORDVAMPIR. КАЛЬКУЛЯТӨР ДӨСТУПЕН НА ӨФИЦИАЛЬНӨМ САЙТЕ МӨДА.



# ТЕХНИЧЕСКИЙ FAQ

**Q: ЕСЛИ Я УСТАНОВЛЮ НА ЛОДОВ, ПОТОМ СМОГУ ЗАГРУЗИТЬ НЕ МОД "BATTLE FOR ELEMENTS", А ЛОД?**

А: БЕЗУСЛОВНО. МОД ПРЕДЕЛЫВАЕТ ВСЕ ИЗМЕНЕНИЯ НУЖНЫЕ ЕМУ ПРИ ЗАПУСКЕ ИГРЫ, А ПРИ ВЫХОДЕ - ВСЕ ЧИСТИТ ЗА СӨБӨЙ, ТАК ЧТО НА УСТАНОВЛЕННЫЙ У ТЕБЯ ЛОД ОН НИКАК НЕ ПОВЛИЯЕТ. ТОЛЬКО ПОМНИ, ЧТО ЭТОТ МОД ДЛЯ ПАТЧА I.IO, ТАК ЧТО ЕСЛИ У ТЕБЯ I.II, ТО ТЕБЕ ПРИДЕТСЯ ВРУЧНУЮ МЕНЯТЬ ГАМЕ.ЕХЕ (Я НЕ ИМЕЮ ПРАВА ВКЛЮЧАТЬ ГАМЕ.ЕХЕ В СОСТАВ МОДА).

**Q: САМА ИГРА У МЕНЯ ЗАПУСКАЕТСЯ БЕЗ ДИСКА. МОД НЕ ЗАПУСКАЕТСЯ. МНЕ ПРЕДЛАГАЕТ ВЫБРАТЬ РЕЖИМ ЗАПУСКА ИГРЫ, Я ПРОБОВАЛ И "ДА", И "НЕТ" ВЫБИРАТЬ - ИГРА НЕ ЗАПУСКАЕТСЯ. НО В РАЗДЕЛЕ "HOW TO INSTALL" БОЛЬШЕ НИЧЕГО НЕ СКАЗАНО. А ТАК ХОТЕЛОСЬ ПОИГРАТЬ... ЧТО Я ДЕЛАЮ НЕ ТАК?**

А: СТАРЫЕ ВЕРСИИ МОДА: ЕСЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ БЕЗ ДИСКА, ТО ТЕБЕ НУЖНО СДЕЛАТЬ ИСПРАВЛЕНИЕ В "'LAUNCHBFE.VBS'". ТОЛЬКО ОБРАТИ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАКИМ ФАЙЛОМ ЗАПУСКАЕТСЯ ТВОЯ Д2, ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО "ГАМЕ.ЕХЕ" ИЛИ "DIAVLO II.EХЕ", НО И "GAME\_CRK.EХЕ" НАПРИМЕР.

1. ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ НА "'LAUNCHBFE.VBS'", ПУНКТ МЕНЮ "ИЗМЕНИТЬ".
2. В ОТКРЫВШЕМСЯ ФАЙЛЕ НАЙДИ СТРОКУ D2CMDLINE = CHR(34) & D2PATH & "ГАМЕ.ЕХЕ" & CHR(34) & "-MOD BFE -DIRECT"
3. ЗАМЕНИ В ЭТОЙ СТРОКЕ "ГАМЕ.ЕХЕ" НА "DIAVLO II.EХЕ" (ИЛИ ДРУГОЕ НАЗВАНИЕ ЗАПОМНЕННОЕ ВЫШЕ).
4. СОХРАНИ ФАЙЛ И ВЫЙДИ ИЗ НЕГО.
5. МОЖЕШЬ ЗАПУСКАТЬ.

ВЕРСИЯ I.50 И ПОЗЖЕ: ОБРАТИ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАКИМ ФАЙЛОМ ЗАПУСКАЕТСЯ ТВОЯ Д2, ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ НЕ ТОЛЬКО "ГАМЕ.ЕХЕ" ИЛИ "DIAVLO II.EХЕ", НО И "GAME\_CRK.EХЕ" НАПРИМЕР. В ЛАУНЧЕРЕ НАЖМИ "CONFIG", ЗАТЕМ "CHANGE PATH" И В ОКНЕ ВЫБОРА ФАЙЛА УКАЖИ ПУТЬ К ЗАПОМНЕННОМУ ВЫШЕ.

**Q: А ДЛЯ I.II (I.I2, I.I3) АПДЕЙТ БУДЕТ?**

А: ОДНОЗНАЧНО НЕТ. И НЕ ПОТОМУ ЧТО Я ТАКОЙ ВРЕДНЫЙ. ДЕЛО В ТОМ, ЧТО МОД МЕНЯЕТ СЛИШКОМ МНОГОЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО В КОДЕ ИГРЫ. КОГДА БЛИЗАРДЫ ВЫПУСТИЛИ ПАТЧ I.II ОНИ ПОЛНОСТЬЮ ПОМЕНЯЛИ ЕГО (С ПОМОЩЬЮ СТРАННЫХ ПАРАМЕТРОВ ОПТИМИЗАЦИИ ПРИ КОМПИЛЯЦИИ). ТАК ЧТО, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ КОНВЕРТИРОВАТЬ МОД В I.II НУЖНО ПРЕДЕЛАТЬ СНОВА ГИГАНТСКОЕ КОЛИЧЕСТВО РАБОТЫ НА УРОВНЕ КОДА (АССЕМБЛЕРОМ).

**Q: ИГРА ВЫЛЕТАЕТ КОГДА Я ИСПОЛЬЗУЮ ТАРНАСК ИЛИ СЗРО ИЛИ ПРОЧУЮ ТАКУЮ ЛАБУДУ.**

А: Я НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮ ТЕХПОДДЕРЖКИ И НЕ РАЗБИРАЮСЬ С БАГАМИ В ТЕХ СЛУЧАЯХ, КОГДА ИГРОК ИСПОЛЬЗУЕТ ЛЮБОЙ "ЛЕВЫЙ" СОФТ! ИСКЛЮЧЕНИЕ Я ДЕЛАЮ ТОЛЬКО ДЛЯ ЛОАДЕРОВ, ТАК КАК ПОНИМАЮ, ЧТО МЫ ЖИВЕМ В РОССИИ. ОТ СЕБЯ МОГУ СКАЗАТЬ, ЧТО ЗАВИСАНИЯ И ВЫЛЕТЫ ИГРЫ В ТАКИХ СЛУЧАЯХ НЕ ТОЛЬКО ВОЗМОЖНЫ, НО И ПОЧТИ НЕИЗБЕЖНЫ. Я НЕ ПРЕСТАВЛЯЮ ЧТО ДЕЛАЕТ ЭТОТ ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ "СЗРО", НО ЕСЛИ ОН МОДИФИЦИРУЕТ ЧТО-ТО В КОДЕ ИГРЫ (А Я УВЕРЕН, ЧТО ТАК И ЕСТЬ), Т.Е. В DLL ФАЙЛАХ, ТО ЭТО МОЖЕТ ОТКЛЮЧИТЬ МНОГИЕ ВЕЩИ В МОДЕ И/ИЛИ ВЫЗВАТЬ КОНФЛИКТЫ ПРИВОДЯЩИЕ К ВЫЛЕТАМ И ЗАВИСАНИЯМ.



# ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТАЛИСМАН



**ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТАЛИСМАН** - ОДНА ИЗ НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫХ ВЕЩЕЙ В BATTLE FOR ELEMENTS. В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ МОДОВ В ВФЕ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТАЛИСМАН ГЕНЕРИРУЕТСЯ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСА И НЕ ТРЕБУЕТ СОВЕРШЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ НАЧАЛА РАБОТЫ. ИГРА БЕЗ ТАЛИСМАНА В ИНВЕНТАРЕ КРАЙНЕ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ, ПРИ ЭТОМ ВОЗМОЖНЫ ГЛЮКИ РАЗНОЙ СТЕПЕНИ ТЯЖЕСТИ.

## НА ТАЛИСМАНЕ РАСПОЛОЖЕНЫ:

- ИМЯ ВЛАДЕЛЬЦА;
- СЧЕТЧИК СМЕРТЕЙ;
- СЧЕТЧИК УБИТЫХ МОНСТРОВ;
- БОНУСЫ К УДАЧЕ И ВЫНОСЛИВОСТИ.

**СЧЕТЧИК СМЕРТЕЙ** - КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПЕРСОНАЖ УБИВАЮТ ВРАГИ СЧЕТЧИК УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 1 И ВЫНОСЛИВОСТЬ НА 1 УМЕНЬШАЕТСЯ.

## ОСОБЕННОСТИ:

- ПРИ СМЕРТИ В ФОРМЕ МОРФА (ВЕРВОЛЬФ/МЕДВЕДЬ/СТИГИАН ФУРИ/ИТП) СЧЕТЧИК ТАКЖЕ РАСТЕТ НА 1;
- ПРИ СМЕРТИ ОТ IRON MAIDEN/THORNS, Т.Е. КОГДА ПЕРСОНАЖ УБИВАЕТ САМ СЕБЯ ТАКАЯ СМЕРТЬ НЕ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ.

ОТБРАЖЕНИЕ СЧЕТЧИКА В ВЕРСИИ 1.50 МОЖНО ОТКЛЮЧИТЬ, НО САМ СЧЕТЧИК ПРИ ЭТОМ НЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ.

**СЧЕТЧИК УБИТЫХ МОНСТРОВ** - КРАСИВЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ ДЛЯ СОБСТВЕННОЙ УДОВЛЕТВОРЕННОСТИ, НИКАКОГО ПРАКТИЧЕСКОГО СМЫСЛА НЕ ИМЕЕТ. ЕСТЬ ОСОБЕННОСТЬ - МОНСТРЫ УБИТЫЕ САММОНАМИ/ЛОВУШКАМИ НЕ ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ, ПОЭТОМУ ЭТОТ ПОКАЗАТЕЛЬ АБСОЛЮТНО НЕ АКТУАЛЕН ДЛЯ САММОНЕРОВ, ТРАПСЫ И ПРОЧИХ ПОДОБНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

**БОНУСЫ К УДАЧЕ И ВЫНОСЛИВОСТИ** - ИЗНАЧАЛЬНО ТАЛИСМАН ИМЕЕТ БОНУС 100 К УДАЧЕ И 150 К ВЫНОСЛИВОСТИ. ЭТИ БОНУСЫ МОГУТ УВЕЛИЧИВАТЬСЯ/УМЕНЬШАТЬСЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ РАЗЛИЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ, В Т.Ч. ПРИМЕНЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ РЕЦЕПТОВ, ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ В KNOWLEDGE BASE. "В ДОПОЛНЕНИЕ КО ВСЕМУ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННОМУ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ТАЛИСМАН МОЖЕТ НЕСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ:

- + X ELEMENTAL DAMAGE;
- + X% ELEMENTAL DAMAGE;
- + X% TO BONE SKILLS EFFICIENCY;
- + X TO MANA;
- + X TO STRENGTH;
- + X TO DEXTERITY;
- + X TO ENDURANCE.

РАНЕЕ БЫЛ РЕЦЕПТ ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ ЗДОРОВЬЯ, НО ПО ПРИЧИНЕ БАГОВ ЭТОТ РЕЦЕПТ БЫЛ УБРАН.

НЕОБХОДИМО ПОМНИТЬ, ЧТО БОНУСЫ НАКОПЛЕННЫЕ НА ПЕРСОНАЛЬНОМ ТАЛИСМАНЕ ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ПЕРЕДАВАТЬСЯ НЕ МОГУТ."

НОШЕНИЕ 2 ТАЛИСМАНОВ ОДНИМ ПЕРСОНАЖЕМ НЕ ТОЛЬКО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ АВТОРОМ МОДА, НО И ЧРЕВАТО ОБНУЛЕНИЕМ ХИТПОИНТОВ И СМЕРТЬЮ ПЕРСОНАЖА.