

# Ultima Online — Lurkmore



**НЯ!**

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



**A long time ago, in a galaxy far, far away...**

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

**В эту статью нужно добавить как можно больше**



- [EasyUO](#), [Injection](#) и прочих некошерных вещей, из-за которых ульtima на фришардах скатилась в сраное говно
- эмуляторов
- аддонов к оригинальной УО.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

«<Shizuku\_wrk> зато Ультима Онлайн был славен беспределом-идеешь в городе, из таверны выходит голый человек, убивает тебя ударом кулака в ебло и убегает. АТМОСФЕРА! ПОГРУЖЕНИЕ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР »

— [bash.org.ru](#)

**Ultima Online** (*УО, УО, Ультима*) — винрарнейшая олдскульная онлайн РПГ. Третья<sup>[1]</sup> графическая **MMORPG**, появившаяся аж в 1997 году. Несмотря на свой возраст, популярна до сих пор. В свое время люди бросали учебу, работу, семью, чтобы набить ещё чуть-чуть скиллов. Так же были довольно частые случаи смерти, когда люди пили [энергетики](#) и шпилили в УО несколько дней без остановки.

## Главные особенности игры

### Overview

Игра кардинально отличается от этих ваших [Линеек](#) и [ВоВов](#) — в ней не существует понятия «уровень» и отдельно прокачивается *каждый* скилл. Статов в Ультиме всего три — Сила, Ловкость и Интеллект — все просто. Каждый скилл может быть прокачан от 0 до 100 (100 очков скилла при этом называются **Grand Master**, не путать с [Гейм-Мастерами](#), а свыше 100 110=Elder/120=Legendary), при этом, до 29-40 его можно выучить за деньги<sup>[2]</sup>, и 2 скилла можно взять по 50 при создании персонажа. Далее — только задротствовать. Скилл качается при его использовании, так что хочешь иметь высокий резист от магии<sup>[3]</sup> и полностью себя вылечивать — вставай на стенку огня и лечись, а хочешь быть крутым крафтером — [РУБИ ДРОВА @ КОПАЙ РУДУ](#), прокачивая Mining и Lumberjacking.

Ах да, копание руды и рубка дров в течение 9000 часов не гарантирует 100<sup>[4]</sup> повышение навыка на N пунктов, повышение навыка (гейн) можно было получить, а можно (вырубив 100 гектар) и не получить, особенно это было актуально для 95-100<sup>[5]</sup>.

Все скиллы разом прокачать не получится — общая сумма скиллов может быть не более 700<sup>[6]</sup>, хотя на некоторых [бесплатных](#) серверах этот параметр отключен. Задроты качают нескольких персонажей, как минимум одного боевого и одного крафтера (а то и нескольких,



Логотип игры. [Татьянович](#) бы плакал.

[Ultima Online Intro](#)  
Вступительный видеоролик

например, специально обученного плотника для изготовления мебели для своего замка). Если скиллом долго не пользоваться он начинает постепенно понижаться.

## Игроки

Столь длительное и успешное пребывание на рынке привело к тому, что игроки делятся не на две условные категории новички и старички, а на три: новички, старые игроки и... вернувшиеся игроки, те кто играл в ультиму 4-5-7 лет назад, но не выдержал и начал снова. Таких игроков нубами не назовешь, но всё же они не в курсе последних изменений в балансе. Существует [сайт](#), где до сих пор обсуждают все официальные изменения. [пруфлинк](#)

## Скиллы

Скиллов в Ультиме — более 44 (вообще-то 50, а на AoS и выше — 52). При этом сами скиллы так же необычны. Например есть скиллы:

- **Alchemy** — алхимия. Умение позволяет варить волшебные снадобья из лаврушки, крови дракона, лягушачьих лапок и еще [over 9000](#) наименований ингредиентов. С помощью этих зелий можно например, поменять [пол](#).
- **Anatomy** — собстнна, анатомия. Чем больше скилл анатомии тем больше бьешь врага, ведь теперь ты знаешь, где у него почки!
- **Animal Lore** — скилл позволяющий увидеть описание животного и даже узнать как у него дела.
- **Camping** — умение разжигать костры. Одно из самых бесполезных и печальных умений наравне с попрощайничеством.
- **Snooping** — просмотр чужого backpack'a. Да-да, можно смотреть, какие шмотки находятся у другого игрока.
- **Stealing** — Любую вещь можно **украсть** при хорошей прокачке данного скилла, и даже остаться незамеченным! В сочетании с предыдущим скиллом можно красть не случайную вещь, а определенную (кроме застрахованных и благословленных).Всё равно поводов для [butthurta](#) хватает. Годен против слоупоков так как опытный игрок попытку кражи раскусывает моментально.
- **Poisoning** — Главная цель скилла — отравление оружия для увеличения урона от него, однако гораздо чаще применяется для троллинга [нубов](#) путем отравления яблок и хлеба. Нубы любят подбирать все, что плохо валяется, и тут же использовать. От яда они вылечиться конечно же не могут, и смешно бегают 5-10 минут, прося помощи чтобы вылечиться.
- **Spirit Speak**. Когда персонаж умирает, никаких кнопок «в город» не появляется — он становится призраком, и нужно искать хилера, чтобы воскреситься или лететь в ближайший город в храм, особенно доставляло если тебя завалили на острове посреди океана и прогулка займет час-два. Из плюсов — призраку глубоко наплевать на двери, запоры и вообще на всё. Лулз в том, что при попытке сказать что-либо живому игроку он будет видеть «oO Ooo» вместо «ты хуй». Поэтому не так просто дать понять игроку, что он хочет, чтобы его воскресили. [На самом деле](#) все прекрасно это понимают, но делают вид, что не догадываются, и отвечают в такой же манере: «OooOoo oOOOoo OO!!».Несколько последних патчей расширили применение данного навыка с бесполезного до важного (для некромантов), а также появилась возможность немножко лечиться за счёт трупов. А также шпионить.
- **Lumberjacking** — способность рубить дерево руками с помощью топора. При прокачке до GM, давал 35%-й бонус к повреждению, наносимому топорами. *Гильдия Лесорубов рекомендует*.
- **Taming** — приручение животных. При низком уровне позволяет приручить курицу или белку, при более высоком — ничейную лошадь, на которой потом можно невозбранно ездить и т. д. вплоть до драконов. Также можно было приручить самого слабого из агрессивных монстров в игре —moongbat, натренировать его на кошках и выпустить в обычном для него ареале обитания. Охотящиеся на них новички будут слегка шокированы. А можно нагамить сразу десяток птичек и устраивать [травлю](#) нубов. Доставляет: мем ИРЛ (лулзы — «пошли в клуб тамить подруг», «вчера затамил клёвую девчёнку!»).
- **Cartography** — игрок мог рисовать карты. Вроде бы ничего, но иногда на хладных трупах врагов можно найти карты сокровищЪ, которые может расшифровать только обладатель этого навыка. Пройдя по адресу можно найти (сюрприз!) клад. Но не всегда так всё просто — для получения толкового [профита](#) нужно снести от 1-5 волн монстров разной степени злобности.
- **Begging** — попрошайничество. Один из самых безумных навыков из всех. Один из самых сложных(после того как понерфили возможность качаться на одном и том же NPC) в прокачке, при этом совершенно бесполезный с точки зрения отдачи. По сути всё, что может выклянчить у ИИ игрок это мегалитры воды в кувшинах и мегатонны хлеба с пометкой *добыто нищенством*. С другой стороны, титул *Grandmaster Beggar* какбэ намекает, что игрок — *невероятный задрот, затративший время на прокачку неведомой хуйни велик и могуч!*



Сферический персонаж в вакууме. С собственной башней, кстати.



Местный Антарас.

- **Herding** — скилл, позволяющий при помощи специальной пастушеской палки (Shepherd's Crook) гонять живность с места на место. Вы таки будете смеяться, но и ему можно найти применение. Например приручить мегаэкссклюзивную белку. Или упереть с чужой стоянки лошадь к себе домой, и ~~перевести номера~~ подождать пока она забудет прошлого хозяина, приручить.
- **Provocation** — скилл для тех кому нравится геморрой, кому чешется языком и сильно много думается головою. Сложный в прокачке скилл, позволяющий в буквальном смысле провоцировать монстров биться с друг другом. То есть пока другие бьются, вы можете заниматься чем угодно и как угодно рядом с агрессивными (двумя) мобами, пока те друг друга охаживают. Удобен тем, что при наличии ньюби музыкального инструмента и просто бинтов — позволит вам зарабатывать немало денег, от вас требуется только выучить ещё и скилл Musicianship, который позволит провоцировать с большим успехом. Хорош для того, кто не любит сам лезть в битву, любит держаться нейтральной стороны и просто наблюдать батальные сцены получая извращённое удовольствие.
- **Musicianship** — Не такой уж и редкий, но важный скилл (для скилла Provocation), а также для скилла Carpentry от 58 до 79 (имея 45 Musicianship, крафтер честно и почти беззаботно может делать музыкальные инструменты для Бардов). Также позволяет буквально задрочить ваши показатели INT и DEX путём бесконечного брэнчания на любом из музыкальных инструментов, что немаловажно для любого нуба, начинающего играть в Ultima Online.
- **Evaluate Intellect** — оценка IQ, а точнее уровня прокаченности. Например при клике на животное выдаст *существо тупо как пробка* а на прокаченного игрока- *%username% выглядит как гейний*. А также учитывается в формуле расчёта повреждений от ряда заклинаний, что, как можете догадаться, является основной ценностью навыка.
- **Fishing** — с помощью умения рыбачить можно невозбранно вылавливать рыбку, сундуки с сокровищами или разбудить местного ктулху который вас сразу попытается захватить.
- **Healing** — умение лечиться бинтами. Имея 100% этого скилла бинтами можно поставить на ноги уже [принявшего ислам](#) товарища в бою. У [Грабового](#) этого скилла 120% IRL, а вы что думали?
- **Hiding** — умение прятаться. Прекрасно подходит для постановки засады возле входной двери лоха.
- **Stealth** — используется в связке с хайдингом и позволяет перемещаться шагом, оставаясь невидимым. Чем больше навыка, тем больше шагов можно сделать. Так что около банков все всегда стараются быстрее открыть ячейку и уйти в хайд — пока ты перекладываешь своё добро, персонаж беззащитен против шастающих по округе ниндзэ и воришек.
- **Detect Hidden** — нужен для того, чтобы ниндзи не портили жизнь. Но наоборот, зачастую жизнь ниндзям облегчает, потому что у ниндзэ стелса по 120% и из хайда возле банков выбиваются лишь осторожные, спрятавшиеся от воров игроки.
- **Lockpicking** — не дождавшись заветного лоха который сам откроет вам двери, воспользуйтесь этим умением — взлом замков с помощью отмычек(на домах игроков ныне пофикшено).
- **Tracking** — использование умения *знание следов* позволяет увидеть местоположение любого существа в масштабах, к примеру города. Повод для высерания кирпичей у нубов которые уходят недалеко от города в лес порубить/покопать, в надежде что там-то их точно не найдут. Хороший способ добычи всякой хуйни, грабя одного и того же нуба можно даже время засекаать и набигать когда у него наверняка поднакопилось ресурсов.
- **Necromancy** — Из названия и так ясно, что овладевший этим колдунством является некромантом. Суть скилла заключается в поднимании нежити из трупов, которая таки сильнее своего оригинала, накладывания проклятий, перевоплощения, вызов суммонов и прочее. Некромант хорош в походах на чемпионов благодаря массовому спелу Wither (перевоплащаемся в Wraith Form повышая физический резист, но таки уменьшаем резист к спеллам, кидаем протект из маджери повышая устойчивость (что бы каст не сбили), но опять понижаем резист, и докидываем на себя в кучу Reactive armor)). В добавок к неспомансу нужно качать spirit speak, так же как и к madgerу качаем Evaluating intelligence.

Алсо, 120% скила это реальность, хоть и задротская. За убийство 9000 волн по 100500 и более тварей одного типа(напрмер мышей, крыс, болотных крыс, страшных крыс, крысолюдей ююю) в условном месте(то есть не просто мочить всех без разбору) выйдет отомстить чамп, из той же песочницы, при виде которого срут кирпичами даже бывалые папки. Если же Папки соберутся вместе чтобы сломить чампу, то номер может и пройти, за что из сампа может выпасть грамота на изучение одного скила до 110%. Если же чамп был не хуйзнаеткем, а нормальным чампом, то может выпасть и грамота на прокачку до 120%.

Алсо, 0-10% скила прокачивается за 0-10 минут, 90-90.1% скила прокачивается за 0-10 часов, а 99.9-100 за 0-10 дней, ночей и прочая неделя. Как следствие, до 120% могут докачаться лишь избранные задроты. Или те, кто достал шмот на самоунижение на несколько процентов скила. Те, кто о таком не знает срут кирпичами.

## Техника боя

Чем-то напоминает [вов](#) и [дияблу](#) в плане того что во время боя задрот бегаёт, а не тупо жмёт на кнопку и персонаж бежит сам за врагом как в ленеёчке. [Срите кирпичами](#) — при смерти персонаж теряет **все**<sup>[7]</sup> надетые вещи и весь инвентарь (хотя может и не потерять, если вещи дерьмовые и никто на них не польстится). Также ваш труп могут четвертовать, и разбросать ваши части тела по округе. А могут приготовить из вас, скажем, котлеты и скормить вам же, когда воскреснете. И самое главное — в игре нет никаких ограничений, то есть это можно попытаться сделать прямо в городе, но там вам мешают гварды. Хотя, если нуб не знает команды «Guards», и рядом никого нет, то это вполне можно проверить. В городе Buccaneer's Den, Serpent's Hold, Occlo, Paryu [ПК города] гвардов тупо нет.

Из-за того что основные стычки между игроками часто происходят около охраняемых городов, прямо на невидимой границе GuardsZone-не GuardsZone, ни одна такая драка как правило не обходится без «подсерателей» трешеров—игроков, которые одеты очень слабо или не одеты вообще(имеют пару заклинаний или бегают вообще без всего, тыкая дешевым мечем или просто кулаками), то есть сами они для хорошо одетого PlayerKillera не представляют никакого интереса, взять с них нечего, а убить можно с 2х ударов. Но когда начинается нормальная «варка» треша смешно бегают рядом, тыкая чем возможно сильного игрока, сбивая ему заклинания и даже нанося какой-то урон, тем самым помогая ему умереть, ИЧСХ, для начинающего задрота всегда оставались шансы «упасть» от стада трешей иногда выше чем от одного-двух нормальных военов. Часто так и делали — собиралась куча слабых персонажей, ловили одетого папку, забивали его и раздевали.

## Колдунство

Магия в игре выглядит тоже не как в современных MMO играх. Все заклинания состоят из нескольких коротких фраз, наподобие «Nox», «Vas», «Ort», «Rel» и других. При чтении заклинания само заклинание пишется в чат, поэтому во время рейдов можно видеть зафлуженный экран фразами «Kal Vas Flam», «Por Ort Grav», «In Nox» и так далее. Сами же названия заклинаний являются крылатыми для любого игрока, поэтому любого Ультимщика можно узнать, сказав ему «In Nox». Он должен моментально ответить «An Nox», так как если быстро не снять яд, то неизбежно прокачаешь Ghosting.

Обычно, при [обсуждении тактик](#), весь спор сводится к порядку заклинаний, которые можно применять, поэтому сферический срach в вакууме будет выглядеть вот так:

- Я тебя — Kal Fas Flam, Por Ort Grav, далее In Por Ylem<sup>[8]</sup>, пока ты не станешь гостом!  
— Ты нуб! In Nox, An Ex Por, и пока ты будешь стоять в парализе, Kal Vas Flam, и даже In Por Ylem не понадобится!

- **Инкогнито** (*местн.* Kal In Ex) — при использовании скилла меняет имя игрока и его внешний вид. Кастанул на себя, и вперед, стилить и снупить.
- **Полиморф** (*местн.* Vas Ylem Rel) — превращает игрока в случайное существо. Превращаясь в демона или дракона можно переносить большее количество вещей, но главное преимущество — это весело!
- **Ночное видение** (*местн.* In Lor) — просветляет, делая ночь светлой, [алсо](#) полезен в подземельях. При [долговременной игре](#), иногда проскакивает желание кастнуть это IRL на тёмную картинку, монитор или даже жилое помещение.

В магии УО тоже можно выхватить шуточек: так сочетание двух магий — парализ и невидимость позволяют заткнуть и прогнать с глаз долой на несколько минут любого, кто не сможет эти магии с себя рассеять. Тело будет сильно злиться, только вы этого к сожалению не увидите.

Также некоторые заклинания переделывались на русский лад. Например In Nox — Ин Нах, а Kal Fas Flam — Кал Вас в Хлам. Разумеется, в игре их использовать нельзя.

## Виртуальное место жительства

В игре [over 9000](#) различных предметов, от мечей и топоров до подсвечников и табуреток. Поскольку потерять все заработанные вещи очень легко, их надо где-то хранить. Поэтому в УО есть возможность купить себе настоящий дом/башню/дворец, который поставить можно теоретически везде<sup>[9]</sup>. Обустроить дом можно как угодно с помощью скамеек, картин, цветочков и прочей поебени. А если дом продвинутый, то можно обнести его забором (с дверью, запираемой на замок!), и тоже все украсить, чтобы было [кавайно](#). Печальная олдскульная графика так же помогает в украшательстве дома, то есть, если особым образом раскладывать всякие предметы то можно соорудить что-то похожее на что-то. Анонимус подтвердит что видел у кого-то во владениях рояль, бильярдный стол, пивной ларек с продавцом и столиками, новогоднюю ёлку, и даже водоем с водопадом, дельфином и рыбкаме.

Ну чем не Sims? Впрочем, у всякого дома, а также сундука есть ключ, а ключ можно украсть. Известны случаи, когда игрок лишился руны телепортации к законспирированному гильдийскому обиталищу и ключа от оногo, после чего туда с улюлюканьем набегали члены вражеской гильдии, потрошили сундуки и грабили корованы. В суровые



An Ex Por  
Kal Vas Flam  
In Vas Mani  
Por Ort Grav



Трехэтажная будка персонажа, с личной пасекой и уёбищно покрашенным забором.

**девяностые** никакой проеб не прощались!<sup>[10]</sup> Благодаря багам неофициальных серверов, можно было невозбранно полутать дом какого-нибудь батьки, а потом получить от него по лицу ИРЛ. К слову, кровопролития из-за выноса дома происходили достаточно часто. Сейчас ничего подобного уже нет, дома защищены скриптами как форум пхпбб — без трояна или криворукого одмина с дефолтным паролем не ломанёшь. Дома бывают приватными и публичными. Приватный вообще никак не ломанёшь, ибо к порогу подходить могут только допущенные (ну не надо допускать кого не надо). Но у публичных плюшек больше. В публичный дом можно поставить вендора (чтобы продавал лут и крафтево) и даже сдавать места под вендинг (не у всех есть дом или деньги на него); ну и кастомизабельность его будет пошире, чем у дома непубличного.

По дефолту любая дверь и любая шмотка доступны всем желающим с расстояния двух клеток, но можно сделать так: только френдям, только своим или только себе. Ну и можно вообще забанить из дома кого-нибудь, чтобы на порог не пускало. Тут главная фишка доступа к закрытым приватным дверям, за которыми нубы прячут в публичных сундучках лутево — стелс и пройти в дверь за спиной у домовладельца, пока она будет открыта. Выйти из дома можно всегда, если дверь закроется — есть бесплатный телепорт на улицу. Жаль только вот убивать в домах запретили =(

## Интересные приемы

**Островное рабство** (*островной туризм*) — **доставляющий** способ добычи ресурсов, популярный в первые годы существования UO. Позже, из-за повышения количества **задротов**, необитаемых островов уже не осталось. Суть такова:



Замочив слабого НПС-воскрешателя можно не хило подьебать страждующих духов-игроков.

1. На точку выхода из стационарного телепорта (moongate) с помощью колдунства *Gate Travel* ставился портал, ведущий на какой-то из малоизвестных островов
2. Со стороны острова хайдилась засада, а вход в портал блокировался стенкой
3. В стационарный телепорт заходил игрок
4. *[тут должны раздаваться звуки драки и матерные вопли]*
5. С тела снимали всё ценное, а игрока воскрешали и ставили перед выбором — провести неопределенное время на необитаемом острове или нарубить >9000 дров, оплатив таким образом обратный билет
6. ???????
7. PROFIT

**На самом деле** такая тактика давно не работает, потому что есть команда *Stuck*, в меню игры, которая телепортирует вас на рынок/центральный город в любом состоянии за пару минут. Ввели её для того, что бы Гейм Мастер не бегал за вами через каждые 5 минут, когда вы застрянете в текстуре.

Ещё веселее было открытие гейтов в дома, с последующим рабством в духе «поиграй мне полдня на волынке» или «попечатай часик стихи» и последующим отпуском. К сожалению, с появлением вышеописанной команды перестало быть актуальным.

Зато на основе гейтов стала популярна другая тактика: перед носом возникает портал в который вы вбежите не успев моргнуть, а там вас уже ждут 4 стены без возможности передвинуться даже на шаг (то есть невозможностью прыгнуть в портал обратно), стенка огня или чья-нибудь прирученная адская сотона и пара человек на подхвате (вдруг вы не захотите умирать). Вся затея делается с единственной целью-раздеть. У трушных олдскульных гильдий были специальные комнаты под это дело. С кучей черепов свечей пентаграммами и всякой подобной хуйней. Также было популярно отрезать головы игроков и прикреплять их на стены домов, что очень доставляло.

Менее распространенное, но оттого, не менее веселое — Радио. Так как эпоха Ультимы довольно уныло-средневековая, а хочется прогресса (см. выше про пивной ларь и рояль). В дом приглашался игрок, его заводили в определенное место, отгороженное подручными предметами — и убивался. Выйти он не мог, и его призрак, в течение довольно долго времени, мог орать матом (см. OoO! oo!Ooo!OO), чем немало забавлял своих новых владельцев. К сожалению забава довольно краткосрочная, ибо через пару-тройку дней, появился сердобольный гейм-мастер, и отпускал несчастного.

*Это незавершённая статья. Вы можете помочь, исправив и дополнив её.*

*В эту статью следует добавить:*

драм и лулзов, связанных с рабством

**Городское Мочилово** — не менее **доставляющий** способ добычи ресурсов, в дун-жеоне ищца самый адский сотона, прямо перед которым кастуется вход в портал, выход из которого ведет в город, сотона появляется в городе, чем немало озадачивает население, попутно превращая их в мясо+деньги+шмотье, успевшие не собрать всех трендюлей истошно звали железножопых гардов, кои в итоге клали сотону, но 2-3 из них погибало в неравном воздушном бою оставляя некую броню и оружие, соответственно и сотона после смерти высыпал из себя неплохо денег, а то глядишь и артефактик. Олсо совсем рулезно было нанести сотоне последний смертельный удар, таким образом вся победа а вместе с ней и и всякие

кармы-хуяры снисходили прямо по центру твоего мозжечка. Самые весельчаки могли отправить сотону в таверну или друзьям в домик, выживали те кто быстро бегал и хорошо прятался. Пофиксено в городах тем, что гварды валят любого с одного удара.

**Теракт** — В игре присутствуют **бутылочки с зажигательной смесью** которые можно невозбранно кидать на расстояние экрана с задержкой взрыва на 3 секунды, но как и положено **IRL**, они взрываются моментально при любом воздействии огня на них (каст магии или такая же взорвавшаяся бутылка рядом). С помощью них в игре выхватывается множество лулзов и по сей день, например такими способами:

- Укладываем кучу бутылок в свою сумку и направляемся к самому оживленному месту (не забудьте купить робу, черную повязку и бороду, ну что бы **символизировало**). Магия на 1 бутылку — веселье и ненависть десятка игроков обеспечена. Вы, естественно, тоже умрете — пояс шахида же!
- Если при виде вас уже разбегаются и поэтому эффективно взорваться не выходит, можно сложить бутылки так что бы было их не видно (в глухие структуры, например)— кидаем одну рядом — снова профит.
- Ковровая бомбардировка нубов, пасущихся в ГЗ (нужна слаженная работа группы игроков).
- Укладывание бутылок в вьючное животное (есть и такие), которое пойдет, куда ты скажешь, и сбросит на землю все бутылки, уложенные в него тогда, когда скажешь. **Ну ты понел**.

**Трап-Полиморф** - Жесткий прикол с полиморфом. Раньше на фришках, еще до руноу, стояли сферы всякие да полы и затаймленные животные были красные или серые, а не как сейчас.. и надписи там не было. Так вот, человек морфился в дракона, а его напарник продавал этого самого дракона на маркете. При удачном раскладе лох покупал фэйкового дракона, разводили получали кучу денег за дракона и еще потом убивали жертву в доме. И весь дом выносили ТАКИЕ ДЕЛА.

## Мемы, локальные и не очень

- **Vendor Bank Buy Guards**. При взаимодействии с НПСём ему нужно сказать определённую фразу, при этом для каждого НПЦ — своя фраза. Bank и Buy — самое распространенное, что придется говорить в игре, а Guards — команда для вызова (сюрприз!) гвардов, которые быстро выпилят вора-неудачника или **ПК**, зашедшего в мирную зону. Все четыре команды для экономии времени вешаются на одну кнопку.
- **OOooO ooOooO**. oo ooOOooOOOo OoOoo OOooO OooOOo O OOOoO oO OooooOOO OOooOOo OoOo ooOoO. OooOO oO Ooo O OOOOO OooooOo oOOoo. oO oo oOOoO.
- **Гостинг (Ghosting)** — выдуманный скилл «умение быть привидением». Предложение «прокачать гостинг» используется ради лулзов и намек на оппоненту, что он сейчас будет многократно убит. Кстати, понятие **РесКил** произошло именно отсюда, означает непрерывное убийство/воскрешение игрока, при этом, он ничего не может сделать. Другой аноним считает что слово «Рескилл» имеет другую историю. В былые времена, при убийстве в уо скиллы немного уменьшались, то есть если у потерпевшего было 90 мининга, после 1-10 смертей он мог уменьшить этот скилл на 1, потом еще и еще и так до нуля. Злобные анонимусы чтобы кому-нибудь отомстить/наподлить стояли у респа и несколько раз убивали лузера чтобы понизить его в скиллах. Соответственно ре-скилл — уменьшение скиллов ради зла.
- **\*\*\*Вы видите X делающих X\*\*\* (\*\*You see X X\*\*\*)** — характерное обозначение действий в игре. Часто используется задротами **IRL** и всячески пародируется: *\*\*\*Вы испытываете неконтролируемый позыв в туалет\*\*\*<sup>[11]</sup>, *\*\*\*You see noobs attacking you\*\*\**.*
- Да пребудет с нами сила коннекта и регов пучок!
- Крещение. Двое с разных сторон одновременно кидают энергетическую стенку на человека. Он застревает между ними, дальше вдвоем можно быстро его захерачить *etc*. Идеально выводит воинов из строя. При хорошей командной игре в масс ПВП получается очень красиво, когда по крику «Крестим его» одновременно кидают стенку.
- **Дядя Боря, Борис, Борька** — Название одного из сильнейших монстров Ультимы — Balron'a . Ходил слух, что так его стали называть, чтобы никто не догадался, куда отправляется пвмить пати.
- **Отдаться, упасть** — эвфемизм для обозначения смерти персонажа от кого-либо или чего-либо. Звучит как "Я вчера отдался ПК =( " или «А я то вчера от ПК упал». Алсо существует много других возможностей сообщить о собственной смерти, любопытен один из них — «ЧБ». В уо когда персонаж умирает и становится духом экран становится черно-белым(чб) происходит это резко и крайне мрачно действует на психику игрока. Плюс можно коротко передать ситуацию: «Я бежал, тут двое из хайда — паралайз, корпор, ФС и я ЧБ».
- **\*\*\*Тот-кто рассыпал перед моим домом 50 барабанов-найду и приду бить в бубен\*\*\***
- **Убийство Лорда Бритиша каким-то нубом** — Дело было в далёком 1997 году 9 августа. После одного из стресс-тестов Ричард Гэрриот, АКА Лорд Бритиш, продюссер УО зашел в свою игру и забыл включить себе бессмертие, что и стало причиной его убийства неким нубом под ником «Reinz». Самого Reinz`а забанили почти моментально, официально аргументировав это тем, что он багоюзер и вообще гей. Естественно игроки забугуртили по этому поводу, но потом все забили и просто сделали это мемом.

## Макросинг

С ростом популярности игры стали появляться первые программы для автоматической прокачки,

UOAssist, Injection и немного отдельно стоящий UOPilot<sup>[12]</sup>.

Так как мало кому захочется **более девяти миллионов** раз вставить в хайд, чтобы прокачать скилл до ГМа, игроки стали применять для прокачки макросы и скрипты<sup>[13]</sup>. В этот момент открылась забавная недоработка в балансе, хотите прокачать, например, **Arms Lore**? Очень просто — берёте саблю и записываете макро о применении навыка на ней, ложитесь спать. Утром вы GM.

Тогда-то и появился знаменитый антимакро код, а арбуз-тим стал жестоко, анально карать макросеров<sup>[14]</sup>, а прокачка навыков невероятно усложнилась.

Кстати UO Pilot используется даже в линейке для автоматического питья ЦП и ХП банок. Скрипт пишется очень просто — выбирается определенный пиксель на мониторе, который показывает текущее СР персонажа, запоминается его цвет. Если персонажа ударят, цвет пикселя поменяется, значит нужно пить ЦП банки до тех пор, пока он снова не станет этого цвета. Подобные вещи и позволяют использовать УО пилот практически во всех играх, хотя изначально (видно даже из названия) он предназначался для Ультимы. [Такие дела](#).

В принципе, макросить можно без особых проблем, главное не делать это совершенно по-идиотски — например запускать макро около банка New Heaven. Более того, на официальных серверах давно уже не банят за макро, пик популярности УО спал.

## Официальные шарды

### Пиндосские

#### Европа

Шард знаменит в первую очередь тем, что не так сильно заселён, а также большей дружелюбностью<sup>[15]</sup> и ярко выраженной ролеплейностью (как минимум 5-6 крупных ролеплейных гильдий, даже РК занимающихся с ролеплейной точки зрения).

### Азиатские

[Там всё закорючками](#).

### SIEGE PERILOUS

Шард для тех, кто считает, что УО скатилась в сраное и вообще не торт! Здесь они будут чувствовать себя как рыба в воде, так как этот шард ещё тот торт, какбы не подавиться.

Отсутствует поРК зоны и усложнена прокачка, порезана «халявная» магия и т. д. и т. п. etc. Одним словом — хардкор. Подробнее курите [тут](#).

Алсо, появление этого сервера отчасти и повлияло на формирование дружелюбного и ролеплейного образа Европы. Самые ударные РК`шники, PvP`шники ушли на **SP**.

## Тернистый путь

За более чем пятнадцатилетнюю историю игры, Ультима претерпела огромное количество изменений, нововведений, дополнений, которые меняли игру куда более значительно чем всякие гавнохроники линейку и ТВС WoW.

Ниже приведены основные вехи пройденные игрой. Обсуждение некоторых изменений до сих пор (!) способны взбурлить говны у олдфагов даже при не слишком тонком подходе. [На самом деле](#), не всё так однозначно, как вы можете догадаться и у смещения акцентов от PvP к PvE были свои предпосылки.

- **Beta Stage** — Год 1996. Ни хрена не было (за исключением кучи эксплоитов), ни хрена не работало, сервера регулярно лежали. Тем не менее несколько тысяч ошалевших бета тестеров можно считать первыми игроками в современную MMORPG (**MUD**’ы не считаем). Примечательным событием стало убийство (первое и единственное) Lord’a British’a во время публичного выступления игроком.
- **Ultima Online: Shattered Legacy** — Год 1997. Собственно релиз. Толпы нубского мяса ринулись покорять персистентную Британию. Первое ПвП, первые ганки, первый развод, первые друзья. Многие известные гильдии формировались уже на этом этапе.
- **Ultima Online: The Second Age** — Год 1998. Первый add-on (и последняя работа Ричарда Гэрриотта), в УО добавлены Lost Lands и многие данжи. Эту версию можно считать олдскульной, хардкорной

УО. Расцвет ПвП, ганка и фрикилла.

- **Ultima Online: Renaissance** — Год 2000. Ключевое событие для мира УО. Выходит add-on кардинально изменивший игровой мир. Главное — появилась копия первоначального мира, повторяющая его во всем за исключением запрета ПвП и всех player harassment actions (looting, snooping, stealing) и добавление young players system. Изменение боевой системы (спец. движения) и других нюансов игры. PvE ликуют, PvP в трауре.
- **Ultima Online: Third Dawn + Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge** — Годы 2001 и 2002 соответственно. Первый add-on принес 3d-client ужасный и неудобный и новый мир (и опять без ПвП) куда без этого самого 3d-клиента не пускали. Второй же add-on исправил это недоразумение + куча новых плюшек и изменений.
- **Ultima Online: Age of Shadows** — Год 2003. Очередное знаковое событие. Игровая механика изменена (куча изменений баланса и добавлений всяких вкусностей типа новых combat moves, custom house system (домики как в симс!), добавлены паладины и некроманты, добавлена система страховки предметов, добавлен Doom и соответствующие артефакты (Здравствуй фарм и задротство).
- **Ultima Online: Samurai Empire** — Год 2004. Менеджеры EA решили заработать на восточной тематике. Добавлена новая «японская» грань — самураи, нинзя, шмотки, элементы декора.
- **Ultima Online: Mondain's Legacy** — 2005 год. Добавлена новая раса — **эльфы**, а также spellweaving, куча квестов. Немного подземелий и предметов. Сильно дополнена система крафта, крафтеры ликуют.
- **Ultima Online: Kingdom Reborn** — 2007 год. Новый 3d-клиент, но люди продолжают играть на 2D.
- **Ultima Online: Stygian Abyss** — Вышла. Но лучше бы не выходила. По-видимому, у менеджеров EA окончательно кончились идеи и они решили выкачивать из фанатов заветные 19.99, регулярно штампуя однотипные аддоны, в которых: 1 новая «грань», одна новая раса, одна новая школа магии, ещё 2-3 новых скилла(опционально). В этот раз новая раса(fyi горгульи) не может носить любые старые вещи в принципе(в ML, видимо, была обкатка с вещами elves only), но это совершенно не проблема, ибо глядя на новый гаргулий шмот, хочется взывать и повыбрасывать дум/пирлес арты. За их убогость. Ждём «новый» аддон в ~2012.
- **Ultima Online: Adventures on the High Seas** — open beta. YARRRRRRR!!1



hehehe.. Beta days

Последнее обновление уже в силе.

## Ключевые моменты в жизни УО

### Траммель

Вот такая вот загогулина, мир для любителей PvE, на PvP землях количество легкоубиваемых персонажей уменьшается в геометрической прогрессии.

- Для привлечения простых жертв (**майнеры**, **крафтеры** и прочие) на PvP землях все ресурсы добывались в удвоенном размере (добавлено не сразу). Увы, но совсем конченные нубы о таких вещах не знали и вылазки за ресурсами совершали либо опытные игроки, либо гильдии. Нубкиллеры и Ганкеры в трауре.

### 3D клиент

Вызвал могучую волну ненависти благодаря попытке EA насильно пересадить на него игроков. Новый контент был банально не доступен без 3D. Не получилось.

В дальнейшем, ненависти не вызывал, так как те кто не хотел им пользоваться — не пользовался. По игровым характеристикам немного уступал 2D клиенту (хотя в нём были реализованы некоторые интересные функции, вроде большого игрового окна, появившиеся в 2D клиенте чуть позже) и страдал страдает приступами падучей (ощутимо менее стабилен).

### Страховка

Один из самых неоднозначных ходов EA.

- Игрок мог не опасаясь надеть свой самый крутой шмот и красоваться в нём.
- Что интересно РК не сильно пострадали от этого нововведения, более того, если раньше люди держали самые эпичные эпикки в банке, вытаскивая их только по праздникам, то теперь люди стали надевать их, при этом *регулярно* забывая обновлять страховку (автоматическое обновление либо не включают, либо забывают), РК — это сириуз бизнесс!

### Power Scrolls

Падают в бэкпак игрокам при убийстве чемпиона (особо крутой моб, для вызова которого надо истребить

несколько волн мобов попроще), подымают кап конкретного скилла до 105(crap)/110/115/120. Имеют свойство cursed, благодаря которому не могут быть заиншурены и на трупе игрока всегда сверху. Чемпионы дропают свитки только в PvP мире Felucca. Не трудно догадаться к чему приводит эта особенность.

На офф. шардах такой свиток можно получить в подарок или даже купить за не очень большие деньги. Свитки же 105—110, крутые игроки иногда просто выбрасывают в Heaven для нубов.

## Сказ о том, как сраная Ультима скатилась в сраное говно

### Изменения правил

Однакож спросите любого атца<sup>[16]</sup> о внесённых в УО изменениях и получите галлоны ненависти или даже **НЕНАВИСТИ**. Вы узнаете много интересного о сраных нубах, трусливых траммелитах, ламерах и прочих ужасах патчей.

Краткое представление можно получить по таким вот историям:

Типичное побивание нубов выглядит так: на кладбище у Vesper-a (где нубы ковыряют скелетиков и пытаются напасть на одинокого лича) приходят двое-трое аццов, запирают выходы силовыми полями и устраивают веселье. Трупы нубов расчленяются и служат украшением пейзажа.

Естественно такая система породила ганк, нубкиллинг, РК просто в промышленных масштабах и, как можно догадаться, водопады НЕНАВИСТИ, тысячи тонн копиясты!

Справедливости ради следует отметить, что **некоторым** такая свобода только вредила и **осознание собственной крутости** могло привести к тому, что игроки как убивший в УО переступают ту самую тонкую грань, когда их действия из интересной, хотя неприятной части геймплея превращаются скорее в раздражающий и досадный фактор. В итоге... в итоге мы имеем те самые ограничения и послабления, вводимые разработчиками. Именно из за этого, когда уже не помогал живительный банхаммер, в УО вводились различные смягчения (воспринимающиеся как данность в современных MMORPG), появление NoPK шардов, ограничения на дроп, ганк, увы.

**Таким образом** всё куда прозаичнее, вышеуказанные атцы напоминают людей, которые ссут мимо толчка, а потом возмущаются, что в сортире воняет. Полная свобода при всех её достоинствах, увы, открывает широкие просторы когда классическое PvP заменяется на такие, хорошо известные виды развлечений, как нубкиллинг<sup>[17]</sup>, ганк и т. п. Оставив за рамками мотивацию и fun factor вышеуказанных развлечений, отметим, что от PvP они отличаются также, как тонкий троллинг от набега.

## Фришарды

Первые зарубежные фришарды появились еще в 98 году (Zulu Hotel), а первым отечественным стал Lost Fort в 99-м. Благодаря открытой архитектуре и богатыми возможностями модификации (от корректировки баланса до строительства новых локаций и изменения существующих) на многих фришардах оригинальная игра была изменена **чуть более, чем** наполовину в сторону полного ада и неадекватности, как по части геймплея, так и графики, если администрация фришарда решала продемонстрировать свои **mad skillz**.

### Плюсы фришардов

- **Бесплатность** — таки да, нет ежемесячных платежей, но уже не везде и если не учитывать традиционный **донат**.
- **Низкий онлайн** — ака малое количество игроков. Относительный плюс, вы легко найдёте место под застройку, хотя с другой стороны, никто не мешает игрокам наплодить аккаунтов (бесплатно ж!) и настроить домов.
- **Вундервафли** — у многих фришардов существуют свои собственные спелы, которые спокойно дадут фору западному оригиналу, оло если взять к примеру Шард Короли Махаона, так там вообще ГМы экономику замутили и такие ивенты, что если их проспять бутылка водки подорожает.

### Минусы фришардов

- **Бесплатность** — да, блжад, это недостаток! Ультима стоит не так уж дорого, поэтому контингент фришардов — это, в большинстве своём, школоты-нищеводы с соответствующими вытекающими. Также бесплатность порождает невероятное мультководство, борьбу с мультководством со стороны кровавой администрации и т. п.
- **Низкий онлайн** — 3,5 школьника, это не совсем то, что вы ожидали от MMORPG, не так ли?
- **Ограниченность клиента** - 99,9% фришардов застряли на уровне Renaissance, иногда с мелкими инъекциями (вроде японских шмоток) следующих патчей, **sad, but true**. Хотя, не всё так однозначно, и многие игроки скорее отнесли бы этот пункт к плюсам (собственно, это тема многих холиваров)<sup>[18]</sup>.
- **Ограниченная функциональность** — некоторые, если не многие, элементы геймплея на фришардах

не работают, совсем. Это может быть что угодно, например определённые навыки могут не использоваться или использоваться частично, сундуки в подземельях всегда девственно чисты, ну ты понел.

- *Рукожопие админов* — а также результат реализации великих идей, что есть одно и то же, везде по разному, но оно будет, не сомневайтесь. По мнению анонимуса, наравне со школотой, это один из самых главных недостатков.
- *Донат* — процветает и анально овладевает фришардами и играющими там<sup>[19]</sup>.

Можно выделить несколько относительно годных фришардов, далее идёт список всех активных русских УО фришардов, хотя бы один обитатель которых хоть раз заглядывал на уютненькое:

- **The Best Ultima Online Shard Antares** — стабильно высокий онлайн, работает с 2004 года. Был отмечен журналом «Навигатор» как самый перспективный и интересный сервер. Пожалуй, самая удобная база предметов на сайте, полная интеграция с игровым клиентом. Интересный ПвМ с подземельями, рассчитанными на массовое прохождение, эволюцией монстров, десятками боссов и минибоссов. Около тысячи разнообразных статичных квестов, многоуровневые гильдии, здоровая экономика, ежедневные состязания, круглый год проходят различные мероприятия, сменяясь по стабильному календарю событий каждую декаду.
- **Оском Фри** — 250—350 онлайн. Работает с 1999 года. Какбэ еще жив, стараниями команды и вконец оборзевших игроков. Донат присутствует в форме страховок предметов от утраты, однако контингент не желает платить уев, и по этому на форуме периодически начинают срать кирпичами по поводу выбитых свистелок и перделок. Минусы — нет скиллкапа, местные терминаторы, впрочем, дружелюбны и готовы помочь ньюбу игровыми деньгами и шмотом. Особенность шарда в наличии трансвиститов и полном отсутствии женской половины. Оском / Оском Пэй — брат, но не близнец Оскома Фри, соединенный с ним порталами, находящимися прямо в игровом мире. Играть можете одним и тем же аккаунтом на любом из этих двух. Донат какбэ не навязывается. Персонал живой, есть даже девелопер кода, что, в целом, для фришардов не характерно.
- **Dragon World** — 300 и более человек онлайн (ныне до 100). Работает с 2000 года, рекорд онлайн в 598 человек зафиксирован 27.11.2004. Разрешено использовать Injection. Команда сервера ведет собственную доработку исходного кода 0.55i сферы, которая насчитывает более 100 сборок и имеет собственное название — ZS (**Зверзкий Server**). В результате сфера (ядро сервера) работает с базой данных, в нее встроена функциональность продукта UNSP (защита сервера) — переписана вся обработка сервером пакетов, есть 64 битные сборки и работа продолжается. Об этом шарде регулярно снимают передачи и пишут статьи (что интересно, абсолютно бесплатно): о **VIP турнирах** с 20.09.2003 по 03.07.2005 писал журнал Страна Игр и предоставлял свои призы (подписку на журналы, футболки и т. д.), дважды писал журнал Навигатор, о нем была передача на ТВЦ 15.12.2003 и на нем был снят **сюжет про Ultima Online** для передачи ZOOM на канале МузТВ. Единственный сервер, где своей игрой без каких-либо вложений можно не только добиться всего, но и заработать денег. **Пруфлинк**. Пожертвования крайне ненавязчивы и не являются чем-то обязательным, чего не скажешь о других серверах. Если вам будут рассказывать обратное, предложите привести конкретные примеры и наслаждайтесь зрелищем извивающегося лжеца. Необходимо отметить такой недостаток, как особенно тяжелая степень ебанутости и неадекватности некоторых гейм мастеров на этом шарде, по состоянию на 2007—2008 год. Попасть на зону или схлопотать банан можно было за любую ерунду, а получить свободу — только если слезно раскаться за содеянное, признать свою ничтожность и долго лизать им все, до чего дотягивается язык. Об этом тоталитарном режиме на шарде много историй в интернете. Например [1]
- **Realms of Ultima Online** — Старый но очень грамотный сервак с RPG направленностью, разделением на классы и отточенной, сбалансированной системой PvP and PvM. Отзывчивый стафф приносит в игровой процесс не лишние кайфушки 50—100 онлайн.
- **Age of Power** — 200—250 онлайн.
- **The Abyss** — 200—300 онлайн. *Шардом управляет его величество донат, а количество великих идей просто зашкаливает.*
- **Forgotten Lands** 30—70 онлайн. *Реинкарнация от создателя древнего шарда, который в 2005 году слился с шардом Light World и получился Forgotten World. Теперь уже с новым ядром на RunUO своей глубокой модификации заточенный 1 в 1 под Sphere 0.51a. Без скилл капа. Адекватный стафф, шард работает на своем мощном железе, полная халява по части макросинга, тотальное отсутствие игровых багов.*
- **Forgotten World** 100—250 онлайн. *Стабильный шард с хорошей историей. Без ограничений в скилл капе, терпимым балансом ПВП и интересными квестами. Вот на такой шард обычно возвращаются те, кто когда-то давно вместо учебы сидел в клубе и качал скилы и повзрослев, обзаведясь семьей решил вспомнить во что играл в детстве и почувствовать себя ребенком.*
- **New Dream World** 100—200 онлайн. *Древний Одесский сервер. Основанный в апреле 2001 года. На шарде разрешена прокачка с использованием макросов что успешно используется большинством игроков. Основная составляющая игроков — скриптеры, что задает тон шарду. Развитие шарда производится путем внедрения идей игроков, прошедших оценку девелопером шарда. К сожалению, содержать сервер на одной и той же площадке в течение 12 лет оказалось довольно-таки сложно, и с ноября 2012 года сервер ушел в стазис, и 12 день рождения праздновал уже оффлайн. Впрочем форум всё еще жив. Все данные(скрипты сервера, чары, дома, лодки) сохранены и отменно забэкаплены.*
- **Realworld** 30-100 онлайн. *Старый игровой сервер, созданный ещё в 2001 году. Реинкарнировался и снова начал свою работу. Со стороны админов madskillz в отношении баланса и новый сервак.*

- [UO Respect](#) 10-30 онлайн, попытка утолить жажду бедняг, скандировавших: «Верните Абис 2003 года!!!» так как скрипты а-ля Абисс-2003 гуляют по интернетам в свободной скачке, каждый год рождается 9000 «респектов» с онлайн не больше 20 чаров. Загибаются подобные шарды с периодичностью их появления. Сам Респект закрывался и открывался уже over 9000 раз .
- [Rivendell](#) 0 онлайн. Бывший российский фри-шард выпиленный 1 ноября 2005 года. Сейчас от него остался только закрытый форум. Один из лучших free shard'ов из-за приверженности администрации OSI-style, однако нежелание(неуменье?) руководства самостоятельно развивать(в основном фиксить баги) сервер(а не ждать подачек от гупио team), сильно портило впечатление.
- [Destiny Of the Middle-Earth](#) Хороший, годный некогда шард с массой классов, интереснейшим их PVP-балансом, 4-мя уровнями развития персонажа, кучей руды со спецэффектами, постоянной модерацией, в общем с командой кодеров со всем вытекающим — ныне не существует. Теперь существует шард с созвучным названием и цифрой после него.

Олдфаг помнит, как применив [mad skillz](#) по внедрению большой ролевой составляющей, с незаметным многократным вайпом существующего мира, девелопер Lord Rimmon, не обращая внимания на оружие и молящие толпы крестьян (в том числе зажиточных), кропотливо и последовательно таки выпилил *чуть менее, чем* всех постоянных игроков целыми гильдиями с сервера, а многих и из УО вообще. Крестьяне обиделись (в том числе и зажиточные) и когда кока-кола и чипсы стали заканчиваться, Девелопер Всея Бритонии таки заметил босую пятку, сверкающую вслед, и даже несколько раз пытался запустить тот самый «me1», с восстановлением персонажей и игрового мира, но было уже поздно. С тех пор настоящий Middle-Earth с онлайн под 400 стал называться «me1», и существовать исключительно в памяти, а Lord Rimmon разными другими нехорошими словами. Ныне существует ME4 с онлайн 70, что, учитывая лояльность администрации шарда к мультиклиентам, макросам и прочим инжектам — символизирует.

- [Lorien](#) Увы, почивший проект, впечатляющий масштабом проделанной работы. Полностью измененная карта — копия толкиеновского Средиземья (да-да, Анон, там были самые настоящие хоббитские норы внутри холмов и вообще все, о чем ты читал в книжке), система рас (толкиеновские расы), квестов, предметов (как тебе факт наличия у одежды размеров? гномский плащ не натянешь на хумана) и уровней. Тот еще был долгострой, хостинг кочевал из страны в страну (Латвия, Россия, Украина), команда разработчиков менялась на 99% раз шесть.
- [Second Age](#) — канадский сервер, эмуляция OSI (официального сервера), повторяет УО времен 1999ого года (то самое золотое время аддона The Second Age). Олдскульное ПвП, живая экономика. Онлайн доходит до 500 человек.
- [UOGames — Inceptum](#) — 300—400 онлайн. Попытка создать сервер, наиболее приближенный к OSI времен 2013 года и дальше, без отсебятины. Работает с последними версиями как 2D так и 3D клиента. Последние аддоны Stygian Abyss и High Seas. Все предметы и боссы из последних дополнений реализованы. Более 4х лет в онлайн. Массовое PVP, автоматические ивенты. Первый российский сервер, начавший работать с аддонами выше Mondain's Legacy. С 2011 года внесено более 650 изменений в стандартный движок RunUO. В отличие от конкурентов имеет живой и не накрученный онлайн.
- [Utopia Unchained](#) 50+ онлайн круглосуточно и продолжает неуклонно расти! (2014г). Шард с 2 летней историей! Чем примечателен шард — никаких классов, никаких уровней, никаких эльфов, орков и прочего, которое только портит атмосферу игры. Скиллкап — 1800, что идеально подходит для создания боевого чара. Постоянные замесы в Окло, постоянные турниры, тут есть всё, чтобы вам было интересно вспомнить эту старенькую винрарнейшую игрушку. *На данный момент сервер переживает третье рождение после вайпа игрового мира.*
- [The Atlant Ultima Online](#) — 100+ — молодой (2015г) развивающийся проект. Практически единственный фри сервер который без доната. Отрегулировано до максимума система ПвП и ПвМ — подробнее на сайте.
- [Ultima Online Golden World](#) — 50+ — среднячок (2008г) некогда очень популярный Одесский сервер, на котором играли многие игрока Дрима. В данный момент сервер ушел на покой, где-то летом 2016 года, без объяснений и прощальной открытки.
- [Zulu Hotel Europe](#) — Новый фришард, с элементами доната, создан бывшими игроками «New Dream World». Открылся в 2014 году. Играют преимущественно бывшие игроки Дрима и Zulu Hotel золотого века. Особенность сервера заключается в хардкорной прокачке чаров, сбалансированной экономике и интересным развитием игрового персонажа. Сервер идет и развивается в сторону Дрима, повторяя его элементы во-всем.

Ну что? Всё ещё хотите на фришард?

## Эмуляторы серверов для фришардов

- [SphereServer](#). Потерял офиц. разработчиков в начале этого века, но так как те слили в нет сурсы последнего релиза — то сейчас по инету ходят тучи сфер типа «сфера 0.52 бета», «сфера 0.53с», которые отличаются друг от друга парой заплаток, не более. Но каждый позиционирует свою сферу как «классное\_дополненное\_лучше\_всех». Тем не менее, именно этот эмулятор применяется на подавляющем большинстве шардов для любителей старины (Second Age — Renaissance) в силу того, что оно под них заточено по природе своей.
- [WolfPack](#) — начал разрабатываться примерно в одно время со сферой, по неизвестным причинам уже на подходе к релизу был заброшен. Исходники тоже ушли в сеть. Поскольку идейно и функционально

- был похож на сферу — добывать его никто не стал.
- **POL** в начале тысячелетия был самым продвинутым (по сравнению со сферой, да). Количество разработчиков вроде и не так уж мало, и живы они, и пишут что-то...но как-то это очень уж вяло и медленно происходит. В текущий момент ПОЛ поддерживает SA на уровне того, что 7 клиент сможет к нему приконнектиться, и его не выкинет из-за неизвестного серверу пакета — но почти никаких новых фишек ПОЛ не понимает. Начиная с 2009 года исходники ПОЛа доступны всем желающим.
  - **RunUO** в 2003 году куче людей надоел медленно развивающийся ПОЛ, совсем никакая Сфера, и они решили сделать свой эмулятор ~~е-блэджжеком-и-шлюхами~~. Они поднапряглись, потужились, и через годик породили первую бету RunUO, которая всех порадовала безмерно ввиду почти полной поддержки AOS и общего удобства скриптования и управления, но самое главное — возможность запуска сервера «из коробки» (все нужные скрипты, заселенный мир и вполне вмняемый баланс шли в комплекте, что не могло не порадовать **админов**, которые нифига не знают про сервера, зато хотят шоп у них был свой шард, где они будут админить) Чуть позже вышел релиз первой версии. Где-то между первой версией и второй соседняя команда породила клиент Iris (см. ниже). Вторая часть RunUO уже полностью поддерживала все плюшки ML. Увы, на этом славная история РанУО закончилась — команда разосралась в хлам. А поскольку реально разработкой занимался только 1 человек — Криос, дальнейшее развитие проекта почти встало. Собственно, даже вторая версия была доведена до релиза с огромным трудом. С тех пор по сети гуляет куча RunUO2 клонов, в которых вставлены то плюшки SE, то KR.
  - **Atum** — платный, писанный на заказ эмулятор. За основу взят WolfPack Server, перепилен чуть более, чем полностью. Стоит на киевском шарде Age of Power. Шард слегка платный (невысокая абонка), что с одной стороны не дает мультотводить адски, с другой — хоть чуток окупает расходы на сервер и его поддержку. Сам эмулятор адски сильный и правильный — одно НО — остановился на 3 м клиенте, потому как был создан еще в начале века. Внедрять поддержку новых клиентов — это надо нанимать серьезных программеров, а они денег хотят, много. Вообще единственный сервер, который не напрягаясь может обработать до тысячи клиентов, а при большем кол-ве сделать кластер с себе подобными. Увы, но такого кол-ва людей уже давно на АОПе не наблюдается...
  - **UltimaXNA** — разрабатывается, обещает стать интересным проектом. Разрабатывается параллельно с UltimaXNA клиентом.
  - тьма других проектов, заброшенных и не очень, но в любом случае — народу неизвестных.

## Клиенты

- ну конечно офиц. клиент 2D. Разрабатывался для оф. шарда, при этом используется на 99,9% фришардов. Местами сильно глючный, но версии этак до 4й славились тем, что в обычных условиях были неубиваемые. После 4 версии клиент мог сам по себе сдохнуть, а зависания-ошибки по инъекто-разором стали нормальным явлением.
- офиц. клиент 3Д — полный и абсолютный **ахтунг**. Вначале это это был адский пиздец, известный своими постоянными зависаниями и фейлами, потом зависания и фейлы как-то подисчезли, но ненависть осталась. До сих пор EA усиленно пытается усадить всех на 3Д, но при этом полной поддержки 2Д не прекращает — прекрасно понимая, как далеко их пошлют игроки без оного.
- **Palanthir** — ОЧЕНЬ перспективный клиент. был. Увы самую малость недоделан, сразу как-то не нашлись желающие допилить(пофиг, что сурсы все время в сети), а потом подкрался SE, KR, SA — и стало неинтересно никому. Периодически по форумам пролетает клич типа «а не доделать ли нам Палантир» — и так же периодически умирает. Писан на Delphi.
- **Iris** Клиент от разрабов RunUo, первая (и пока единственная удачная) попытка создать нормальный сторонний 3Д клиент. Впрочем, неоднократно замечен в умираниях на пустом месте. Несмотря на все — вердикт: Играбелен. Сурсы — есть
- **PlayUO** Очередной высер все от той же экс-команды RunUO. И по доброй традиции — замер на уровне бэты.развития нет, сурсов нет. Однако, Кэп утверждает, что последняя бэта выдает отличный, добротный код после реверсинга (.net + debuginfo = круто)
- дохлые клиенты. WolfPack Client — мертворожденный. UltimaXNA — возможно и допилят, но вряд ли. И куча прочих, о которых никто не слышал, и не услышит. Что-то с исходниками, что-то без — но смысла в этом немного.
- **Stealth** — скриптовый клиент для УО. В последних версиях сделана полная поддержка всех эпох и плюшек. Является объектом колоссальной ненависти быдлоадминов фришек, заставляющим их высирать сотнитыщ кирпичей в попытках найти пакетные отличия от обычного клиента с целью прибить. Считается, что напрочь убивает экономику шарда, ввиду возможности написать сложнейшие скрипты на добычу чего угодно, вынос данжей, раскопку кладов, и прочее (Может, это экономика такая, что ее так просто убить?). Запросто обходятся почти все антимагические гампы.

## Примечания

1. ↑ Второй была некая Meridian 59, а первой Neverwinter Nights 1991-го года выпуска.
2. ↑ Всегда ищите NPC guildmaster, они учат лучше всех.
3. ↑ Навык Resist Magic был невозбранно перепилен, но общее представление даёт.
4. ↑ Те не гарантивало до введения 'GGS(Guarantied Gain System), некоторые навыки были просто эпически сложны в прокачке, когда как другие невероятно просты (хотя могло банально **не повезти**). Именно из-за этого и была введена система, которая проверяла, как давно вы получали повышение навыка в случае использования и если это время превышало определённое для текущего уровня, вы



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

[w:Ultima Online](#) [en:w:Ultima Online](#) [ae:Ultima Online](#)