

Аллоды Онлайн — Lurkmore

Эта статья об онлайн-игре; О древней «стратегической RPG» см. [Аллоды](#).



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.



Внимание! Статья-детектор!

Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый *butthurt*. Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы — **давно и надолго задротствуете в Ололоды**.



Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.

Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура **нам не нравится**, и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете. На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.

«xxx: я давно жду ММО без графики, чисто донат, кто больше задонатил, тот круче.»

— Баш

Аллоды Онлайн (англ. *Allods Online*; трол. *Ололоды*; АО) — первая русская grindилка, худшая по популярности и лучшая по донат-системе [среди себе подобных](#), разработанная фирмой [Nival](#) и в настоящее время полностью перекупленная неизвестным [Мылом.ru](#), который насилует её труп по сей день. Что же довело игру до такого состояния? Обо всем по порядку.

В первом приближении представляет собой аллюзии [World of Warcraft](#) с его [RvR](#), графonom, берёзками, но дополненная [национальным колоритом](#), и распространяется по модели [free2play](#). Впрочем на данный момент появилась возможность игры по подписке, что несомненно радует. Как и все подобные проекты, Аллоды Онлайн задумывались Нивалом как лютей, бешеный вин и даже были им какое-то непродолжительное время. Но затем проект был успешно продан за большое бабло компании [Аструм](#), которую чуть позже [целиком поглотил mail.ru](#), и счастье внезапно кончилось. Новые хозяева, заматеревшие на браузерках, быстро выпилили всю халаву и повергли игроков в [бездну анальной оккупации](#).

[Танец для мёртвых \(АллодыОнлайн\)](#)
[Танец для мёртвых](#)

[Гангнам Зэм «Юбилейный пляс»](#) — появился в ололодах за год до того, как стал мейнстримом [IRL](#).

Поначалу ценность игры для анонимуса была неоднозначной, так как с открытого тестирования Аллоды Онлайн начали представлять собой потрясающее сочетание дивной, завораживающей обёртки и феерически говённого содержимого. Количество [банковских билетов](#), которое нужно вливать в игру, росло по мере прокачки персонажа экспоненциально. Типичный анонимус довольно быстро вставал перед дилеммой — проститься с зарплатой или продолжать [жрать кактус](#). Негодование фанатов серии вызывало и то, что от предыдущих игр новые Аллоды переняли одно лишь название. С другой стороны, почти целый год с момента начала открытого тестирования развитие Аллодов стабильно генерировало сотни [еды](#) отменного качества, что выгодно отличало их от конкурентов. Как ни печально, с некоторых пор и наивная школта, и ностальгирующие олдфаги смирились с [неизбежностью](#), и развитие игры окончательно перешло в область [поебизнеса](#). Пора искать еду в других местах.

Краткое содержание сюжетной линии

Через стоициот лет ([на самом деле](#), если считать от неканоничного ПЗ:ЗвА, то немногим менее двадцати; столько же и от ПЗ, ибо события произошли одновременно) после событий Проклятых Земель в далёком астральном Мухосранске какой-то [гибберлинг](#) нажрался вусмерть и открыл тайну полётов на астральных кораблях (см. раздел истории гибберлингов [на оф. сайте](#)). На радостях пушистые пуськи понаехали к людям, но [проебали](#) свой собственный аллод, и от нечего делать вместе с эльфами и товарищами в лаптях

организовали [Лигу для защиты от агрессоров](#).

В роли агрессоров выступила Империя — тоталитарный союз хадаганцев, орков и выкопавшихся из-под земли зэм, у которых тоже всё грустно, и сплошной [социализм](#). Возглавляет Совков выживший с ума старпёр-маг Яскер, а за Лигу русский алкаш Айденус.



Суть™ вкратце

Примерно между этими двумя событиями проходит ещё двести лет и, по идее, к началу сюжета: а) стороны имеют военный паритет, б) за девяносто (910 год) лет до того произошла Ночь Астральных Порталов, аккуратно после которой Скракан и Незеб выпиливаются, а стороны приходят к тому, что и имеют ныне, ценою почти половины союзной армии.

Вся сюжетка, не учитывая нового (8.0) сезона, проходит за 6 лет (1010 — начало 1017-го), во время которых добавляются ещё 3 расы (2 играбельные и одна — нет)- прайдены (изолированная ото всех раса самых натуральных [фуррей](#), по какой-то причине с прикрученным от Маугли сюжетом, превышающим все разумные пределы из-за кучи несостыковок (видимо, исписались сценаристы, или же в офис *Allods Team* (да, у них отдельный офис, ещё с тех самых времён), подвезли менее качественный [кокаинум](#)), инопланетная раса Архитекторов — главные гады 7.0., которых таки удаётся запинать обратно, при помощи кузькиной матери и хуевой тучи превозмоганий, число которых всего за 5 уровней вполне сопоставимо с [Сорокатысячной](#), после чего Вероника [ВНЕЗАПНО](#) обращает в ислам Сарна и Архитектора (по идее, после такого весь Сарнаут должен быть выпилен [КЕМ](#), но хрен там (здесь уже идёт адское противоречие разрабов самим себе, отчего сюжет полностью противоречит всем частям серии, и по идее, всё, идущее после 5.0 должно быть прокинуто через хуй и объявлено неканоном — хотя, опять же в 7.0. снова пошёл канон, но лишь наполовину). В новом же сезоне добавляется раса аэдов, образовавшихся аккуратно на месте того йопка, что рванул после гибели обоих богов, образовав заодно и нехилый такой аллодик, размером с половину Святой Земли. Заодно, оные же аэды объявляются теми, кто столкнул Сарна с Архитектором, что уже противоречит содеянному в 7.0, заставляя бывалого игрока люто [фалломорфировать](#) уже примерно к середине локации.

Девятый сезон же внезапно оказался весьма годным, пускай и слишком уж коротким и нестандартным для мира Аллодов. Новая команда весьма интересно подошла к сюжету, по сути, вырезав из игры весь предыдущий сезон с Космосом и тем говном, которое было наворочено. На сей раз же сюжетка оказалась в лучших традициях [Russian Reversal](#), ибо по-другому ту наблюдаемую картину, как ГГ вместе с демонами и Демонологами борется с ебанутыми церковниками и целым главой Охотников на демонов, назвать иначе тяжело. Однако, какого хрена там вообще нужен теперь этот Нихаз, который теперь вылетает со своими Уничтожителями аки черт из табакерки, если он теперь вообще стал похож на одного из героев *Gravity Falls* (по этому из комьюнити не проехался только совсем слепой), неясно.

Кроме того, после таких выкрутасов совершенно непонятен статус старых фракций, ибо из-за какого-то [ФГМнутаго](#) аэда, потерявшего любимую ([лулз](#) в том, что у оных нет половых органов и любит он её лишь платонически), весь Дар Тенсеса может накрыться песдой и вся эта канитель может окончиться херово.

Впрочем, эпохальнейший фэйл произошёл в 8.0.2. Ибо сюжет умудрился преодолеть все пределы кокаиnumого [ФГМа](#), заставив охереть даже самых стойких фоннатов. Суть проста: сначала мы летим в прошлое, вызволяя из 13-й лаборатории Черепа Степных (если кто забыл, это третий босс и последний потомок Легендарного Орка!), грубо нарушив ход времени, а затем в будущее (на Новую Землю — последний оставшийся аллод, ибо все остальное было сожрано какой-то [НЁХ](#)), забрав Архитектора Ваятеля (это уже Зимний Дворец). Во-первых, самое хреновое стало то, что мир уничтожит Нихаз (если все не уберутся [КЕМ](#) из Сарнаута — о том, КАК это сделать, скромно умолчим), а ещё — мы заключаем союз с демонами и, таки да, в 9.0 появится некий класс Демонологов, а заодно — и демоны (!) как играбельная раса (!!!). О том, какое это надругательство над всеми старыми ламповыми [Аллодами](#), понятно и так.

Особенно интересен статус самого ГГ (то бишь, того/той ебалайки, за коего мы играем), ибо ГГ умудряется спасти мир аж в среднем 8 раз, что, бесспорно является абсолютным рекордом превозмогания и неубиваемой упоротости героя, который/ая при этом выпиливает: целый город Демонов, разносит в пух и прах весь Мертвый город, вместе с последним королем оного и Нихазом вместе взятыми, злобного некроманта (по идее неубиваемого) вместе с его Матрицей, целый Мега-линкор, по размерам сопоставимый разве что с [Титаником](#) (правда, не полностью и не навсегда), выпиливает целый народ вместе с богами, которым тунгары поклоняются, попутно вынося целую лабораторию зомби-ученых вместе с напирющей армией [НЁХ](#), вырезает забаррикадировавшихся во дворце фанатиков и, в конце, выносит кучу кентавров и того «сбрэндившего» аэда-дебила, попутно выпиливая туеву хучу народа, как двуногого, так и не очень — по идее герой уже заслужил бы себе за карьеру несколько расстрелов, огромное число лет за решеткой, абсолютную ненависть Гринписа, охотников, простого люда and so on, если бы он жил [IRL](#).

Кстати, о классах. Из-за забывчивости разрабов, кого и кому они добавляли, Хадаган отхватил ВСЕ классы (сейчас их 10). [Win](#)

Теперь все невозбранно плавают друг к другу в гости на астральных [джаггернаутах](#), анально карают

непокорных и грабят корованы. Полная версия истории распихана по разным углам официального сайта, а главный спойлер таков: в конце получился (*спойлер*: Perfect World).

Чем доставляет



ЕРЖ? В моих Аллодах?

Тонкие различия геймплея оценить довольно трудно, но всё же Аллоды пока что доставляют своей стилистикой.

За Лигу:

- **Избушки, баньки, берёзки, балалайки** (в саундтреке). Запилено добротнo, ощущения патриотического стыда у большинства игроков не вызывает.
- Винрарные **гибберлинги**. Мелкие, бегают всегда по трое, экипировку делят между собой и в процессе атаки хитро кооперируются. К примеру, один держит лук, второй натягивает тетиву, третий командует. Претендуют на роль главного маскота проекта, ибо узнаваемы и меметичны. Жертвы множества фотожаб.
- **Нежно любимые** олдфагами психоделические аллодовские **белки частично вернулись**. Они больше не плюются огнём, но как минимум одна из них — **синяя**, и выпиливается минимум дюжиной игроков своего уровня. В Империи её замещает гоблин по прозвищу **Чёрный Властелин**.
- **Эльфы** тут другие, нежели где-либо ещё, а именно — эпичные битарды, тролли, БДСМ-щики и даже ахтунги (на это неиллюзорно намекает один из квестов в Цитадели Тьмы) — в общем, эдакая извращённая квинтэссенция всего Лурка.

За Империю:

- Па-а-ртия Ленина, сила народная! Простите. СССР — он везде, и он **прекрасен**. Пятилетки, субботники, политруки вместо жрецов и прочий win. Диалоги доставляют чуть менее, чем все. Ближе к ОБТ, правда, Нивал перепугался и выпилил из игры советские звёзды, заменив их буквой «Н» с мечом, что символизирует Незеба и его дело. Некоторые особо одарённые путают этот знак с буквой «Ж». Однако **с последними обновлениями** звезда таки была запилена на свое законное место. Доставляют и мелкие детали, вроде агитплакатов, табличек «ОСТОРОЖНО, МАНА!» и обозначения эфеса меча на какой-то настенной схеме глубокомысленной фразой «**Место крепления бойца**». А в самом начале ОБТ встречались даже каноничные советские **очереди**, о как!
- Орки-**гопники** в полосатых майках и с **шарфиками**. Озвучены соответственно, за что крайне ценятся целевой аудиторией. ЧСХ, представлены разными оттенками синего. Анимация АФК у орка-мужика — поедание сэмок, сидя на корточках, у самки — питьё из бутылки с явно намекающей цифрой 9.
- Готичные киберпанки расы Зем. Возможно, это **ремейк** расы синтетов из Демииургов. А механический **паук** Ловчий, изобретённый ими как ездовой маунт, только подтверждает сей факт.
- Трюк пионерки в мини-юбочках, смутно напоминающие японских школьниц.
- Кawaiiные овчарки у Хадаганских Егерей.

За Прайденгов:

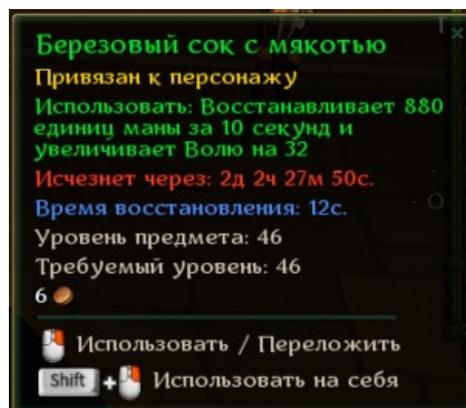
- **Графон** — пейзажи тут красивые, да и сама атмосфера проработана на ура. Правда, **яркость и ядовитые оттенки красного, жёлтого и оранжевого цветов** утомляют. Впрочем к 14-15 уровням уже привыкаешь к этому.
- **Штырит не по-детски**. Да-да, это те самые превращения в орла, челмедведосвина и т.д. Отходняки тоже винрарны.
- Здоровый похуизм сабжей на всех и вся.
- Какие-то непонятные ящерки в качестве петов у Звероловов.
- Как ни странно, но и аллюзии с Маугли доставляют.
- Здоровенные луки Охотников, натягивающиеся пяткой ноги.
- Достаточно неплохой сюжет про друзей ВНЕЗАПНО напавших с тыла. Позднее выяснится, что это не друзья, а их души. Кроме того, тайны мира выполняются на халяву, ибо заблудиться в квестах может только имбецил, а командных локаций типа БК или 13-й лаборатории тут нет. Правда, на хайлевлах сюжет превращается в кашу. Однако TIME PARADOX изрядно доставляет.

Ну и в целом:

- **Старая Русь** против **Советского Союза** же!
- Музыку писал в числе прочих Марк Морган, прославившийся эпичнейшими саундтреками к



Ебала жаба гадюку, у них даже *очереди* есть!.. То есть, были.



Сок. Берёзовый... **с мякотью**.
Пеньки давлёные?!

Planescape: Torment и Fallout.

- Множество мелких лузлов. От команды чата /preved до мистика Империи, вылетающего ракетой из своих сапог (они остаются на земле и дымятся) (только было сие так давно что не все старики помнят).
- Гоблинобол. Брутальный пиздец, в процессе которого стада орков бьют морды друг другу и нечаянно попавшему на поле гоблину. То есть всё как в обычном футболе.
- Получив астральный корабль, можно было грабить **корованы!**
- Костюмов в АО просто дохера, от обычного сюжетного до интимного! Также овер 9000 всяких маунтов, от коня с волком до танка с роботами, тракторами белорусь и т. п. (большинство которых, как бы это не было странно, — за донат)
- Графика сделана на уровне, во всяком случае отличается от 95% всех корейских гриндилков.
- 6 профессий-алхимик, кузнец и т.д, причем создание предмета не занимает время в стиле «Будет готовиться один час», а каждый акт работы напоминает мини игру. И — самое главное — нет необходимости донатить чтобы получать рецепты и т. д., все ингредиенты лежат на земле, покупаются у НПС продавца (Недорого) и выпадают из врагов! Зато надо донатить чтобы их прокачать! Ну, кроме алхимии — ей «не сvezло».
- Довольно много всяких возможностей, БГ, астралы (именно -ы, так как их там 15 слоев, (первые двенадцать — выпилены)) и т. п.
- **ОБМЕН НЕДОНАТСКОЙ ВАЛЮТЫ НА ДОНАТСКУЮ!** Правда по очень невыгодному курсу, что выпиливает всю эпичность. Однако, такая возможность, несмотря на Пей-ту-вин скую систему игры присутствует, и не стоит про это забывать! Некоторые люди без доната приподнимали себе 7ые руны (махинации с амальгамой, неизведанный астрал, квесты, наёб с костюмами и т.д)

Чем не доставляет



Правило 34 же!

посчитайте сами. Правда, далеко не все локации являются PvP-шным, что делает необязательными битвы с другими игроками, а если тебя рвут на части злобные PvE отродья, можно мочить монстров на **пару уровней меньше**. Игра вплоть до максимального уровня не требует никакого командного духа в принципе: можно ходить в инсты командой, а можно купить «свиток наёмников» и пойти в подземелье одному, из свитка же вылупятся недостающие боты хил/дд/танк. И весь лут — твой! И естественно, толпы нубов, докачавшихся до 60 и полетевших на острова в астрале, испытывают лютый баттхерт от того, что их вносят в игнор и кикают из пати. Ничуть не лучше обстоит дело и с профессиями: можно усираться и бегать за ресурсами по локациям, а можно купить за реал птицу-помощника, которая сама будет добывать ресурсы (копать руду, собирать травку и т. д.) — причём игроку для этого не нужно даже слезать с маунта (если что, ресурсы для каждого перса генерируются персонально) Однако, для недостаточно богатых для «бесплатного» сервера ввели подписочный, который работает на удивление гладко и несколько возвращает дух ОБТешных аллодов. После старта обновления «Сердце мира» первого босса нового рейдового инстанса первым убили на фришке, но доблестная гильдия Сюрреал умудрилась повторить это достижение с минимальным оставанием. После чего игрокам с фришек стало очень некомфортно (как так, мол, мы тут кучи денег тратим, и вообще у мамы молодцы, а какие-то нищелюды, тратящие все по 390 рублей в месяц, добиваются тех же результатов), а разработчикам, испугавшимся сокращения доната, пришлось принимать меры. Официально было заявлено, что-де урон-то, оказывается был завышен просто, а потому не порезали, а привели в порядок. Также во время срача на оффоруме комьюнити-менеджер проекта по недомыслию (или специально, кто знает) родил эпическую фразу, что-де «у сервера Нить Судьбы собственный актуальный контент». Желающие могут **удовериться** самолично.

И не в два раза, а примерно в полтора. Приятного мало, но жить можно. Пятёрка топ-гильдий

Первое —
донат-система.
Все аспекты

Слишком бедный - Аллоды Machinima
Камни, пчёлы... Главное — **ПОЧКА!**

игры: расходники (а их много и некоторые из них жизненно необходимы), сила (заточка, плюшки), шмот и т. д., сцуко, прогнали донатом! Во все, что можно, вставлен донат или имеется нереальная потребность в нем. Все, что сделано, и все, что делается, делается ради выкачивания денег. Платящий \$100 круче платящего \$50. Платящий \$500 лениво вертит их обоих на своём хуйце. Платящий \$1000 смотрит на них на всех как на говно. Нет никакого игрового соревновательного духа, нет никакой мистической «пряморукости». Цифры, кстате, приведены без преувеличения — полный сет **рун** максимального уровня обойдется игроку — да-да, вы не ослышались — в один миллион настоящих рублей плюс **9000** миллионов внутриигровой валюты, которую сначала надо нафармить. Рекорды **Арены Онлайн** побиты (ага, побиты. Шаз. Ф10+медвежий подклад+госмоды выливаются в сумму равную на начало 2017 около 2 миллионов деревянных. Не считая расходников). Впрочем, позже руны начали вставляться не в экипировку, а в специальные слоты, что на первый взгляд облегчает; вот только вместо 7 уровней рун теперь 13, так что донат не только не спал, но и очень даже возрос. Ибо руна последующего уровня сливается из 2 рун предыдущего уровня; на сколько возрос донат —

подписочного сервера как убивала Богатыря, так и убивает.

Второе — баги. Каждое очередное обновление показывает, что админы не только подрабатывают программистами, но и кодерами, дизайнерами и всем, чем можно... Как иначе объяснить такую интересную закономерность, что при установке нового патча УСПЕШНО чинятся 2 бага, но и ломается как минимум 5 квестов, 10 скриптов, 20 эвентов и появляется как минимум 10 новых багов. В одном из таких обновлений было успешно сломано: массрес у классов, возможность торговать с неписями, невозможность принимать пати от игроков и выкидывания с игры, некоторые мобы приобрели «??»^[1] уровень и выпиливают игрока ваншотом, несмотря на тонну приобретенных в Лавке Жадностей усилений и самое крутое снаряжение. Игроки уже боятся «Профилактических работ», ибо в это время с серваками происходит что-то непонятное: сами ставятся патчи, откатывается время назад, а также происходит множество загадочного и таинственного. К счастью для аллодеров, в последнее время кол-во багов уменьшилось, а с последним обновлением сломался всего один квест, в других квестах вовремя обнаружили баги и блокировали во время обновления, пообещав исправить в ближайшее время. Такие вот дела.

Поучительная история развода на деньги

Поиск наиболее прибыльной схемы отъёма денег у желающих отдохнуть от тяжелых будних дней, погрузившись в фантастический мир Сарнаута, эффективными менеджерами компании [Мыло.жру](#) продолжается и по сей день. Но сперва было сделано следующее:

1. Возможность получения некоторых необходимых для игры предметов за счёт квестов полностью выпилена (часть дадут попробовать один единственный раз по квесту).
2. Для этого введена донат-система заточек, позволяющая более чем на 50% снизить проходящий по персонажу урон и вдвое повысить урон им наносимый. Также усилены мобы в рейдовых приключениях и астральные монстры.
3. Игровой магазин переработан с учётом особенностей целевой аудитории. Практически все донат-плюшки, требующие одноразовой покупки, а не периодического использования, продаются исключительно в виде [ларцов с необычными артефактами](#). Таким образом уже можно было заполучить: автоматическую турель, способную выпилить элитного моба по уровню равного игроку (кнопка «нагнуть всех» № 1) — настолько люта вундервафля, что, разыграв её один раз, повторно вводить ларцы на неё пересрались, и на данный момент почти все многостволки покрываются плесенью в сумках давно забросивших игру персов); «боевого маунта», раз в полгода вводят нового, после чего старого можно выкидывать (кнопка «нагнуть всех» № 2); 5 дополнительных «вех развития» (местные скиллпоинты) (с 2015 добавочных вех уже 7) и до 6 «очков умений» (та же фигня — теперь их 9), что составляет немалый процент от того числа, что (не)может получить юный астралонавт. Для большего погружения в загадочную атмосферу игры уменьшено количество опыта, получаемое за убийство мобов и необходимое для повышения уровня. В итоге, уже через 20 часов игрового времени Вас ждёт увлекательнейший grind одних и тех же мобов в округе. Разумеется, ситуацию можно слегка поправить небольшим донатом. Или же приступить к выпиливанию игроков, за которых тоже дают опыт.

Однако данного комплекса мер было недостаточно для отсева [умеренно вкладывающих](#), и в одном из обновлений было добавлено «Руническое проклятие». Механика проклятия проста, но непонятна. Если коротко, излечение персонажа уменьшается на величину, равную разнице заточек с атакующим его. В итоге многие из топ-гильдий повысили минимальные требования для вступающих.

Спустя некоторое время разработчики явили свету очередной, но не совсем обычный способ отъёма денег у населения. В крупном патче был введен откровенно коммерческий класс по имени «Бард». Новоиспеченный «музыкант» обладает довольно харизматичным набором скилов — например, кнопка «убить всех врагов в радиусе 10 м» или баф на иммунитет к контролю. Изюминкой класса является набор из трёх рун десятой ступени в защиту, идущий с ним в комплекте в виде бафа же. На топлвлах совмещает такие функции, как мили-рейндж-дд + баффер. На отсутствующем балансе, соответственно, это никак не сказалось. Зато заставило многих «пересесть на барда» путём перерождения. Алсо предназначен к прокачке всем, кто хочет нагибать толпы нубов, хочет нагибать кучку донатеров, хочет нагнуть заточенного в хлам топ-игрока. Или, в конце концов, тем, у кого плохо получается играть любым другим классом.

Однако же, [ЧСХ](#), даже их уже начали помаленьку резать. Ноги, правда, пока оставили. Как и «Дутку» (дудку резанули давно и довольно сильно. К тому же дали дудку разведчику). Зато чувствительно снесли самоотхил. И ещё кое-что.

[Статья. Как прокачать персонажа до хайлevelа, не тратя кристаллов, то есть без доната.](#)

В обнове 5.0 «Сердце мира» был запилен ещё один неординарный класс — «Инженер». Новоявленный [техник](#) имел прям-таки невъебенные [mad skillz](#). Например, при своей кожаной броне, 7-ыми рунами в защите и 9-ыми в атаке, а также Гаубице(+60% ХП на 2 мин), он мог спокойно всрать какому-нибудь криворукому Некроманту с 1-ыми рунами, что вызвало эпические [бурления говн](#) на форуме. Люди вливали буквально [тонны нефти](#), дабы прокачать технаря хоть сколько-нибудь приемлемо... Однако с приходом обнове 5.0.2. технаря никуёво приподняли(в частности, дали отхил, дутку и еще [over 9000](#) разных фич). Теперь запасаемся попкорном и ждём дефекации кирпичами...

В принципе, с нынешним подходом к балансу, любой класс ныне может имбовать до небес после очередной глобалки и быть точно так же резко срезан в ноль, как прежде крутой, так и очень нужный. Итого: попеременно за несколько сезонов были нереальным дисбалансом Инженеры (между 5.0 и шестеркой), Разведчики-сталкеры (эти аж трижды и последние 2 раза — эпично: выражение «ваншот от сталка» в какой-то момент даже стало недомемом), Вары (тоже трижды и тоже эпично — ни у кого из классов ни до, ни после основа дамага не состояла (и не состоит) из 2 и даже кое-где и 1,5 (!) кнопок), Некроманты (став на какое-то время аналогом того же барда времён 3.0., разве только не танчил за варопалов), Язычники (для ныне снова опущенных было нормальным влить с не самой мощной хилки почти полтора своих полных ХП и ещё кастовать что-то там из дамаг связок), Жрецы (очень недолго, но снова, вспомнив былые времена, когда в конце ОБТ жряк сочетал в себе вообще все роли и был единственным танком, хилом, сапом и дд в одном лице), Храмовники, имбующие уже ажно целых 3 сезона (с конца шестёрки и поныне) и Демонологи (оказавшиеся вообще дюже мощными ребятами, раздавая плюхи, которых не может ни маг, ни сталк вместе взятые; да ещё и лучшими топ-танками всех рейдов + прикрученным недоинвиз и мазохистским отхилом себя за счёт всех сопартийцев, чем невероятно доставляет всем, особенно полегшему в третьем ряду палу/вару).

Страх Смерти, драма



На слово «Онлайн» уже не хватило...

«Страх смерти» заслуживает отдельной саги. Дело в том, что по прошествии времени, когда бури ядовитых фекалий утихли, остался лишь тяжелый запах аммиака и ясное понимание, что же происходило в те времена. А происходил довольно интересный эксперимент по отъему денег у населения со всем колоритом, присущим русскому лохотрону и пост-советскому контингенту. Алсо, очень сильно кажется, что на место маркетологов, экономистов и прочих «монетизаторов» были нарочно приглашены мелкие воры и картежники с местных рынков, которые и родили нам сие чудо.

«Страх смерти» или СС — это некогда введенный в игру дебаф, который накладывался на персонажа при воскрешении. Время дебафа зависело от лвл и варьировалось от нескольких секунд (на лоу-лвл) до часа (на хай-лвл). Говно эффекта в том, что он на 100% уменьшал исходящий урон и еще и стакался, сука. Однако был один положительный момент, не по замыслу разработчика вносящий

разнообразие в геймплей. Речь о том, что на респауне стало собираться овер-дохуя народу — люди ждали, когда спадет дебаф или просто боялись выходить в одиночку, дабы не получить новый СС. Все это выливалось в довольно эпичные многочисленные ПВП-бойни, когда столпившаяся толпа с респа уххх... В общем, своеобразно, но играть можно было.

Но была одна проблема — СС можно было снять. И надо было-то всего лишь потратить немножко рублей, на что рассчитывали разработчики — увы и ах, этого никто не собирался делать. На тот момент, контингент ИГРЫ на 80% состоял из людей, которые по идеологическим соображениям не собирались донатить и вообще свято верили, что Аллоды будут абсолютно бесплатны всегда. Для таких СС стал первым ШОК и АХУЙ контентом, который столкнул неокрепшие школьные мозги с суровой капиталистической реальностью. В результате форум аллодов превратился буквально в цистерну с говном — каждый первый пост был о том, в какое унылое говно скатываются аллоды — модераторы работали в авральном режиме, но не успевали.

Суть драмы заключалась в том, что хомячки и активно играли, и еще активнее срали на форуме, при этом никто не донатил. Щипачи и менеджеры МЭИЛ.РУ в спешном порядке искали выход из ситуации, по пути выпуская довольно странные патчи, которые уделывали в говно самый популярный тогда класс. И тут пазл сложился.

В один прекрасный день на сайте аллодов появилось объявление следующего содержания:

[Аллоды игроки и донат](#)

Ректальная реакция игроков после патча

Началось голосование за изменения в «Аллодах Онлайн» (...) Каждому игроку предстоит выбрать один из вариантов голосования. (...) вы можете сами выбрать одно из изменений в игре:

1. Снижение цен на благовония (это то что снимает СС)
2. Отмена Страх Смерти
3. Изменения в механике класса Язычник для его усиления (его и уделали в говно, пытаюсь что-то придумать).

Win с точки зрения драмы был в том, что это сообщение побудило хомячков проявить нешуточную политическую активность (коей позавидуют прошедшие выборы) — на каждом форуме, едва имевшему отношению к аллодам было объявление типа «АААА!! СОВЕРШИЛОСЬ!! ГОЛОСУЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КАЧЕМ ТВИНКОВ, НЕ ДАДИМ АЛЛОДАМ ЗАГНУТЬСЯ111!!!». Народные массы практически единогласно проголосовали за отмену СС.

В следующем патче, был отменен СС и ВНЕЗАПНО!!! ВВЕДЕН ПОСТОЯННЫЙ, НЕ ЗАВИСЯЩИЙ НИ ОТ ЧЕГО ШТРАФ НА ДАМАГ!!!. Он также варьировался от малого до старшего и на хай лвл равнялся минус

250% исходящего урона (100% исходящего превращаются в 150% входящего лол)). Чтобы убрать штраф, можно было за те же рубли купить те же благовония, что и для отмены СС. Действовало оно временно — сутки.

Особый лулз:

Пикантности трагедии добавлял специфический анонс-описание патча, написанный махровым евреем. Из него следовало, что, собственно, отменён СС (все честно), а «благовоние», в силу утраченной актуальности, изменено и теперь будут давать +250% к исходящему урону. То есть, навскидку, сообществом был сделан вывод, что таки придется платить, но очень редко, если надо будет включить «god-mode».

Разнузданные фекальные метания еще долго продолжались, но игра опустела чуть более, чем на 80%, почти сразу. Не забываем, что все выше описанные события происходили во время открытого бета-тестирования.

А еще, прям с самого начала, присутствует бан за смерть, который назван чистилищем. Длится он от 1 секунды до пятнадцати минут, зависит от уровня. Избавится от него можно, причем без доната: оплачивается каплями миррами, покупающимися за стандартную валюту. За эту валюту, кстати, можно было и избавиться от СС, но все упорно считали что помогают только благовония. Анонимус, задротивший с ЗБТ, гарантирует что так и было.

Аллоды — игра ориентирована на масс-пвп

Локальный мем, обычно обозначает низкий интерес к соло-пвп типа 1x1, поскольку данный вид времяпровождения вроде как разработчиками не задуман.

История происхождения: после долгих попыток объяснить сообществу сабжа, как же все-таки разработчики видят баланс классов в игре, комьюнити-менеджер объявил, что ВНЕЗАПНО аллоды ориентированы исключительно на массовое ПвП. Обычный развод или незамысловатое лицемерие заключается в том, что как ни балансируй классы между собой, более вдоначенный будет побеждать менее вдоначенного, и ничего с этим не поделаешь... но если взять кучу нищевродов и донатеров, перемешать и устроить между ними масс-пвп — вот вроде и баланс. Тем не менее, сей мем большинством употребляется всерьез, что кагбе говорит о [нелегкой судьбе игроков](#).

Работа с комьюнити и пользовательское соглашение

Существует в виде монолога со стороны разработчиков на темы, интересующие их самих же. Все негодные сообщения стираются с форума, авторы банятся. PR-менеджеры сидят в Воронеже и работают с Москвой по принципу «[да отъебитесь вы!](#)» В случае особо сильных пистонов от начальства устраивают потрясающие по неграмотности рейды на «негодные» ресурсы, в том числе регулярно правят и эту статью.^{[[пруфлинк?](#)]}

Пользовательское соглашение — типичный пример леденящего пиздеца как он есть. Оплачивая микротранзакцию в АО, ты, [дорогой пользователь](#), даришь свои деньги в безвозмездное владение компании [Мыло. Жру](#), которая может выделить Вам на них внутриигровую донат-валюту по установленному прейскуранту... А может и не выделить. Но постарается — [честное пионерское](#). Претензии по оплате в любом случае не принимаются. Алсо, можно схлопотать бан за:

1. Использование услуг, оплата которых не произведена (за глюки платежных систем отвечать [тебе!](#))
2. Использование багов игры (что есть баг, а что — фича, затрудняются пока ответить даже разработчики)
3. Использование одного аккаунта разными лицами (телепаты вернулись из отпуска!)

Лицензиар вправе отказать в объяснении причин выданного бана (послали — иди) и изменять лицензионное соглашение в одностороннем порядке без уведомления пользователей. [Nuff said](#).

Впрочем, расторгнуть соглашение игроки тоже не могут, хоть в нём и присутствует пункт: "10.6. Лицензиат вправе в любое время без уведомления Лицензиара и без объяснения причин прекратить настоящее Соглашение в одностороннем внесудебном порядке путем удаления игрового аккаунта. ", функции «удалить игровой аккаунт» не существует.

Для отправки банального сообщения в службу техподдержки потребуется указать не только стандартные никнейм и причину жалобы. Дополнительно потребуется указать: ТТХ провайдера, дату регистрации аккаунта, перечислить имена всех (даже ранее удалённых, лол) персонажей; если пользователь разорился на донат — потребуется приложить скриншоты (!) чеков платёжных терминалов или скрины WebMoney/ ЯндексДеньги. Все перечисленные пункты являются обязательными к заполнению, что доставляет вдвойне.

Местное комьюнити

Отметить жарких дискуссантов, как в статьях про другие ММОРПГ, — тупо некого! 99% из тех кто как-

либо засветился в виде сообщений на игровом или около-игровом форуме и при этом активно играют — являются чуть более чем в полную голову жирными троллями. Любое сообщение является или заранее заготовленной едой, или актом страстного совокупления с ней (**с едой, да**). Казалось бы, обычная ситуация для форума — но нет! Годный форум отличается хотя бы наличием маленькой прослойки тонких троллей, рождающих псевдо-умные темы — в аллодах же можно найти только метание увесистых кочанов говна. С другой стороны, тех, кто понял, что не стоит погружаться в бездну анальных испражнений, довольно много, при этом они весьма общительны. Только делают это как правило с помощью голосовой связи (ТС).

Многие задавались и задаются вопросом — раз такая игра хуевая, почему они жрут кактус?

- В другую игру не пойду. В этой-то кое-как разобрался. И слава богу. Да и денег вложил немало (как правило — люди за 35).
- В другую игру не пойду, потому что она на английском. А я не то чтобы английский — на русском пишу с ошибками (большинство).
- Я вложил много денег и хочу их отбить получив ФАН!! (что характерно, в это время игрок вкладывает в разы больше денег, не получая фана).
- Я верю (поцреот), что разработчики одумаются (6 лет верит) и сделают-таки все заебись.
- Увы, как во всяком Фритуплее, остается вариант школоты: Не пойду в игру с абоненткой, там надо платить постоянно, зато тут я на сэкономленные на завтраках деньги смогу НОГЕБАТЬ!!11расрасрас Аллоды такие аллоды...
- Как ни странно, но есть люди, которым игра все же нравится в силу не очень большого времени в ней проводимого и интересности общей истории мира.
- Многих людей в игре держат друзья, с которыми было пройдено куча всего, такие игроки даже уйдя с головой в такие проекты как GW2 находят время поиграть в аллоды со старыми друзьями

Вот и вся селяви.

«Асээ-Тэпх» или идеальное free-rvr

Пролог: «Асээ-Тэпх» — это самое известное и запоминающееся пространство в Аллодах. В разные времена играло разную роль в жизни ноу-лайфера — от **главного полигона ПВП** до **обычной проходной локи** исключительно для набивания экспы на соответствующих уровнях. Тем не менее, на редкость для **этой игры** продуманная и неоднородная в географическом и геополитическом плане локация, была ключевой на стадии ОБТ.

На ОБТ, как ни парадоксально, являлась одновременно и первой локой, где открываются все прелести игры (что происходило на лоу-лвл), и ВНЕЗАПНО конечной точкой для хай-лвл. В итоге сабж быстро превратился в место для беспощадного пвп-беспредела и набивания фрагов любыми возможными способами. На годных, хорошо заполненных серверах в прайм-тайм на «Асээ» велась неиллюзорная война, причем не в каком-то отдельно взятом излюбленном месте (которое, впрочем, существовало), а повсеместно. Помимо того что сия картина и так доставляла очень много лулзов и еды участникам, так еще и была первым пвп-уроком для лоу лвл, во что стоит немножко углубиться:

- Для 22-29лвл лока является обязательной и на ней расположено туева-хуча супер нужных квестов. Вся проблема в том, что для новоиспеченного юнита, пару шагов от респа (пис-зона) в 95% случаев заканчивалась ваншотом от намного более высокоуровневого персонажа враждующей фракции. Данный процент варьировался в зависимости от времени суток и существенно снижался глубокой ночью. Алсо, некоторые квесты можно было сделать только ночью, причем не без помощи хаев. Единственный полезный здесь навык для низкоуровневого персонажа — умение быть незамеченным, следовательно любые телодвижения лучше было совершать, имея вокруг как можно больше заграждений, деревьев, стен. Здесь же у всех качающихся воспитывалось знаковое для того времени, нежное, теплое чувство необходимости быстро достигнуть капа и в извращенной форме отыметь всех обидчиков. Что делали чуть меньше, чем все! С разным [1] успехом, правда.

Естественно, такое положение дел вызывало бесконечное бурление говн и нытья о справедливости и честном пвп — что в местный чат, что на форуме игры. Но анонимус помнит и понимает, что наблюдать как один убил другого, второго третий, третьего зергает толпа, а толпу еще большая толпа и все это за считанные секунды — гораздо интереснее, чем бегать по пустым локам, убеждая себя, что это не офф-лайн игра.

У хаев, как уже говорилось — последнее пристанище. Ибо, одевшись в фул-эквип, делать было просто нехуй. Это практически не смущало любителей ПВП, но вызывало горячие потоки дрисни у тру-ПВЕ'шеров и криворуких (ака «эдвард, руки-ножницы») нубасов. Тем не менее, участвовали все. Кто не мог убить равного по уровню противника — охотился на мелких, что в свою очередь порождало охотников на тех, кто бьет мелких (да, пищевая цепочка). В общем, некоторое время в этой игре можно было лицезреть идеальное воплощение free-rvr.

Эпилог: После введения анально-ориентированной донат-системы (см. выше), лока сильно опустела. С релизом, и позднее с появлением «святой справедливости» (защитная плюшка от всех, кто старше 29лвл) сабж окончательно превратился в хуеню на постном масле. Хотя справедливости ради стоит отметить, что ничего не мешает прокачать персонажа до «Асээ» и ПВПшиться как в старые времена, что многие и

делают. Но это уже не то... Да и теперь это не получится, так как **недавно** ввели опыт, получаемый от убийства противника — так что рано или поздно данная зона будет пройдена и не интересна! Запилить зону, схожую с ассе-тепхом разрабы пытались каждый сезон, только вот ввиду тотального рукожопия-все локи были зафейлены. Упоминания стоит разве что Стылый Пик, на котором делались гильдийские квесты на набивание мобов, и с них регулярно падали хоругви войны, с помощью которых можно было бить мирных крабов противоположной фракции, в результате начинались замесы по 100—200 человек. С поднятием капа стылый пик-обычная проходная лока на 20 минут.

Постскриптум: Проблема легко решается созданием воплощения персонажа, прокачанного до капа, у которого есть два режима — получение опыта, но урезанный на треть урон с потерей части опыта при смерти до тех пор, пока воплощение не достигнет капа и второй режим: полный урон и Не получение опыта. У тебя будут руны, маунты, бабло, два спелла от мейна и другие плюхи, недоступные обычным персонажам, которые помогут тебе ногебать на ассэ без роста уровня. **Сбылось твоё счастье**, анон. Но не надолго, ибо каждое убийство даёт опыт, и рано или поздно ты апнешся и пойдешь делать унылые квесты на унылый Эльджун.

Царство Стихий или очередная реинкарнация того самого стихийного PvP

Некоторое возрождение веселья таки даёт новое переделанное Царство Стихий. Вместо унылой локации с серым небом, слоняющимися по островкам элементариями и вулканом с Выжигой унуре, теперь запилили кусочек иллюзорного Ирдриха с элементариями, местами силы (да-да, такими же, как на Ассэ-Тэпхе, только здесь они добавляют не статьи, а увеличивают количество лута с мобов и награду за квесты). Основная цель локации — мободроч («обет кары» теперь делается здесь, лисы на Умойре могут спать спокойно, как и защитники животных, теперь снова надо обижать гуманоидов чужой фракции), здесь кучи разных мобов и квестов вида как «пойди убей X мобов, собери с них X хреновин, потом убей X других мобов и примени хреновины на трупы этих мобов», так и уникальная возможность согреть замёрзшие цветочки и кустики, покидать петарды в костёр и коктейли Молотова в хижины аборигенов.

А красота ситуации в том, что места силы можно захватывать только с поднятым пвп-флагом, что даёт возможность опиздюлить усердно медитирующего на цвет точки игрока любому желающему. Ну или самому получить по тычке, пытаясь это сделать. Опять же, хоругви с мобов никуда не делись, можно выбить, поднять и пойти разносить добро и справедливость во имя Айденуса (ну или тов. Яскера, кому как).

Также автором правки был замечен весьма интересный способ развлечения возле места силы на центральном острове. Около него пасутся мобы на тот самый «обет кары», причём обеих фракций сразу, что делает это место самым интересным. Специфика же локации в том, что мобов нельзя фармить толпами, чему некроманты **очень рады** — мобы заметно усиливают друг друга, при смерти одного усиленно лечатся другие, быстро вешаются капли, режущие входящее исцеление экспотенциально. Собственно, рецепт (работает если вы жрец, язычник или некромант, первым двум крайне рекомендуется иметь страх от перерождения-некроманта):

1. Сидим и ждём появления игрока чужой фракции, который начинает убивать мобиков.
2. Хилим моба, пока не надоест.
3. По откату страха используем его на цель, шугая в сторону других наших мобов.
4. ??????
5. PROFIT.

Рекомендация от автора — не используйте этот метод, если вы одеты плохо, а фармящий мобов — хорошо. При первом применении страха у вас поднимется пвп-флаг и недовольный фармер может вас догнать и **покарать**. В таком случае можно попробовать покаяться ему вокруг колонны неподалёку. Топ-жрец вражеской фракции, убегающий в щите святости на всём возможном ускорении от пачки мобов с остатками хитпоинтов и тремя каплями (каждая из которых, кстати, режет входящее исцеление вдвое) — крайне занятное зрелище, уверяю вас.

Занятные факты

- На форуме и чатах существует мем-трололо-выражение «У тебя X потому что твой Y панцирники драли» Активно используется троллем в темах типа «Помогите у меня лагает **графон**. Почему?» В ответ **толстый** ему пишет: «У тебя лагает, потому что твою видеокарту панцирники драли!». Алсо среди игроков популярно написать друг другу в чат «Да чтоб тебя панцирники драли». Вероятно произошло от эмоц-ругательства эльфов «Да чтоб тебя орки драли» и, собственно, панцирников, которые дерут броню в клочья и устраивают анальную боль всем латникам, при количестве больше трёх.
- Аллоды должны были быть «Онлайн» ещё со своей первой части, вышедшей в 1998 году. **По понятным причинам** затея провалилась. Кстати, именно «онлайновым» прошлым объясняется общий размах игровой вселенной.
- Учитывая наличие коричневых рубашек с красными погонами, можно сделать орка-Гитлера: причёска, усики, и аж два невозбранно напоминающих лица прилагаются. Имена Адольф и Гитлер

уже заняты во многих вариациях.

- Среди деталек лица мордovorотов-орков присутствуют **висячие усы** и **чуб**. Весьма популярные, надо заметить.
- Со стороны Лиги эта игра в знаменитостей основана на доступной для канийских женщин причёске «коса вокруг головы», навевающей ассоциации с одной **женщиной-политиком**.
- В сообществе Аллодов существует локальный мем «Длительность жужжания пчел уменьшена».

Суть такова: после очередного патча все стало совсем плохо, сломалась куча ключевых квестов и NPC, в очередной раз пошел лесом баланс и т. д. Все ждали нового обновления, как манну небесную, а когда оно вышло, оказалось, что ничего из существенных проблем не решено, но зато, как важное достижение и одна из основных фишек патча преподносилось, что наконец-то уменьшилось время жужжания монстров-пчёл! С тех пор на все заявки о лажовости игры, жадности разработчиков, отсутствии балланса есть железный ответ: «Ты чё? Длительность жужжания пчел же пофиксили! Тебе что, этого мало?!» Единственный мем уцелевший с ЗБТ. Остальное погребено безвозвратно.

- Первый топ-левел появился на десятый день запуска открытого теста и был получен без багоюза отдельно взятым **виабу** в одиночку, что как бы намекает нам на бескрайность игровых просторов.
- Если прокрутить <http://alloods.mail.ru/> в самый низ страницы, то можно увидеть леденящий душу текст **мелким шрифтом**, причем он там висит уже больше года. Текст чуть более чем полностью состоит из **ключевых слов**. Также можно отметить немало троллящие подсевших на игру надписи вроде «Абсолютно бесплатная игра», красующиеся во всех уголках оффсайта.
- Начиная с версии 3.0, был запилен просто удивительно изощренный фильтр ругани, для обхождения которого, нужно обладать понастоящему нехилой фантазией. Например, если вы хотите написать в чате старое доброе «Блядь», то как бы вы не тужились, изобретая свои «б л я д ь» или «блядб» или «бл/ляDb» или даже **«БЛЕАТЬ»** — **результат один**. Впрочем, фильтр иногда цензурит и вполне нормальные слова, например: **серебро**, **гипат**, и даже **Незеб!** Несмотря на то, что разрабы работают, все не выловлено... только вот, его ВНЕЗАПНО можно отключить! не знают от этом только нубы и школото, что и является одним из многочисленных детекторов оных.
- Очередная попытка успокоить игроков после очередного патча вылилась в конкурс «Компьютер за запись в блоге! Стартует конкурс „Лучший блогер Сарнаута!“». Смысл конкурса: игроки должны написать **только правду и только с три короба** об игре, льстиво подмазавшись к мыло.сру, и рассказать о том, какая АО хорошая, годная игра. Весь этот **позор** следует невозбранно повесить в своем блоге, а лучше вообще где только можно. Вывод: подкуп игроков за кристаллы и плюшки, а также использование игроков для создания положительного образа игры в интернетах за спасибо.
- Игроки в Аллоды — пожалуй единственные, у кого есть устоявшийся термин «битый квест» (ибо непроработанных, невыполнимых заданий там и правда много).
- Алсо, была замечена **реклама Ололодов по зомбоящцу**.
- **World of Warcraft**, а также аббревиатура WoW на форумах и чатах игры распознаётся как нецензурное.

Послесловие

Человеку, который спиздит, наконец, серверную часть у Мыла и откроет **сервер-аналог** времен ЗБТ, гейм-комьюнити вкладчину поставит прижизненный памятник. По желанию такого человека, имени и лица изображено не будет. UPDT: в августе 2012 был запущен фришард 1.0 версии (вначале Allods Resurrection, далее Sarnaut Server) такими личностями как «ДДенис» и «Strelok777». Шард был оригинальной ЗБТ версии от 15 сентября 2009 с блэкджеком и шлюхами. Однако к тому моменту, как сервер и клиент были вылизаны и переделаны из developer-версии в игральную версию, другой проект выпустил перадку 3.0 версии и все убежали туда. Администрация, из любви к игре, пошла на крайние меры, полностью выпилив Лавку Жадности из игры, взвалив все расходы на свои плечи. Однако погибать бардами игрокам оказалось важнее и через 1,5 года проект закрылся.

Алсо, человек, который НАПИШЕТ серверную часть (пример — **eAthena**), тоже получит свой памятник, лишь бы не слишком сильно глючило.

Уже спиздили, причем православную — времен ЗБТ версию...

Аннос немного погорячился и не смог правильно расставить приоритеты: 1. Сервер под клиент версии 1.1.02, а это никак не времена ЗБТ, мыло.сру уже почти год гадит в бочку с медом Аллодов активно херя баланс и геймплей. Две версии: **1.1.02.0** и **1.0.02.0**

2. Это не написанный с нуля эмулятор, который может тянуть на любом нищербродном компе анона, а полная копия, и для запуска в шарде полного комплекта карт потребуется не менее 12 Гб оперативы + еще 2-3 на прочий обвес, иначе придется резать подключаемые локи и обвес...

3. ВНЕЗАПНО! Новость на православном от 23.11.2012 17:40 [Подписка на «Аллоды Онлайн»](#)

4. Однако 15.1.2013 запущен сервер с подпиской, и он даже (причем довольно стабильно для такого наплыва игроков и в сравнении с ф2п-серверами) работает. Народ доволен, многие игроки (видавшие игру во время и забросившие после ОБТ) вернулись и с довольными улыбками качаются, довольствуются «честным» ПвП на Асээ-Тэпхе и оплачивают подписку в добрых 390 рублей.

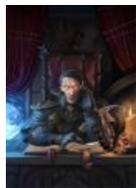
PS — «Нововведение никак не повлияет на жизнь тех, кто хочет играть в „Аллоды Онлайн“ бесплатно, —

заверяют разработчики, — однако у сторонников подписки появится альтернатива покупке кристаллов. Цель разработки — дать каждому возможность выбора той модели, которую он считает оптимальной». Дать каждому выбрать — бесплатно играть и покупать кристаллы или платно играть в бесплатную игру и не покупать кристаллы — выбор не из легких. Но если внимательно изучить [статью](#) о создании подписочного сервера, можно испытать всё то же [знакомое ощущение](#): «Полностью убрав Лавку Редкостей, мы сильно рисковали сделать игру настолько некомфортной, что в нее просто невозможно было бы играть». Поэтому говорить о выборе не приходится вовсе.

Галерея



[Отец Империи](#) и герой битвы за Кватох [смотрит на тебя](#), как на [подданого Лиги](#).



Товарищ Император заполняет [Десуното](#). Обратите внимание на портрет за креслом!



[Пафосный](#) каниец Ты тоже пафосен. Ты тоже завидуешь, [битард?](#)



Иллитид (Рашн эдितिон).



В Империи тоже есть [пионерки](#). [Фап-фап-фап...](#)



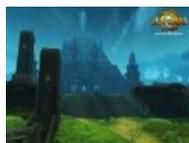
И среди орков бывают [Анонимусы](#).



[Они](#) всюду.



Нежить тоже [фапает](#).



Канийская архитектура [зело благая, лепая!](#)



[Чёрный](#) Властелин



[/b/ояринь](#)

Казалось бы, при чём тут [Вархаммер?](#)

Великий Император, это же [МонолитЪ!](#) Скорее в Лэнд Рейдер!



Имперец

Тиха украинская
ночь...

бот техподдержки, фан-арт.
такой бот.

Типичный срач в
мировом чате.
Алсо, каждое
сообщение,
которое будет
услышано во всем
мире, стоит 1кри
(1р.).



Да, это он,
Панцирник. И он
придет к тебе
сегодня ночью. И
будет драть тебя
членом шипами
на своих лапах.

Skyforge

Вообще, для начала, надо рассказать предысторию

Началось всё ещё со слов Дмитрия Девешева, который сказал, что «мы ориентируемся на азиатские игры, типа [Aion](#)'а». Впрочем, нет, ещё раньше, когда Allods Team (в то время, ещё «[Нивал](#)»), ВНЕЗАПНО поняв, что на дворе как бы уже 2010, и вообще, АО устарело, стала пилить так называемый «Проект «Феникс» — по сути, аддон для Ололодов. Но, проект остался нереализованным, ибо ушёл Орловский, и вообще, компания обанкротилась, продавшись за гроши компании «Аструм», а те, в свою очередь — быдлокомбайну «[Mail.ru](#)». Все, вроде, финита ля комедия. Но, в 2012 году, в доказательство слов Девешева, АТ начала пилить «Проект «Skyforge»». Но, не хватило опыта.

В это время, компания [Obsidian](#), была на грани банкротства. Даже деньги для новой разработки — «Pillars Of Eternity», пришлось собирать методами краундфандинга. По идее, пора закрывать лавочку, а заодно и компанию. Но, тут к ним обратились разрабы из АТ, дескать, не хватает опыта. Подписав контракт на «Skyforge», они решили и свои проблемы. [И, с этого дня, всё заверте...](#)

Для пиара же, и успокоения хомячков, а заодно, и разработки подачи игры, наняли главреда [Game.exe](#), Хажинского.

Допиливали, а вернее, перепиливали игру, целых 2 года. И, кое-как, всё-таки удалось начать ЗБТ, а, через месяц — уже и ОБТ. Так, **2 апреля 2015 года**, проект стартовал...

Теперь, оценим труды разработов

И что мы имеем?

| Тех же щей, да пожиже влей

— Суть™

Где-то, в далёкой, далёкой галактике есть маленькая, но очень гордая, киберпанковская планета Элион, названная в честь верховного бога Элая ([К. О.](#) намекает). При нём, на планете была тишь, гладь, да благодать. Правда, пришельцы иногда подгоняли пару флотилий для игры в межгалактический футбол, но, как всегда, всё оканчивалось уверенной победой ~~советских~~ элионских

футболистов. Так бы и было, но... Элай исчезает. Далее, загадочный дружбан Элая из молодых да ранних по имени Астерий созывает совет богов по ЧС, ибо тяжело стало править одному — вторжения начинают уже прошибать хваленые элионские ПВО. В совет входят ещё трое ребят — Архей, Криос и Флавий и начинают править. По ходу правления возникают разногласия, потом срачи и начинается война между членами совета, по итогам которой Астерий таки побеждает, Флавий быстренько отстраивает столицу и съезжает в лабораторию, Архей уходит странствовать, побеждает всех аватаров вторжений и становится столь неебичен, что один его взгляд убивает людей, подрастают новые боги, коим Астерий отдаёт правление, а сам уходит в летописцы-историки.

И тут выясняется, что у людей не сахар всё: со всех сторон наседают всяческие орды хачей с разных планет, знать грызётся в лучших традициях феодальной Европы, положение усугубляется бандитами и разбойниками, кишащими шайками, армия деморализована, а быдлу нехуй жрать. Ианна, выдав армии живительных людей, выравнивает ситуацию, развешивает разбойников на столбах, усмиряет знать, попутно утопив в крови бунтующие селения, за что получает ачивку в виде погоняла Кривая и звание генерал-архонта.

Хачей таки пятят, у механоидов пиздят их технологии (отсюда и штурмовики с пулеметами), жнецов запинывают в низину Рокул, океанидов подкупают и далее по мелочи. Вот только эти пидоры возвращаются ещё сильнее, чем были. Экая незадача...

А, где-то, в провинции Ланбер, некий Нерион Венценосный, решает заключить союз с разумными людьми-гусеницами — мантидами, дабы потешить своё ЧСВ. Заодно, и расправиться с остатками гвардии, запилив свою империю. Короче, устроить акт сепаратизма. И, он это делает, ещё более усугубляя положение Элиона. После чего, выясняется что он типа ненарошно и Нериона таки возвращают к служению Родине, однако, он подчиняет какой-то мантидке многих богов (кроме ГГ) и наёбывает всех.

И тут, выясняется, что помимо всех этих вторжений, по космосу странствует принц Иллюминат со своей Серебряной армией и ебёт всех подряд.

В это время, взвод солдат приезжает для зачистки дачного посёлка от виртхов (представьте себе крысу на двух ногах, вооружённую киркой). Наши доблестные спейсмарины спасают людей, но они случайно на ещё более сильную армию, и, после уберпатетичного превозмогания, взвод-таки множат на ноль. Пейзан, кстати, тоже, ну, а ГГ восстал, аки феникс, выхватил меч и пошёл...

Как-то так.

Теперь поговорим о плюсах и минусах, а именно:

Достоинства:

- 1. **Графика** красивая. Правда, до живости Айона, пока далековато. Но, это ж ОБТ, подправят. А дизайнеры и вовсе постарались на 5+.
- 2. Атмосфера, словно ожившие произведения Железны («Звёздный спидвей», «Хроники Амбера»), **Дика** (в основном, «Господь гнева»), **Пейсателя** («Танцы на снегу», «Холодные берега») и **Олди** («Путь меча»), приправленные древнегреческой мифологией и почти Ваховским пафосом.
- 3. Геймплей, рассчитанный на человека с двумя руками и быстрой реакцией. Пилить соло на клавише, или, закликивать вражину мышкой — не проканает.
- 4. Атлас развития — теоретически можно прокачать все классы (о них ниже).
- 5. Классы. Их тут 15, а менять их можно прямо среди локи когда захочешь. Кстати, тоже бесплатно.

Для тех, кому интересно
Базовые классы:

- **Паладин** — **пафосный** танк-понторез. Всего понемножку: одна дальняя атака («Приговор»), два бабла («Щит/Эгида Света», «Благословение»), четыре комбы, баф на халявную энергию («Святая земля»), и три стан-эффекта к ударам («Натиск I (тупо глушит вражину)/II (притягивает вражин в радиусе 2 метров)», «Сияющий облик» (ульта; станит врага, нанося ему мощный урон) и «Волна ярости» (враг тупо глушится, пока находится в зоне умения)). Плюсом идёт огромное кол-во ХП, и мощная бронированность в комплекте. Минусы: ограниченное действие ударов, малое время уставновки щитов, недостаток боевых умений, вследствие чего — низкий урон. Идеально подходит для затяжных боёв, но, дамага может просто не хватить.



ГГ смотрит на тебя, как на очередного врага...



Chainsword, говоришь?

- **Криомант** — самый простой рейнж-ДД в игре. Имеется один стан, два AoE-умения («Вьюга», «Криоимпульс»), и MASSIVE DAMAGE, почти от каждого умения. Минусы — непомерная ватность, низкий запас здоровья, сильная подверженность контролю. Зато, имеет пиковый разгон атакующих талантов, почти с самого начала игры. Плюшки — высокая скорость передвижения, даже для ДД, и красивая ледяная дорожка от каждого рывка.
- **Хранитель Света** — эталонный жрец: тут вам и воскрешение союзника в бою, и 3 вида баблов, и боевые усиления, и боевые плазма-лучи, и так далее. Имеет завышенное здоровье, но пространный геймплей, низкий дамаг. Зато, это единственный универсальный класс, ибо, когда у ХС'а, подчитами, аж 121 К здоровья, при максимальном — в 12, 5 тысяч, это воодушевляет на подвиги!

Средние классы:(требуют 300 классовых искр для разблокировки)

- **Мастер Теней** — **ниндзя**, местный филиал ZOG, мастер маскировки. Единственный, кто может выкинуть вражину в параллельный мир. Под маскировкой, имеет убердамаг (каждый третий удар — +350% урона). Очень даже крут, но, для игры нужны очень прямые руки.
- **Кинетик** — мастер боевого **матана**, повелитель гравитации, не гнушающийся **взять и уебать**. Имеет зверский AoE дамаг + затяжной стан, но не более. Из минусов — малая скорость передвижения, низкий уровень здоровья., тяжёлая соло-игра. Незаменим, как саппорт.
- **Лучник** — очень сильный, но тяжёлый, в плане игры, дальник. Есть стан, откидывание врага, сильный дамаг, с одной-двух кнопок, но, заебательский геймплей и низкое здоровье, делают своё дело.
- **Некромант** — бессмертная скотина, доставляющая массу хлопот в PvP: ДоТы, три помощника, два AoE-умения, сильный ультимативный удар, и, конечно же, натуральное восстание из мёртвых с самоотхилрм, или «Форма Лича» (кулдаун, всего-то, 20 секунд), делают неказистый «среднячок», буквально, королём PvP и соло-игры. Неудивительно, что представителей этого класса, больше всего в игре. Но, всё же, несильный урон, средний уровень здоровья, хреновая бронированность, могут убить даже бессмертного.

Высшие классы (требуют 600 искр для разблокировки, или, к которым долго идти по атласу развития):

- **Берсерк** — пиломеч в человеческий рост, **лютый, бешеный** бурст-ДД урон, наскок на врага, стан-вертушка. В общем, идеальный прорубатель рядов противника. Однако, почти полное отсутствие брони, и эстонская медлительность (попробуй, потаскай 30-килограммовый кусок железа) — не лучшие товарищи ДД-шника. Бывалые игроки утверждают, что, при должной прокачке, Берсерк становится богом ПвП.
- **Колдун** — славянский волхв-многостаночник: шаман, проклинатель и саппорт, в одном лице. Крут только в группе, тяжёл в соло-игре. Ватноват, да и дамаг — не очень. Хотя, ныне является ОП классом, ужельывающим в гран даже
- **Богатырь** — **былинной деревянности стропило**, эталонный танк. Медлеенный, зато, если догонит, устроит настоящие анальные кары, при помощи двухметрового копья. Встретаться с ним 1 на 1 — гэне советуем, ибо есть ульта, восстанавливающая ВСЁ здоровье. Да, это же читерство! Но, убить можно и его. Лучше всего подойдут Мастер Теней, Кинетик (только не приближаться!), или Некромант.
- **Алхимик** — **сумрачный гений**-химик, неплохой саппорт, единственный, кто обладает массовым отхилом и превращением в вервольфа (что есть отсылка к произведению «Доктор Джекилл и мистер Хайд»). Ах, да, ещё и прыгает в длину, на **100500** метров. Силён, но лишь в форме вервольфа. Лучшая тактика для боя с ним — сблизиться, а за него — нарезать круги около врага, закидывая его растворами.
- **Штурмовик** — эпичный ДД. И дело тут не в уроне, а в его скорости, ибо базовые умения — пулемётные очереди. Для ближнего боя есть такая вкусняшка, как **огнемёт**, а для особо ретивых ребят — ракет лаунчер с самонаведением, из которого Штурмовик стреляет, аки из ГРАДа. Прощает даже долбоебизм — маяк телепортации в помощь. Если же, бой стал слишком крутым, есть убероружие — Орбитальный удар, лазер, запускающийся откуда-то с небес. В общем, силён и могуч. Но... если до него доберётся какой-нибудь танк, или Штурмовика застанят — всё, финита ля комедия.
- **Монах** — раздаёт **пиздюли** руками, ногами и шестом. Крут в ближнем бою, но, заебательский геймплей, и тут делает своё дело. Ибо, менять три стойки, по ходу боя — это сильно, да! Зато, сильный урон + станы и AoE-умения. В общем, неплохой набор, но комплектация — чудовищная.

Как видите, выбор есть. И, таки неплохой. Кроме того, планируется ещё один танк и ещё один саппорт.

- 1. Сменить внешность можно когда хочешь (первый раз, как ни странно — бесплатно. И, даже второй — по квесту).
- 2. Много петов, их дают на время покататься.
- 3. Дохуя костюмов (большинство — за квесты/тренировки другими классами/вход в игру/набиваемые с мобов ресурсы)
- 4. Здоровенная планета (позади Элиона наблюдаем ещё 2 планеты, а это кагбе намёк)
- 5. Инстансовая природа игры. Да-да, что весьма сокращает проблемы с телепортацией.
- 6. Да, геймплей, хоть и стырен с DmC и NWN2, но, доведён до полу-нон-таргета, что есть зело интересный результат.
- 7. Чрезвычайно занятный сюжет, изобилующий разными поворотами, иногда, даже на 180°.
- 8. Легальное читерство (эта ваша форма бога™)
- 9. Приемлемые цены в магазине

Но есть и недостатки:

- 1. Атмосфера к каждой следующей локации становится всё депрессивнее и депрессивнее
- 2. Дохуя горящих клавиш, из-за чего, бой в скоплении 10-20 мобов, становится похож на фотошоп.
- 3. Донат. Большой Донат. Однако, он растянут во времени, а так как это слэшер, то прямые руки решают всё. (Об этом ниже)
- 4. Пределы. Пределы, блядь, на всё: классовые искры, камни для атласа развития, кредиты, лут и.т.д. Даже на донат-валюту (Аргенты) есть. Казалось бы, хорошие меры для ограничения числа донаторов. Но, как всегда, всё сделано через жопу, ибо после 10 К престижа встаёт вопрос о том, что улучшать: свой культ, форму бога, заточки с 4-ой ступени до 5-ой. Всё вместе прокачать нельзя, ибо пределы на кредиты. И так, форму бога качаем. Не получится, ибо предел на аргенты. Хуй с ней, качаем культ. Но... пределы на медальоны адептов и окские скрижали (за них мы строим часовни). Ладно, качаем заточки. О, **ёбаный стыд**, предел на кредиты и камни для заточек! А, кроме того, даже задонатить нормально нельзя так, как предел на кредиты обновляется раз в месяц, а остальные — через неделю. И, количество фарма и гринда растёт в пропорциональной геометрической прогрессии, устремляясь в небесную даль...
- 5. Геймплей сильно напоминает NWN2
- 6. Атлас развития — аццкий гринд и фарм камней.(причина ниже)
- 7. Мало локаций. И, — кто б сомневался, — старые локации закрывают, анально огорожив от игроков, ибо, см. причину ниже. Но, это поначалу. К 15-20К престижу, их становится ДОХУЯ. Даже слишком.
- 8. Сюжет ацчки скомкан и подаётся в виде злоебучих видеовставок, а-ля [Mass Effect](#).
- 9. Линейность. Нет разветвлённых диалогов, аки в Драконяге, нет взаимодействия с предметами (всё сводится к «Тыкни сюда, бля»)
- 10. Встроенная соцсеть Элинет — это хоршо, но криворукое исполнение [угнетает](#).
- 11. По аллодовской традиции — баги и поломки. В первом крупном обновлении сломали графику, чат, класс Алхимик, порт Наори, диалоговые вставки, 4 квеста, 6 скриптов, ивент, атлас, форму бога и.т.д. И это — не предел долбобизма админов, ибо чинится всё по старому русскому обычаю! (Тоже, не столь остро, ведь хотфиксы поступают в срок.)
- 12. По уровню гриндинга СФ переплюнул Ололоды, [Aion](#), [Lineage](#) и [RF Online](#) вместе взятые, ибо пределы. (для новичков, теперь дают, т. н. «увеличенные» пределы, с особых локаций. Кроме того, за квесты теперь дают «репликаторы искр» — особую вещь, с помощью которой, можно получить столько ресурса, сколько ты взял бы только с премиум-аккаунтом. Но, они, как и всё хорошее, быстро кончаются)
- 13. Хуёвая оптимизация графона даже на игровых навороченных монстрах. Перепады с 45 до 17 FPS и последующий вылет — столь занятно, что даже интересно. Кстати, во время входа, игра показывает аж 680 FPS (!), заставляя игрока тихо охуевать. (пытаются починить, хоть, на том спасибо)
- 14. Мобы и боссы нарисованы под такими [веществами](#), что Босх удавился б от зависти.
- 15. Геймплей спизжен из DmC, ну а что тут, чёрт побери, менять-то. Только вот прицел неудобно поместили, прямо над макушкой персонажа. А выделение цели клавишей F и вовсе заёбывает. К тому же, у Хранителя света по умолчанию, все цели — союзники. Лечится клавишей T.
- 16. Баги. [Тысячи их!](#)
- 17. Лаги серва добавились в новом патче. Так, что СФ успешно окрестили Лагфорджем. (Оптимизировали)
- 18. И многое другое, вроде вылетов на рабочий стол, по 2 раза на дню (Вроде, фикснули).

Но весь этот список перекрывает один небольшой, но **ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ ДЕФЕКТ** игры! Из-за особенностей игровой механики, даже небольшие сетевые лаги в игре недопустимы: в случае задержки не просчитывается дамаг по мобу, и какой-нибудь боссик на время становится иммунным ко всему. Но игрок - нет!) Никогда! По игроку в любом случае проходят полные повреждения! С этим можно было бы жить, поживать, что-то там наживать, если бы проблема с лагами была на стороне клиента. Но нет, проблема была и, наверное, есть в 2019 году - на стороне сервера! Сыновья мрази сэкономили на инфраструктуре и засунули сервера в такие дешёвые, но глубоко анальные дали, куда пакеты с превосходной столичной выделенки доходят не все.

Опять же, все ответственные в проекте наверняка были курсе, что игра тупа на бюджете и дополнительных ЦОД не будет никогда, ну переделайте вы механику с учетом сетевых задержек! Это же элементарно! Нет, и на механике, и на компенсации лагов - тоже мать их за ногу сэкономили, и игра драла нервы, по крайней мере, до 2017 года, пока на редкость терпеливый автор этих строк не ушел в другой проект.

«Закон без Порядка», или, сказ про то, как Скайфордж катится в УГ

Знатная эпопея, отмеченная тоннами срочей и бугурта в соответствующей теме. Началось всё с того, что 14 июля админы запустили акцию «Закон и Порядок» — адепты должны ловить беглых заключённых, а мы получаем за это бонусы в виде плюшек. Вполне неплохо, если бы не задранная планка очков, набить которые может только донатер. Да и сами плюшки можно считать ломающими игровой баланс до того момента, когда их добавят в шоп за игровые кредиты (так уже было с самой вкусной плюшкой из первой акции). Не вдаваясь в подробности, в одном из наиболее мэйнстримных билдов (Сила+Удача) получение обеих плюшек прибавляет почти 10% шанса крита, что при капе в 50% неимоверно доставляет. Алсо, прибавьте к этому некие улучшенные банки с ~~концентрированной ненавистью~~ кислотой, которые суть

боевой расходник, за 20 секунд выдающий любому «рядовому» боссу неиллюзорных пиздюлей и в целом неплохо, пусть и один раз за бой, повышающий дпс без участия рук и мозга. Всё это, плюс ахуй от набития очков и вылилось в драму на форуме, перевалившую за полсотни страниц. Игроки вдруг поняли, что призрак Ололодов уже тут. Кстати, за день до того, глава Мыла, Усманов, списал долг РФС за компенсацию издержек Ф. Капелло, бывшего тренера сборной России по футболу.

Новая эра

15.09.2016 случилось предрекаемое многими пророками с портала игры: маски были сброшены и на игру установили препатч большого обновления «Новая Эра». По сути дела вместо известной всем игры, в которую играли больше года, выдан совершенно новый продукт с исходными цифирками из старой базы. В частности, радикально была устранена всякая вариативность персонажей: если раньше два штурмовика могли быть совершенно разными, то теперь все бегают одинаковые как однойцевые близнецы. Убита система амуниции, убит местный недокрафт, перекроена игровая механика, криво переляпан сюжет (ну или то что в игре выдавалось за таковой), игровой интерфейс оконсолился до неузнаваемости. Все, во что раньше вливался донат пересчитано по грабительскому курсу на новые ценники и даже больше того: если раньше донатили ради новых умений, то теперь все сведено к одной и той же цифре могущества. Да здравствуют длинные линейки!

Несмотря на все это мнения игроков сильно разделились. В первый же день в теме препатча стояли стоны, вопли и проклятья. Несмотря на все попытки вычищать тему модераторы успевали не всегда и даже сейчас осталось свыше 85 страниц негативных отзывов. Страшно подумать сколько было потерто... Большинство игроков решили подождать выхода основной части обновления.

28.09.2016 официально Новая эра началась и всем все стало понятно. В течение месяца из игры сваливали все: топовые донатеры, задроты, обычные игроки, модераторы, обзорщики на зарплате и так далее. Ждем что будет дальше...

Да ничего. Пара патчей, перекроивших кое-что в списке наград и, в конце концов, объявление новой обнови 23 января 2017. Описание этой самой обнови сразу ставит игроков в условия жесткого неравенства, ибо добавили ещё по ячейке классовых талантов (до НЭ было 10, после — стало 4, теперь, стало быть, будет 5). Здесь и выясняется: а) нормальные таланты сделали только половине классов, остальным дав невразумительную хрень, б) Стрелку (новый класс, что был введён в Новой Эре) дали ещё более дисбалансный талант увеличения крит. урона после «Пальбы» (R) аж в 1,5 раза, что вкупе с символами и без того имбовыми талантами, делает онтого пиздечки дамажащим телом — если раньше ваншот от ганера был делом нередким, то. Теперь будет, видимо, постоянным. [Такие дела...](#)

Печальные, но закономерные итоги

Аллоды Онлайн — медленно, но верно умирают. И ведь, дело не в тупости разработов или работе комьюнити, а вобщей политике Мыла. сру. Они решили накопить себе на новый БМВ или 8-комнатную квартиру в центре Москвы, путём закручивания гаек. Ну, игроки послали Мыло на хуй и ушли в другие проекты. [Sad but true...](#) А Скайфорддж довершил этот процесс.

Скайфорддж — Неплохая задумка, испохабленная донаторскими акциями и пределами. Быть может, над этим стоит задуматься?.Ну, и над сюжетом тоже.

намедни игровая мыловарня активно перекрашивается под другим брендом. и не менее активно ищет козлов отпущения (комьюнити-менеджеров) среди самих игроков.

Ссылки по теме

- [Аллоды Онлайн](#) — официальный™ православный великорусский самодержавный сайт.
- [Пин-коды на Аллоды Онлайн](#) — Билды для игровых классов и пин-коды.
- [Гайды, ЧАВО и прочее](#) — много хороших, годных статей и карт *Атсрала*. Алсо, авторы в новостях источают неприкрытый сарказм по поводу всяких патчей и обновлений, при этом являясь официальной гильдией и не боясь банхаммера.
- [Форум одной гильдии](#) — донат во всей красе. Читайте сколько вкладывают фанаты.
- [Видео гайды. Аллоды Онлайн.](#) — на этой страничке собраны наиболее интересные и качественные видео по прохождению различных боссов в Аллодах.

Примечания

1. ↑ Появлялся вместо цифры уровня, если уровень босса более чем на 10 выше уровня игрока.



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



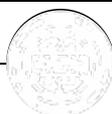
Фэнтези

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



Космос

2012 год All your base are belong to us Avatar Battlestar Galactica Dune 2 Elite EVE Online
 Ego-Squad Google Earth Homeworld Kerbal Space Program Lexx Macross Mass Effect
 Master of Orion No Man's Sky Space Station 13 Spore Star Control Star Trek StarCraft
 StarGate VGA Planets X-COM Алиса Селезнёва Аллоды Онлайн Аштар Шеран
 Большой взрыв Вавилон-5 Варп Вархаммер Венера Война миров Вселенные люди
 Гагарин Галактика Гандам Голактеко опасности Гуррен-Лагган Доктор Кто
 Жестокая Галактика Звёздные войны Звёзды Зона 51 Инопланетяне Кин-дза-дза
 Космическая гонка Космическая опера Космические рейнджеры Ктулху
 Кыштымский карлик Лунный заговор Любительская астрономия Люди в чёрном Маззи
 Марс Мир-Кольцо Молитва Шепарда Мунспик Мэттью Тейлор Незнайка на Луне НЛО
 Обитаемый остров Песни Гипериона Плоская Земля Плутон Птааг Рептилоиды
 Светлячок Солярис Сферический конь в вакууме Тёмная энергия Тали Трансформеры
 Участок на Луне Фаза Луны Футурама Хищник Циолковский Чёрная дыра
 Челябинский метеорит Чужой Шелезяка Шпайш машт флоу Юггот Ящерики



Магия

13 2012 год 25-й кадр 42 666 Ache666 Akinator ASMR Backmasking Charmed
 Deathwisher DVAR It's Magic Leyla 22 Libastral Nord'N'Commander Peacedoorball

Science freaks Sherak Slenderman Sound drugs SupLisEr Алекс Лотов Аллоды Онлайн
Амвросий фон Сиверс Андрей Кочергин Андрей Склярлов Аненербе Анхуманы
Арийская Ведьма Артефакты Петербурга Астралопитек Астрология Атлантида Ахиневи
Аштар Шеран Белликум Бермудский треугольник Бессмертие Битва экстрасенсов
В рот мне ноги Валарат Вампиры Ванга Варракс Великий Магистр Вестник ЗОЖ
Владимир Авдеев Волшебный кролик Вуду Горяев Гипноз Павел Глоба Гном Лавкрафт
Гомеопатия Гороскоп Джеймс Рэнди Джек-прыгун Долбославие Дракон
Древний Египет/Клюква Египетские пирамиды Зона 51 Зороастризм Илья Маслов
Инвольтация к эгрегору Инопланетяне Информационное поле Вселенной Каждый
Каменное литьё Карлос Кастанеда Кашпировский Клиническая смерть Крада Велес
Кыштымский карлик Лавей Левашов Магия Массоны Машина времени Мессинг
Молодильное яблоко Монолит Моптюк Мулдашев Навосвет Научный креационизм
Нахема Невидимость Неуместный артефакт Нибааль Никола Тесла НЛО Нострадамус
Нью-эйдж Одержимость Олег Т. Орден Хранителей Смерти Осознанные сновидения