

Арена — Lurkmore



НЕНАВИСТЬ!

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

«Это просто безобразия. Игра вредная и опасная. И не надо заманивать туда детей и подростков! Скажите, пожалуйста, как удалить это дерьмо из компьютера и выйти из игры. »

— [[1]]

«Прошу заблокировать, т. к. игра занимает слишком много времени, и нет возможности проводить время с семьей. Я реальная жена по жизни этого персонажа, зашла с его аккаунта, играю за его персонажа и знаю все пароли »

— [[2]]

Арена (апеха, арена) — MMORPG браузерка с элементами стратегии. Не имеет никакого отношения к The Elder Scrolls: Arena. И к Arena Online тоже.

Описание

Присутствует **убогий** типичный фэнтезийный мир с пятью обычными расами (Орки, Люди, Эльфы, Гномы и Хоббиты) и одной специальной (Драконы), выполняющей роль **банхаммеровладельцев**. После регистрации в игре вам предоставляется **полная свобода действий**: вы участвуете в боях и качаетесь. На этом полная свобода действий заканчивается, пока не раскатаетесь уровня эдак до 5-7-го. После возможности игрока заметно расширяются: тут уже есть кланы, магия, молитвы, походы в лес, где можно собирать ресурсы, биться с мобами, грабить корованы; список можно продолжать долго, хотя большинство возможностей недоступны **игрокам**, которые **не вкладывают денег в игру**.



Типичный орк в Арене

Игровой мир находится в постоянном развитии, вводятся новые возможности. Причём администрация не считается с мнениями игроков, так как чаще всего их предложения оказываются **некреативными** не приносящими доходов.

При всем этом у Арены самый б-гомерзкий дизайн, настолько убищный, что даже дизайнеры народных хомпагов его бы засмеяли, настолько кривой код, что до последнего времени совсем хуёво, а теперь просто хуёво отображается в нормальных браузерах: шаблон игровой страницы и/или чат попросту некорректно отображаются и в Firefox, и в разных IE, и в Opera. С недавнего времени в дизайн было добавлено новое оформление вследствие чего стало совершенно невозможно играть. Ничего, кроме **НЕНАВИСТИ**, такие действия админов не вызывают и посещаемость игры резко упала — об этом подробнее читайте ниже. Конкретно после введения нового дизайна Апеха за 3 дня потеряла 55% хостов, после чего админы опомнились и дали людям возможность самостоятельно выбирать между новым и старым дизайном, при этом новый стоит по умолчанию. Рассчитывать на привлечение новой аудитории в таких условиях — глупо, что и подтверждает практика — об этом также ниже.



Апеха



Обновлённая апеха

Краткая история

- 2003 год, осень — тестирование Апехи. Всего в базе несколько тысяч персонажей, много ролевиков и толкиенистов.

- 2003 год, декабрь — вайп и релиз игры. Всего в базе 40000 персонажей. Появляются первые реалышники (размер вложений — несколько сотен рублей). Много убогого, но поле боя рулит, а БК [всем](#) надоел, так что людей прибывает с каждым днем.
- 2004 год, зима — проект стремительно набирает популярность. Появляются первые кланы, регулярно вводятся новые игровые возможности. Админы принимают непосредственное участие в игровых событиях, что некоторых бесит.
- 2004 год, весна — первое весеннее обострение у админов. В блок попадает ряд бета-тестеров и хайлелевлов, а также реалышников. Общее число персонажей в базе приближается к **100500**. Появляется второй игровой город (= по сути второй сервер). Появляются первые дилеры (по сути посредники для финансовых операций) между администрацией и игроками). В конце весны появляются первые артефакты, стоимость 1 предмета = **9000** рублей. В первый месяц после ввода артов в игре не более 20 артовиков. Массовый отток игроков, несогласных с превращением проекта в баблокачку (прежде на главной странице висела объява типа «Проект НЕКОММЕРЧЕСКИЙ»)). Админы прекращают играть наравне с пользователями.
- 2004 год, лето-осень — число артовиков переваливает за 50. Осенью появляются именные предметы первого уровня, стоимость 1 предмета = 13500 рублей. Общее число персонажей в базе к концу года — более 180000. В рунете появляются первые критические отзывы об игре (мнимый и реальный компромат на админов, ругательства в адрес геймплея и засилья реала). К концу года появляются первые фулл-именники (12 именных предметов). Помимо этого появляется рыцарство — еще одна фигня для выкачки денег (минимум 1350 рублей). Также в игре становится заметно больше школьников и заметно меньше интеллигенции.
- 2005 год, зима — вопреки ранее сделанным обещаниям, админы вводят межрасовые кланы, которые, как выяснится позже, на ближайšie 7 лет станут основным источником получения бабла.
- 2005 год, весна — начинается то, что впоследствии назовут войной света и тьмы или Основной Ареновской Войной (продолжается типа до сих пор). Также вводится магия — один из основных аспектов геймплея, в почти неизменном виде сохранившийся до наших дней. Игра безумно лагает несколько месяцев. Где-то там же в том же году появились аккаунты — так админы стали выкачивать бабло не только из топ-менеджеров, но и из студентов (цена золотого аккаунта — 330 рублей). Общее число персов перевалило за четверть миллиона.
- 2005 год, лето — с лагами постепенно справляются. Создана локация «Лес», быстро ставшая весьма популярной у задротов. Предположительно, лучшее время в истории проекта. Значительная часть донатеров первой волны забивает на игру.
- 2006 год, зима-лето — общественность взволнована противостоянием админов и клана Хранители Равновесия. В результате админского беспредела клан выпилен из игры («второе весеннее обострение»). Персонажей в базе тем не менее не менее полумиллиона, среди них, впрочем, много мультгов.
- 2006 год, лето-осень — основная война постепенно угасает. Дабы поток денег не иссяк, админы делают финт ушами — заводят себе несколько ботов и принимают непосредственное участие в игровых событиях. Как ни странно, успех абсолютный! Полезных нововведений становится меньше, нововведений связанных с реалом — все больше (замки кланам — от 55000 рублей). Пара прогеров уходит, пара прогеров приходит. Качество контингента продолжает снижаться — планктон, ленивые студенты с кучей пересдач, военные, играющие прямо с боевого дежурства...
- 2007 год — больше войн, больше привлечения реальных денег. Донатеры второй волны разделяются на две части: меньшая продолжает активно вливать бабло, большая теряет интерес к проекту, однако на их место приходят новые молодые реалышники.
- 2008 год — см. 2007 год. Как и в 2007 году, случается несколько грязных историй (срачи админов и дилеров, срачи крупнейших игровых группировок, срачи модераторов и игроков). Игра все также периодически лагает.
- 2008—2009 годы — анонсируется и вводится лесной крафт. Реализация убога как с т.з. игровой механики, так и с т.з. графики. Появляется аукцион — конвертер обычной игровой валюты в игровую валюту с расширенными возможностями (те самые синие сотки); по мнению огромного числа игроков — последнее, что появилось в Апехе хорошего. Появляется мс (магия стихий) — еще один постоянно действующий насос по выкачке. Школьникам становится играть все труднее — для нормальной игры надо минимум 1000 рублей в месяц.
- 2010 год — пик посещаемости Апехи (330к хостов в день), с тех пор непрерывный демографический спад. Вводится и очень скоро отменяется серебряный аккаунт, введенный по предложению одного из популярных игроков арены [Knight_of_rap](#), выгодно отличавшийся дешевизной. Официальная причина — непопулярность. Неофициальная — доходы админов упали из-за того, что большое число игроков перешло на него с других, более дорогих аккаунтов. Именные предметы уже 5 уровня (в переводе на сегодняшний счет — 6 уровня). В моду входит качерство — сегодня оно считается одной из главных причин стремительного загнивания проекта. Качерство — практика кача ведущих персов проекта несколькими людьми; обычно [серьезный бизнесмен](#), владелец сильного перса, нанимал для этой цели геймеров из провинции, преимущественно из числа школоты и студентоты. Особенно преуспели в этом деле [хохлы](#) — по меньшей мере 50 человек в Киеве, Одессе, Полтаве и прочих [северодонецках](#) кормилось за счет кача персонажа большого дяди.
- 2011 год — ничего хорошего не происходит, только плохое: зимой — массовые блоки ведущих игроков, по весне запускают никому не нужную соцсеть «Апеховцы», среди игровых инноваций — только дерьмовые, всячески ограничивающие рядовых и даже не очень рядовых игроков. Игра непрерывно лагает весь год, админы все списывают на проблемы с вышестоящим пользователем, на проблемы с ПК игроков, на проблемы с авариями на энергетических подстанциях. За год число регулярно посещающих сайты пользователей сокращается на четверть. Происходящим в игре

недовольны абсолютно все, кроме небольшой горстки людей из некоторых (и то не всех!) сильных кланов.

- 2012 год — очередные нововведения, направленные на выкачку как реальной, так и игровой валюты. Админы творят херню каждый месяц. Посещаемость проекта стремительно падает, сокращаясь с ноября-2011 к июню-2012 на треть.
- 2012 год, лето — areha.ru в день имеет меньше 190к хостов. Апеха полнится слухами, что админы одумались и скоро будут нормальные улучшения в игре. Ждем...
- 2012 год, осень — не дождалось. Ввели какой-то сраный чемпионат (теперь кланы вынуждены участвовать аж в двух соревнованиях, иначе жуткие штрафы, причем 80% кланов в гробу видали и старые турниры, и новые чемпионаты)
- 2012 год, осень — админы разрешили мульты. Этим дегенераты из числа руководителей проекта в очередной раз подтвердили тот факт, что игра на самом деле мало популярна.
- 2012 год, октябрь — зачем-то была проведена очистка базы от «неиграющих» персонажей ([официальная причина](#) — новички жалуются на невозможность использовать желаемый ник; мы верим, ведь имя forestelf1976 действительно хотели использовать сотни игроков); в числе прочих были удалены весьма крутые донатеры и люди, не заходившие всего пару месяцев.
- 2012 год, 31 декабря — наебалово всех с новогодними подарками. Апеха страшно лагает, причем лаги смешные: написал ты в комнате лекарей какой ты крутой лекарь и пошел на площадь а реклама вылезла на площади и ты уже на каторге
- 2013 год, численность игроков продолжает стремительно падать, благо, лагов от этого становится значительно меньше... но лишь до поры до времени. Начиная с апреля стали твориться удивительные вещи — бои то зависали на 14 часов (в том числе таких боев, ради которых игроки вкладывали тысячи рублей — вот дурыи бошки!), то были недоступны вовсе. Крафт постоянно «слетал», некоторые локации также были недоступны. Игроки в любое время суток стали регулярно видеть надпись «Сервер перегружен расчетами боев. Интерфейсы пользователей временно отключены», которую раньше встречали лишь в моменты реальных нагрузок (например, наплыва пользователей в праздничные дни или дни проведения внутриигровых турниров). В итоге даже фуллы 9 уровня (то есть игроки, вложившие 50000+ тысяч долларов) начали с обиженным пафосом орать, что им **НАДОЕЛИ ЛАГИ**.
- 2013 год, лето — окончательно (и, видимо, бесповоротно) «вымирает» один из виртуальных городов — Среднеморье. В городе, где раньше одних обладателей профессии «рыбак» одновременно находилось до 700 человек, в период с середины 2013 по середину 2014 можно было увидеть не более 50 игроков, причем большинство из них — «транзитные игроки» (то есть пытающиеся добраться до других игровых локаций). Нередко весь(!) чат города за сутки вмещался на одном экране и состоял из 2-3 реплик.
- 2013 год, осень — старт второго чемпионата. Админы со свойственной им щедростью увеличили призы, однако в 3 лигах суммарно нашлось лишь 10-12 кланов, которые за них боролись. В общем, [как-то так](#). Примерно та же судьба поджидала «турнир равных» — нелепый вид соревнований с мнимой уравниловкой: в первом приняло участие 70 с лишним кланом, во втором — 60, в третьем — 50... В шестом (это уже середина 2014 года) — всего 30 с небольшим, [лол](#). На технический кризис наложился кризис внутриигровой: расформировалось аж 2 топ-клана и еще один достаточно сильный клан (по одним причинам) и 2 слабых клана (по другим причинам).
- 2014 год — админы проводят некие махинации с сервером под кодовым названием «Оптимизация проекта» (ходят слухи, что оптимизация сводилась к замене качественного оборудование на более дешевое), после которых игра начинает нипадецки лагать, вплоть до длительных остановок в работе. Администрация в качестве компенсации продлевает донатам платные аккаунты, а лаги объясняет засилием в игре «водил» — игроков которые передают персонажей другим людям с целью прокачки (даже не пытайтесь уловить тут логическую взаимосвязь), и использованием игроками сторонних программ. Проблему использования сторонних программ решили нестандартно, админы отказались вычислять и банить нарушителей правил игры (факт использования сторонних программ вычисляется крайне просто, по аномально большому числу запросов с одно ip, и с этой задачей древние всегда справлялись), и решили вместо этого отключить часть игрового контента: убрать бои за город, и ввести ограничение на максимальное количество призываемых в бою клонов. Всё это сопровождалось призывами к совести игроков, нарушающих правила. Реакция даже быдлоигроков была [предсказуема](#).
- 2014 год, весна — с опозданием лет так на 8-9 админы догадались реализовать несколько простых фиш: быстрые бои, удобный интерфейс банка. На кого рассчитаны все эти действительно полезные нововведения непонятно, так как ---> см.следующую строку
- 2014 год, лето — численность играющих по сравнению с 2012 годом (когда кризис уже полыхал всюду) упала в 6 раз; приток новых игроков ничтожен: даже те игроки, кто активно рекламировал проект, тратя свои собственные ресурсы (время, финансы, навыки интернет-раскрутки), констатировали, что новые люди в Апехе просто не хотят регистрироваться: вот такое отвращение вызывает дизайн и вот такой ужас вызывает размер местного доната. [Enough said](#).
- 2016 год — видимо, окончательно отчаявшись привлечь людей (лохов) в проект, администрация этой быдло-помойки пошла на весьма фееричный шаг — была введена новая акция для юзеров соцсети ВКонтакте: если зайти из ВК, а именно из приложения с голосами (тупо нажать мышкой на свои "ноль голосов" и выбрать "спец предложение"), в Апеху и впервые зарегистрироваться, то вам начислят за первый левел 15 голосов, за третий левел — еще 15, и за пятый — целых 20 голосов. 1 и 2 левел получить можно за два-три дня максимум. Умные тут же достали свои твинкоаккаунты ВК и срочно собирают over9000 голосов, перекидывая затем на основу. Собственно, сама акция показывает, на сколько низко упала Апеха и на сколько плохи её дела. Таки дела.

- 2017 год — не успев начаться, выдался для лучшей игры всех времен и народов (нет) на редкость «удачным». Началось с мелочей, вроде выпила тотализаторов на предсказание или там выпилом кнопки «собрать всё» (очень удобная фишка для лесников, например, не надо тыкать стопицот на свои находки для сборки их в кучки). Продолжилось введением широко распиаренной заменой старого леса на новый. От такого подарка многие лесники неиллюзорно фалломорфировали, так как на поверку новая локация оказалась еще хуже, чем старая (хотя, казалось бы, сложно придумать хуже). Все жалобы отправлялись по известному месту. Лесом не законилось: в марте выпилена возможность покупки семидневных аккаунтов. Никаких официальных объяснений не последовало. Апрель. В Утесе отказывает квест для новичков (одна из двух (!!!) завлекалок новых игроков), игроки, проходя квест, застревают в локации на моменте вставки камня. Модераторский состав успокаивает игроков завтраками. В итоге квест остается сломанным в течение восьми дней. Зато за это время неугомонная администрация успела подготовить новое блестящее нововведение: зарядка метательного оружия теперь 5 соток за заряд, что мгновенно похоронило одну из старейших (и одну из немногих) раскачек, метателей. Бассх на центральной площади прокомментировал это тем, что некоторые игроки чересчур быстро прокачиваются в лесу до 11 уровня. Угу. Не трудно догадаться, что онлайн, и так плачевный, отправился покорять новые глубины дна. Вслед за этим (также втихаря) были подняты цены на платные услуги, такие как смена значка клана (в 4 раза, с 500 до 2000 синих), и установлены новые, вроде 1000 синих за выход из клана, когда глава не в состоянии или не желает отпускать, а стоимость смены главы поднялась с 500 до 2000 синих, что поспособствовало расформированию немалого количества кланов в краткие сроки. В ноябре была «временно приостановлена» акция с голосами ВКонтакте. Из последнего: ужесточены правила пользования и так полумертвого аукциона. Персонажем на стандарте вход туда заказан, а все остальные, кроме алмаза, могут только выставить жалкие 50-100 синих. Отдельно стоит отметить провал выборов губернатора Арены (еще одной искрометной должности, когда функции связи с общественностью сваливают на всё тех же игроков). В провале администрация обвинила, естественно, игроков, посетовав, что видимо губернатор вам не нужен.

Фееричность доната

Доставляющий пост с форума игры:

- Констатирую факты. Играл в этот шлак 2 года . Был в ордене драконов (местная администрация) дослужившись до серебра и имел права на просмотр логов игроков. Что то вроде досье где указано сколько раз и за что наказывался игрок , сколько донатил и т.д Я не поверил своим глазам когда увидел суммы доната некоторых топ игроков . Два - три миллиона рублей лишь для начала . Суммы доходят до миллиона долларов (курс 2009) . Просто вдумайтесь . Посмотрите на суть игры , оформление и дизайн , движок да и смысл вообще и снова - МИЛЛИОН долларов . Кстати там же играют такие люди как бывший директор НТВ и крупный банкир России , сын олигарха Украины и т.д Весьма доставляющие личности. Да и драконом платят „ зарплату" - 100 обычных серых соток в месяц . За минимум 4 часа гляденья в монитор непрерывно , чтение килотонн дерьма в чате и выслушивание унижений от топ игроков которые купили себе право делать и говорить что угодно. Таки дела.

Многие не осият, ибо читать нынче не все умеют, а те, кто умеет, ленятся. Особенно, когда видят подобные объёмы текста. Хотя, казалось бы, в чате приходится каждому прочитать больше, если он у него не закрыт... Конечно, я не скажу, что далее последует нечто бесценное для мировоззрения и развития личности читателя, но всё же кое-какую ценность имеющее. Посему прошу прочитать до конца. Это плоды очень долгих размышлений и даже некоторых метаний душевных...

Я играю в Арену уже 4 года. Играю БЕЗ реала, однако был хорошо знаком с некоторыми реальщиками (они все уже бросили игру по разным причинам), поэтому в курсе и той стороны жизни на Арене. За это время изменилось многое в игре, было добавлено множество возможностей и приятностей... Но ничего из этого я не увидел и не почувствовал сам (надо полагать, что это по той причине, что всё новое только за деньги в нашей якобы бесплатной Арене). Узнал только из новостей на главной. Зато почувствовал, что стало играть невыносимо. Не только мне - всем тем, кто по каким-либо причинам не может вкладывать в игру достаточно денег. Не просто денег, а именно ДОСТАТОЧНО и даже МНОГО. Эти негодяи самыми бесчестными способами ограничивают возможности игры без реала. Сначала введение кучи очень выгодных проф за синие сотки (например, лавочник 2-ой ступени, который сделал почти невозможной торговлю лавочников 1-ой ступени), ограничение на бои без маны (таким образом, теперь для нормальной игры с маной нужен ТОЛЬКО платиновый аккаунт), в конце концов грядущая профессия "Разбойник". Даже если она не будет катастрофой для простых крафтеров, это сделает игру без реала ещё тяжелее в любом случае, хотя куда уж там тяжелее... Мы вынуждены платить по 800 рублей за платиновый аккаунт (без другого жизни в Арене не будет скоро вовсе, я уверен) на месяц и что мы за это получаем? Убогие бездарные картинки. Дизайн оружия, как всем известно, был украден из прекрасной и разнообразной игры LineAge II. Остальные шмотки тоже украдены из различных игр. Кстати, библиотеку предметов наши

"трудолюбивые" древние воссоздать поленились со времён перехода на новый движок несколько лет назад (для примера приведу браузерную игру Carnage, в которой хоть и не очень хорошая механика боёв, но зато прекрасная библиотека предметов - для каждого предмета в игре есть его красивое большое изображение, причём не украденное, которое можно при желании открыть и поглядеть; да, мелочь, но красивейшая, можно брать пример). До сих пор нет поиска по форуму... Я уж не говорю о чудовищной однообразности игрового процесса даже с учётом всех возможностей, даже доступных за кучу реала. "Древние неустанно работают над проектом". Бабки они считают только, простите за грубость. И смотрят, как бы кто чего не получил бесплатно, как бы игра не облегчилась. Это, по-моему, высший признак бездарности и просто жажды наживы. А ещё банальной тупости - люди не понимают, что если они действительно улучшат проект, то сюда придёт больше игроков и они будут куда охотнее расставаться с деньгами. Но вместо этого они не улучшают, а ограничивают игру без реала. Ни одна уважающая себя компания такого себе не позволяет. Blizzard и NCSoft неустанно улучшают свои игры World of Warcraft и уже упомянутую "линейку". И там никогда не было усложнения игры. Их только расширяли, чтоб игрокам было, к чему стремиться и чего ещё достигать. При этом за игру с прекрасной графикой, атмосферой, СВОБОДОЙ, ДЕМОКРАТИЧНОСТЬЮ и богатым разнообразием не надо платить более 500 рублей в месяц - на официальных серверах (я уж не говорю о многочисленных "пиратках", которые компании-создатели, тем не менее, не искореняют - потому что они талантливы и усердны, и их старания люди оценивают и оплачивают с удовольствием, а кто не может платить, тот и не будет, так что пусть себе играет бесплатно). Для игры там и особо быстрый инет не нужен, главное клиент скачать и относительно нормальный компьютер потянет игру на максимальных настройках.

А что здесь? Администрация жалуется на загрузку серверов. Те же ВОВ и "линейка" держат на сервере по 5000 человек комфортно (не берём РУОФФ, у Инновы руки не из того места). Это при том, что там куда больше надо информации. Неужели товарищ Дэйв и компания не сумели отложить со своих незаслуженно огромных прибылей денежку на новый нормальный сервер? Мне иногда кажется, что мой собственный компьютер будет больше он-лайна держать в такой игре, как Арена. Видать, совсем жадные админы и тупые, ленивые, раз не могут нормально обеспечить работу серверов с такими низкими требованиями. Хотя, наверное, всё же, здесь просто желание обрुбить всем игрокам оповещалки о нападениях (чтоб никто не мог хоть сколько-то комфортно крафтить) и подарки на Новый Год многим. Многие на любое предложение кричат нечто вроде "Не за чем загружать сервера проекта!". Арена своей структурой мало отличается от сайта vkontakte.ru. Который держит миллионы пользователей с кучей файлов. Зарабатывает дешёвенькими подарками за смс, но никто там не жалуется среди админов на недостаток денег или слабость серверов. Это всё бред про загрузку серверов Арены. Впрочем... Есть мысль, что они сильно загружены нашими чатами и приватами. Все знают, что это ложь, что драконы не могут читать приват. Однако, ещё нам грозят (и выполняют), что наши нарушения законов будут выявлены даже спустя длительное время, в любом случае будут обнаружены и т.д. и т.п. А это напрямую доказывает, что жёсткие диски админов забиты чатом и приватом, который сохраняется. Таким образом, нас вдвойне обманывают и при этом ещё и не соблюдают наших прав, вроде права на личную жизнь (в приватах много чего говорят ведь тайного и сокровенного)... А просмотр старых логов боёв раз 10 минут в связи с загрузкой серверов - это, вообще, бред пьяного шизофреника...

На сайте Вольного Отряда (который по каким-то неизвестным причинам давненько кормится с рук администрации) недавно появилась статья, посвящённая интервью с Дэйвом, который нагло вешает лапшу на уши всем - говорит, что цена оборудования составляет сумму с семью нулями и пр. Семь нулей там может набраться только если писать после целых рублей ещё "00 копеек". Вообще, много вранья от него настолько нагло идёт, что трудно не удивиться тому, насколько нас считают тупыми и наивными. Лично для меня такая откровенная ложь унижительна. И посему мириться я не согласен.

Понимаю, что считать чужие деньги нынче неприлично (хотя придумали это именно те, кто их получает намного больше заслуженного и тратит не туда, куда нужно), но судя по собираемым Ареной деньгам и качеству обслуживания и развития проекта - большая часть денег идёт вовсе не туда, куда нужно. Та же Innova сделала систему премиум-аккаунтов (без которых играть, тем не менее, лишь маленько сложнее, а вернее - медленнее чуток развивается персонаж) за 300 рублей в месяц и ещё не особо-то и мощных бонусов за дополнительную плату - и ничего, на недостаток средств не жалуется, за серверами следят и огромные форумы тоже работают. А тут дерут такие деньжищи... Даже страшно представить, куда они могут идти? На постройку вилл в Италии для всех родственников? На снабжение "всем необходимым" шахидских группировок? Или на разработку эликсира бессмертия? Или ещё куда?.. Но уж точно не на развитие проекта или хоть поддержание его в достойном виде.

Кто-то скажет, что в ВОВ и "линейку" надо сидеть играть, а тут столько времени не требуется. Тут требуется и даже больше. Более того, если там с каждым уровнем жизнь становится насыщеннее на события, умения, места для путешествий, виды оружия и доспехов (которые там и оригинальны, и красивы), то в Арене жизнь с каждым уровнем всё тяжелее, если ты не мегарельщик (там всего можно добиться без реала совсем чуть-чуть медленнее, чем с реалом) - соток КАТАСТРОФИЧЕСКИ не хватает на шмот, крафтить надо месяцами, но ведь и этого спокойно сделать не дают - грабежи, отдых, длительное время крафта. Это всё сделано, чтоб

усложнить игрокам процесс. Кто-то скажет, что это разумно и реалистично (отдых, грабёж). Ну, тогда и умереть персонаж должен только один раз и больше не подняться... И от грабежей полиция защищает или дружина в реальном мире.

Даже вкладывая реал, мы получим всего лишь убогие текстовые бои. 10-12 лет назад это ещё было нормально, но теперь... Где обещанный пару лет назад клиент игры 2,5D? За два года создатели тех же ВОВ и "линейки" увеличивают свои миры в два раза, а у нас несколько полей нарисовать не могут с фигурками... В ВОВ пишутся сотни квестов, десятки сюжетов за то же время ещё (у нас тут легенд и нормальной мифологии и в помине нет). Кстати о квестах, это просто смешно, что назвали квестами у нас тут в Арене. Это не квесты, это лохотрон. Вся эта игра - лохотрон. В неё играть приятно относительно лишь тем, у кого рейтинг больше 1000. И то, относительно лишь. Тратя такие же деньги в той же "линейке", можно сравниться с богом игры, а тут что? Возможность грабить рыбаков безнаказанно?

Эту игру сделали люди, совершенно не знакомые с жанром фэнтези. Абсолютно неромантичные и бездарные. Сделали не потому, что хотели сделать что-то хорошее, а просто чтоб нажиться. Поэтому перед нами уже третьесортная игра. Может быть, когда-то она и была чем-то новым и продвинутым, но сейчас даже среди браузерных есть лучше. Если бы создатели Арены делали её с душой и желанием творить, Арена могла бы быть чем-то необыкновенным, во что было бы приятно играть. Пример таких талантливых людей, которые делают с душой? А вот те же Blizzard. Они не выпустят игру, пока не отшлифуют её до совершенства. И поэтому их чуть ли не боготворят те, кто разбирается. Создатели "линейки" просто хотят заработать, но они хотя бы стараются. Очень стараются, смотрят, где можно что-то хорошее заимствовать, интересуются. А древние вовсе не смотрят даже то, что есть хорошего в других играх. Они откровенно зажрались и не хотят ничего делать. Даже нужного, не говоря уж просто о приятных мелочах, которых в том же ВОВ множество. Мелочь, бесполезная, а приятно... Бездушным людям этого не понять. И тут полно тех, кто на любое предложение на форуме орёт "Это бесполезно, нет смысла, зачем заморачиваться админам?" и пр... А вот кто-то заморочился и поднялся на столько, на сколько древние могут только мечтать, грызть локти и давиться от зависти бессильной. Раньше драконов уважали, они были блюстителями порядка, их воспринимали как сильный народ. А теперь они измелъчали, лучшие ушли (о многом говорит - лучшие уходят, когда что-то сильно не так), новички в большинстве неадекватны, да и не совсем новички тоже. Конечно, это не всех касается (например, замечательная девушка Ariella; я с ней лично не общался, но по нарушителям приходилось, чувствуется, что хороший дракон и человек), но большинство. Теперь драконы - просто "шестёрки" древних в основном. Самим-то не противно, господа Драконы? Прислушайтесь к гласу гордости, который в вас точно жив ещё, и отриньте такую жизнь. Честь и душа не стоят виртуальных денег. А честь и душа-то тут настоящие...

Бросайте эту игру. Давно уже от неё нет удовольствия, одна тягость. Я бросаю, мне надоело. Я долго ждал просвета, но всё хуже и хуже становится. У кого есть время на игры, кто любит поиграть - играйте в те же ВОВ и "линейку". ВОВ лучше, от себя добавлю, хоть "линейка" на первый взгляд симпатичнее. И "линейка" по сравнению с ВОВом - рабство (как Арена по сравнению с "линейкой" примерно), там много очень нужно времени отдавать, тоже довольно всё монотонно, надо тысячами, а под конец и десятками тысяч уничтожать мобов и долго копить ресурсы и деньги на оружие, которое, может, и не скрафтится (но там никто не мешает этого делать, как тут!). В ВОВ же полная демократия для экономики, проблем с деньгами особых нет (конечно, как и должно быть, они есть, но реально решаемые), атмосферно, стильно, эпично, при этом прокачаться до максимального уровня можно просто выполняя квесты с довольно интересными сюжетами. И там нигде нет такого бреда, что игнор в чате за деньги, между прочим (я такое только в Арене видел - верх наглости админов). Если кто надумает - в ВОВ лучше сервера с рейтингом х3 (это увеличение дропа денег, предметов и пр., чтоб быстрее, чем в оригинале) для комфорта и ненавязчивости, для "линейки" - х10, так как в ней надо больше сидеть по идее. Ну, если не пугает необходимость тратить сотни часов, как в Арене, то можно и на простых, х1.

В общем, из вас тут нагло тянут деньги. В хорошие игры бесплатно играть хорошо, а с деньгами - чуток полегче. Здесь же бесплатно играть невыносимо, за деньги чуть лучше, а хорошо только за бешенные. Надо что-то менять - либо все уходят, либо админы начинают работать и творить добросовестно, а не считать деньги. Сейчас они этих денег не заслуживают. Они игроков мучают. Даже реальщиков. Извините, как говорится, накопело. Просто бесит, когда администрация так нагло не уважает игроков. Я бы мог вкладывать реал, но было бы за что. Не за что. Спасибо за внимание, если прочли. Задумайтесь хотя бы. Лучше бросить сейчас, чем потратить тут ещё сколько-то времени и всё равно бросить. Я играю 4 года, я знаю, что говорю... Я здесь указал только сильные минусы, не говоря уж о мелочах, типа того, что не указывают в логах боя пол игрока, в чате тоже можно было б цветом ника выделить или вроде того, что образы из бесплатных либо пошлые, либо убогие (исключения, на мой взгляд - орочий один, человеческий, эльф), образы за сотки не соответствуют правилам из библиотеки (либо правила уберите, либо фильтруйте нормально), оповещалку звуковую о начале боя, чтоб не мёрзли люди, так и не сделали, отсутствие элементарной вежливости администрации в мелочах (например, не "Читайте, пожалуйста, новости" или нейтральное "Появились новости" и т.п., а приказ "Читайте новости!"; вам приказывают, не просят), отсутствие хоть какой-то стилистики игры в фэнтезийном смысле (те же новости могли бы быть оформлены как свиток глашатая или вроде

того; но нашим дорогим занятым админам ведь не до этого!), запреты на любое обсуждение проекта и администрации (напоминает худшие моменты СССР; а почему нельзя? Потому что знают, что уродливо всё; в СССР много хорошего было, тут и того не наберётся с учётом масштабов даже).

В чате тут недавно один орал, что здесь из нас тупо выжимают бабки. Он прав, но он не сказал главного: тут выжимают деньги нагло, грубо, даже не пытаясь выглядеть уважительными по отношению к игрокам. Особенно нереальщикам. Мол, они ж не платят, так зачем они тут и чего с ними церемониться? А затем, что, во-первых, они - потенциальные реальщики (да, чем больше человек достигнет в игре, тем меньше у него желания её бросить и тем больше желания продолжить и даже несколько углубить с нею отношения - и тогда уже он с большой вероятностью может начать вкладывать реал), а во-вторых - такое обращение оттолкнёт порядочного реальщика (да, есть такие) и он пошлёт эту игру, где к людям (неважно, платят они или нет, они - ЛЮДИ) относятся, как к скоту для заработка, куда подальше. Потом проследовал комментарий, что деньги выжимают везде, но по-разному. Вот именно, что по-разному. Если вы согласны с тем, чтоб из вас их выжимали, как из грязи и неодушевлённых роботов, причём без всяких церемоний и нагло, жадно и грубо - тогда вы и есть та самая грязь или тупой робот. А может, ещё и такие же уроды моральные, как администрация. В том же WoW деньги не выжимают - просто есть абонентская плата. За дополнительные деньги вы там сможете именно что выделиться какой-то красивой безделушкой, а уж никак не побеждать всех подряд, даже если они умнее и лучше играют. В том мире не правят грязные бумажки. Хочешь выделиться особенно - тогда плати дополнительно (и не так дорого, как тут, между прочим). Но даже такое выделение ничем не делает игру нечестной. Всё, что было доступно только за дополнительную плату, со временем становится доступным и бесплатно, а за дополнительную плату появляется новое. Потому что админы РАБОТАЮТ над игрой, развивают мир и **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВКЛАДЫВАЮТ ОГРОМНЫЕ СИЛЫ, ДЕНЬГИ И ДУШУ**. Последнее, на мой взгляд, самое главное. Все игры, где реал даёт возможность получить силовое преимущество - тупая жажда наживы админов. Это всё ложь, что в нашей стране не станут платить абонентскую плату за игру. За хорошую игру станут. И платят. Но игра должна быть хорошей. А тут какая-то муть и за тот же аккаунт вы платите столько, что можно играть месяц в ВОВ и ещё останется. А тут одного аккаунта ничтожно мало ведь...

Здесь всё против вас. Всё направлено на то, чтобы ваша игра была как можно менее комфортной и успешной. Например, подача заявки в суд, которая доступна только полностью одетому. Это просто открытым текстом говорят, что справедливость лишь для тех, кто много платит. Ещё техподдержка только для золотого и платинового аккаунта. Отмена работы или молитвы одним лишь нажатием кнопки, возможно, случайным. Много подобных примеров в этой недоигре. Лишь бы вам играть не было комфортно и спокойно, если не вкладываете кучу денег. Бросайте, вас тут за людей не считают, смешивают с грязью. И админы, и те, кто лижет им известное место (а последних ох как много развелось в последнее время). Оно вам надо, тратить время, силы, деньги и нервы на такую чушь, да ещё и отдавать их подонкам-бездарям? Ваши идеи, если они направлены именно на улучшение игры, а не на ограничение игры без огромных вложений, никому не нужны... И Вы, если не платите, никому тут не нужны. Более того, платить надо много и тогда хоть какие-то права у вас будут. Но никто не гарантирует, что даже с полным комплектом имянок вас не заблокируют по непонятной причине. А заблокируют просто для того, чтоб вы платили за разблук. Или чтоб не было кого-то, кому комфортно играть. Вы должны сидеть тут сутками, вкладывать огромные деньги, тратить нервы из-за тьмы гадостей и несправедливости админов и их прихвостней...

Знаю, что vkontakte - проект совсем другого рода, там не нужны вычислительные мощности в таком количестве, как в Арене. Его я привёл просто как пример, что для обогащения достаточно недорогих подарков за смски, которые будут покупать ВСЕ, потому что цены низкие. Да, в контакте реклама, но она лишь недавно появилась и мало места занимает. Это к тому, что в Арене берут нереальные деньги за мелочи и в итоге за слишком многое. Сделайте дешевле - тогда больше будет клиентов. Несравнимо больше. А жалобы на большой он-лайн - враньё. Да и вообще, радоваться надо и расширяться, а не ныть, что народу многовато.

"Варкрафт" и "линейка" приведены как примеры работы с душой (как именно надо работать в идеале создателям игры), действительно проработанного красивого, разнообразного, огромного мира, и как просто профессиональный подход (случай "линейки"), хоть для заработка денег, но очень старательный. Обе компании уважают своих пользователей и уважают себя. Так зачем платить больше в Арене, ещё и таким моральным уродам?

Если Вы тратите в Арене много времени, играйте лучше в вышеуказанные игры. Получите больше и за справедливую цену.

Вообще, в последнее время думается, что согласные с такой политикой администрации Арены, - это какие-то скрытые, подсознательные (впрочем, подсознательные ли?) мазохисты и пассивные геи...

Знаю, что меня после этого топа заблокируют, скорей всего даже по IP, но невелика потеря. Считайте это моей заявкой на блок ПСЖ.

Вас всех нагло и подло обдирают!

Зачем я написал всё это, а не просто ушёл? Чтобы помочь людям задуматься. И игрокам, и драконам, и администрации. Кто-то решится и бросит эту муть, наконец-то, как я. На что я и надеюсь, ибо тут вас тупо эксплуатируют, причём грубо и нагло. Или, быть может (сильно сомневаюсь, правда), администрация прислушается и хоть что-то изменит в лучшую сторону. Уже надо многое менять. Этот проект прогнал насквозь. Я не хочу, чтоб недостойные наживались, поэтому призываю всех бросить этот проект. Либо пусть работают и делают всё качественно, либо пусть разорятся. Я за справедливость.

Напоследок, совет админам и тем, кто считает, что всё в игре нормально и ничего не надо для удобств или просто приятностей:

"По идее, и для жизни необходимо спать в пещере и ходить в шкурах. А мы, люди, придумали удобства и красоты. Тоже скажете, что не нужно? Идите в пещеру тогда... Вот и в игре нужно добавить хотя бы удобств. Надо развиваться и быть эстетичнее. Обращайте внимание на мелочи. Тогда, возможно, получится шедевр..."©

P.S.: Если Вы со мной согласны в глубине души или уже открыто, скопируйте этот пост себе и, когда решите уйти, оставьте на форумах. Пусть так сделает сотня, но так мы уберём новичков, которые ещё не поняли и просто теряют время, а может, поможем решиться бросить тем, кто давно подумывает. А заодно и не дадим уродам обогащаться за наш счёт. Богато жить должны достойные и хорошие люди, а не те, кто не уважает клиентов и выжимает из них деньги всеми доступными способами.

— Установка образа персонажа — 500 соток^[1] (можно купить без реала)

— Стоимость регистрации «расового» клана — 6000, межрасового — 15000 рублей. Всего в «Арене» на данный момент насчитывается около 90 кланов. Важный нюанс: смена значка клана (то есть гифки размером 16 на 16 пикселей), названия, регистрация союза (объединения кланов) — все это также доступно только за реальные деньги от 100 до 1000 синих соток; самая дорогая операция — смена рыцарства (10000 синих). Причем интерфейс Апехи настолько убог, что попасть на деньги, весьма серьезные для рядового жителя этой страны можно нажатием одной кнопки и НИКОГДА админы не пойдут на встречу при просьбе скомпенсировать/откатить:

можно случайно распустить только что созданный союз [пример](#) — 6800 рублей для одного клана (1000 синих соток по курсу июль-2012) и 20400 для союза из 3 кланов соотв.; можно случайно сменить рыцарство [пример](#) — 68000 рублей; выкинуть артефакт — 8500 рублей;

— пути (маг, рейнджер, боец) — 1200 (можно купить без реала, но часто берут и за реал), специальные заклинания и боевая магия — от 10 серых соток до 1500 синих соток;

— рыцарь света или тьмы 3 ступени — примерно 5100 рублей;

— стоимость так называемого «золотого» аккаунта (увеличивает дополнительные игровые возможности) на 30 суток — 60 синих соток, на 90 суток — 170, на 180 суток — 330;

— стоимость «платинового» аккаунта — минимум 720 816, 2040 и 3960 рублей соответственно на месяц-квартал-полгода;

— хотите собирать виртуальной травки в виртуальном лесе — готовьте еще около 1500 рублей (именно столько стоит абонемент на сбор травки в течение месяца);

— стоимость кланового замка 1-го уровня — от 60 тыс. (на площади замков) до 120 тыс. рублей (отдельно стоящего замка). Различные бонусы (гостевая комната, хранилище, денежное хранилище, комната охраны, лечебница, художественная мастерская) — по 30 тыс. рублей. В конце декабря было готово 3 отдельно стоящих замка, стоимость которых составляет 360 тыс. рублей, и одиннадцать на площади замков — 660 тысяч рублей (по старым ценам; в 2012 году замок стоит уже дороже, чем в 2008). Строится еще множество замков. И это только в одном городе «Арены». А их — три.

Следует учесть, что цена игровой валюты (сотки) относительно рубля растёт в связи с кризисом запросами администрации, и цены, указанные выше, растут постоянно. Правда, теоретически можно купить синие сотки за серые (благодаря введенному в 2009 г. т. н. «аукциону»; впрочем, просто так им тоже не воспользуешься, ибо надо [очень много](#) играть).

Качаться после 10^[2] уровня без реала — невозможно. На нормальный шмот необходимы реальные деньги. Каждый второй — реальщик. 95% боев без реала — проигрышные.

В игре также действует система, [позволяющая](#) избегать наказания за внутриигровые нарушения путём вливания реальных денег.

- Разблокировка игрового персонажа, заблокированного за нарушение законов и правил игры —

от 500 до 10 000 синих соток, в зависимости от нарушения (не позже 30 суток с момента блока, не позже 7 суток с момента запроса на разблок).

- Амнистия для игрока, нарушившего правила игры — то есть игрок выпускается из тюрьмы или снимаются наложенные наказания в виде проклятия драконов, должника и оков. Не отменяются финансовые штрафы, молчанки и наказание в виде лишения лицензий. Штраф составляет от 500 до 5 000 синих соток в зависимости от тяжести нарушения.
- Аннулирование испытательного срока для прохождения чистоты — 500 синих соток. Если игрок совершил нарушение, и для прохождения проверки на чистоту ему назначен испытательный срок 3 месяца, то после уплаты штрафа он освобождается от испытательного срока.

Закон и порядок

Одним из наиболее сложных и развитых аспектов игры является её законодательная часть. Законы здесь имеют кучу тонкостей и деталей, разобраться в которых [просто](#) обывателю, не имеющему ранг дракона будет практически невозможно, даже если он является высококвалифицированным юристом [ИРЛ](#). Для того, чтобы помочь тебе разобраться с законами ниже будут описаны несколько советов.

- Если ты прочёл страницу «Законы» и считаешь что ознакомился с ними, то это не так. По мнению драконов необходимо также изучить over 9000 страниц новостной ленты, имеющей силу закона и регулярно посещать сайт Ордена драконов, дабы суметь отрыть на их форуме топики, которые тоже может иметь силу закона, и даже это не всегда поможет тебе ибо если ты не прав драконы найдут почему именно ты не прав. (хотя ты и не всегда не прав).
- Никогда не употребляй в игре таких выражений как: трус, хохол, малолетка, клоун, «позор моих седин»; здесь они считаются нецензурной бранью, иначе ты будешь наказан.
- Никогда не обращай к игроку по имени, если не знаешь, как его зовут. Это тоже является бранью.[\[3\]](#)
- Не пытайтесь публично обсуждать, оценивать, анализировать действия администрации, это карается блокировкой персонажа. Хвалебные слова тоже [подлежат наказанию](#).
- Если вы не вкладываете реальных денег в игру, то никому об этом не говорите. Это несправедливо по отношению к тем, кто их вкладывает и поэтому подлежит наказанию.
- Если собираешься что-то купить или продать ИРЛ, в игре об этом никому нельзя рассказывать, так как это означает то, что ты ищешь покупателя/продавца в игре, что подлежит наказанию, так как в игре нельзя продавать другим игрокам неигровые ценности [\[4\]](#)
- Если вашего персонажа кагбэ случайно заблокировали, вы не можете новым персом обратиться во внутриигровой суд, так как заявка может подаваться только пострадавшим персонажем. На этот случай имеется услуга разблока, за которую нужно заплатить [крупную](#) сумму. Даже если суд признает ошибку (что большая редкость), затраты на разблок [никто вам не компенсирует](#).
- Никогда не пытайся общаться в чате игры с администрацией, независимо от темы разговора. Если админы зашли в игру, лучше вообще прекратить общение с другими игроками, а в идеале — выйти из игры. Известно много случаев, когда администрация без особых причин заблокировала игроков только за то, что они им не понравились, или из за плохого настроения. А причину они могут [выдумать](#) любую — «весеннее обострение» или «уехал домой в Бобруйск», например, хотя в последнее время их юмор иссияк и они ограничиваются пометкой «.»



Суть

А разгадка одна: качество работы драконов в игре оценивается по числу наказаний которые они наложили, поэтому большинство их представителей часто высасывает причину для наказания из пальца. [Ничего не напоминает?](#) В основном такие действия особых проблем у драконов не вызывают: их собратья готовы во что бы то ни стало доказывать их правоту, судьи тоже в 99% спорных случаях признают драконов правыми. В игре по сути имеется прецедентная законодательная система (как была когда-то у англо-саксов), когда дракон сам решает виноват игрок или нет, особо не заморачиваясь на законах, что позволяет друзьям модераторов избегать наказаний, даже если нарушения очевидны[\[5\]](#), и карать за сомнительные нарушения тех, кто им не угодил (не дай вам б-г оказаться в этом списке). В особо тяжелых случаях, когда игрок «виновен», а заблокировать его не за что, в ход идут наказания за передачу персонажа другому лицу, передача выявляется очень просто — по изменению IP адреса.

FunnyАрена

В 2005 году на просторах быдлохостинга [narod.ru](#) запилелся сабж — [funnyarena.narod.ru](#). Одином выступал таинственный рыцарь ЭльфБляНах, публиковавший креативы и каверы на пафосные инфы мажоров быдлоигры и драконов. На сайте присутствовал форум, где хомячки изливали свои душевные терзания. Резурс неиллюзорно доставлял, и несмотря на анальные кары от б-жечка аренщины, ссылки на ресурс гуляли в приватах игрока, генерируя лулзы и тонны кирпичей.

Предыстория появления довольно интересна. Далекой весной 2004-го Арена была открыта для свободного

тестирования, чем и собрала немало хомячков с напильниками для обработки. Одмины были трудолюбивы и человечны, Дейв строил рубаху-парня и постил матерные анекдоты на форуме. Через пару месяцев после релиза игры т-щ Дейв-Гвасалия решил, что ему не помешал бы новый черный бумер. И ничтожные сумнявшеся запиллил донейт. Попутно кинув с баблом разработов, первых одминов и множество энтузиастов. Хомячки от такой наглости прихуели и излили мегатонны вайна на форум. Зря, собственно, ибо Гвасалия привез гелиевые изотопы для новенького банхаммера и начал раздавать баны по никам и айпи просто в промышленных масштабах. Не понравилось это всем, в том числе и парочке закадычных друзей с никами Продавец Трусов и Карласан. У первого был хорошо подвешен язык, а второй являлся довольно годным программером, ИЧСХ занимался ловлей багов непосредственно в коде игрульки. В разговоре с Дейвом Продавец был недвусмысленно послан нахуй. Туда он, однако, не пошел, а аргументированно отстаивал свою позицию. Карласан наглядными действиями (например, бесплатно сгенерировал платные фенечки ака арты) показал, насколько игра недоделана. Итог был предсказуем — топливо в банхаммере уменьшилось на две единицы. Продавец отправился «донашивать трусы». В ответ ребята устроили ацкий саботаж, парализовав на несколько дней практически все бои. Ну как вам например бой с раундом в 300 дней? Ну и после ряда подобных мероприятий и был запилен сей ресурс. Такие дела.

Жизнь проекта была довольно нелегкой. Сайт на народе продержался чуть меньше полугода и был выпилен за «копирование дизайна и интерфейса он-лайн игры „Арена“». Остался рабочий форум, в котором оппозиция строила свои козни и ловила лулзы по поводу ярых игровых задротов. По проверенной информации афтаритеты аренщины пытались в реале разыскать Продавца Трусов высылая за ним крепких ребят, для того, чтобы **попросить** закрыть форум. Но проживал он в замкадье и крепких друзей ИРЛ у него тоже было достаточно. В итоге — фейл. Со временем форум превратился в УГ, а потом и вовсе опустел. Отважные анонимусы трижды пытались возродить бывшее могущество Фанни, но все скатывалось либо к банальному срачу на тему «реальщиков», либо к взлому аккаунтов. Впрочем, даже в бытность УГ Фанниапеха вызывала жуткий баттхерт у Гвасалии, в связи с чем хостерам рассылались абусы. Но вопреки мнениям, закрытию проекта способствовали не абусы (последний хостер не поддался довлению, бо был забугром), а засилье школоты.

Основное население

- Школота, причем школота очень тупая и (или) провинциальная (кому-то не хватает мозга, а кому-то не хватает инета играть в более вменяемые игры или же не играть вообще); то же касается студентоты. Впрочем, в последнее время и школьников и студентов в игре становится меньше — те, кто начинал играть когда-то, уже и вырос и поумнел и забил (или превратился в планктон и остался в игре, или принял ислам — были и такие случаи), а недавно пришедшие в игре не задерживаются;
- офисный планктон и планктон из сферы обслуживания, которому еще не успели дать пиздюлей за занятие игрой в рабочее время; такого планктона очень и очень много: консультанты в магазинах, секретарши, кассиры провинциальных игровых клубов, менеджеры гавно-фирмочек, водители — в общем, все те, кто не способен приносить реальную пользу обществу;
- быдло! Быдла не просто очень и очень много — быдло везде! В каждом игровом городе, на каждом уровне вы можете встретить быдло. Недоумки и дебилы, у которых хватает ума орать «мой пиксельный меч круче, а моя виртуальная семья сильнее, поэтому ты будешь извиниться передо мной 100500 раз за то, что выиграл у меня бой, или вообще забудешь про игру навсегда», составляют абсолютное большинство активных геймеров-хайлелевов. Это не 5, не 33.3 и не 50 процентов — это все 95%! Быдло старательно навязывает свои стандарты, что сделать довольно легко, если учесть наличие поддержки от администрации. Быдло, как и в **реальной рашке**, поэтизирует себя, регулярно декларируя на встречах игроков свою значимость и вещая о ней же со всех сайтов, так или иначе связанных с игрой. Часть дилеров (представители админов) — эталонное быдло. Подавляющая часть фуллов — быдло. Весь клановый саппорт фуллов — быдло.
- также ИЛИТА (владельцы кафе, ресторанов, **Питбуль***, к примеру, или автомоек, торговых точек на строительных рынках, шиномонтажей) или те, кто сосут за деньги их хуи (пример тому — фулл-уворот ~zzzona~, IRL — водитель-экспедитор на Газели, одно время (до их срача) живший за счет Питбуля). В целом, про топ-игроков Апехи можно сказать так: илитное быдло.



Илита такая илита

Алсо, присутствует огромное количество **духовно богатых дев** и **мальчиков из хороших семей**. Все они невозбранно доставляют, генерируя в ответ даже на самый толстый троллинг копипасту в промышленных масштабах.

Если взять гавно-фоточки со встреч игроков («сходок»), то можно увидеть следующее: размытые тупые ёбла, бритые черепа, блядский макияж, желтозубые улыбки, кеды и абибасовские олимпийки.

Неосновное население

В числе прочих среди геймеров были замечены:

- некто Андрей Р. (в реале заключал контракты на поставку «железа» министерству обороны, имеет правительственные награды; в игре [6], в прошлом — один из сильнейших игроков проекта, дилер, глава Atlantis — сильнейшего клана своего времени); ныне вроде как обеспечивает подмосковный [хоккейный](#) «Атлант», но это не 100%;

- некто Владимир К. (в реале — ученый-[математик](#), работавший на Газпром; в игре — давным-давно удален, в свое время не постеснялся от лица всего своего клана Keepers of balance популярно объяснить админам, что они *вырезано цензурой*, за что весь клан был выпилен из игры, после чего игроки ушли в другой проект, где им весьма обрадовались и где они благоденствуют до сих пор);

- некто Николай К. (в реале — программист, [по его словам](#), запыливал самолеты 5 поколения; в игре [7] — один из создателей «Обители зла», первого реально элитного клана Апехи, был дилером и сильнейшим игроком своего времени, также имел прозвище «[википед](#)»).

В Апеху вообще не играют журналисты и представители «умных» (творческих или педагогических) профессий (поэтому написанная без ошибок новости как на сайте самой игры, так и всех сайтов, связанных с ней, — это уникальный случай). Встретить кандидата наук или сотрудника музея в Апехе нереально.

В Апеху вообще не играют дизайнеры, фотографы, верстальщики (что при таком уебищном дизайне неудивительно).

Сисадминов и прогеров среди игроков в Апехе также мало — раньше было больше, но они умерли, надорвав животы из-за смеха от обнаружения 100500-ого бага.

Нормой для встреч апеховцев в реале является сбор в убогой забегаловке с последующим бухаловом, выкуриванием пачки дешевых сигарет за вечер, матом на пол-улицы и битьем посуды. Свалить не заплатив за еду — опять же норма.

В Апеху не играют вменяемые люди, ибо никому нахер не надо уделять время игровому мирку, где биомасса радуется, что в XXI веке она живет по неписаным законам даже не феодализма, а палеолита. Если вы встретили вменяемого человека в Апехе, то знайте — он либо [тролль](#), либо [слоупок](#) либо имеет [профит](#).

Разборки

Мордобой в реале — дело привычное для России/СНГ вообще и для игровых комьюнити в частности. В Апехе крупных мордобоев было мало, а вот мелких было много. В числе самых прочих:

- в 2008 году один придурок махал ножичком перед носом упомянутого выше водителя «Газели» ~zzzona~;

- в 2010 году игрок из заурядного клана NH пострелял на сходке из травматики. Вердикт суда был суров — несколько лет колонии строгого режима;

- а уже в 2012 году все тот же лошара-газелист случайно сломал свой нос об кулак некоего vodol — одного из сильнейших персов Апехи как в игре, так и (как выяснилось) в реале.

Администрация

В основном это два мудака — агент [ZOG](#) Давид Леонович Гвасалия (Daiv) и BassX (Басикс, он же [Бисекс](#)). IRL является руководителем компании «[Медиа-Сервис-2000](#)» — зачинщика многих медийных потасовок. Один из соучредителей этой фирмы — Василий Драчук (раньше в игре он был под псевдонимом BassX). Эту компанию связывают с организациями, занимающимися компьютерным пиратством. Одна из них — «Седьмой волк» (7wolf). Конечно, свидетельства в пользу такого предположения лишь косвенные, к примеру, данные whois по домену areha.ru и последующее гугление информации по поводу некоей United Ltd. А так же тот факт, что все диски производства «Седьмого волка» ставили апеху.ру главной страницей в браузерах пользователей.



Daiv с драконом

Об уровне [менеджмента bassx-а](#) красноречиво говорят следующие копиясты:

- Бисекс рассказывайте геймеру, что десятки пустых локаций и целые мертвые игровые города - это нормально:

03:32 BassX: to [Bombay] какой на х.. город??? куда ОЖИЛ и кому это

нужно??? Мы делаем то, что нужно для проекта. А то что вы там подразумеваете в своем воспаленном мозгу — никому не известно!

- Бисекс учит геймера жизни:

03:52 BassX: вы лучше задумайтесь о своем будущем — чему учиться, куда плывете и кому, вообще такие будете нужны ...

- Бисекс рассказывает геймеру, что он величайший гейменденджер рунета:

15:34 BassX: to [Zinkarla] в других проектах еще более печально ...)))

- Бисекс рассказывает геймеру, что геймер = лох:

16:43 BassX: to [Рэйлин] куплено за 2 года : ТРИСТА СОРОК СОТОК ... зато какие глубокие мысли...

Примеров подобных копипаст - тысячи и тысячи. [Администратор принципиально не способен вежливо общаться с теми, кто его кормит.](#)

Не менее красноречиво характеризует бисекса тот факт, что на юбилейную вечеринку проекта [он пришел с телохранителями...](#)

Продажа кода проекта

Примерно весной 2018 года на просторах этих ваших интернетов, появилась новая браузерная игра под названием "Средиземье", эксплуатирующая идентичную идею игровых механик, что и в онтопике. Спустя некоторое время, была организована компания по привлечению туда хомячков из онтопика, при этом упор также делался на схожесть игр и лояльность игровой администрации.

Компания была организована в формате спама по всему доступному онлайн арены, используя мусорных новорегов, которая продолжается и по сей день (2020 год), но уже с использованием "уходящих" с проекта персонажей.

Хомячки же заметили, что природа настолько очистилась, что свежесозданная игра не просто похожа по игровой составляющей, а в полной мере копирует ее. Настолько хорошо копируют, что механика полностью идентична до минимальных деталей, разве что над некоторыми названиями и текстовками поработали студенты-копирайтеры.

Сумма сделки неизвестна, факт сделки не афишируется ни одной из сторон. Однако, ходят слухи, что произошла покупка не без участия одного из сильнейших кланов всех времен - СД. Старые и сильные игроки былых времен, как раз в момент создания игры, решили массово уйти в блоки по местному "закону" о запрете распространения ссылок на сторонние проекты. Позже эти игроки частично вернулись в онтопик, но с абсолютно чистой памятью относительно социальных контактов с другими игроками, что намекает на то, что владельцы так и остались там, куда ушли.

Факты об игре

- Апеха находилась на первом месте в рейтинге браузерок на мэйле и рамблере, что позволяло админам повышать своё ЧСВ, регулярно упоминая этот факт везде, где только можно. [На самом деле](#) многочисленные игроки арены — обычный пиздёж (читать далее). Падение посещаемости в период с декабря 2011 до лета 2012 оказалось столь стремительным, что нынче Апеха скатывается все ниже и ниже по [рейтингу](#) Маил.ру. Причем первые признаки депопуляции были замечены еще в марте 2011 (изучать статистику [тут](#)), то есть как раз тогда, когда админы решили запилить свой недофейсбук — соцсеть «Ареновцы» («апеховцы»). Более убогой социалки, по мнению анонимуса, в рунете нет (вообще нет!): ужасная верстка, никакущий функционал (например, на момент ввода нельзя добавить пользователя в игнор или по-нормальному заблокировать/восстановить учётную запись). Если пользователь не установил аватарку, то вы не видите вообще ничего на том месте, где он оставил комментарий: коммент есть, автора установить невозможно. И так далее и тому подобное. К слову, по состоянию на весну 2014 года Апеха в рейтинге Маил.ру лишь на [7 месте](#).
- Апеха известна еще и тем, что инсталляторы с кучи [пиратских дисков](#) устанавливали ее сайт, как домашнюю страницу IE. В частности, так в игру попал ряд крупных и не очень донаторов [8]. Иногда без спроса, иногда это можно было пресечь^[3] (сняв малозаметную — желтым по желтому — галку). По статистике примерно 70% посетителей просматривают только 1-2 страницы.



BassX(слева)



Административный экстаз

- В игре половина изображений оружия невозбранно позаимствована из [Lineage II](#) и абсолютно все изображения зелий из [Wizardry 8](#), по причине отсутствия в команде дизайнеров и художников: в первые годы игры администрация даже проводила конкурс среди игроков на лучшее изображение для шмота, очевидно, мероприятие окончилось фейлом, и лучшего выхода из ситуации никто не нашел. Тем, кто предоставил картинки, обещали синие сотки, но дали лишь серые. Возмутившихся тут же отправили в блок.

Вообще админы любят жестко и цинично иметь игроков, причем в совершенно абсурдных ситуациях. Примеров подобного эпичного наебалова — множество.

Собственно, примеры:

- Админы сначала вместе с драконами вывесили джег, который как бы изображал план большой и важной игровой локации «Лес»; потом ввели сам лес (разумеется, не похожий на то, что было на плане). Затем игроки одного клана (Тайная стража) сами сделали примерную карту леса для всеобщего использования; нашлась пара мудаков, которые решили выдать джег с картой за свой; стражники обиделись и подали в суд, мол, хищение интел. собственности (в законах Апехи есть в том числе такой: кража ресурсов с сайтов других кланов), обращая внимание на то, что у карты, которую шакалята выдают за свою точно такое же разрешение. Суд отказывает в удовлетворении иска, более того, скоро реальные авторы карты попадают в блок. Печаль.
- По умолчанию у персонажа 12 слотов под игровые предметы для боя. Начать приобретать вещи можно с 1 уровня, а заполнить все слоты целиком можно на 4 уровне. На 7 уровне за 2500 синих соток можно открыть 13 слот (штаны), а затем за сумму от 2500 и выше можно было купить сами штаны (так, еще раз, если кто не понял: сначала нужны бабки за сам факт появления дополнительного слота, потом нужны бабки для того, чтоб забить слот), и написано в официальном мануале об этом так хитро, что нашелся [лузер](#), который потратил 17000 рублей, думая, что штаны у него появятся сразу. Наивный... Разумеется, никто ничего компенсировать не стал.
- С этим слотом для штанов произошла еще одна похожая история. Предметы в игре бывают 4 категорий — обычные предметы, арты (только за синие сотки), личные предметы (только за синие сотки), именные предметы (только за синие сотки). Личные предметы функционируют всего один уровень, исчезая при взятии следующего левела. Приобрести их можно с 5 уровня. И что вы думаете? Нашелся человек, купивший себе штаны 5 уровня. Теперь читаем предыдущий абзац! Еще не поняли? Штаны можно надеть [только с 7 уровня!](#) Явный косяк админов, но конец немного предсказуем: блядская судья на игровом суде с циничной улыбкой объяснила геймеру, что это он лох, а не админы.
- С начала 2012 года в Апехе можно вывести игровые деньги в реал. Схема проста: игрок получает синие сотки в игре и договаривается с дилером о превращении их в реальные рубли. Эта мера админов по удержанию игроков была воспринята на ура нищелюдами из Замкадья, однако выяснилось, что вывести деньги
 - а) довольно сложно, ибо есть ряд тонкостей,
 - б) первый счастливчик, разбогатевший на игре, вскоре был заблокирован (официальная причина — взлом персонажа [\[9\]](#), но мы-то знаем). В целом людей, поднявших на игре хотя бы 500 долларов, можно пересчитать по пальцам двух рук. Такой заработок, очевидно, не велик даже по меркам российской провинции [\[10\]](#), ибо требует большого онлайна и зачастую постоянного мониторинга чата игры. К тому же для задротов есть другие, более привлекательные варианты, среди которых — качество (набивание экспы чужим персонажам примерно по [такому](#) принципу), помощь дилерам (официально помощники существовали до 2006 года; в настоящее время помощники как таковые запрещены, однако никто не мешает притаскивать дилеру клиентов и получать с этого [небольшой %](#))
- Разумеется, список вариантов попадания на бабки этим не ограничивается. Всякий человек, умеющий делать красивые и не очень гифки с оружием, щитами и вообще чем угодно ([\[11\]](#) — это тоже считается именной секирой), в Апехе почему-то считается художником. Если такой «художник» решит продать другому игроку за реальные деньги результаты своего кропотливого труда в гиф-аниматоре, то он рискует попасть в блок, если об этом каким-то образом пронохают админы. Разблок же, как сказано выше, только за синие, причем по этой статье (11 закон из игрового законодательства) разблок обходится обычно не меньше, чем в 1500 синих (10200 рублей). Но стоит отсыпать немного картинок админам или просто проставиться им в реале, как сразу можно нарушать не только этот, но и почти все остальные законы — до очередного обострения в мозгу Daiv-a.
- Баги! Внезапно, тысячи их. Несмотря на вечные аутотренинги игроков и драконов: «В арене нет уязвимостей», «Арену нельзя взломать» — в начале 2012 года некий ~djet*~ произвел ряд атак: накрутил разных свистоперделок [\[12\]](#) и побаловался с отображением игры, чем доставил лулзы игрокам, а драконам — скипидар на жопу. Что удивительно — выпилен не был. Остальным же повезло меньше, доподлинно известны случаи, когда по вине очередных «сбоев у высшего провайдера» игроков выкидывало с каторги, добавляло соток etc. и те чувствовали на себе неиллюзорные снаряды банхаммера.

Деграция нон-стоп

Ниже приводится список внутриигровых изменений разных лет (было — стало).

- Сотка стоила примерно 5.6 рублей — теперь примерно 7 рублей.
- Время респауна хп было 20 минут — теперь 30 минут.
- Можно было смотреть логи своих и чужих боев — теперь это можно сделать только при наличии аккаунта, и все равно смотреть неудобно, ибо **медленно**.
- Молчанки за брань в чате были 15-720 минут — теперь 6-120 часов (причем ругаться меньше не стали) и даже блок.
- Для комфортного ведения боя с равными себе соперниками в главном игровом городе Ковчеге достаточно было иметь стандартный шмот + склонность — теперь надо иметь шмот, склонность, астрал (трата игровых соток, а со 2 уровня — и реальных рублей), аккаунт (трата реальных рублей), магию стихий (трата реальных рублей).
- Сначала можно было ставить личный образ (игровая аватарка) только соответствующий игровой тематике, то есть портреты определенных фэнтези-рас — теперь можно увидеть хоббита с образом гоблина или даже орка с образом хомячка или эльфа с образом поп-певца [13]; админы на словах с определенного момента пытаются имитировать цензуру, но на деле получается так, что часть новых образов просто отвергаются рандомным образом по самым нелепым и надуманным причинам.
- В чат можно было писать что угодно, в том числе ссылки на разные сайты, потом ссылки на другие сайты можно было писать только в приват отдельным игрокам или чат клана — нынче практически за любые ссылки перс автоматически попадает в блок (исключение — некоторые поисковики, соцсети, популярные новостные сайты и файлообменники); от действия скрипта блокирования персонажа сильно пострадали те, у кого ник выглядит как адрес сайта, а также любители транслита (коих хватает, ибо есть игроки, в том числе весьма сильные и известные, из Азербайджана, Латвии, Германии) и далеко не всех админы согласились бесплатно разблокировать. Также в блок регулярно попадают те, кто просто не знает об этом концептуальном нововведении (ибо не играл на момент инновации и пропустил предупреждение о нем), или просто случайно отправляет в чат ссылку из буфера.
- На сайтах кланов можно было освещать события из реального мира, и народ регулярно рефлексировал по поводу политических или спортивных событий — теперь это запрещено.
- Раньше можно было проводить любые конкурсы с призами в виде синих соток или игровых услуг, при этом стандартный приз был от 10 до 500 синих — теперь каждый конкурс надо обговаривать с администрацией, а бюджет его должен быть не менее 5000 синих соток (34000 рублей).
- Летом 2015 года был заблочен и фактически отключен от игры один из главных крафтеров игры ВоТапуа. Основной причиной блока, как решили драконы, явился слишком высокий онлайн ее.
- Также до недавнего времени власть драконов в чате ограничивалась лишь возможностью вклеить наказание за неподобающее поведение, теперь же они могут удалять из общего чата то, что им не понравится. А не нравится им практически всё, из чего состоит чат: личные беседы и споры (идите в приват или молчанка за невыполнение требований дракона), рассуждения о дизайне проекта или его работоспособности (наказания за клевету или оскорбление администрации), сообщения о состоянии перса («прикинь, травму получил» = реклама в неподобающем месте) или о ходе боя (в бою, значит ищешь наемника = реклама), вопросы по шмоту и модам (реклама), вопросы по ресурсам клан-сайтов (реклама), комментирование вышеописанного беспредела (обсуждение действий драконов тоже наказуемо). Теперь чат практически полностью состоит из попыток набрать игроков в заявку на бой, предупреждений о нарушении правил поведения в чате, рекламы Ордена Драконов и взаимного вылизывания жоп модераторов и их друзьяшек.

Мемы Апехи

Реальных мемов мало, цугундеров и игровых поговорок выше крыши (кстати, в Апехе нашлись свои луркморщики [14]). Среди главных и наиболее характерных:

- сучий **хач** (прозвище админа Daiv — Давид Гвасалия);
- если у вас не лагает, то вы бот (мем связан с тем, что в Апехе лаги есть все те годы, что проект существует);
- в Апехе, как и в чемпионате Испании, в большинстве случаев побеждает **РЕАЛ**;
- когда введут шмот 15 уровня? (хотя в игре 15 уровни существуют с 2007 года, вещи для персонажей такого уровня ввели лишь летом-2012, что определенно характеризует **админов**)

В целом Апеха весьма не меметична, зато меметичны некоторые местные задроты. **А разгадка одна.**

Хотелось бы также отметить весьма **колоритного персонажа**, пик активности которого приходился на 2008—2014 годы. Некий Эльф **Le_parkour**. в течении этих 6 лет регулярно регистрировал мульты в обход всех блокировок и восхвалял величие **мужского детородного органа**. Тут апеха делится на два лагеря: одни признают величие **пиписьки**, а другие возмущаются таким поведением. Никто так и **не смог раскрыть** настоящую личность данного субъекта. Сам **Le_parkour**. не даёт о себе знать с лета 2014 года, но **адепты** его учения продолжают терроризировать жителей Арены и по сей день.



Le_parkour.

Также следует отметить на редкость низкий уровень апеховской илиты и интеллигенции: за много лет существования проекта по мотивам игры было создано всего полтора видеоролика (и то в муви-мейкере),

два с половиной фанфика и три с половиной комикса.

Администрация, прочитав, видимо, сию статью, в конце 2012 года решила-таки провести литературный конкурс. Как итог, на свет [появилось](#) 2 десятка креативов... Лучше бы не появлялись...

Ссылки

- [официальный сайт](#)
- [форум](#) — основной источник лулзов
- [ссылка на регистрацию](#)

Примечания

1. ↑ 1 синяя сотка=7,2 рубля (После ~~отсева~~ знакомства с дилером — 6,8 р.)
2. ↑ 8, а то и 2, в зависимости от населения, вливающего реал на этих уровнях.
3. ↑ Касперский же ругался и предлагал пресечь подобное, однако некоторые установщики после запрета установки страницы отказывались работать.



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 Crisis
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:Арена \(онлайн-игра\)](#)