

Фоллаут-онлайн — Lurkmore



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 01.01.2010. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слюпоков.



Фоллаут-онлайн — локальный мем одного из унылых быдлофорумов, во множестве расплодившихся на просторах **Рунета**.

В окружающих **интернетах** данный предмет малоизвестен. Вам он может показаться **цугундером** или **унылым говном**. Мы вас предупредили.

«Избранные умирают десятками, даже лемминги не умирали в таких количествах»

— *Чья-то дьявка*

Fallout Online (или **Diablo Online**, существует даже **Dune 2 Online**) — собирательное название некачественных и унылых любительских проектов, бытующее в среде разработчиков компьютерных игр. Считается, что юные **быдлокодеры** и **быдлодизайнеры**, пробуя свои силы в разработке игр первым делом желают замахнуться на онлайн-версию культовой ролевой игры **Fallout**, а в результате все равно получаются **корованы** и **Гномы**.

Текущий пример мема в естественной среде обитания — **проект Fallout Online** Это — **идеальный и сферический мультиплеерный вариант Fallout в вакууме**.

Сервера

После того как Свет (разработчик оригинального движка) выложил в общий доступ ресурсы, записались свой фонлайн смог любой школьник и это отчасти убило все будущие его возрождения. В разное время были доступны следующие сервачки:

- TLA (The life after) - самый первый и самый винтарный
- 2238 - Американский вариант, один из старейших и ныне умерших серверов. Именно там получили развитие кошерные *ролевые элементы, крафт и было добавлено множество фишек, которые уже потом перетянули в остальные
- Requiem - хороший, годный вариант где небольшой онлайн есть до сих пор. Сервер рассчитанный на боевку.
- FOnline: Reloaded - качественный и стабильный сервак, однако довлно уныл
- Ashes of Phoenix - труха феникса необычный сервак, заточенный чисто под боевку. При открытии первое время был очень популярен, а когда народ насытился и прокачался, все от туда технично съезали.

Второй Тест

С 29 ноября^[1] по 17 декабря 2008 проходило второе открытое тестирование проекта FOnline — по сути, первой более-менее игравельной имплементации Ф. в онлайн. Быдло, роняя кал, ринулось огромной толпой грабить и набигать. Огромная лавина жажущих **несла не то что дедушке яичко**, а всю систему внутренней саморегуляции целиком, убивая всех, кто попадется, включая **нубов**, квестовых персонажей и друг друга. Вкупе с полной потерей инвентаря при смерти, это привело к огромному количеству **баттхерга** со стороны обиженных задротов, наивно полагававших, что в Пустоши на каждом углу стоит охраняющий закон полицейский с баааальной пушкой. Разработчикам, как всегда и везде, было абсолютно похуй.

Хитрожопые двачеры, как всегда сумевшие выжить и **прокачаться**, мигом объявили военную базу Сьерра своей собственностью (позже была подчинена и военная база Марипоза) и таким образом практически сразу получили доступ к самому мощному снаряжению в игре, непрерывно появлявшемуся на короване через каждые 24 часа игрового времени прямо перед входом. На протяжении всего теста довольные собой анонимы со смехом смотрели на резню между нубами, стоя в силовых доспехах рядом с личными хаммерами и лениво лужая **сэмки**, изредка навешая несчастных жертв суровой пустоши в Аду (специальной локации для респавна, выход из которой преграждался убивавшей любого, кто рискнет пройти мимо нее, турелью) для дальнейшего угнетения. Господство анонимусов на первом сервере дошло до такой планки, что в приступах лютой тоски двачеры устраивали безбожный геноцид NPC во всех городах, а также всех остальных игроков без разбора. В то же время, другие игроки под покровительством Первой Добровольческой Армии Севера во главе с Лисой обосновались в Кламате (а позднее в Модоке) и устроили там **мир, добро и процветание**, что вызвало лютую, бешенную ненависть у фоллаут-фагов, кричавших, что они «не понимают суть пустошей». К середине бета теста они таки сделали себе отдельный форум и добились к нему домен третьего уровня, также впоследствии доmozговав дизайн. Ко всему прочему среди двачеров объявились хитрожопые шахиды, которые, вооружившись динамитными шашками и пластидом, своими первоуровневыми персами-голодрянцами объявили джихад всем серверам и устраивали самоподрыв в местах наибольшего скопления игроков. **Just for lulz**. Форум засирают непонятные люди, требующие «хардкору».



Типичный игрок и посетитель форума FOnline



Один из первых дней теста. **Sup /vg/**

Удачливый охотник.

Второй Тест (альтернативная, подробная версия)

На самом деле, на втором Открытом Бета Тесте было не все так шоколадно для анонимусов. Для анона все началось с того, что неизвестным, за несколько дней до второго теста, был создан эпический тред на **Дваче**, в котором давалась ссылка на сайт проекта. Безусловно, анонимус быстро скооперировался в тред и в **IRC**, записав себе свой собственный канал с **блэдждеком** и **шлюхами**. И тут он совершил свою первую, и самую тяжелую ошибку: начал образовываться **илитарный** костяк, который решил действовать по только ему известному плану и в итоге нагнуть всю Пустошь только своими силами. Был намечен ралли-поинт в определенном месте^[2], все разобрали себе «роли» в команде анонимусов (лидер так и не объявился, что для анона естественно) и все стали ожидать самого Теста.

И вот, из-за того что группы анонимусов в лице «илитария», основавшегося на первом сервере, и всех остальных, расплзшихся по обоим серверам были разобщены, анонимус мало-помалу начинал испытывать нехватку людей. Нет, конечно поначалу они были вместе, и это было эпично — кровавый террор устраивался повсеместно, охота на лоу-лелевельных игроков была главным развлечением анонов, а едва их боевые кличи «ВО ИМЯ ЕГО!» и «ПАТРУЛЬ АНКЛАВА» раздавались в городах, практически все игроки делали отсюда ноги.. Но «илитарий» с каждым днем все больше отслаивался от других анонов и смотрел свысока на них, и всё это, в итоге, поимело свой конец — аноны, как илитарий, так и все остальные с первого сервера, проглядели врага.

Анонам стало... Лениво, в один момент. Они расслабились. И когда они не ждали, примерно через неделю после начала теста, неприятности посыпались одна за другой — на сервере начали появляться отдельные персонажи, которые собирали вокруг себя игроков, обеспечивали их непонятно откуда берущейся броней, и срамливали их с «илитарием». Некоторые из этих людей, как убедились аноны, оказались на поверку форменными **задротами** и **читерами** — после того как уверенная в себе команда «илитария» проебала им несколько раз, она начала стремительно терять **баттхертиящих** людей, съезывающих под разными предлогами или вообще без оных.

В итоге, читеров и прочих, кто использовал эксплоиты, в конце концов побанили — но анонов уже было не вернуть, да никто и не пытался звать. «Илитарий» объединился с большей частью прочих анонов, которых тоже уже стало изрядно меньше, и которые специализировались на подрыве прочих игроков — и так, мало-помалу, оставшись где-то пятером-шестером, они продолжали наносить точечные удары до самого конца Открытого Бета Теста.

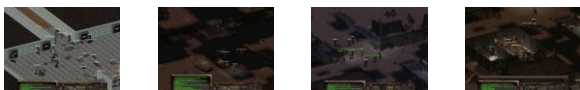
Правда, они уже не могли ни на что повлиять. Игрофажное **быдло** торжествовало, устраивало вечеринки и превращало игру в постапокалиптический чатик (хоть и был редкий и впечатляющий **хуита** со стороны трех вступивших в союз с «илитарием» шахидов, **ВНЕЗАПНО** взрывающихся многочисленными мультиками на этих собраниях), но, как раньше, задавить числом и **утопить все в потоках крови** аноны самостоятельно уже просто были не в состоянии.

Любопытно, что в конце Бета Теста все те, кто сражался против анонов отправились в локацию, где возрождались игроки и начали отстреливать всех подряд. Хитрожопый анон присоединился и, как ни странно, принял посильное участие — никто даже его не запалил.

Но это был не конец.



Переделка постера, сделанного фанатами



Резня к концу Бета Теста, игровые лододины уже не щадят никого — даже своих.

Оставшиеся анонимусы собрались вместе и строят планы

«Никто ни в кого не попал, но было весело» — слова анона со скриншота.

В то время как аноны загоняют «дичь», нубы собирают выпавшие из NPC ништяки. Стервятники.

Форум Fallout Online во время второго Открытого Бета Теста и после него

«Нубы должны страдать»

— Один из аргументов в спорах на форуме.

Говорят, до того как был объявлен второй Бета Тест, форум пребывал в относительном мире, покое и уюте. Наиболее откровенное быдло и **рак** о нем просто не знали, а если и пробирались, то их игнорировали, смеялись над ними и гнали ссаными тряпками.

Но все поменялось, когда во время второго Открытого Бета Теста на форум сбегалась туева куча «паклоннеков Фаллаута». Специально выделенный этим людям раздел просто погряз в воплях и жалобах о том что их убивают, с требованиями остановить произвол, и покарать злобных «гопников». Аноны во время Бета Теста практически не вылезали на форум и в эти разделы, но после того как они разобрались, что там творится, они половили немало пулзов.

К несчастью, много быдла осталось на форуме в ожидании третьего Бета Теста. После того как некоторые из них прослышали про **Луркмор**, на форуме стал часто использоваться сленг борд и посыпались обвинения в троллинге в различных вариациях, хотя мало кто из завсегдатаев умеет **тонко троллить**. Надо заметить, православные аноны которые сидят на форуме, мемы и сленг употребляют гораздо реже, чем рак.

Пример того, что сейчас творится с форумом виден на рилейтед пиках сбоку. Любопытно, что всем похуй — ни форумные олдфаги, ни модераторы не пытаются или не могут в силу своего мизерного количества толком поддерживать порядок, удаляя только самые откровенные оскорбления, как и припечатывая **банхаммером** на пару недель самых отъявленных идиотов и провокаторов. Но в итоге они дают волю природному дублизму школьников как он есть, особенно не вступая с ними ни в никакие конфронтации. **Это печально**.

В марте 2009-го года была замечена активная посещаемость крайне неумелых троллей. Несколько **школьников** начали пропагандировать **Попобаву**^[3], демонстрируя свои эротические фантазии. Школьники начали с игр, комиксов, срач-тем и закончили локальным и унылым подобием холивара. Но всё-таки дикие подростки опомнились и сейчас «троллинг» Попобавой не так и заметен. Но последствия остались, например некоторые **впечатлительные участники форума** уже считают это местным мемом, а другие пишут про Попобаву в подписях сообщений (обычно, используя как стеб над **Луркмором**, ставшим **местом стоянок** многочисленной **школоты**).

Вскоре на форуме была выложена ссылка на **уютенький**, из-за чего произошло некоторое **бурление говн**.

Мемы и понятия уютного форума проекта

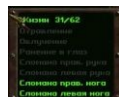
Ниже идет перечисление устоявшихся недомемов описанного выше сообщества, по которым его участники даже делают **контент**. Во избежание **срача**, надо сказать, что подраздел пишется только для тех, кто собирается присоединиться к анонам на третьем Бета Тесте, а также чтобы осветить этих людей еще лучше. Большинство родилось после и во время второго Бета Теста, дальше форума и игры не распространилось, и, надеемся, не распространится.

Гопники — как ни странно, «гопники» Fallout Online имеют мало чего общего с реальными гопниками, гуляющими по улицам и имеющими подобие культуры. Здесь это слово представляет собой этакий собирательный образ мудака, полонка и ублюдка который пытается отравить жизнь всем и всех убить, включая игроков, других гопников и NPC. Произносится форумчанами с презрением, как и производные, такие как «гоп» и «гопать». Так же форумчане свято уверены что пресловутые гопники настолько ненавидят весь мир, что их организации быстро распадаются и имеют множество междоусобиц. Что и говорить, подобным словом игроки крестили во время Бета Теста в первую очередь анона, который убивал их just for lulz и не заморачивался. Also, это слово приобрело локальную популярность из-за того что школьники называли так вообще всех, кто их убивал прежде чем они убивали их. Теперь это слово применяется абсолютно ко всем «бандам» и отдельным игрокам, которые ставят своей целью быть убийцей других игроков (даже если их идеи органично вписываются в мир игры), этакий быдло-русский аналог выражения Player Killer, популярного в других MMORPG.

Бандос — имя одного из самых отъявленных идиотов и флудерастов на форуме стало скорее нарицательным, обозначающим не добившегося в игре успеха школьника, обладающего куриными мозгами. Форумчане обожают шуточно вернуть «в релизе я вступлю в банду Бандоса» в диалог, имея в виду что присоединится к какой-нибудь мега крутой организации, где лидер и хайлелевы их всем обеспечат. Хотя, может, и вполне серьезно это говорят. Сам Бандос для анона отличился только фразой *„лошел ты нах... задон неадекватный неможеш не грубить, ты дракон самый настоящий, пиз*дюк, вали сам с проекта, и вообще убейся об стену!“* (орфография скоронена), обращенной к одному из анонов и мгновенно ставшей коипастой. Сейчас он не появляется на форуме, так как занят разработкой проекта **Russian Fallout Studios**.

Суть Пустоши — это словосочетание не обозначает на самом деле ничего, но каждый вкладывает в него свой собственный смысл. Обычно им обозначают характер самого по себе жестокого постядерного мира Fallout. Например, когда игрок возмущается, что кто-то его пристрелил, убийца отвечает, что он «не понимает Суть Пустоши», подразумевая, что убитый — нуб и не умеет принимать поражение достойно. Само по себе это словосочетание и поиск самой упомянутой сути схожи с поиском смысла жизни — точно так же бессмысленно. Откуда эта фраза взялась — непонятно, но один из анонов утверждал, что сам ее обронил во время своих зверств, как и кто-то из олдфажных форумчанinov говорил то же самое. Также, это фраза используется при критике, например, «Это не соответствует Суте Пустоши». У самого слова «Пустошь» порой свободно варьируется окончание в зависимости от того, кто его использует, как и у оригинала «Wasteland» на английском языке.

Лиса — в список мемов стоит отнести и одну из немногочисленных (всего их было три) представительниц **прекрасного пола тупых пёзд** и привержениц **ТКП**, хоть как-то засветившихся на проекте во время второго Бета Теста. Неудивительно, что само ее наличие вызвало появление целой оравы **девственников** и пиздолизгов, которые возвели ее до уровня локальной **Богини**, поставив ее в пример того, как надо ролевить и вести себя игрокам^[4]. Еще больший восторг у форумчан вызвало то, что она собирала вокруг себя быдло-игроков, намереваясь дать войну смайллофagam, вконтактному быдлу и задротам^[5], присущим любой MMOшной игре. Каково же было ее **удивление**, когда она обнаружила, что ее организация состоит **чуть более, чем полностью** из тех, с кем она воюет, и Пустошь на самом деле не такое уж и приветливое место, полное **ТРУЪ ролевиков** (каким, в своем представлении, является она) и ценителей игрового мира, мы даже не можем себе представить. Тем не менее, вскоре после того как быдло с форума разрево ее на довольно страшенькую **фотку**, сама она бесследно пропала, и интерес к ней начал быстро угасать — но в качестве местного мема она и ее Армия Севера остались.



Лиса по версии анона.

Лиса в симбиозе с **Номадом**.

Вы совершенно не понимаете Суте Пустоши.jpg

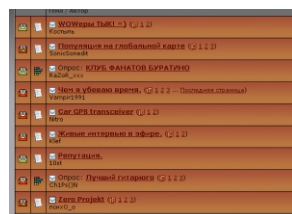
Бандос со свитой. Budni tupogo gora **Ирревик против импульсной винтовки**.

Патруль Анклава. **БЕЗНОГ** Средневековая версия.

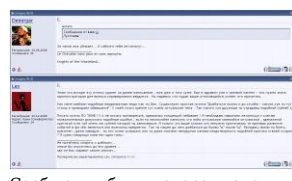
Анонимус и FOnline

Через несколько месяцев после второго Бета Теста имел место забавный случай: некий **крыса-кун** слил **битардам** с нескольких борд, оставшихся после выпила Двача, клиент с Закрытого Бета Теста, к которому изначально имели доступ только определенные тестеры, успешные вовремя подустеетится и получившие все необходимые доступы и привилегии. Всего нальз битардов на сервера FOnline продолжался в течение двух дней (с 10.04.09 по 11.04.09 включительно), ровно до того момента пока сервера не были анально огорожены. Затем версия клиента обновилась, и халявный доступ анона к игре был придрушен в зачатке (крысу-куна, видимо, в итоге исключили из тестеров).

Also, жаждущие **опытные** фонлайнофаги и цветофилы имеют другую версию происходящего, которую они считают **обязательной к прочтению** и **интересной** чуть более, чем полностью.



Быдло-куны заполнили все интернету.



Сообщения были вскоре удалены. Teh drama.

Унылый лог:

Надо ли говорить, что не шибко организованные анонимусы, только-только ознакомившись с игрой, не доставили особых хлопот обосновавшимся и окопавшимся на серверах тестерам, знакомым со всеми необходимыми для жизни игровыми командами и секретами? Тем не менее, «эпическая победа» была зачтена, и со временем все медленно, но верно начало возвращаться в прежнее русло.

Также, после того как анону обрубили лапы, была составлена «ПИТИЦИЯ», с которой один из анонимусов обратился к главному администратору FOnline Антону «cvet» Цветинскому. Вот что из этого получилось:

Лог от 12.04.09

[22:28] <Petition> Здравствуйте, Цвет.
[22:29] <Petition> Я знаю, кто слил клиент.
[22:29] <cvet> Здравствуйте.
[22:29] <cvet> Зачитайте, пожалуйста, прошу Вас.
[22:29] <Petition> Хорошо, я зачитаю петицию от лица Анонимусов.
[22:29] <Petition> ПИТИЦИЯ:
[22:29] <Petition> ЦВЕТ ХУЙЛО ПОЖУХШЕЕ ДАЙ НАМ СЕРВЕР СУКА БЛДЖАД БЫСТРО БЛЯДЬ ТЫ ХУЙ ТВОЯ МАТЬ ШЛЮХА!!!
[22:35] <Petition> Вы примите во внимание данную петицию?
[22:48] <cvet> Обязательно.
[22:49] <Petition> Как хорошо, что мы можем найти общий язык. Мы же всё-таки люди цивилизованные.
[22:51] <Petition> Ещё у нас возник один вопрос, соизволите ответить на него?
[22:57] <cvet> Слушаю.
[22:57] <Petition> Зачем вы ставите свой ник после каждой строчки кода?
[23:02] <cvet> Из-за завышенного ЧСВ.
[23:07] <Petition> А как же кровотокащие глаза желающих поковырять код?
[23:11] <cvet> Replace //![23:14] <Petition> Вместо того, чтобы просто открыть исходник и читать..
[23:15] <Petition> Скажите лучше, как Вы относитесь к последним событиям?
[23:17] <cvet> Сейчас залью куда-нибудь текущую версию исходников, которые избавлены от таких диких комментариев. Хотя, наверное, это никому не интересно.
[23:17] <cvet> Каким событиям?
[23:18] <Petition> Почему же, несколько Анонов с удовольствием ковыряли исходники.
[23:18] <Petition> К сливу клиента, к набегам на ЗБТ.
[23:19] <cvet> С удовольствием ту устаревшую писанину вряд ли можно читать.
[23:19] <cvet> Я не в курсе этих событий. Просветите?
[23:20] <Petition> Не желаю, не хочу верить в то, что тестеры знают больше разработчика.
[23:21] <Petition> Удовольствие придаёт цель - поиск уязвимостей :3.
[23:22] <Petition> Так Вы выскажете своё отношение? Дальнейшие планы по организации ЗБТ?
[23:30] <cvet> Отношение по поводу чего?
[23:31] <Petition> К анонам же.
[23:31] <cvet> А кто это?
[23:31] <Petition> Они всё правильно делают, или Вы посоветуете им не соваться на сервера?
[23:33] <cvet> Советую делать все правильно.
[23:33] <Petition> Правильно - это как?
[23:35] <cvet> Поищите где-то тут <http://www.google.ru/search?hl=ru&q=%D1%87%D1%82%D0%BE+%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D1%82+%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE&I>
[23:36] <Petition> Возник ещё один вопрос, Вы употребляете наркотики?
[23:37] <cvet> Да.
[23:38] <Petition> Это ведь замечательно! Я просто живу где-то рядом, могли бы вместе убывать наркотики.
[23:38] <Petition> Олсо, какой стафф вам по душе? Я вот люблю грибы и кетамин.
[23:39] <cvet> Да, было бы замечательно. Мы бы вместе принимали лекарства и разглядывали последние исходники без тех дурацких комментариев.
[23:41] <Petition> А летом я даже мог бы приехать в Беларусь, тем паче у меня там много родственников.
[23:41] <Petition> Но всё же, какие вещества вам по душе?
[23:42] <cvet> А что это за страна Беларусь? Это где-то рядом с Россией?
[23:43] <Petition> Извиняюсь, Белоруссия и Беларусь смешались в моей голове.
[23:44] <cvet> А, ничего, бывает.
[23:44] <Petition> Меня настойчиво беспокоят по вот какому поводу: "Спроси нахуя ему нужно такое сильное анальное огораживание? Я нихуя не понимаю зачем публичному проекту такое анальное огораживание."
[23:44] <Petition> Не секрет ведь?
[23:48] <cvet> Не секрет. Это не публичный проект. И большая активность очень сильно мешает работать, собственно что сейчас и происходит.
[23:50] <Petition> Разве 10-15 новоприбывших такая большая активность?
[23:52] <cvet> 10-15 человек которые ходят и убивают всех на своем пути - да, это большая активность.
[23:54] <cvet> Все, кто хотел стать участником закрытого тестирования, сделали это во время производимого набора. Закрытое тестирование подразумевает закрытость.
[23:55] <Petition> Про уничтожение всего на своём пути. Вы же говорите о легальных бета-тестерах? Именно они этим грешат.
[00:00] <Petition> Насколько я знаю, наши врядли отступятся, да Вы и сами наверное понимаете. Но серверов много, почему бы не отдать один из них на популяризацию проекта? Для того, чтобы будущий игрок смог оценить игру "на вкус". Тем более проект открытый и не коммерческий.
[00:01] <cvet> Если бы все было тихо-мирно, без этой лишней шумихи, то естественно эти 10-15 человек погоды не сделают, причем, замечу, на данный момент на серверах хватает нелегалов (знакомые тестеров, например), но они не кричат на все интернету - Вот клиент, качайте, набагаем, ололо, одиндин, а когда их культурно просят удалиться, то не пишут различные пИтиции, которые лишь усугубят обстоятельства.
[00:03] <cvet> Сервер в открытом доступе появится только после окончательного релиза. Это касается только бинарников.
[00:03] <Petition> Информация о клиенте не покидала чанов, так что шумиха только в рядах тестеров и анонимусов. Иначе бы уютенький вконтактик пестрил "ололо, фоллаут онлайн набагаем"
[00:04] <Petition> Т.е. сорцы сервера открыты не будут?
[00:04] <cvet> Эта информация появилась и на вКонтакте и на 02ch.ru и некоторых других ресурсах.
[00:04] <cvet> Не будут.
[00:05] <Petition> 02ch.ru не существует, возможно вы имели ввиду 02ch.us
[00:05] <cvet> Да, его.
[00:05] <Petition> А каков был максимальный он-лайн пр набеге, если не секрет?
[00:06] <Petition> *при
[00:09] <cvet> Около 50, сегодня при последнем включении, которое длилось около часа. Сейчас сервера отключены до завтра, можете не ломиться. Несколько тестеров, скорее всего причастных к утечке, отстранены от тестирования, набор новых не производится.
[00:12] <cvet> Хотел сделать в мае доп. набор в тестеры, но сейчас вижу, что не стоит. Ждите лета.
[00:12] <Petition> А на когда назначен этот финальный релиз? Только не в духе "когда сделаем". У вас же есть рабочий план, и наиболее крайняя дата тоже определена.
[00:13] <cvet> Может в этом году, может в следующем, а если точнее, а если точнее, то когда будет лето.
[00:15] <Petition> А ОБТЗ, надеюсь, планируется не на июнь? У студов сессии же, тем самым увеличивается доля шокльников.
[00:17] <cvet> В последнюю очередь я буду думать об этом. Основной критерий по дате теста это готовность проекта.
[00:17] <Petition> Это печально.
[00:18] <cvet> Зато на тесте будет весело, не печалься.
[00:19] <Petition> В том то и дело, что если ОБТЗ будет сделан в июне, из-за сессии повеселиться не удастся. Причём многим.
[00:20] <cvet> Хорошо, я перенесу на август.
[00:21] <Petition> Это было бы замечательно, если Вы не вруша :3
[00:23] <Petition> Кстати, чем обусловлена закрытость кода сервера?
[00:26] <Petition> Дай угадаю, для затруднения создания чит-прог?
[00:27] <cvet> Вопрос безопасности. Толку от того что в коде будет кто-то рыться, ведь все равно все будут искать эксплойты, а не пытаться улучшить. Будет довольно гибкий скриптовый механизм, который позволит воплотить в жизнь многие ваши идеи.
[00:28] <Petition> А что с кодом клиента?
[00:30] <cvet> Аналогично. Многие модули используются как в сервере, так и в клиенте. Т.е. исходники клиента содержат часть кода сервера. Да и без исходников сервера исходники клиента впринципе бесполезны.
[00:33] <Petition> Вы говорили о гибкости серва. Можно ли будет добавлять/редактировать локации, нпц и пр?
[00:34] <cvet> Естественно.
[00:36] <Petition> Остались вопросы только по части набегов и ЗБТ :3. Сервы всё так же буду поднимать и вырубать? Или ведётся разработка нового анального огорождения?
[00:41] <cvet> Завтра изменятся протоколы доступа. Если информация опять будет слита, то все повторится. Если информация будет все равно сливаться, то будет введен новый механизм огораживания. Максимум чего вы добьетесь это пары часов теста и приостановленной работы по тестированию и моей. Единственный для вас выход я немного наметил выше, но он подразумевает меньше пулзов чем ваши текущие методы.
[00:42] <Petition> Оу ши, я прослупочил этот выход, можешь повторить ещё раз?
[00:48] <cvet> Нет. К сожалению мне надо идти. Всего доброго.
[00:49] <Petition> Всего. Можешь почитать ПИТИЦИЮ перед сном. А можешь и не читать.
[00:49] <Petition> Но за ответы спасибо.

Такие дела. Надо заметить, Цвет потом признался что по большей части шутил с этим аноном (по крайней мере, не было объявлено им после этого что Бета-Тест переносится на Август. Неа, не шутил. Перенес таки.

АОР

Ashes of Phoenix - проект парочки задротов из Асашай. Люди подошли к вопросу серьезно, решили переписать к хуям всю механику и сделать упор на боевку в определенной локации (Город Феникс). Карта мира была новая и на ней были бабы различных фракций, парочка локаций и огромный город в центре где и происходила основная движуха. Город представлял из себя цепочку соединенных между собой локаций (районов) с несколькими входами и выходами, однако попасть в город можно было только через 4 точки, каждая близко к одной из баз. Игроков изначально разделили на 4 фракции и вход на базы других фракций был закрыт (за исключением особо одаренных). Эта фача сильно портит впечатление от игры, ведь в любой момент из всего сервера можно было визуально наблюдать 25% онлайн своей фракции, и даже в пик онлайн 200-300 человек и больше народу повсюду было не так уж и много. Но все это менялось когда начинался захват района в городе одной из фракций.

Для захвата нужно было насобирать всего 6 человек, прийти в город и начать захват. Остальные фракции это видели и если было достаточно игроков, набирали армию для защиты или атаки. Вот эти самые замесы и были самой сладкой фишкой нового сервера. При том что на других серверах были довольно масштабные битвы, Феникс переплюнул всех по масштабности. Реально удавалось насобирать до 100 и больше человек на битву и бегать такими толпами это и был основной фан. Однако толпа по определению это просто куча тупых идиотов без какой-либо организации, поэтому внутри фракций появлялись боевые группы, из знакомых игроков со своими предводителями и координировали усилия.

Основной замес поначалу шел между Brahminboys и V-Technologists. В брамины шло большинство Русско язычных и Поляков, в технологов шли пендосы и прочее отребье. Дальше однако Русское сообщество рассосалось по фракциям и они перестали быть национальными. Браминами рулили разные люди, но особо выделялся Поляк с ником mushrooms, а он наших Duke и прочие его друзья. Народ сидел в ТС и на ломаном английском пытался что-то координировать, было действительно весело. Польское слово Курва (Сука, Шлюха) стало мемом сервера. Брамины собирали зерг раш и днем по Москве забирали все локации. Ночью, когда народ наигрался и спал, Пендосы собирали шесть бомжей и захватывали все обратно. Иногда эти группы пересекались (Пендосы которые не спят, Русские которые не спят) и случался красивый замес. Ну или некрасивый разрыв пуканов одной стороны и зерг раш с которым сделать ничего нельзя.

Механика игры, перки и прочее были пересмотрены. Была реализована отличная система совместных квестов для прокачки и гринда, которая однако попахивала вовами и линейками, но занимала народ в свободное от замесов время. Баланс оружия был полностью переработан в сторону приближения параметров ильных и слабых образцов друг к другу. То есть обычный Калаш (Сделанный специально для Русского сообщества) был не так уж и плох в бою, даже против игрока с плазменной винтовкой. Особенностью навыков было то, что прокачка до высоких уровней не давала ничего, кроме новых перков для оружия, точностью становилась максимальной уже при 150 на средней дистанции. Перки были в стиле +5% урона и огромной роли в бою не играли. Броня вся стала очень похожей друг на друга и понятие пижамы фактически умерло, ибо достать простую кожаную куртку или даже ББ было довольно легко. Предметы были разделены на тир, где 1й тир это самое нубское, а 2й это стандартные предметы. Тир 3 предполагался как элитный и включал в себя ПА (Power Armor), Гаус и т.п. но большинство игроков до его появления не дожило. Крафт тоже был реализован непохо, материалы нужны было добывать в ядре (Город Феникс). Были даже сделаны рейды на босов.

Не совсем понятно что конкретно убило этот сервер ибо работы было проделано реально много, однако факт в том что сервер благополучно умер (Хотя поиграть там все еще можно). Некоторые скучали по случайным встречам, которые выпали из игры. Некоторым не нравилось что игрок 20го уровня не может уложить десяток игроков 5х уровней из-за схожести вооружения и низкого влияния навыков и прокачки на силу в бою. Некоторым просто надоело качаться и ходить в ядро. Те избежта которые были на всех остальных серверах с прокачкой и треды на сотни страниц про грамотные билды ушли в прошлое, перки были скучными и их было мало. Может быть разработчики и придумают что-то и народ вернется рубиться в ядро опять (Было действительно весело), а пока [Goodnight, sweet prince](#).

Алсо

До января 2012 истинно-православный Fallout Online из последних сил разрабатывался в недрах известной игродельческой компании [Interplay](#), создателей первых двух Фолов и не вышедшего оригинального интерплейевского третьего Фола (который Van Buren). Кодовое название проекта — **Project V13**. Но потом Беседка, которой теперь принадлежат все права на вселенную Fallout'a, сказала что на FO у Интерплея тоже нету и отстояла свою правоту в суде. На данный момент «официальный» FO не делает никто.

Примечания

- ↑ [Опечатка](#) на заглавной странице сайта [fonline.ru](#) в объявлении о начале второго теста.
- ↑ [Fail](#), на том месте после того, как аноны разобрались в игре, они ничего не нашли. Настоящий Primitive Tribe оказался гораздо выше и западнее на карте.
- ↑ Каждый, кто упоминает этого языческого, нечистого духа без дела и веской причины, приближает свою душу на шаг ближе к Хаосу. Люди, делающие это, объявляются [еретиками](#), и должны быть очищены карательным пламенем ближайшим отрядом Адептус Астартеc. [За Императора!](#)
- ↑ Пример этого слепого фанатизма можно найти [тут](#)
- ↑ Надо сказать, этот субъект описывал в своих идеях как врага типичного [упячкюёба](#), которых, впрочем, на Бета Тесте замечено не было. Что же, эту войну аноны разделяли, и если бы не тотальная поляриность мировоззрений, мотивов, составов и целей организаций, [быть может, в другой вселенной](#)... Пруфами всему этому может послужить написание [устава «как в настоящей армии»](#) и ее собственные [вопросы](#) и [идеи](#) по поводу своей организации.



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 Assasin'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