

# Aion — Lurkmore

## ZOMG TEN DRAMA!!!1



**Обсуждение** этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, **а то и поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.



## I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 2010 год. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

**Aion** (кор. ; рус. *Аион*; надм. *Айон*) — очередная компьютерная онлайн-игрушка от создателя **Линейки** — корейской фирмы NCSOFT. Игра официально™ заточена на любителей стиля **ПвП**, отличается хорошей для жанра **MMORPG** графикой. Разработчики до релиза издавали многочисленные помпезные километровые статьи, тексты и анонсы, где всячески били себя ботинком в грудь и грозились неиллюзорно опустить ниже плинтуса такое старье как **WoW** и **Lineage 2**. Получилось, впрочем, **как всегда**.



Оно.

Локализацией в России и странах СНГ занимается приснопамятная компания «**Иннова Системс**».

## Преамбула

Слухи о выходе очередной «лучшей в мире игры всех времен и народов» поползли в 2006 году. Как всегда, нам обещали революцию в жанре, беспрецедентную масштабность и кучу новшеств, на которые даже самые искусственные задроты будут фапать по ночам, предварительно сыграв. На поверку игра оказалась всего лишь клоном старинного Everquest 2 с кучей квестов, а-ля **WoW**, с уровнем кавайности из **Lineage 2**, с полетами и крыльями из Perfect World, нарисованное на достаточно древнем движке CryEngine 1 (FarCry — 2004 год, **неискушенному читателю** на заметку: **BoB** и Линейка вышли в 2003, что какбэ намекает). Все это перемешали в неожиданных пропорциях, поджарили на ожиданиях и общественной шумихе и вывалили на головы радостных хомячков в конце 2008 года.



Агитационный постер.

Ожидания хомячков оказались настолько велики, что 14 ноября 2008 года, при запуске игры в Корее, были поставлены новые мировые рекорды задротства: буквально через две минуты после начала работы серверов, количество участников составило 11 тысяч, десятки тысяч стояли в очередях. По итогам дня, 170 тысяч задротов и 25 серверов вывели **AION** на первые строчки хит-парадов!

## Драмы

Почитать драмы со старта игры

## Перед стартом еврооффа: Аион и Теория Заговора

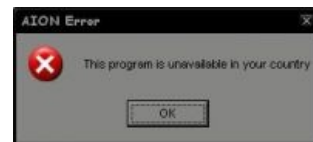
Российское комьюнити ожидало игру с нетерпением и, затаив дыхание, следило за новостями, касавшимися её запуска в Корее. Слухи о возможной локализации заставили ожидающих разделить на два лагеря: «Ура, мы хотим Руоффь» и «Идите фпень, мы всё равно будем играть в Европе». Последних успокаивал тот факт, что NCWest (aka NCSOFT Europe Inc) обещала **не чинить препятствий** для игроков из **этой страны**.

Первой ласточкой, посеявшей зерна беспокойства в сердцах российских геймеров, был момент, когда после анонса выхода русской локализации, все российские сайты, посвященные игре, были **исключены из списка официальных европейских фансайтов**. Ближе к началу ОБТ еврооффа, события, дающие неиллюзорный повод для паники, начали набирать обороты. Те, кто не успел обзавестись предзаказом европейского **Аиона** к концу августа **ВНЕЗАПНО** обнаружили, как перед ними начинают захлопываться двери интернет-магазинов. Steam прекратил продавать игру, а при заходе на сайт NCSOFT с российского IP, в разделе Аиона в магазине наблюдалась **подозрительная**



Не в этой стране.

пустота. Форумы тут же заполнились испуганными постами, вайном и пророками судного дня. Тут же по интернетам поползли слухи о том, что россиянам могут напрочь закрыть доступ в Европу из-за договоренности «Инновы» и NCsoft. Особенно паниковали те, кто заветные 50-60 баксов/евро уже выложил. Начало ОБТ показало, что зайти из России в Аион вполне реально, правда и здесь не обошлось без изрядного объема [высранных кирпичей](#). Из-за ошибок в геймгарде многих юзеров не пускало в игру, выдавая разные сообщения, самым забавным из которых было «this program is unavailable in your country». Ошибочку исправили, но осадочек остался. С тех пор в течение некоторого времени на разных ресурсах появлялись [статьи, тексты и посты](#), предрекающие, что нам придется довольствоваться «православной великодержавной локализацией» тов. Саркисяна.



Привет от Инновы?

## Старт еврооффа: Студия «Полный Пэ» представляет

Уже на следующий день после начала хед-старта разгорелась былинная драма.

[ВНЕЗАПНО](#) заработал NCSoft-овский [банхаммер](#) и баны посыпались в прямом смысле тысячами! Многие из купивших свои ключи от игры на plati.ru и похожих местах типа «базар с Ашотами» испытали тогда нештучный баттхерт и их число только нарастало.

Есть три версии произошедшего:

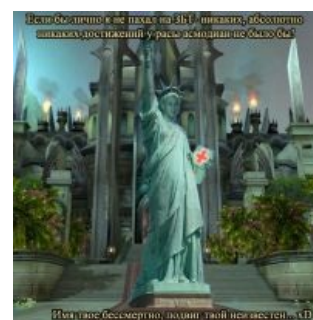
- Кто-то [спиздил](#) много кредиток и с помощью них купил тысячи аккаунтов через Steam, которые впоследствии успешно продал. Когда обман раскрылся, NCSoft в ахуе начали банить всех, чей ключ похож на ворованный. Под горячую руку попали и некоторые невиновые. Самая вероятная версия.
- NCSoft договорилась с УГновой, что на территории СНГ распространять игру будет только последняя, а все те, кто не желает идти в уебищный Саркисян-ленд, получают хуй. Это не похоже на солидную компанию вроде NCSoft, но возможно. Как вы понимаете, в таком случае всем Анонимусам-геймерам из СНГ будет очень кисло, особенно тем, кто играет с друзьями-европейцами.
- Комбинированная версия. Вообще [пиздец](#).

Особый лулз в свете данных событий доставил [комментарий](#), данный УГновой по поводу произошедшего. Основными пунктами этого заявления были наглая ложь о том, что всех покартали банхаммером исключительно по делу — за читы, ботоводство и т. д. (ни о каком мошенничестве с кредитками речи не шло), а также утверждение, что по договору с NCsoft региональный оператор обязан отказываться в доступе к сервису клиентам, находящимся вне зоны его обслуживания (опять «во всем виноваты корейцы»).

Среди пострадавших оказался небезызвестный в линейчных кругах [DanielDefo](#), освещавший скандал в своем уютном бложке.

## Старт ЗБТ Руоффа

Старт закрытой беты русской локализации живо напомнил игрокам мрачные времена старта руоффа Линейки. Чтобы избежать фейла, «Иннова» особо не афишировала начало закрытой беты. Но все равно, как только сервер был включен, десятки и сотни хомячков дружно вывалились в стартовую локацию. И... И, как говорится в одном анекдоте, «увидел Бог что это хорошо, и сказал „Заебись!“ — и все заеблось». Чудовищные, просто невообразимые лаги полностью парализовали любое движение. Игрок делал десяток шагов вперед, после чего его отбрасывало назад. Стартовая локация быстро наполнилась недовольным мычанием и бляением. На головы парализованного воинства вываливались все новые и новые игроки, быстро вязли в лагах и также добавляли свои ноты в этот дурдом. Сервер был перезагружен.



Итоги ЗБТ, если коротко...

Опять толпы игроков появились на стартовой локации. Оп-па, лагов нет! Ура! Сотни игроков всеокрушающей лавиной ринулись вниз по склону, уничтожая все живое и шевелящееся, выдергивая кусты несчастного дудника и пытая ни в чем неповинных неписей. Через несколько минут, пока авангард задротов прорубался в сторону выхода из стартовой локации, более внимательные игроки заметили нечто неладное — mobs не респяются! Все мухи, жуки, керубимы, убитые в бою, так и остаются лежать на сырой земле. Через полчаса все живое было выкошено и над стартовой локацией опять повисло недовольное мычание. Вот горе-то!

Сервер опять был перезагружен. Итог — лаги. Перезагрузка — mobs не респяются. Опять перезагрузка... Причина неполадок была непонятна ни NCsoftовцам, ни «Иннове». Как только количество игроков доходило до 2000, начинались дикие лаги и рандомное вымирание мобов. А разгадка одна — [индусский код](#).

Однако, надо отдать локализаторам должное, через некоторое время глобальные лаги таки были успешно побеждены. Порой все еще подлагивает, но играть в общем возможно. Больше особых проблем с ЗБТ у игроков не возникало.

## Профессиональная команда ботхантеров

В ноябре, примерно через месяц после официального запуска европейских серверов, одменстрация оных по какой-то ошибке решила почитать петишки юзеров и внезапно прозрела: **десятки и сотни тысяч** злостных ботов парализуют любые попытки простых смертных поиграть. Ситуация и на самом деле была так себе: боты невозбранно собирались стайками и отжимали локации у «нормальных игроков» даже в РВР-локации «Аббис». Боты с истинным упорством компьютера возвращались через несколько минут обратно, если их убивать, чем жутко мешали и не давали трулежитным задротам мирно вкачивать очередной левел. «**Пиздец!**» — подумали суровые одмины из NCsoft и наняли «профессиональную команду ботхантеров». В результате за примерно 2 недели было «на ура» забанено ~50000 (пятьдесят тысяч) аккаунтов. Честные и 110 % легитные ботоводы и мерзенькие лолегиты тут же подняли **жуткий вой**. Некоторые из них своим лютым многостраничным баттхером в одиночку немало доставили нямки голодающим гражданам. С просьбами о разбана случайно забаненных аккаунтов добрый и понимающий истинно европейский саппорт по давней традиции шлет всех нахуй. **А власти скрывают...**

Response (GM Ipos) 12/03/2009 12:04 PM

Hello,

The decision to terminate the account is final and no longer up for review. NCsoft cannot allow this type of activity within the game for any reason or at any time. Our goal has always been to provide a fair and safe gaming environment and cannot permit these types of activities in Aion.

The action has been thoroughly reviewed by our Appeals Team and we maintain absolute confidence in the conclusion that was reached.

The account will remain permanently closed and is not eligible for reactivation. There is nothing further that you can tell us that will change this decision.

At this time we must also respectfully inform you that any further questions regarding the account termination will be closed without response.

Thank You,

— GM Ipos, Game Surveillance Unit

Примерный перевод этого:

Здравствуйте,

Решение о закрытии вашего аккаунта окончательно и пересмотру не подлежит. NCsoft не одобряет подобную деятельность в своих играх ни под каким предлогом. Виду того, что нашей задачей является создание честной и безопасной игры, мы не можем допускать подобные действия в отношении Aion.

Ваше обращение было тщательно разобрано нашей Апелляционной Командой, и она пришла к полному согласию с вынесенным решением.

Ваш аккаунт останется закрытым без права на последующее открытие. Никакие ваши обращения в будущем не смогут изменить это решение.

Также со всем почтением информируем, что все дальнейшие запросы касаясь этого аккаунта будут закрыты без рассмотрения.

Спасибо,

— GM Ipos, Группа Надзора за Игрой

Собственно, других значимых драм с того времени не было, да и о самой игре вспоминают все реже и лишь в контексте «хуже уже быть не может». Почему? Читаем дальше.

## Достатки игры

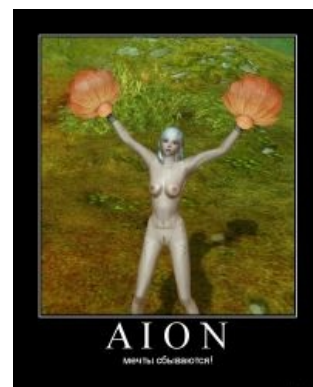
- **Графика и вообще.** Графика, сука, красивая. Небо синее, блестит. Трава зеленая, шелестит. Мобы нарисованы качественно, бегают, летают, плавают, дерутся между собой, охраняют яйца, атакуют персонажей. Короче, живут. Касты заклинаний выполнены обалденно: свистит, гремит, светится и мигает. Одежда на персах тоже выполнена очень красиво и реалистично: броня блестит, халаты у магов развеваются. Особенно активно халаты развеваются в бою, когда маг приседает и пытается что-то скастовать. Очевидно, от напора эфира...
- **Простота прокачки.** В игре масса квестов и весьма заметные порции опыта от убийства мобов. Хочешь бегай по квестам, как в WoW, а хочешь — выкашивай мобов, как в Линеijke.
- **Литературный перевод.** Практически без косяков. Анонимус не сторонник Инновы, но надо отдать им должное: никаких артефактов английского или корейского текста, названия мобов всюду совпадают, никаких «яиц молодого мужа», никаких «персонаж принят на должность член». Неписи женского пола говорят о себе используя женский род. Все неписи обращаются к персонажу по имени: «Привет, Нагибатар, хорошо что ты пришел!»
- **Можно летать.** В отличие от Линеijke, в этой игре можно летать без особых проблем. И даже нужно,

в некоторые места можно попасть только по воздуху. Получив на десятом уровне силу дэва, у перса появляется индикатор полета со шкалой в одну минуту. В дальнейшем, по мере развития персонажа, продолжительность полета можно увеличить. Но, в любом случае, в ходе игры надо шевелить мозгом, прикидывая — истратить эту минуту сейчас на атаку, или оставить на потом, чтобы спасти свою задницу.

- **Можно парить.** На дельтаплане летали? Ну вот типа того. Прыгаете с какой-то возвышенной точки (скалы, лестницы, пня или мусорной кучи), разворачиваете крылья и вперед! Особый кайф доставляет перелет в парении какой-то пропасти. Когда под животом пара сотен метров, это таки бодрит. Но, увы, продолжительность свободного парения также очень невелика, в 2 раза больше, чем полета, по истечению которой свободное парение превращается в свободное падение со всеми вытекающими последствиями. Да, в этой игре можно разбиться. Причем не только от окончания времени полета. Откат у скила крыльев довольно ошутимый, поэтому раз сложив их, развернуть, скорее всего, удастся только в **морге**. Особенно при этом страдают игроки в Perfect World, которые привыкли отрываться от противника просто сложив крылья, падая камнем на пару десятков метров вниз.
- **Настройка морды лица.** В игре присутствует довольно продвинутый генератор внешности. Затратив полчасика времени, можно добиться буквально фотографической схожести персонажа с кем угодно, создав себя любимую, Анджелину Джоли, или, прости господи, расового нигру Барака Обаму (**пруф**).
- В Линейке от земли и до небес разносились вопли нубов, анально наказываемых всяческими папками, мамками, хайлелевами и прочими любителями стиля PvP. Создателям *Аиона* этого показалось мало. Теперь к слишком заигравшимся в войнушки игрокам приходят специальные мобы, балауры, и анально наказывают и тех, и других. Это изобретение суть самая главная **фишка** игры. Они даже название специальное для нее придумали — **PvPvE™**. Впрочем, для спасения нервных клеток начинающих игроков, отключена возможность атаковать персонажей своей расы. Поэтому, если вы не наткнетесь на охотничий отряд противника, то, в принципе, вам ничего в игре не грозит.
- **Крафт.** Игроки смогут выучить все шесть имеющихся навыков (кузнечное дело, оружейное дело, ткацкое дело, алхимия, рукоделие, кулинария), однако, только в двух из них можно будет получить уровень эксперта, и только в одной — мастера. Анонимус утверждает, что только два из них реально и нужны: алхимия (производство различных зелий) и кулинария (производство нямки, наделяющей игрока всяческими полезными бафами). Все остальное (оружие, броня, биж) можно без проблем купить или получить по квестам. Впрочем, лично скрафченные вещи по уровню таки выше квестовых.
- **Легкое управление**, которое, в отличие от этой вашей **Ладвы**, рассчитано на человека с двумя руками. Перемещение персонажа в бою дает модификаторы к его боевым характеристикам. А именно: перемещение вперед повышает повреждения, но снижает физическую защиту, движения в стороны повышают уворот, а пятясь, персонаж получает бонус к парированию и блокированию, но теряет силу атаки. Поэтому маневрировать важно не только дистантникам, но и милишникам, а это значит, что для любителей управлять персонажем мышкой, «как в дьябле» настали тяжелые времена.

## Недостатки игры

- **Предельная упрощенность всего.** Игра на самом деле проста как апельсин: на квестах или мобах быстро прокачаться до 40-50 уровня, купить или скрафтить оружие и шмот, после чего вступить в бой. Все. Остальное, что не укладывается в генеральную линию партии, безжалостно выброшено: ролеплей отсутствует, миниигр нет, свадеб нет, поцелуйчиков нет, девушек даже на руки брать нельзя. **Фармь, крафт, убивай!!! Фармь, крафт, убивай!!! Фармь, крафт, убивай!!!** Прекрасная половина пола поворотила носиком и ушла дальше бегать в Перф.
- **«Зерг-раш!».** Проблема осад сведена в ноль. Никаких **осадных големов**, никаких катапульта, запряженных тиграми, никаких гномых мортир. Никаких рейдеров, никакой разведки, никаких отрядов противотанковой и противовоздушной обороны. Никакой тактики и уж тем более стратегии. Все просто: собирается толпа побольше, которая по команде лидера ломится вперед, вынося все живое. Зерг-раш в чистом виде!
- **Нет ПК.** Невозможно атаковать персонажей своей расы, что не позволяет настучать по голове надоедливому нубу или любителю воровать мобов. «Пофаниться» во вражеских нуболоках также невозможно, всегда есть риск нарваться на равного соперника. Поэтому игра мало подходит всяческим любителям нормально поиграть, а не уныло фармить мобов.
- **«Кишечность» игры**, а-ля «Age of Conan». При первом взгляде на карту появляется стойкая ассоциация с желудочно-кишечным трактом крупного рогатого скота: узенькие кишки-ущелья соединяют долины-желудки. Шаг вправо-влево — скала, вода, ущелье или еще какая засада. После



Бледная немощ такая немощ.

двадцатого уровня появляются широкие долины, поля, леса и прочие радости, но пару-тройку дней таки придется шататься по этим чертовым кишкам.

- **Очереди.** Проблема очередей появилась уже на стадии ЗБТ, когда для убиения элитника приходилось едва ли не **записываться** заранее. Один из квестов требует найти какой-то ящик в глубине вражеской крепости. Респ этого ящика минимум полминуты. Копать его надо каждому по семь раз. Что будет происходить при старте ОБТ, когда десятки алчных задротов ворвутся в эту несчастную крепость с целью «покопать сундук», даже страшно представить!
- **Великий Корейский Рандом**, неведомый и ужасный. Искомый предмет, в зависимости от фазы шестой луны Сатурна и температуры четырехсотого процессора в серверной «Инновы», может выпасть либо со второго моба, либо с двухсотого. Никакая теория вероятности, вкупе со статистикой и комбинаторикой не может помочь игроку постичь тайны Великого Рандома. Особо доставляют попытки спиритмастеров выбить книжку на призыв пета второго уровня. Особо «удачливые» индивидуумы тратят на это несколько дней, убивают буквально тысячи мобов, получают миллионы очков опыта и пару новых уровней. После чего приходит какой-то зеленый нуб и вытягивает эту книгу за пару минут. Ну, вы поняли...
- **Нет ездовых животных.** Совершенно нет. Игрокам из «Перфа», привыкшим даже в сортир ездить на персональном маунте, это так сильно непривычно. Игроки из «Конана», с их боевыми мамонтами и носорогами, вообще смотрят на Аион как на говно.
- **Летать можно не везде**, а только в определенных локациях. Высота полета весьма ограничена. Что мешает всемогущему даэву взлететь на высоту выше двадцати метров или прямо из воды — создатели умалчивают.
- **Плавать нельзя нигде.** При входе в воду по шею, персонаж начинает получать ощутимый урон. Очевидно, вместе с крыльями даэвы также получают в довесок водобоязнь.
- Саммонер в Аионе (заклинатель, аналог перфовского друида) — уже не суперсолдат. Перфовчане, забудьте про данжи, которые вы проходили соло. Пет в Аионе откровенно слаб; мобы постоянно с него сагриваются; лечить саммона практически невозможно, разве что переливать ему свою жизнь. А летающих петов так и ввели, и, как и всегда в корейских играх, через жопу. Теперь летать могу абсолютно все петы: с лапами и без крыльев решительно не имеет значения. Ненависть.
- **Экономическая система существенно упрощена.** В AION принята классическая система «накопи -> изготуви -> продай -> просри». Эта система вполне работает, но в отличие от Линейки, все необходимое для игры вы получаете из квестов или **из монстров**, поэтому участие в экономике, крафт, барыжничество и прочие лулзы является лишь дополнительной возможностью. Видимо в угоду проклятой школоте, которая с трудом разбирается во всем, что имеет более двух кнопок. Впрочем, из-за «перегруженности и очередей» в европейской версии частные магазины выпилили совсем. То есть через полчаса после установки магазина клиент закрывается, а чар уходит в оффлайн. Этого можно избежать, если оставить включенным **скайп** или **торрент**, но сработает далеко не на каждом компьютере, так что нужно экспериментировать.
- **Системные требования какбэ** намекают, что не грех бы сделать апгрейд компьютеру, **%username%**. Анонимус утверждает, что Аион сильно процессорозависим. Рекомендуются вырубать всякие жрущие CPU процессы типа плееров.
- И, самое главное, **нельзя грабить корованы**. Их тут попросту нет!

## Методология травли

Из-за обилия в игре интересных личностей с врожденным отсутствием головного мозга, троллинг аионщиков не представляет никакого труда. Основные темы для троллинга можно разделить на такие группы:

**Противостояние асмодиан и элийцев.** В игре всего две враждующих стороны (безмолвные балауры не в счет); причем сторону асмодиан выбрало немало суровых и гордых труЪмитольных военов, которые искренне надеялись, что устрашающий внешний облик добавит им +50 очков к атаке. Первые же столкновения с няшным зерг-рашем элиосов показали, что это мягко говоря не так. Недоумение и искренняя обида от первых поражений вылилась в энергичное перебрасывание какашками на форумах, в стиле «кто из рас пидарас».

Типичные аргументы асмодиан: *«няшки — изнеженные гамасеки, которые пудрят себе носы и задницы, их покровитель Сергей Зверев; они откормились в тепле, а мы, асмодиане, настоящие воины, закалились в холоде!».*

Типичные аргументы элийцев: *«асмодиане зело нечисты и злы, ликом черны, духом агрессивны, когтей не стригут, волосню не бреют, продались Сатане, и вообще представляют собой тупиковую ветвь эволюции, мутантов; а их голубоватый цвет кожи и некоторая склонность всех нагнуть и наткнуть чего-то в задницу, например стрел, рождает некоторые сомнения в из сексуальной ориентации».*

Остается вбросить тезис, что «*девушки асмодиан страшны как смертный грех*» — и коктейль готов, подавать охлажденным!

**Нубы онлайн.** Многие игроки считают себя очень опытными, ведь «я огого, в линейку пять лет играл, ботом, на фришке». Поэтому их довольно легко раскрутить на злобный срач, прикинувшись нубом. Типичные темы: «*а что, игра будет платной?*», «*а будет ли вайп после ОБТ?*», «*а где найти окаменевшего рапаноида(подземную тюрьму)?*». Нередко к этим перебранкам присоединяются модераторы, которые порой пытаются искренне объяснить, что игра будет платной, вайпа не будет, рапанойд на скалах. После чего тупые темы создаются вновь и цикл повторяется.

«**Что круче: Аоин или Линейка?**». Вечная тема! См. также: «*Где ПвП хардкорнее: в Аионе или Перфе?*», «*Кто у кого спиздил квесты: Аион или ВоВ*», «*Где лучше графика: в Аионе или EVE-онлайн?*».

**Троллинг администрации:** «*почему у меня опять лаги блядь?! на збт такого небыло!*», «*почему надо так много платить хочу бесплатно играть!*», «*хочу новый сервер на старые не попасть!*», «*почему я играю по два часа в день и нимагу рулить?*». Главное, не переборщить, а то можно получить банхаммером по башке.

«**Какой из кланов круче: Хопы или Инсейны?**». В Аион перебежало немало перфовских кланов, которые внезапно осознали, что им слишком дорого играть в «*бесплатный*» Перф. Два из них развились сильнее остальных, вступив в игру еще на стадии альфа-тестирования: Норе (гопы) под предводительством Дамаскуса выбрали сторону элиосов, а Insane («*только не те инсейны, а другие*») под командованием Джолли — сторону асмодиан. Стоит двум представителям противоборствующих гильдий встретиться в одной теме, как моментально вспыхивает эпический срач на полсотни страниц, в который вовлекается все больше участников, лидеры обоих гильдий, союзники и сторонние наблюдатели.

Типичные аргументы инсейнов: «*хопы школьники и задроты, берут только зергом, лидер их барыга, собирает налоги себе в карман и выводит бабло в реал*».

Аргументы хопов: «*инсейны нубы, и пати у них нубские, и зерг их нубский, а лидер гильдии вообще самый криворукий нуб на свете — каждый из хопов его лично нагibal раз десять, и это только за сегодня*».

## Внутриигровые мемы

«**Иди лучше с Бездной поговори**» — первый мем руоффа, универсальный ответ асмодианину на любой мыслимый и немыслимый вопрос или жалобу. Зародился во времена закрытого бета-тестирования, когда асмодиане, гонимые и довимые элиосами, выпустили эпический по своему патриотизму видеоролик. В этом ролике грустный асмодианин вопрошает красный светящийся шар «*как быть дальше?*». Шар глубокомысленно моргает глазами и на этом ролик заканчивается. Атмосфера грусти и уныния, присутствующая в данном творении, очень понравилась элиосам, а ролик неожиданно стал символом победы няшек в ходе закрытого бета-тестирования.

**Анальный орб** — эпическая вундервафля, с помощью которой маги наказывают не в меру ретивых противников. Выражение появилось во времена закрытого бета-тестирования из сатирического поста-пародии, в котором описывались трудности ПвП лучника после сорокового уровня.

## На самом деле

### Что обещали

В свою очередь разработчик обещает вскорости доработать игру напильником и вставить в нее множество новых фиц: улучшенное качество изображения, поддержку десятого директа, новые скилы и оружие, возможность плавать, возможность ездить верхом, боевых маунтов, летающие корабли, смену времен года, постройку личных домов, возможность вызывать **осадных големов, противоголемную артиллерию** и еще стоицот разных вкусняшек (см. видео внизу).

### Что есть

Как было сказано в самом начале, в результате ничего выдающегося. Игра полностью повторила историю всех последних претензионных релизов. На европейских серверах: огромная волна шумихи, пламенный фап хомяков на беты, многочасовые очереди в течение первых двух недель, разочарование через месяц и унылый онлайн в 1000 тел на сервер по прошествии полугода. В результате такого положения дел летом 2010 года NCSoft **выпилила ряд лишних серверов** в соотношении где-то 3 старых на 1 новый, перенеся всех персов на новые сервера.

На русских серверах, которых **Иннова** предусмотрительно открыла всего пять против полутора десятков на евро, ситуация в примерна похожая, но ажиотажа было намного меньше и онлайн снижается тоже медленнее. На старте было более 5к на сервер, а сейчас на сервере «Гардарика» все пока относительно неплохо, а вот есть ли жизнь на прочих науке неведомо. Вообще, последнюю информацию по онлайн руоффа можно было в свое время посмотреть по адресу <http://aionon.ru/>. Однако, проработав где-то год, сайт тихо-мирно почил, ибо **не нужен** ввиду наличия более бесплатных, более правдивых и более

мультиязычных забугорных конкурентов. Сейчас с того адреса редиректит на какую-то хрень про ногомяч — не ходите туда, если вы не адепты оного ногодрыжия, право, оно того не стоит.

Вместо обещанного патча с кучей ништяков (которому потом узкоглазые прикрутили «версию 3.0») корейцы опять всех наебали, поставив в начале лета на руоффе и в его конце еврооффе «промежуточный патч 1.9», в котором кроме очередных багфиксов нет ничего нового. Впрочем, в Корее все это поставили еще по весне.

Можно подумать, что счастье привалило следующим патчем. Нифига подобного! Следующим патчем после 1.9, что очевидно, стала «версия 2.0», в которой нам впилили целую одну (!!!) новую (!!!) локацию, [ну ты понел](#).

Думаешь, что существуют пределы корейской изворотливости? Ошибаешься, мой юный доверчивый друг. Как и годом ранее, корейцы сразу после релиза версии 2.0 анонсировали (сюрприз! сюрприз!) версию 2.5, которая выйдет в свет к концу этого (2010) года. Как и следовало ожидать, никому и в голову не пришло, что годом ранее их наебали точно таким же образом, подсунув после версии 1.0 унылую версию 1.5 вместо полной отборнейших ништяков версии 2.0, которая сейчас ВНЕЗАПНО оказалось разочаровывающей. А ту самую навороченную «версию 3.0» они выпустят когда-нибудь ~~нетом~~ через год, под шумок переименовав ее в какую-нибудь «[версию 4.0](#)». [Приятного аппетита](#), хомячки!

[Конец немного предсказуем...](#) Такие дела.

## Агитационный уголок

[AION OBT Trailer \[HD\]](#)  
Трейлер: скромненько,  
чистенько.

[Aion art movie «Норе» Guild](#)  
Конкурс Тьма наступает  
Элифы отаке! (Легион  
«Норе»).

[Aion KOR - Funny Weapons](#)  
Боевые морковки детектед!

[Aion: Аион для затей](#)  
(конкурс от «Норе» Guild)  
Втупи айо-айон!

## Косплей форева



## Ссылки

- [Официальный российский сайт](#).
- [Официальный европейский сайт](#).
- [Goha.ru](#) — Аион в задротском гнезде.
- [AionGame.ru](#)
- [AionForum.ru](#)
- [Aiongame.net](#) — русскоязычный официальный фан-сайт

## См. также

- [BoB](#)
- [EVE](#)
- [Lineage II](#)
- [Жаргон MMORPG](#)

## Примечания



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Aion \(игра\)](#) [en:w:Aion: The Tower of Eternity](#) [ae:Aion](#)