

# TimeZero — Lurkmore



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на 2011 год. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.



## НЕНАВИСТЬ!

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

**TimeZero** (*Точка Отсчёта*, *ТЗ*, *Ты Зависим*) — формально браузерная игра на **Flash** (95% играют через клиент). Создана в 2004 году 14 числа мая месяца, людьми ушедшими из **БК** делать свою собственную игру с блэкджеком и шлюхами. Стоит отметить, что блэкджека в игре уже нет, а от шлюх только **сиськи**.

До конца 2006-го года была винRARна чуть более, чем полностью. Сейчас обросла всякими **свистелками** (флешевый клиент этой «браузерки» весит 134 МБ!) и скатилась в говно. В настоящее время проект куплен Mail.RU Group, и им заправляют маркетологи, в то время как основные разработчики ушли из проекта.



## Особенности игры

### Вроде бы плюсы:

- **Превосходная** по сравнению с большинством браузерок система боя.
- **Логирование** всех основных действий персонажа.
- В больничке по телевизору можно смотреть мультики. Большинство из них является непередаваемой хуитой, слепленной школотой на коленке ради местных «денег». Впрочем, некоторые творения всё же можно признать хорошими и годными.
- Можно грабить **корованы**. Когда деревья были маленькими, корованы состояли из игроков, но из-за выпиливания экономики админами корованчики практически вымерли. Зато теперь корсарам официально пришили аж два квеста про ограбление корованов. Квест доступен для ~~лесных эльфов~~ ~~кореаров~~ всех персонажей 6 и выше уровня.
- Система крафта, основанная всего на 9 составляющих (8 ресурсов добываемых в игре + монеты + всякие там чипы и чертежи), **давным-давно** была максимально приближена к реальной рыночной экономике, но потихонечку выпилилась голодными админами, хотящими красной икры вместо кабачковой.

TimeZero жжот ацццки!!!

Когда сабж столкнулся с WoW

### Точно минусы:

- Из-за единой системы бой как для PvP, так и для PvM получается **сверхзадротский кач** на высоких уровнях, вызывающий **ненависть**. Например, для того чтоб прокачаться с 16 до 17 уровня надо провести около 5000 боёв с максимальным количеством опыта, в каждом бою надо убить около 10 мобов; итого 50к мобов или 200—250 тысяч кликов мышкой. Мило, не правда ли? Это если покупать игровые вещи только за реальные деньги, в противном случае цифра вырастет ещё в 2-3 раза.

18:25 [11cent] private [clan] Сколько будет стоить взять 22кк экспы, еси качаться инжем?

18:25 [Angel with Sword] private [clan] 2-х мышек и 4 диоптрии:)

18:26 [Angel with Sword] private [clan] А, и геморрой забыл



Butthurt рискнувшего поиграть

- Высокая трудоёмкость заработка в игре. Люди ходят в игру как на работу. Альтернативой чему является вложение в игру реальных денег в достаточно большом, по сравнению с западными играми, количестве.
- **Мультиководство** как обыденность. Обычный минимум: 2-3 персонажа. А именно: одна копалка (персонаж заточенный под выбивание ресурсов), один груз (персонаж заточенный под переноску большого количества тяжелых ресурсов) и основа при желании — персонаж, который тратит все заработанные деньги на свое развитие/PvP/рулетку и т. д.

- Колдуны и маги в кагбе постядерном мире, нахрен убивающие последние остатки баланса и тактики в ПВП. Придуманы для того, чтобы задроты из игрушек про эльфов могли и тут задрачиваться, не напрягая моск, и опять же несли админам реал.
- Отсутствие чего бы то ни было, помимо ПвП. Которое **на самом деле** не отличается продуманностью и наличием какого бы то ни было баланса.
- Неадекватная администрация, полностью состоящая из кэпов, или в местах, где этот метод не срабатывает, лучшим аргументом считает затыкание рта или блок персонажа.

Когда планируется ввести броню для 19 псиоников?

> Как только она будет готова.

- Игроку придется привыкнуть, что так как игра официально бесплатная, то ему тут «никто ничего не должен». В частности это означает, что придется смириться с ролью тестера, вылавливающего баги, тысячи их, при каждом обновлении. Самый эпичный фейл разработчиков — недавнее изменение клиента, сырого чуть более, чем наполовину, в результате чего многие игроки высрали тонны кирпичей.
- Игра пережила расцвет, и теперь из игры планомерно выжимают деньги. Игру крайне упрощают, при этом постоянно делая «реал» дешевле.
- **Вас кормят обещаниями.** Было создано только 20% от обещанного.
- Низкая, крайне низкая служба поддержки. Кроме того, что явные баги не исправляют годами, вам сначала полгода будут вталдычивать, что это **не баг**.
- Уровень модераторов — говно. Он не просто плохой, он говно. Молчанку, поставленную вам путём административного произвола на месяц, снимут только через 2 месяца, и хорошо ещё если извинятся.

## Мемы игры

Террабанк. Шифтклик. Майор.

Изначально — часть одного из немногих талантливых игровых креативов. Что характерно — критического. Расшифровка с **мунспика**: Террабанк — система, через которую можно вложить деньги в игру. «**Очень ненавязчиво**» рекламируется в игре, постоянно флудя сообщениями в чате. Шифтклик (от Shift+Click) — название самого тупого стиля ведения боя. Происходит от комбинации клавиш: если кликнуть на противника с зажатым шифтом, то по нему будет произведена атака на все очки действия. Майор — самый высокий (на момент создания цитаты) ПвП-ранг в игре. В сочетании с Террабанком шифтклик всегда даёт отличнейший результат. Хотя сейчас майор — обычное звание для **среднего ПвПшника**, остальные 2 пункта по-прежнему рулят, порождая террабанк-шифтклик-генералов, маршалов, командоров...

Привет, я оскар, хочешь в блок?

Фраза родилась в период активного отжимания бабок администрацией. Был введён бот, скупающий вещи за четверть их реальной стоимости. Нашлись умные люди которые умудрились **наебать** обойти администрацию, и превратить бота в точку бесконечного респауна игровых денег. Администрация игры **нрещёлкала-ебалом** была слишком занята подсчитыванием прибылей, чтобы заметить такое, и спохватилась только через месяц. Butthurt был настолько сильным, что админы срали кирпичами, и заблокировали половину аудитории игры, всех кто даже рядом проходил с ботом Оскаром. Потом большая часть была отпущена, но осадочек остался.

Рапа убивает мозг

Рапа — отдельный сервер для ПвП с **двойными ПвП-рангами**, заполненный шифткликерами.

**ПОЛИЦИЯ  
TIMEZERO**



**ПОЛИЦИЯ ЖУЛИКОВ  
И ВОРОВ**

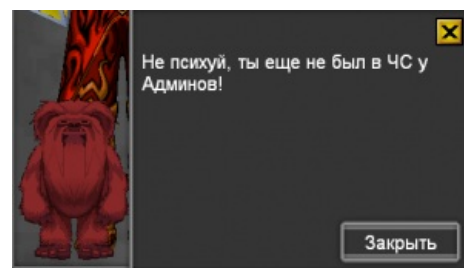
- ЗА ПОЛТОРА ГОДА ИЗ МОДЕРИРУЕМОГО ПОЛИЦИЕЙ РЕЙТИНГА САЙТОВ УДАЛЕНО 80% ОКОЛОИГРОВЫХ РЕСУРСОВ

- ЗА ОБСУЖДЕНИЕ ПОЛИЦИИ ЗАКРЫТО КРУПНЕЙШЕЕ ОКОЛОИГРОВЫЕ РАДИО

- ЗАКОН "О ПРАВИЛАХ ОБЩЕНИЯ" ПЕРЕПИСЫВАЕТСЯ ЕЖЕГОДНО ТОЛЬКО С ЦЕЛЬЮ УВЕЛИЧЕНИЯ НАКАЗАНИЙ: ЗА 3 ГОДА НАКАЗАНИЕ ЗА МАТ В ЧАТЕ УВЕЛИЧИЛОСЬ С 30 МИНУТ ДО 6 ЧАСОВ

**БЕСПРЕДЕЛ ПОЛИЦИИ  
ЯВЛЯЕТСЯ ОСНОВНОЙ ПРИЧИНОЙ  
ОТТОКА ИГРОКОВ ИЗ ПРОЕКТА**

Полиция TimeZero образца 2012 года. Автор — Abbot.



Сферическая **свистелка-перделка** в вакууме TimeZero. Питомец, который выдаёт рандомную фразу при нажатии на него.



Причины блока всегда уважительные и соответствуют игровым правилам, **десу**.

## НПББ

«Нож в Пузо Без Блока» — клич, передаваемый от нуба к нубу, имел (возможность ставить блоки ныне благополучно выпилили) широкое хождение внутри Арены (здание для боёв новичков). Самый быстрый вид дуэли и, следовательно, самый быстрый путь набрать экспы, прокачаться и пойти уже в эти ваши шахты, резать крыс и таскать ресы. Устарел, ибо игроков выпускают теперь резать бедных крысок с 1 уровня. Иногда используется в виде стёба над дуэлями с заранее оговорёнными условиями или договорными боями.

## Кури силик

Есть даже специальный смайлик. Некая Маша генерировала сотни лулзов. Из-за чего было предположено, что она курит силик, с чем все, в силу её неадекватности, согласились.

## Ресы на пол и на выход

Употребляется марами (мародёрами) в сторону жертвы. Мародёры — традиционное игровое именование ПКиллеров, грабящих игроков в этих самых ваших шахтах, на оригинальное значение [всем похуй](#).

## Граната для мародёра

Вызывает обвал в шахте — единственный способ противодействия мародёру и самый верный и быстрый выиграть бой в шахте, не включая мозг. Мародёр обычно выступает в роли [твинка](#).

## Пихора

Локальный мем, ныне незаслуженно забытый. Представляет из себя самодельный [секс](#)-девайс для школоты, изготавливаемый посредством сворачивания рулоном матраса. Родился из диалога:

[x] to [y] Блин нине уж год ни онда баба не давала

[y] to [x] Ты чё один штоели такой ты пихора знаешь чё такое

[x] to [y] кавооооооооо

[y] to [x] это если матрас рулоном свирнуть то можа пачти как в телуху пёхать

## Когда роботов введут?

Роботам уже несколько лет. Заводы, производящие роботов, строились с 2005 года. Ныне заводы выпилены. Алсо такой же миф, как 3D-движок игры.

— Достопочтенные Господа, Не саблаговолите ли вы сообщить мне о трехмерном двигателе игры, када его ведут

— после роботов в четверг :crazy:

## МП — ВЦ

Пренебрежительное, оскорбительное обращение к представителям Милитари Полис — военной полиции, проадминистративного клана боевиков, выпиленного самой же администрацией. ВЦ — «вырезано цензурой», легальный заменитель мата, мем сам по себе, как и аналогичный смайл.

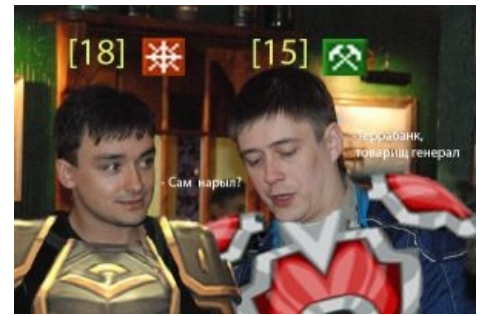
## Но ведь полики же!

Мем представляет собой прямую реплику одного из известных хайлелевов, взятую из диалога. Вкратце: в ходе масштабной войны одним из боевиков был ошибочно ограблен [мульт-грузовик](#), переносивший [полимеры](#). Грузовик принадлежал союзникам, когда же об этом сообщили самому боевику — последовал сабж как оправдание.

## Ну ты понял, да?

Локальная вариация, обозначает слово «заебал». Родился после того, как один из [выдающихся топ-игроков](#) был заблокирован [одним](#) с сабж-причиной. Ввиду формальной [некошерности](#), причина блока продержалась минут пять, после чего была заменена на фразу, ставшую мемом. На скрине справа также можно наблюдать труп сектоида, что [какбэ](#) намекает на тёплые [чувства](#) разработов к первой [UFO](#).

## В мае



«Батя» всея игры Борис е уважаемым клиентом Террабанка. Справа: Гоша, он же Intaco



Свобода слова в ТЗ такая свобода.



Так, по мнению админов, выглядит боец сурового постъядерного мира



Мем, появившийся после того, как администрация пообещала в мае 2008 ввести новую боевую систему, кардинально правящую весь баланс в бою, но даже не начинали работать. С тех пор комьюнити часто шутят «В мае какого года введут?» и применяют мем в случая типа «И долго ещё ждать %anything%?» — «В мае». Сейчас, в купе с редизайном и долгожданными имплантантами, обещали таки ввести, и даже поднимали серверы для тестов формул, но тем не менее боевка до сих пор не введена, видимо «в мае». В очередной раз обещана к 2010 году. В 2013 боевки все еще нет, только недопиленная версия на тестовом сервере. В декабре 2015 нет уже даже тестового сервера. Боевку ждём в мае 2017. Ждем в мае 2018 )

Я GEI

Автоматическое сообщение, которое создавали игроки на форуме TZ, когда запускали скрипт, дающий «дополнительные возможности форума». Скрипт рассылался системками, а далее запускался вставкой в адресную строку встроенного браузера.

```
javascript: var n="Я "; function b1(){
a2.document.adds.head.value=[""+Date()+"]
"+a2.document.adds.login.value+"(("; a2.document.adds.text.value=n+"GEI";
a2.document.adds.submit(); a2.close();}); function a1() { a2.focus(); var l= setTimeout("b1()",3000); }
var a2=window.open("http://www.timezero.ru/cgi-bin/forum.pl?a=A", "jz"); a2.onload=a1();
```

Нас было 5

Рассказ с таким названием появился на форуме игры в разделе «Творчество» за авторством пользователя Lergakon. Судя по стилю, тематике и отсутствию запятых, автор принадлежал к **юным и босоногим**. Рассказ доставлял сам по себе, однако у автора появились талантливые подражатели. Lergakon после становления новой звездой не выдержал испытания славой и попытался доказать публике, что творение принадлежит не ему, а самому **Лукьяненко**, чем вызвал ещё больше лулзов. Через некоторое время новоявленный пейсатель был выпилен из базы, однако позже — восстановлен. Помимо вышеупомянутого, винрарным рассказ сделал ещё и то, что он прожил до наших дней с самого зарождения мира TZ.

Аббот

Местный Троицкий, Ходорковский и Навальный в одном лице. Неистовый противник админов, всячески сопротивлялся произволу властей, пока его не выпилили из игры полностью с запретом упоминания его ника. После этого открыл сайт имени себя, где стал подробно рассказывать, какой винрарной игра была когда-то и какой ужасной она стала **теперь**.

## Новая Боёвка

Жизнь в ТаймЗеро никогда не была лёгкой. Админы приходили и уходили, игроки набивали ранги и улетали на кичу за сливные бои при набивании всё тех же рангов. Но есть вещи, которые оставались неизменными годами. Это и сопли на форуме, и **анальная модерация** там же, а также отсутствие **баланса**, равно как и желания его создавать у админов. И была у игроков с давних пор мечта о прекрасном будущем в суровом постъядерном мире, который уже, к слову сказать, давно скатился в сраный **киберпанк** с эльфами и пидарсами. И названа сия мечта была Новой Боёвкой.

Предыстория

ТаймЗеро, являясь браузеркой со **всеми вытекающими последствиями**, всегда выделялась на фоне других браузерных игр. Эта игра не тонула годами (уже **нечти**больше 10 лет не хочет тонуть) за счёт своей **аудитории**, которая, несмотря на весь идиотизм, который в игре происходил и происходит, всё никак не желает окончательно сваливать в другие проекты.

Как развивается любая игра? Для стимулирования игроков она должна постоянно расширяться. Это новые уровни, оружие, квесты и прочая ахинея, теоретически призванная улучшить геймплей и продержат игроков в проекте как можно дольше для выкачивания с него **бабла**. А теперь представим себе, что игровая механика игры расширялась не много не мало 10 лет, и, будучи рассчитанной для персонажей 6 уровня, должна обеспечить геймплей персонажам 20 уровня. Причём, улучшения вводились по принципу: «характеристики оружия на новом уровне = характеристики оружия на старом уровне, умноженные на 1,1 ... 1,2». И так на протяжении 10 лет. В итоге, то, что получилось, можно описать одним словом — пиздец. Игрок 20 уровня за 1 ход сносит половину карты вместе с несколькими противниками. Остатки тактики были буквально выдавлены банальной неспособностью боевой системы, рассчитанной изначально на низкие уровни, обеспечивать бой на намного более высоком уровне и давать даже сколь-угодно малое преимущество при выполнении тактических манёвров.

Догадываясь об этом, админы издавна начали кормить игроков **говном** мифами про создание Новой



Ну ты понял, да?

Боевой Системы (с), способной обеспечить нормальный игровой процесс как на низких, так и на высоких уровнях, сделать всех равными и вообще построить чуть ли не **коммунизм**. Правда, они забыли сказать, что собираются делать всё это **полпотовскими методами**. Со времени появления первых слухов о НБ прошло много лет, администрация сменилась несколько раз, и игроки уже окончательно положили хуй на своё светлое будущее, довольствуясь тем, что есть.

Ready, steady, GO!

Но вот, 28 октября 2013 года, в этот замечательный осенний день, случилась Новая Боевка, ака Май, ака **Большой Пиздец**, послужив идеальным образцом того, как делать не надо.

Более смышлённые игроки ещё до ввода НБ понимали, чем всё это пахнет, и заранее покупали себе запасные **пердаки**. Но большая же часть аудитории, которая состоит на 98% из **сами-знаете-кого**, была не готова к таким революциям. В итоге, первые пуканы начали покидали пределы Земли уже на следующий же день, а через неделю, когда стало ясно, что чёткого плана по введению НБ у админов нету, они уже были далеко за пределами Солнечной Системы, а с помощью вырванных кирпичей можно было бы построить новую Вавилонскую Башню.

Почему же случился такой провал? Перед вводом обновлений, тем более таких глобальных, как полное изменение боевой системы, обычно проводится её тестирование, к которому привлекают и **игроков**. Так было и в этот раз. Но **внезапно** оказывается, что игрокам **похуй** и на планы админов, и на боевую систему, а лучшим занятием на тестовом сервере, несомненно, является выяснение отношений со своими игровыми врагами. Админов такой похуизм окончательно достал, и они решили поступить самым простым образом — залить сырую игровую механику непосредственно в игру, и править её уже на ходу. Сунь-Цзы встаёт с могилы и аплодирует стоя.

**Выкинуть** систему, которую пытались сбалансировать (безуспешно) 10 лет, и начать всё с нуля. Таким путём решили пойти админы. Причём, как оказалось, админы и сами не представляли толком, как это всё будет выглядеть в окончательном варианте. Таким образом, можно смело утверждать, что те крохи постъядера, которые остались в игре, обеспечиваются не игровыми методами, а, в первую очередь, отсутствием понимания концепции игры в головах у админов. Выживай, пробуй.

Но главной же ошибкой админов, как новых, так и старых, всегда было то, что они считали главной достопримечательностью игры её боевую систему. А всем нам хорошо известно, почему наименование **«Фолаут онлайн»** стало нарицательным, ведь главной ценностью ММО-игры являются игроки, которые и создают в ней атмосферу. Админам же нужно только стимулировать их в правильном направлении. Так что можно с уверенностью утверждать, что теперешний обосрамс с игрой является заслугой как одних, так и других. Но, если админам это на руку, так как они рубят колоссальное количество бабла на юных нагибателях, то те игроки, которые пришли за тем самым **Фолаутом**, просто-напросто либо свалили с игры, либо же свели контакты с другими игроками в игре к минимуму.

Несколько показательных моментов

В НБ оказалось, что снайперское оружие слишком уж читерное на любой дистанции, и его использование, как следствие, моментально порезали на близких расстояниях. Но, в то же время, оказывается, что снайперское оружие полиморфов ещё больший чит. Казалось бы, что его тут же порежут. Но нет. Админы, прикинувшись **слоупоками**, решили подождать. И не зря. Полиморф в игре является самой сильной профой, и для того, что бы его взять и прокачать, нужно продать машину, квартиру, жену и Родину, и влить полученные деньги в игру. И вот, когда основное стадо хай-левелов, повинувшись природным инстинктам набигать и нагибать, прокачало своих полиморфов, админы, так же внезапно, как и раньше, порезали и их. Ньюфаги от таких **коммерческих манёвров** в ахуе, олдфаги лишь презрительно закатывают глаза.

Тут же вспомним и каторгу, где игроки могли либо честно откопать вручную свои грехи, либо же просто залить в игру бабло, и которая теперь, похоже, прекращает своё существование. Теперь вместо каторги выдаётся некий бонус, играть с которым немного затруднительно, и снять который можно, только закинув в игру реальные бабки. Таким образом, игра медленно, но уверенно превращается в некий платный аналог АртМани, где за определённую и, зачастую, ахуенно большую сумму реальных денег, можно себе сделать **«убер-нагибателя за неделю быстро и без смс»**.

Любая боевая система завязана на формулах. ТуЗ не является исключением. Если раньше, например, формула урона выглядела так: «урон, который ты получишь = урон оружия противника — твоя защита», то теперь эта же формула превратилась в трёхэтажную **НЁХ**, завязанную на дополнительных параметрах и графиках, разобраться в которой сможет далеко не каждый. Но админам этого оказалось мало, и они выпилили графики из общего доступа. Так что теперь игрок, даже разобравшись с формулами, не сможет адекватно оценить целесообразность тех или иных улучшений, и решить, стоит ли вливать 100500 денег для повышения брони на несколько единиц. И такое изменение формул наблюдается в игре сплошь и рядом. В связи с чем, у всех возникает вполне закономерный вопрос, который, естественно, останется без ответа — нахуя такое делать?

Но админы и на этом не успокоились, и решили провести ПвП-турнир в канун Нового Года. Откинем же в сторону не самую лучшую организацию сего мероприятия и сосредоточимся на главном — балансе и динамике, которые теперь **нотариально** заверили свою убогость перед всем миром. Игроки, не в состоянии убить друг друга по 40-50 ходов (а это равно 1 часу реального времени), сводят вопрос победы к банальной отсидке за препятствиями. Как итог, победа достаётся тому, кто **вытерпит** этот бред дольше своего противника. В процессе проведения турнира большАя часть её участников, оказавшись не в состоянии оценить всю **гениальность** НБ, просто-напросто свалила на другой уровень, снимаясь автоматически с турнира. Как оказалось, никуда не делся и всеми полюбившийся за 9 лет шифт-клик, занимая и в НБ свое законное центральное место.

Что же до экономической составляющей игры, то тут не нужно быть экономистом для того, чтобы понять её состояние — она умерла и разлагается. Но настойчивые барыги продолжают **развлекаться** с её трупом и по сей день. Постоянные акции на покупку игровых денег за реальное бабло, непонятные нововведения, постоянные чередования улучшений-ухудшений отдельных игровых аспектов — всё это, по мнению игровой администрации, должно положительно повлиять на экономику игры, а если что-то пойдёт не так, то она (экономика) сама себя отрегулирует (с). Стоит ли говорить, что, отлучившись на 2 минуты в туалет, можно увидеть, что цена на отелный товар выросла в 2 раза, но, не успеете вы опомниться, как она уже упадёт в 3 раза. Крупные барыги могут таким образом получить немалый профит за счёт простых игроков, не способных **днями напролёт сидеть в игре**.

## Форум

Форум игры, и до того не выделяясь адекватность и постоянно утопая в море соплей и говна, после введения НБ превратился в Анальный Ансамбль Аутистов имени себя. На 80% он состоял и состоит из того, какое админы сделали сырое говно, что, **тащемта**, правда, и что он, глубокоуважаемый школьник, покидает сей проект, и удаляется восвояси. Меж тем, это не мешает этим **блаароднейшим воинам** продолжать набивать ранги и по сей день. 10% топов посвящено было тому, какие админы молодцы. Админы, конечно, молодцы, учитывая то, что их осталось **3,5** человека. Они взяли на себя весьма амбициозный проект. Но это не отменяет того, что они с ним обосрались. Ведь чего, в первую очередь, ждали игроки? Баланса и динамики. А их в НБ стало ещё меньше, чем раньше (хотя раньше казалось, что хуже уже некуда, но админы приятно удивили и в этот раз). Посему, эти 10% — банальные жополизы, ибо, если назвать говно космолётом, оно в космос всё равно не полетит. Остальные же 10% топов были про то, что **ВЕРНИТЕ МНЕ, СУКА, МОИ ДЕНЬГИ, КОТОРЫЕ Я ВЛИЛ В ИГРУ**.

Как же админы планируют выходить из сложившейся ситуации?

Как уже говорилось выше, **чёткого плана и видения системы нету**, и админы решили править её по ходу процесса. На данный момент в игре присутствует так называемый клан СМАРТ, который состоит из адекватных и отзывчивых игроков, которые за скромное игровое вознаграждение любезно согласились выслушивать пожелания игроков, и передавать наиболее интересные из них админам. Сарказм мод офф. Понять сакраментальную суть сарказма сможет лишь тот, кто сам сталкивался с этим проадминским кланом. Например, автор сих строф, который потратил немало денег на огнетушители и набор огнеупорных пуканов, всё так же сгоревших после многочисленных попыток пробиться через зловонный похуизм СМАРТОВ, уже почти оставил попытки повлиять на улучшение игры. Как, впрочем, и сотни других игроков. Однако, некоторые представители клана являются вполне хорошими людьми, честно исполняющими свои обязанности, **я гарантирую это!** Впрочем, **система** прогнила настолько, что несколько исправно работающих органов не делают погоды **мозгу** с болезнью Альцгеймера.

Параллельно СМАРТам в игре работает самая старая и отлаженная система, которая присутствует в игре с самого её начала. И имя ей — **Нытьё**. Принцип работы сей системы прост до безобразия. На форуме один нытик создаёт топ про нечто, что, по его скромному, но, безусловно, аргументированному, мнению, нарушает баланс, остальные игроки либо поддерживают его, либо посылают нахуй. Зачастую такие топы превращаются в конкурсы какахометания и взаимного оскорбления, что, как ни странно, только сильнее привлекает админов прислушаться к мнению игроков именно в таких топах. Не только мухи слетаются на говно, как оказывается. Это, несомненно, показывает, в какой атмосфере происходит шлифовка боёвой системы игры.

А теперь самое интересное. Хотя админы клятвенно утверждают при любой возможности, что Нытьё не влияет на игровые изменения, в реальности всегда было и есть наоборот, и именно оно всегда будет оставаться основным рычагом влияния игроков на игровой процесс. Самое же интересное начинает происходить тогда, когда пожелания СМАРТам и Нытьё затрагивает одну и ту же тему, то есть, идёт перекрёстное изменение баланса. Пытливый читатель, желающий увидеть это, может зарегистрироваться в игре и сам лицезреть описываемый в статье пиздец, или даже принять в нём посильное участие, а то и попытаться вступить к СМАРТам и построить в игре утопию.

## Итоги

Если коротко о главном, то новая боевая система оказалась сырой, непродуманной и даже теоретически неспособной хоть на йоту повысить динамику боёв, равно как и баланс профессий-уровней. Более того, она не принесла ничего принципиально нового в игру, меняя одни формулы на другие, оставляя при этом ключевые моменты без изменений. Стоит ли говорить, что игроки ждали совсем другого?

## Грифинг

За долгие годы развития игры владельцы предусмотрели и монетизировали все способы получения лулзов. Способов **халявного** грифинга анон не знает, но если ты - не слишком упёртый **трю**-олдскул-игроман и тебе не жаль засветить Террабанку свои реквизиты при оплате всего-то навсего 10 деревянных, то ты можешь на эти копейки изрядно потешить своё **эго** в нубятне. В основной игре за те же лулзы придётся платить уже **гораздо больше** денег.

Ну ладно, ладно, на самом деле можно получить то же самое и нахаляву, долго и нудно выполняя пункт 0 нижеследующего рецепта, но разве оно тебе надо?

Итак:

0. Ни в коем случае не ходишь через портал в Большой Мир. Рапа-Нуй идёт в [рифму]. Это дорога в один конец и цены на те же лулзы там совсем, совсем другие.

1. Регаешься, проходишь пред-нубский квест (это не займёт больше 5 минут).

2. Террабанк на 10 российских рублей даёт тебе более чем достаточно игроденег, чтобы купить в нубмагазе шмотки по последней моде, охотничью винтовку и тем самым превратиться в полнейшую имбу для всех нубов кроме поступивших аналогично.

3. Да, да, тем самым ты помогаешь владельцам игры стричь мелкую денежку с игроков. Но тебе шашечки или ехать? Ключевое слово - **мелкую**.

4. Определившись с предыдущим вопросом, регаешь ещё несколько **мультиков** и вместе с основным персонажем расставляешь их на дороге от нуб-купола до единственной шахты в нубятне. Их задача - просто ввязаться в бой и затем драпать от жертвы в ожидании основного персонажа. Вполне достаточно перегородить путь от моря до дороги и ещё на пару локаций дальше.

5. Открываешь каждого мультя в отдельном браузере и ждёшь добычу.

6. ...

7. ЕДА!!1

8. Отдельно доставляет, что даже опытные игроки, качающие своих мультиков хоть по будущему инженеру (энерго-оружие), хоть по наёмнику (тяжёлое оружие), ничего не могут противопоставить нубу с винтовкой, прокачавшему "среднее оружие" на шкурках их предшественников.

## Goodnight, sweet prince

На данный момент игра ВСЕ. 27 мая 2020 объявлено о закрытии проекта. Сервер доживает последние месяцы жизни до 1 августа. Админ-кланы распущены, на форуме массовые признания в былых грехах. И только добрый бот "Дедушка Бо" раздаёт каждому желающему по 100 золотых монет каждые 24 часа до конца этого мира...

Взломы, WTF, Админ, Проадмин кланы.

Причина закрытия игры не такая уже простая и имеет длинные корни. В краце если бы игру не штормило от бесконечных взломов, откровенного поWНОизма админа она бы и дальше спокойно существовала, последние лет 5 игра находилась на стадии поддержания/заморозки. Т.е. проект выкруливал только на те деньги которые сам зарабатывал и его игровой мир дополнялся только на инициативе, в крайних случаях, когда после взлома находили огромные дыры, они латались прогерами Мыла. Но до дыр мы еще доберемся.

Итак предыстория. Был такой игрок когда-то по имени TZ WTF он занимался взломами персонажей, продажей меди и прочим, благо дырявый флеш позволял разгуляться. Все было бы нечего, пока его не раскрыли копы. Между Полицией и читером начались открытые столкновения. Он выпускал заключенных, копы сажали их заново. Он раскупал вещи в аук с взломанных персонажей, копы возвращали вещи и сажали персов на кичу. В конце концов все дошло до того, что самих копов взломали и крупно набедакурили, попутно сливая информацию с закрытого форума Полиции в сеть. Как мы все знаем любви к Полиции никто не питает и все были рады такому стечению. Та часть игроков чей IQ был равен табуретке даже считала что этот WTF народный мститель. Вот только никто не задумывался об уроне, который наносил читер проекту - что прозвучало первым похоронным звоном.

Политические игры настолько усложнились, что и без того токсичное общество игры начало делиться на



лагеря по большей степени приверженцев читера и тех кому насрать, а третья сторона небольшая группа игроков кто понял масштабы катаклизма, копы и админ, но он по долгу работы. Админ ака Doberbro это вообще еще тот случай, для него нужно отдельную колонку писать.

Именно на почве крупных взломов и попорченной крови админа начались качественные изменения в защите, а точнее потуги. Система безопасности *Союз* на базе мыла должна была защитить пароли игроков и в принципе справлялась, но до ее полного введения в игру пуканы старых игроков, которые решили вернуться, подлетали в небо. Ко всему прочему оказалось что у системы союз есть проблемы, смена пароля возможна только через тех поддержку, а она последнее время начала брать мзду - 5 зм = 25р. Что вызвало батхерт - сами сломали, а починим за деньги ваши.

После введения союза жизнь стала легче, но до это времени персонажей было взломано столько, что отдел Расследования ака Полиция мог смело переходить в штат мыла на оклад. Плюс читер сделал панель с помощью которой купившие ее могли получить доступ к старым персонажам, которые не пересели на союз.

Заговоры: Всю дорогу пока продолжалась война между копами и читером, в копах сидели биполярки, которые вроде бы за служить и защищать, а с другой стороны сливали форум Полиции читеру. Самым громким заднеприводным копом стал Еж ака ИЗИ, и замыкающим оказался действующий на момент закрытия Начальник ОКП Archimonde.

Doberbro один из первых, а может первый админ, который в ТЗ вообще не разбирался и был далек от игрового процесса. По его же словам сам он прокачался лишь до 5 уровня. Нельзя сказать что он ничего не сделал, введение комплектов МХ, всеми любимые краски и прочая муть появились на его веку, а и конечно же ежедневки. Кстати ежедневки и МХ действительно достойны уважения. Но стоит ли говорить что план внесения изменений для админа готовили сотрудники SMART (50% жополизы и нытики, которые на смертном одре игры выбили себе значки копов что бы покрасоваться), проадмин клан, который состоял в альянсе непосредственно с админом. Таки вот предложения принимали именно Смарты, чем в итоге занимался админ не понятно. Хотя очевидцы говорят что в других проектах, которые он вел, градус теплоты Одмина к игрокам и общительности был значительно выше.

Расстановка сил была такова: Админ хрен пойми чем занимающийся при этом мог спокойно написать Начальнику копов чтобы он выпустил того или иного персонажа, к примеру Narrator он же Филька, ЧРщик со стажем. Почему выпускал? А хрен его знает. Хрен его знает и Админ это вообще можно было причислить к синонимам в ТЗ.

Копы состоящий процентов на 60 из адекватных или идейных и 40 процентов мутных, которых подобрали из-за нехватки кадров а то и откровенных оборотней. Из-за чего механизм работал с перебоями, но работал как ни крути. Стоит также упомянуть что админ расценивал Полицию как сервис обслуживания игроков, видимо забыв что они сами игроки. Из-за чего возникали прения между копами и *Хрен его знает*. На весь клан Полиции существовала всего одна Админка, ака доступ суперпользователя к логами игры. Поэтому Полиция работала очень медленно ввиду отсутствия информации и невозможности реагировать оперативно. Но слепые, глухие копы все-таки могли еще что-то делать чем вызывали осложнения для читера. Главный лулз оплошность как копов так и админа в том, что некоторое время в их рядах работал тот самый читер, который претворился старым сотрудником, и о боги сажал тех же игроков которым недалече продавал по ЧР барахло за реальные деньги.

Военная полиция - бедолаг задушил админ, в итоге клан состоял на 90 процентов из ботов сканеров.

Трибунал - жертва инцеста Полиции и открытого правосудия, должен был судить Копов а на деле мог дать только рекомендации к наказанию сотрудников. А по сути являлся домом престарелых для ушедших в отставку копов или ленивых, но заслуживших доверие. Конечно же там были и работяги, но сами знаете ложка меда в бочке дегтя погоды не играет.

Смарт - Клан игроков создающих контент и занимающихся предложениями по улучшению игры - и то и друге получалось второсортным. Зато были к админу ближе.

Читер который имел проект как хотел и до Союза и после. Что самое интересное человек реально смог создать вокруг себя флер борьбы за правое дело, этакий Ленин Тайм Зира, но на деле рубил бабла с проекта.

Вишенка на торте. Добили проект уставшие от всей это фигни игроки, которые были в не меньшей степени виноваты в состоянии игры, пожаловались начальнику студии, которая вела проект. Естественно никто из них даже не подумал что лечить проект будет намного дороже чем просто закрыть. На том и порешили, как только пошла большая партия жалоб на игру и админа, последний кстати резко заспешил уволится, проект было принято закрыть. Как говорится срубили сук на котором сами же и сидели.

## Ссылки

- [Собственно, TimeZero](#)
- [То-же самое, только без перделок и сверстелок](#)
- [Программы, плагины, читы, хаки, софт tz](#)



- [Клиент v2\\_20 / v3\\_06](#)
- [Интервью с авторами](#)
- [Нашествие на радио МАЯК](#)
- [Статья с описанием игры аж от октября 2004 года](#) — в конце статьи пак screenshot ов того времени.
- [TimeZero FailBlog](#) — годная лента фэйлов.
- [Нас было 5](#)
- [пиратский сервак, для тех кто хочет играть после закрытия](#)



### 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](#)