

1. Установка игры
2. Добро пожаловать в удивительный мир Сарнаута
3. Знакомство с ПВЕ
4. Лавка редкостей
5. Деньги против деньги
6. Сколько стоит бета-тест?
7. Новый контент
8. Целевая аудитория

## 1. Прежде чем устанавливать клиент, его требуется скачать. Где?

Во-первых, можно спросить у знакомых или поискать в локальной сети, если у вас такая есть. У меня такая есть, но не смотря на широкую известность Аллодов (или наоборот, смотря) клиент этой игры у знакомых оказался удален, а поиск по шарам выдал нулевой результат.

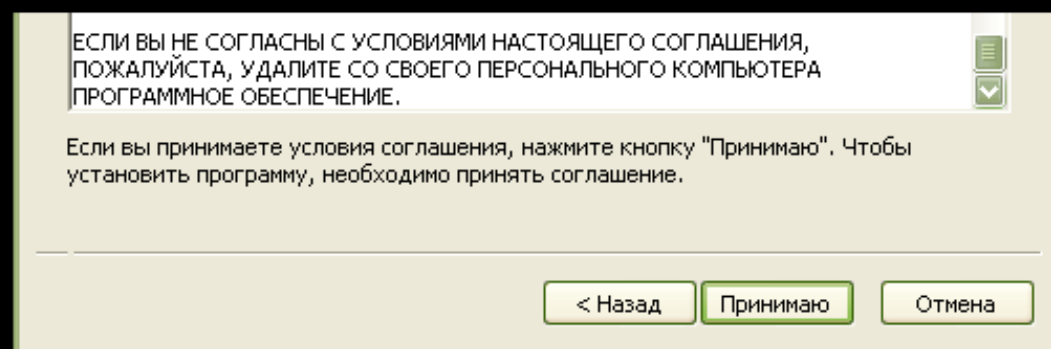
Второй вариант – поиск по трекеру. Открыв рутор ([www.rutor.org](http://www.rutor.org)) и спросив там про АО, я нашел одну единственную раздачу. С двумя личерами и нулем сидеров.

Третий вариант – официальный сайт АО. Клиент там нашелся, и что удивительно, при скачке клиента качается именно клиент, а не случайный набор рекламных мыслару.

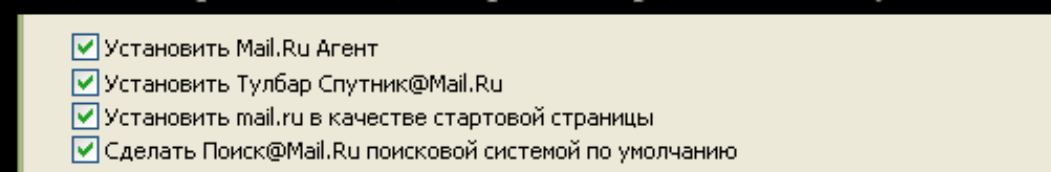
Правда клиент просрочен на несколько патчей и после его скачки вам придется докачивать еще полгигабайта обновлений.

## 2. Устанавливаем.

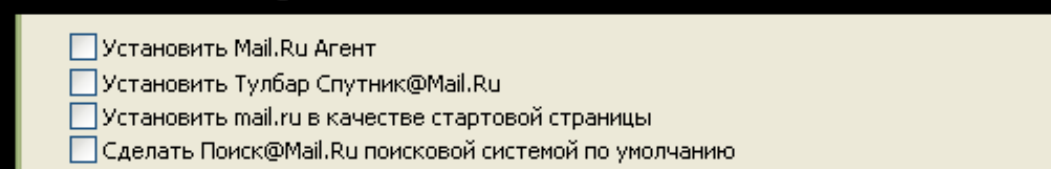
Вес программы – три гигабайта, для ее установки потребуется примерно столько же. Общий объем потраченного места чуть больше шести гигабайт. Если места хватает, в папке с закаченным клиентом запускаем setup, выбираем режим установки и читаем условия оригинального соглашения:



Кстати сказать, mail.ru вшило в клиент пачку собственных странных поделок. При инсталляции игры они предлагаются к установке.



Спасаемся и сохраняемся.



Пролететь на стартовую Оперы mail.ru смогло и со снятой галкой, Лис и Сафари оказались привиты лучше.

Завершение работы мастера установки.

**БЕСПЛАТНАЯ ОНЛАЙН ИГРА «АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» УСТАНОВЛЕНА  
НА ВАШ КОМПЬЮТЕР.**

После запуска игры терпеливо ждем, пока скачается обновление  
и развлекаемся чтением новостей:



описаниями нового контента:



и другими интересными сведениями:





Если предложения о покупке пикселей вас не привлекают, в лаунчере есть ежеквартально обновляемый "Еженедельный обзор блогов".

Следует заметить, что большую часть блогов мылору пишет само. Мало кто так заботится о своих пользователях.

Наконец, обновления обновляются, запуски запускаются, патчи пропатчиваются и фаервол обнаруживает какую-то гадость:

Center.exe	2632	ASUS Control Center Application
GuardMailRu.exe	2692	GuardMailRu Module
ctfmon.exe	2700	CTF Loader
ps.exe	2720	Punto Switcher 2.2
winamp.exe	2928	Winamp
Launcher.exe	544	12.12 Allods Online.
processp.exe	1176	0.76 Susistems Process Explorer

Удаляем гадость (а чтобы она не установилась повторно, находим гадость на винте и с помощью анлокера удаляем ее дистрибутив). И запускаем Аошечку.

Ожидание запуска игры.

/ Добро пожаловать в удивительный мир Сарнаута /

1. Прежде всего, следует определиться в выборе класса.

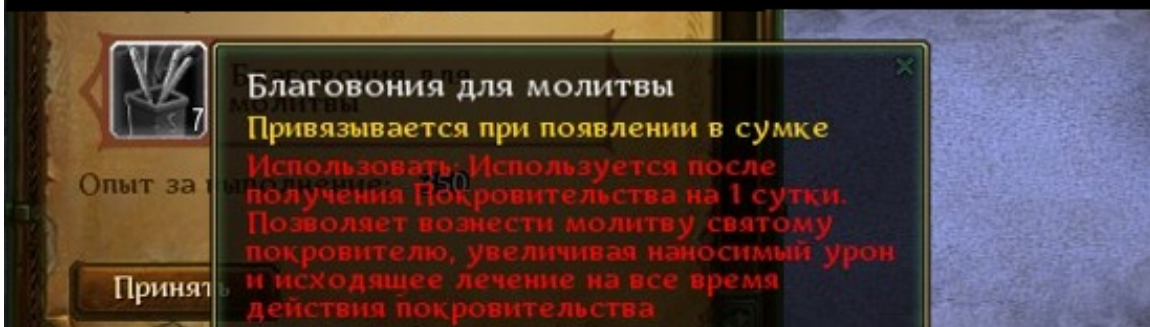


В настоящее время большая часть классов безвозвратно изувечена, поэтому совершенно неважно, кем вы станете играть. Болванки, лишённые характерных черт, с каждым патчем обтесываются все круглее, постепенно приближаясь к модели идеального типа — передвижному стенду для рун.

Выбрав класс, вы оказываетесь в стартовом приключении, после прохождения которого попадаете на Таинственный остров.



Стартовая локация служит подобием стартовых локаций, придуманных Blizzard для WoW. Только в Аллодах этих локаций всего две, одна для Лиги и одна для Империи, и предназначены они не для ознакомления игрока с механикой игры, а вот для этого:



Это один из двух случаев в игре, когда предмет из Лавки Редкостей безвозмездно достаётся игроку.

Выдав первую бесплатную дозу, игрока оставляют наедине с несколькими кнопками атакующих умений, испуганно спамя которые он так добирается до Новогграда.

## 2. Новоград.

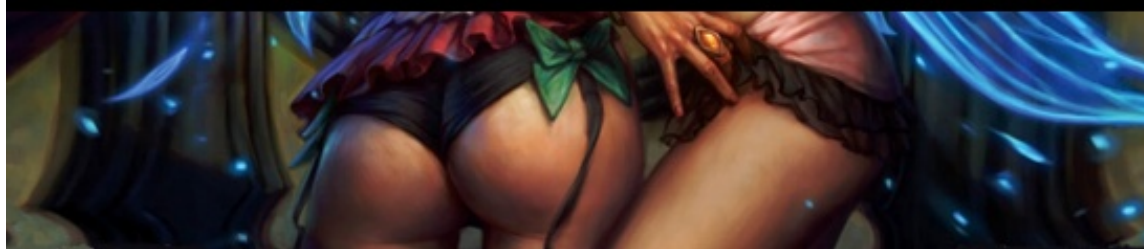
Первое, о чем вы можете пожалеть — о выбранной стороне.



Убить этого моба можно только играя за Империю. За Лигу — увы.

Побежав немножко по городу и полюбовавшись на старичков, увешанных десятými рунами, начинаем играть.

Несмотря на обилие рекламных картинок самой разной степени привлекательности, «эпические битвы на земле и в астрале» вам не светят. Полет с Таинственного острова в порт Новограда — ваше первое и на очень долгое время последнее астральное приключение. До тридцать восьмого уровня (кап — 42) завести собственный корабль не получится.

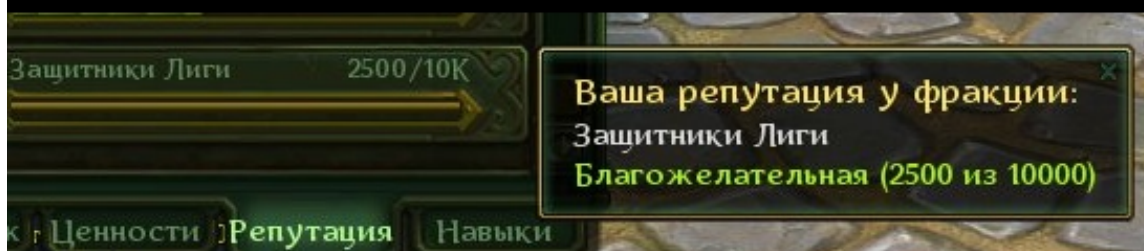


Что до эпических битв на земле, здесь к вашим услугам самый богатый выбор мобов всех мастей, от эпических клещей до эпичнейших грибов.

Определившись с выбором профессии, покидаем городские стены и оказываемся в поле.



1. А как оно в Аллодах вообще?



Репутация — основа пве. С самого начала игры и до самой последней локации, игроку предстоит расти в глазах местного населения.

Повышается репутация путем выполнения однообразных заданий, суть которых заключается или в гринде мобов, или в гринде мобов с последующим сбором ушей, хвостов, духов, эссенций этих самых мобов, или же покупке/производству различных снадобий, щитов, поиску трав и т.д.

Задания на новой локации как правило начинаются с квестов для повышения репутации. Пройденной локация оказывается к моменту прокачки репутации или задолго до этого.

Прилетев на новый аллод, игрок обнаруживает, что его вещи уже не представляют какой-либо ценности и все начинается сначала.

Каждое задание выполняется от нескольких минут (на самой первой локации), до получаса и дольше. Требуемое значение репутации — 25 000. По мере повышения уровня персонажа, награда за выполнение заданий снижается от тысячи единиц до ста.

Репутация — единственная бесплатная возможность одеть игрока. Дропа с мобов практически нет (хорошего дропа нет вообще), награда за квесты отстает от персонажа на два-три уровня.

Прокачав репутацию, игрок не только чувствует вкус победы, но также получает возможность одеться в замечательные (синие) вещи, которые при его смерти могут быть прокляты, в связи с чем придется покупать либо обереги, либо свитки, снимающие проклятье с амуниции.





Есть возможность избежать прокачивания репутации. Для этого надо заплатить рублей триста-четыреста, купить кристаллов, обменять их на золото и одеться в фиолетовые, сделанные на заказ вещи. Почувствовав, что вещи не соответствуют вашему уровню и вы их переросли, операцию следует повторить.

2. Героические приключения — они же героики, инсты, инстансы, данжы и подземелья.

Героическими приключениями в Аллодах называют небольшие мини-локации, представляющие собой кальку с приключений, доступных игрокам на младших уровнях.



Основным отличием героических приключений от приключений начального уровня является урон, наносимый мобами.

Какой-либо тактики, хитрости, поиска стратегии для прохождения в них нет. Сам по себе героик это коридор, с расставленными вдоль стен мобами и боссами.

Чтобы убить босса, его нужно долго стучать по голове заруненой палкой. Все.

...

Хотя нет, не все. Кое-что в героиках меняется — требования к игроку.

Изначально декларировалось следующее: героики — для людей под благом. Но внезапно начались трудности:  
(ответы администрации)

- Почему мы на капе не можем пройти героики, ведь они заявлены для игроков 38-го уровня?

- Ну так вы под накуркой?

- Почему мы обкуренные не можем пройти героик?

- Ну так вы обкрафченные?

- Почему мы обкрафченные, обкуренные не можем пройти героик?

- Ну так вы банок купили?

- Почему мы обкрафченные, обкуренные, банок обпившиеся не можем пройти героик?

- Ну так у вас руны хотя бы третьего уровня есть?

- Почему мы обкрафченные, обкуренные, банок обпившиеся, порезанные и заруненные не можем пройти героик?
- У вас руны пятого уровня? А хотя бы пара турелей есть?



Если цель слишком далеко — не отчаивайтесь. На самом деле героики не нужны. Заплатив несколько тысяч рублей вы можете выиграть нужные вещи в одной из регулярных лотерей.

**Раритетные ботфорты Мощи**  
Привязывается при появлении в сумке  
Ботинки 7 Латы  
Броня: 246  
★ +35 Сила  
+33 Выносливость  
+22 Ярость  
20 17 96  
Требуется уровень: 39

**Раритетный пояс Успеха**  
Привязывается при появлении в сумке  
Пояс 7 Кожа  
Броня: 105  
+33 Выносливость  
★ +35 Удача  
+22 Воля

**Раритетная корона Мощи**  
Привязывается при появлении в сумке  
Можно сделать гнездо для руны  
Шлем 7 Латы  
Броня: 418  
★ +79 Сила  
+74 Выносливость  
+99 Упорство  
+45 Сопротивляемость стихиям  
Требуется уровень: 40

...



/ Знакомство с ПВЕ — продолжение/

### 3. Город демонов.

Город демонов задумывался как рейдовое инстант-приключение, состоящее из двух квестовых цепочек и серии рейд-боссов, роняющих лучшую игровую экипировку.



Предполагалось, что благодаря взаимодействию большого числа игроков, ГД будет интересен своими тактическими боями и уникальной методикой убийства каждого босса. Но на практике, после нескольких патчей и последовательной порезки классов, тактика прохождения игрового ГД свелась к посещению вполне реального платежного терминала, покупке кристаллов на три-четыре тысячи рублей и превращению недееспособного персонажа в персонажа дееспособного.

Методика убийства боссов также свелась к уже знакомому застуктванию заруненой палкой.



В связи с тем, что разработчики Аллодов на момент передачи игры mail.ru не успели отладить баланс мобов и протестировать ГД на предмет ошибок/эксплоитов, основная функция данного рейдового приключения — находиться в разработке и называться «новым контентом».

Как только игроки начинают жаловаться на скуку в игре, Город демонов закрывают, через две-три недели обещают контент-патч, затем объявляют о начале акции по продаже сундуков, а дополнением оказывается заново открытый ГД.

Также меняется входной ценз для игроков. Первая версия ГД успешно фармилась рейдом с рунами первого уровня, сегодняшний Город демонов требует рун пятого-седьмого уровня, зелий из Лавки редкостей и (даже не обсуждается) обязательной накурки.

#### 4. Астрал

Долгое время (до того момента, как его увидели) Астрал считался главным козырем Аллодов.

Помимо месяца ожиданий, уходящего на постройку астрального корыта, астрал интригует следующим: астральное пвп (!), битвы против астральных демонов (!), исследование астральных архипелагов (!), новые локации (!), новые монстры (!), новые приключения (!), новое оружие (!) ...



В действительности, полет в астрал — это пяти-шести часовое бдение перед монитором, во время которого первая половина команды слушает как вторая половина команды (штурман, навигатор и рулевой) сонно переругивается, стараясь найти астральный остров.

Пяти-шести часовому бдению, как правило, предшествует стояние в астрале, необходимое для фарма так называемых эманаций, без которых прилететь на остров и вернуться домой практически невозможно.

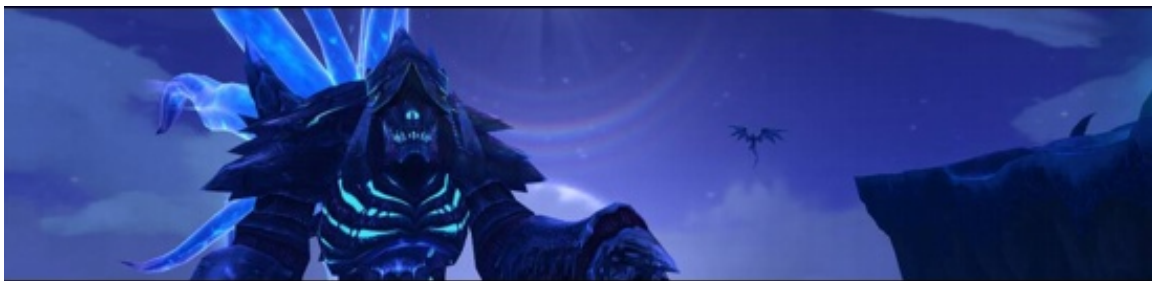
Астральный остров — маленькая площадочка с секундомером. Площадочка собрана из типовых элементов игрового ландшафта и существует всего в нескольких вариантах. Бегая по площадочке, астральный экипаж должен успеть найти всех незабагованных астральных боссов и забить их той самой заруненой палкой. Все.

Следует добавить, что и с эманациями шансы на успешный рейс стремятся к нулю. Даже если трюм астральной шаланды набит сокровищами, а все демоны расстреляны еще на подлете к борту корабля, ваш любимый «Петр Великий» может преспокойно взорваться во время захода в порт, от прыжка из одного сектора в другой, подлетая к острову, улетаая от острова, да и просто так.

...

И естественно, Лавка редкостей поможет всем нуждающимся. Сократит время постройки корабля (!), продаст вам эманаций (!), поскорее найдет остров (!), продлит время пребывания на нем (!), доберет экипаж (!), заменит провалившегося сквозь текстуры игрока (!), усилит зельями (!), поможет с рунами (!), разгрузит переполненный инвентарь (!), починит разбившийся корабельный корпус (!) ...





Постигая прелести пве, игрок очень скоро замечает, что с каждой новой локацией мобы становятся агрессивнее. Выигранный бой против трех одноуровневых мобов на стартовой локации уже на пятнадцатом уровне для большинства классов становится верной смертью.

Уровню к двадцатому пве превращается в противостояние здравому смыслу. Игрок понимает, что игра не должна походить на тяжелый, изнуряющий труд, но вместо того, чтобы удалить клиент, он вспоминает недавние выигранные сражения и мучается вопросом — что происходит? Неверный билд? Плохой пинг? Незнание класса?

Все просто. Мобы и персонажи в Аллодах развиваются разными темпами. С каждым новым уровнем игроки по чуть-чуть отстают от мобов. Разница в развитии становится очевидной примерно на середине прокачки, уровне 20-22-м, когда, по мнению монетезаторов, человеку удалить персонажа становится сложнее, чем отправиться в Лавку редкостей и там купить ему костыли.

Как же так, удивляется игрок, получается, моего любимого хХхУБИЙЦуЦеЛоЧеКхХх порезали специально, чтобы я больше платил?



## 1. Сергей Орловский.



Сергей Орловский

Отправлено 15.03.2010 в 19:34

Отвечает на сообщение 339173



Проблема в общем более широкая, и как обычно бывает, есть два решения, которые зависят от срока окупаемости.

1. Максимальное ускорение окупаемости. Бесплатники не критичны и ими можно пренебречь.

2. Долгосрочное развитие бренда. Важны все пользователи, вне зависимости, платящие или нет.

С точки зрения ROI оба подхода плюс-минус близки, хотя просчитать второй гораздо сложнее. Проблема в другом, у нас в стране практически нет дешевых длинных денег, поэтому реализовывать вторую стратегию, при наличии большого количества успешных проектов по первой, желающих крайне мало. Проекты по второй схеме могут финансироваться только профессиональными участниками рынка, а не инвесторами, а людей с подобными возможностями на рынке практически нет.

Я со своей стороны всегда был сторонником второго подхода, и так надеюсь реализовать его на практике, чтобы доказать его привлекательность. Хотя, очевидно, крайности вредны и нужен определенный баланс.

После того, как Сергей Орловский потерял контроль над Аллодами Онлайн, про долгосрочное развитие бренда все забыли. Цель Орловского, создать народную мморгпг, сменилась целью Девишева — заработать \$10 млн :)

Лавку редкостей проинспектировали, признали нерентабельной и подвергли строгой критике.

Несмотря на то, что Аллоды проходили (и проходят до сих пор) стадию бета-тестирования и содержали (и все еще содержат) массу ошибок и недоделок, было принято решение о начале монетизации.



## 2. Монетизация

На первом этапе (декабрь-январь) монетизация проходила сравнительно мягко. mail.ru разбиралась в новой, незнакомой им игре, прикидывала механизм извлечения прибыли и оценивала потенциал конвертации игровых человекочасов в живые деньги. К цели делались самые первые шаги.



Страх смерти. Страх смерти — дебафф, длившийся на сороковом уровне сто пять минут (впоследствии 150 минут) и падавший на игрока после его смерти.

Дебафф снижал на 1/4 основные характеристики персонажа, мог накапливаться и снимался благовониями или миррой, покупаемой за игровую валюту.

Если персонаж умирал, находясь под действием благовоний, Страх смерти не накладывался.

Согласно сюжету, каждый умерший персонаж воскрешается силой верховного божества игры. Однако игроков возмутило не столько противоречие истории мира, сколько слишком уж явная жажда денег. Пачка из двадцати благовоний стоила 80 рублей, одно благо действовало полчаса. Платить четыре рубля за каждые полчаса тестирования игры? Многие подумали — и отказались.



Помимо многих вещей, которые не должны были появиться в Лавке редкостей, администрация особенно подчеркивала отказ от предметов, необратимо влияющих на силу персонажа и дающих явное преимущество платежеспособным игрокам против бесплатников.

Но администрация сменилась, Лавка редкостей простаивала зря, игроки не хотели отдавать деньги и нагло простаивали в респ-зонах, ожидая, пока с них спадет СС.

Было принято решение — продаем вехи.

Начиная с десятого уровня, персонаж получает по одной вехе развития за каждый набранный уровень. Тратятся вехи на изучение пассивных и активных навыков в специальной сетке талантов.

У большинства классов эта сетка устроена таким образом, что собрать универсальный билд и изучить все навыки просто невозможно, вех не хватит. Построить билд, работающий и в пве, и в пвп, можно только долгим путем экспериментов.



Но распродажа вех легко разрешила вопросы билдостроения. Сотни бетатестеров платили тысячи рублей, скупая тридцатирублевые сундуки и надеясь, что вот в этом-то ящичке наконец окажется одна из пяти дополнительных вех.

Правда, находились игроки, которые утверждали, что построение верного билда невозможно без понимания слабых и сильных сторон своего класса, а такое понимание не выиграешь в лотерее. Но они, конечно же, ничего не смыслили в монетезации. Понимание класса оказалось ненужным для тех, кто мог просто взять и купить себе несколько дополнительных вех.

#### Патч 1.0.0.7

После семерки стало очевидно, что относится к Аллодам как к игре с Лавкой редкостей — вредное заблуждение. Игрой является сама Лавка редкостей, а Аллоды служат лишь ее дополнением.

В 1.0.0.7 персонажей аккуратно вскрыли, вырезали часть органов и разложили органы по полочкам в Лавке редкостей. Мана-классы разучились восстанавливать ману, баферы лишились своих бафов, контролеры остались без контроля, дамагеры оказались без дамага.

Разумеется, ничего этого не пропало, просто изменилось название и местоположение. Были бафы — стали банки, была мана — стала молитва, был дамаг — стало благо, был контроль — стал мазл тов.



Половина классов просто перестала быть собой, вторая половина потеряла большую часть полезных навыков. Причем тот факт, что несуществующие классы тестировались около года, с момента ЗБТ, и баланс игры был ориентирован на них, никого не смутил.

Хряпая сочными рублями, по лужайкам резво забегали астральные скакуны, на офсайте потянулись объявления о грядущих акциях, вслед за патчем последовала новая лотерея — теперь продавались очки характеристик. Монетезация продолжалась.





### 3. Fooled 2 pay.

За первые два месяца ОБТ число серверов АО выросло с одного до семи, загрузка серверов стабильно держалась на уровне 90%. От начала монетизации и перехода игры под управление mail.ru, за восемь месяцев бета-тестирования не было открыто ни одного нового сервера, посещаемость шардов упала втрое, посещаемость оффорума с 70 000 человек в октябре упала до 11 000 человек в июле.

#### Статистика "Аллоды Онлайн"

Тем: 10,519 Сообщений: 812,380 Пользователи: 447,028 Активные участники: 11,874  
Приветствуем нового пользователя, [Rimafedobot](#)

ем недели, обсуждаемых в блогосфере

ели

бсуждаемых тем прошедшей недели

гайдов!

ларец Археолога" [1 июля]



После патча 1.0.0.7 игроки покидали Аллоды гильдиями. ЖЖ сиял заголовками «mail.ru считает тебя своей шлюхой», игрожур и блогосфера слились в вакхическом экстазе глумливого ликования, наблюдая за наивными людьми, которых среди белого дня доили как коров, пока они пугливо жалась на оффоруме и пытались выяснить, какой же именно баг исправляет новая акция по продаже ларцов.

Наконец, 17 марта, в «Навигаторе игрового мира» появилась статья, в которой главный редактор журнала Игорь Бойко прямым и ясным слогом написал следующее:

*— Проекту настал конец, пройдена точка невозвращения, когда события могут развиваться быстро ли, медленно ли, но только по одному хорошо всем нам известному сценарию.  
"Аллоды" (так их теперь называют игроки) сгубила простая человеческая жадность.*

Концепцию монетизации требовалось пересмотреть. Но сперва следовало остановить исход игроков.

#### 4. За удовольствие надо платить.

Борьба за игроков развернулась сразу в трех направлениях. Во-первых, АО начали сравнивать с марками автомобилей.

Для придания сырой и недотестированной игре ореола элитарности, на оффоруме распространялась мантра «за удовольствие надо платить».

Игру на полном серьезе сравнивали с бентли, мерседесами, порше и феррари. Несчастные горемыки, привыкшие к автомобилям попроще, признавались никчемным компостом и посылались на дно ада.



Избранное общество тонко улыбалось, тетешкалось, и платило по две, три, четыре, пять, шесть, семь и т.д. тысяч рублей, в полной мере наслаждаясь примитивными героиками, багованным ГД, неработающим астралом, убитым пвп, годовальными багами, полумертвым пингом и регулярными вылетами в никуда.

Изредка на форуме появлялись горячие головы, задающие крайне странные вопросы: зачем умения персонажей сделали платными? почему вместо обещанного контента добавляют квесты на grind? почему техподдержка обрабатывает баг-рапорты по несколько месяцев? отчего этот бентли все больше походит на старую, расхлябанную, самодельную рикшу? Но элита молчала.

Остракизм.

Для самых маленьких, еще не знающих, как важно принадлежать к элите, mail.ru устроило особенный аттракцион.

Назывался он «Голосуй или проиграешь!» и выглядел вот так:





Каждый игрок мог выбрать понравившийся пункт, отдать за него свой голос, создать на форуме тему, описать в ней значимость выбранного пункта, изложить свои соображения об итогах голосования и вообще, всячески себя проявить.

Чтобы никто не смог упрекнуть mail.ru в фальсификации итогов голосования, администрация официального форума регулярно рассказывала об уже заготовленных трех вариантах глобальных контент-патчей, разработчики даже добавили в шапку офсайта специальный счетчик, намекавший на интерактивность всего действия.



Пока игроки наслаждались пьянящим чувством собственной значимости, mail.ru развивало план действий.

На протяжении всего срока голосования, на расслабившихся игроков лавиной посыпались распродажи, специальные акции и розыгрыши призов.

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Выиграйте сумку Покорителя астрала!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Купите сундук сокровищ и получите лицензию на постройку астрального корабля!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

!!!!Выиграйте астрального скакуна — уникальная возможность!!!!

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Благовония со скидкой!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Печати извлечения по сниженной цене!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

!!!!!!!Получите бонус при переводе денег через сервисы mail.ru!!!!!!!

!!!!!!!Не упустите шанс найти загадочные артефакты джунов!!!!!!!

Ошалелые игроки по инерции продолжали рассуждать об отмене СС, усиленных друида и дешевых благовониях, и с каждой акцией покупали то десяток-другой сундуков, то переводили деньги через сервисы mail.ru, то гонялись за загадочными артефактами джунов...

Голосование тем временем закончилось и настало время выхода нового контент-патча.



## 5. Контент-патч.

После выхода патча события понеслись стремительным аллюром.



Во-первых, оказалось, что за полтора месяца голосования ни одна из трех полосок голосования не сдвинулась и на пиксель, это была простая картинка.

Во-вторых, несмотря на то, что большинство игроков выбрали снижение стоимости благовоний (согласно альтернативным голосованиям проведенным на форумах гильдий и в отдельных, удаленных модераторами темах оффорума), победил отказ от СС.

В-третьих, отказ от СС произошел в крайне своеобразной форме. Его сделали постоянным, понизив урон атакующих умений всех классов в несколько раз.

В-четвертых, на расходниках из Лавки редкостей появился срок годности. Все те люди, что во время специальных акций тоннами скупали печати извлечения, наконец-то почувствовали себя настоящей элитой.

В-пятых, из игры убрали все квесты, наградой за которые были предметы из ЛР.

В-шестых, в игру добавили новые благовония, увеличивающие урон персонажей от 50% до 250%, в зависимости от степени покровительства.

В-седьмых, изменился механизм применения рун. Эффективность рун повысилась в десять раз, но чтобы ими воспользоваться, требовалось покупать специальные наборы для гравировки.

В-восьмых, зелья из лавки редкостей не только усилились, но также получили в два раза более продолжительный срок действия.



В-девятых, в пару к перманентному Страху смерти добавили проклятые предметы. Проклятым мог стать любой предмет старше зеленого. После проклятья часть положительных характеристик предмета менялась на отрицательные.

В-десятых, появились обереги, защищавшие от проклятья. В отличие от всех остальных вещей, складывавшихся в инвентаре стопками не более двадцати на одну ячейку, обереги умели складываться пачками по 999 в каждой и хранились сразу в окне персонажа.

...



Эффект от патча превзошел все ожидания. Люди снова увидели, как прекрасен мир вокруг них. Люди поняли, что играть в мморпг — занятие бессмысленное и пустое. Сотни людей вернулись в реал, тысячи игроков свободно вдохнули и выбрали в папке Аллодов `uninstall`.

Авгиевы конюшни были отчищены от Гераклов.

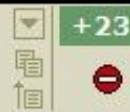
## 6. Сергей Орловский

Что изменилось, после перехода игры в собственность mail.ru? Игра по-прежнему находилась на стадии открытого бета-теста. Игра по-прежнему рекламировалась как первая российская бесплатная мморпг мирового уровня. Игра по-прежнему носила приставку f2p. Это был игра с тем же названием, тем же миром, той же историей. Просто другие люди начали перекраивать ее на свой лад и играть в нее стало очень скучно, противно и дорого.



Сергей Орловский

Отправлено 16.03.2010 в 00:25  
Отвечает на сообщении 339326



- > Возьму на себя смелость публично задать личные вопросы:
- > Ассоциируете ли вы себя с брендом Аллодов? Что сейчас
- > ощущаете в связи с происходящим?

Да, но чем дальше, тем сложнее. Грустно и немного больно, но я не склонен заикливаться на прошлом, а все выводы из происходящего я давно сделал. Будут еще проекты и покруче :)

/ Деньги против деньги /

## 1. Святая земля

На двадцать третьем уровне квесты на начальных локациях заканчиваются, игрок отправляется в порт, запрыгивает на борт астрального корабля и совершает путешествие в особую локацию, Святую землю.

Особенность Святой земли заключается в том, что здесь впервые встречаются игроки противоборствующих фракций. Начинается ПВП.



Каких-либо ограничения или условностей в пвп Аллодов нет. Здесь старшие игроки убивают младших, баланс у классов отсутствует, умения персонажей работают кое-как, синхронизация клиента отстает от сервера на несколько секунд, в самый разгар боя случаются вылеты на рабочий стол, игроки застревают в текстурах, проваливаются сквозь землю, выпадают в астрал, при массовом пвп (20+ игроков) начинаются чудовищные лаги.

Но все таки, в первые месяцы ОБТ, игра привлекла именно своим пвп — сумбурным, диким, массовым, повсеместным, динамичным, и интересным.

С началом монетизации в пвп начались перемены. С точки зрения ARPU, игровую механику следовало переделать, а классы начать собирать заново.

## 2. Основы ПВП. Флаги.

В игру ввели специальную опцию: флаг поднят/флаг спущен. Игроки с поднятыми флагами не могли атаковать игроков со спущенными флагами, если те не нападали на них первыми.

После нововведения большинство игроков сразу же спустило флаги и начало спокойно качать персонажей — платить за сырое пвп никто не хотел, бегать под страхом смерти тем более. Тогда изменили принцип действия хоругви.



Хоругвь — специальный предмет, который увеличивает урон от атак хорунжего, увеличивает очки славы за убийство противника и добавляет сообщение о победе игрока над противником в мир обеих фракций.



После введения флагов и изменения принципа действия хоругви, хорунжий смог атаковать любых игроков, не зависимо от состояния их флага.

Определенной группе игроков эта перемена пришлось по вкусу. Появилось особое развлечение — охота с хоругвью. Суть такова: игрок со спущенный флагом (и с хоругвью в рюкзаке) стоит возле рейд-босса и ждет, когда за рейд-боссом придут игроки из другой фракции.

Вот они приходят. Чтобы никто не помешал выполнить квест, флаги у всех спущены. Танк агрит, хил хилит, дд дамажат, все идет как обычно.

Внезапно из кустов появляются гости из другой фракции. Один из них открывает инвентарь, использует хоругвь и выбирает, кого из рейдящей пати атаковать.

В первую очередь, обычно, сносится хил. Пока наагранный танк умирает под ударами босса, разделяется весь саппорт, после смерти танка босс переключается на дд, а хорунжий с друзьями убегает, радуясь, что вместо выполненного квеста весь рейд получил билетики в чистилище.

Точно также поступали и с игроками-одиночками, выполняющими соло-квесты, гриндящими мобов, прокачивающими профессии или просто бегающими по удивительному миру Сарнаута.

Казалось бы, смысл флагов окончательно потерян. Защиты они не давали, а добровольного пвп стало гораздо меньше.

Но с выходом обновления все встало на свои места — смысл был. Ведь после смерти проклиналась экипировка игроков, приходилось или платить сотни рублей за свитки очищения, или покупать пачки оберегов, которые с каждой смертью сгорали.



## Основы ПВП. Благовония.

Оригинальные благовония действовали так: с каждой новой ступенью игрок получал 25% бонус к здоровью, энергоклассам добавлялось по пять очков энергии за ступень покровительства + сокращалось действие некоторых контролируемых заклинаний.

Для пвп и героических приключений благовония были крайне желательны, но не критичны, противник с активным покровителем и противник без накурки отличались главным образом своей толщиной.

Хотя оригинальные благовония и являлись существенным стимулом для перевода денег в игру, они не являлись необходимым условием для участия в пвп/пве, их можно было купить за игровую валюту, без них можно было играть.

Так как монетизация не предусматривала f2p-игры без обязательных систематических платежей, старые благовония очень скоро отменили и вместо них ввели новые.



### Новые благовония:

Каждая ступень благовония добавляет +50% урона. С каждой ступенью игрок получает несколько новых заклинаний (бывших классовых умений) — восстановление жизни, регенерация маны, + совершенно новые умения, например, мгновенный сброс эффектов контроля с персонажа.

При активном покровительстве игрок получает бонус к одной из основных характеристик, выбираемой по желанию. Бонус увеличивается по мере роста уровня покровительства, который поднимался благодаря использованию новых умений. Пользоваться умениями можно было только за мирру (стоимость мирры также повысилась — ровно в десять раз).

Введена высшая ступень покровительства, пятая, на получение которой требуется потратить от десяти тысяч рублей (в зависимости от везения в лотерее с сундуками).

Квест, за который в награду давали одно благовоние теперь изменен, получить благо игровым путем невозможно.



Фактически, за новые благовония приходится платить трижды. Первый раз — при покупке самих благовоний, второй раз — при покупке мирры, третий раз — во время использования специальных умений.

Без активного покровителя игрок превращался в мясо, дрожащее под постоянным страхом смерти, с порезанным уроном, без восстановления жизни, без регенерации маны, без бонуса к основной характеристике и уязвимое к любому контролю.

Но благовония не относятся к товарам элитной категории. Благовония — это база, без которой играть просто нельзя, это то, за что каждый игрок должен платить еще до начала пvp или пве.

К товарам элитной категории относятся руны.



/ Деньги против деньги — продолжение /

## Основы ПВП. Руны

Руны — специальные модификаторы, добавляемые в оружие и броню для увеличения урона и защиты персонажа.

Максимальное количество рун ограничено шестью предметами: посох/меч, арбалет/жезл, наплечники, броня, поножи и шлем.

Оригинальные руны имели ступени от первой до десятой и меняли показатели урона от +0.3% до +3% соответственно.

Вставив три руны на атаку игрок получал бонус +9% на весь исходящий урон, что было не так и плохо — например, воин, с помощью вех получал аналогичную прибавку к урону, +10%.

Оригинальные руны извлекались из любых предметов, доступных игроку, это мог быть дроп с мобов, магазинный товар, вещи с аукциона.

Для закрепления руны в предмете не требовалось ничего, кроме самой руны и предмета.



В ходе монетизации старые руны заменили на новые.

Новые руны имеют ступень от первой до тринадцатой и увеличивают показатель урона от 3% до 39% (не суммарно, три руны дают прибавку в 117%).

Новые руны достаются игроку только от торговца рунами. Чтобы вставить новую руну в предмет, сперва требуется купить в ЛР набор для гравировки и сделать в предмете гнездо для руны.

Также новые руны имеют одну особенность — время от времени они пропадают вместе с предметами. Технической поддержке эта особенность известна и если вы заплатили тысяч семь за горстку пикселей, которые внезапно пропали из инвентаря, готовьтесь получить такой ответ:

Добавлено: 14 Май 2010 03:59

Уважаемый пользователь!

К сожалению, восстановление утерянных внутриигровых предметов невозможно.

С наилучшими пожеланиями, Евгений,  
технический специалист поддержки разработчиков



Уважаемые игроки!

На вашу внутриигровую почту высланы письма с восстановленными предметами, которые были потеряны вследствие ошибки при экипировке персонажа.

Приносим извинения за доставленные неудобства.

Тема о возвращении предметов закрытая и если вы пожелаете выразить искреннюю благодарность или захотите узнать, на какой все-таки ящик высланы пропавшие вещи — вам это не удастся.

### 3. В поле не воин.

Как выглядит монетезированное пвп на практике?

Примерно так:

Покупка оранжевой/фиолетовой экипировки в одной из лотерей.

Покупка пятой ступени покровительства.

Плата за фарм героиков.

Плата за фарм Города демонов.

Плата за фарм астрала.

Покупка недостающих вещей на аукционе.

Покупка благовоний и рун.

Зарунивание и воскуривание.

Покупка зелий и банок.

Возлияние.

— Как же скучно, даже попевепешиться не с кем!

Так как баланс классов в игре разрушен и править его не собираются (по заявлению администрации оффорума, Аллоды — командная игра, баланс классов в ней не нужен), ждать интересных поединков *vis-a-vis* не придется.

Неинтересные поединки проходят по такой схеме:

+250% урона от пятой ступени покровительства, +117% урона от набора рун, +70 к характеристике от первой банки из ЛР, +70 к характеристике от второй банки из ЛР, + стандартная химия.

Обкуренный и заруненный персонаж в одиночку выдает дпс троих простых игроков. Соревнование между играющими в Аллодах происходит не во время боя, а гораздо раньше — возле платежного терминала. Там же определяется победитель, по номиналу внесенных банкнот.

Следует добавить, что принцип «он платит больше, но я играю лучше» в Аллодах не работает. В период октябрь—февраль классическая схема камень-ножницы-бумага соответствовала классовым типажам и у обеих фракций существовали классы и антиклассы друг друга.

Но порезка персонажей привела к тому, что тактическая составляющая пвп стремится к нулю, игрокам постепенно оставляют один урон и акселерацию в виде благовоний и рун.



#### 4. Мясо.

Так как сюжетной мотивации и практического смысла (кроме задания на звание судьи) в пвп Аллодов нет, скучающие игроки тешатся старинной забавой — мордобоем стенка на стенку.

Суть забавы классическая: возле места воскрешения одной фракции собираются представители другой фракции и убивают друг друга. В зависимости от уровня рун и количества зарушенных персонажей у каждой из сторон, куча мала дрейфует от респа к респу и обратно. Во время развлечения тратятся горы оберегов, благовоний и зелий из ЛР. Все.

Также в Аллодах процветает ганк. Прилетев на Святую землю на двадцать третьем уровне, приготовьтесь к встрече и с тридцать восьмыми, и с сороковыми, и с сорок вторыми уровнями. Какого-либо штрафа за убийство младших в АО нет, поэтому любимое развлечение элиты — ваншотить маленьких пиноккио и чувствовать собственную богоизбранность.

Кроме ганка также существует зерг — когда одиночек забивают толпой. Заранее потренируйтесь отбиваться от целой пати. На спущенный флаг всегда найдется хоругвь, так что покупайте побольше оберегов — свистопляска с ганком продолжится вплоть до последнего аллода, Гипата.

Кроме отсутствующей сюжетной мотивации и отсутствующего практического смысла, в пвп Аллодов нет системы достижений, нет специальных наград за звания, нет пвп-экипировки, нет пвп-локаций, нет единой для обеих фракций турнирной таблицы, естественно, нет и самих турниров.

Даже посмотреть, а каком месте находится ваш персонаж в общем рейтинге — не получится. Рейтинга тоже нет, ни общего, ни фракционного.

Впрочем, на офсайте нарисован рейтинг старших уровней, который не обновляется никогда.



Что же есть?



Есть две арены. Одна арена предназначена для тестирования билда, (каждый ребилд в Аллодах стоит триста рублей), вторая Арена предназначена для тестирования кошельков.

За победу на второй арене игроку выдается оранжевая кость.

Еще существует астральное пвп. Обычно о нем вспоминают в двух случаях. Первый — когда элита устает убивать малышню на СЗ, собирает флот и отправляется к порту противника, убивать малышню там. Второй — когда кто-то обнаруживает очередной баг, позволяющий безнаказанно топить пароходы врага.

Главным образом, астральное пвп существует с единственной целью — чтобы баги суши и баги астрала периодически встречались и удивляли игроков чем-нибудь новеньким.

Больше ничего у пвп Аллодов нет.

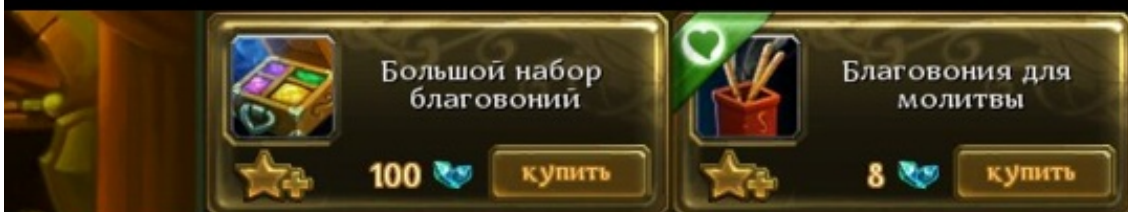
/ Сколько стоит бета-тест? /

Для создания атмосферы:

- слоган рекламной компании состоит из слов «первая российская бесплатная ммопрг мирового уровня»
- заменой абонплаты являются микроплатежи, это free-to-play
- игра находится в стадии ОБТ.
- за призывы не платит деньги до окончания ОБТ, на оффоруме Аллодов отправляют в бан.

### 1. За что платить?

Во-первых, за благовония. Если вы не желаете играть с заниженным уроном, без отхила, без маны, без специальных умений, без усиления одной из основных характеристик — придется платить по 100 рублей каждые три недели или восемь рублей ежедневно.



Если вы захотите поиграть против других игроков, к благовонию придется добавить пару пачек святых оберегов и, по выбору, зелья и свитки из лавки редкостей.

Еще, разумеется, придется покупать руны.



С рунами точную сумму назвать нельзя. Стоимость изготовления одной руны второго уровня — 25 рублей, комплект из шести рун тринадцатого уровня обойдется уже в миллион с небольшим. Когда именно остановиться — решать вам.

Также с повышением уровня рун увеличивается стоимость наборов для гравировки. Начиная с золотых рун, за каждое переодевание придется заплатить по шестьсот двенадцать рублей (шесть наборов гравировки + печати извлечения).



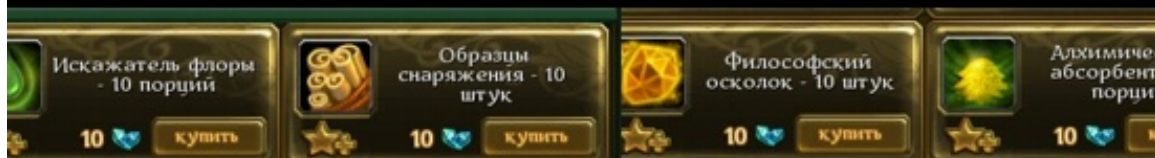


Если вы захотите изучить одну из профессий, заранее найдите напарника для обмена расходниками. Без помощи добывающих профессий прокачка производящих становится чрезвычайно затратным делом, которое не окупится до самого капа.

Впрочем, вторую профессию также можно купить. Даже третью.



В этом случае у вас появится возможность самостоятельно собирать компоненты и платить придется только за «докрутки» — специальные предметы, повышающие шанс успешного применения профессии.



Если вы захотите сходить в героики или слетать в астрал, помимо благовония, рун, зелий и оберегов, вам понадобится экипировка. Где ее взять?

На аукционе. Правда, стоимость предметов может вас удивить, но стоит обменять несколько сотен рублей на игровое золото, и экипировка стразу станет доступна.

4 н.		Куртка авторитетного авантюриста	39	430  81  63	490  0
59 н.		Дорогая куртка из лучшей вошеной кожи	40	340  4  37	390  0
0		Дорогая куртка из лучшей	39	320  12  42	370  0

Чтобы отправиться в астрал, вам потребуется корабль. Корабль строится так: сперва фармится полторы тысячи золотых монет, затем выполняются три квестовые цепочки, затем золото и лицензии, полученные за выполнение квестов, относятся в порт и начинается постройка корабля.

Далее у вас есть выбор.

- Три месяца ждать, пока построятся корабль.
- Сократить время постройки корабля, собирая Символы победы, которые падают исключительно в героиках.
- Купить корабль. Пара десятков печатей и он ваш.



После покупки корабля, вам откроется масса новых возможностей. Вы сможете покупать печати механика, временные искажатели, охлаждающие жидкости и баррели эманаций. Более того, за умеренную плату вы даже сможете менять имя своей астральной галеры. А если на одном из островов из босса выпадет сундук с проклятым оранжевым предметом, у вас появится повод заплатить за свиток очищения!



Во время путешествия ваш инвентарь, скорее всего, окажется забит и тогда вы сможете вызвать астрального коротышку, который отправит часть ваших предметов в банк.

\*\*\*

Помимо героиков, астрала, Города демонов и пвп, еще существуют опциональные расходы. Сундучки по тридцать рублей.

Несколько раз в месяц проводятся специальные акции. В акциях игрокам предлагают то мощную экипировку, то бонусы к характеристикам, то очки умений, то дополнительные вехи, то надбавку к платежам, то руну высокого уровня, то турельку, то пета, то сумку, то банк, то корабль, то еще что-нибудь.

Разумеется, участвовать в таких акциях не обязательно, но ведь если в них не участвовать, ваш взлелеянный персонаж окажется вторым сортом, диким аборигеном без экипировки, без очков умений, без бонусов к характеристикам, без дополнительных вех, без сумки, без турельки, без рун высокого уровня.

Чтобы не остаться за бортом игры, игроки произносят примерно такие фразы: «заплачу рублей сто, максимум, посмотрим, может повезет». Заканчиваются фразы вот этим:

Вот и я с вами. По турелям. Мой соклан вытащила таки 4 стволку (потрачено 300 сундуков): "турель крутая - во первых она стоит как танк - урон мобов по ней 130-230 всего, пак в орехе ее долго бил, она лупит по 15К в среднем (от 5к до 40к) - скорость по 1с - тоесть ДПС высокий - получается +50-80% увеличение ДПС на 5 минут!"

Кстати, после завешения акции с турелями, прочность и урон турелей уменьшили, а в ЛР был добавлен специальный предмет, без которого активировать турель стало невозможно.



## 2. Время — деньги.

Попробуем добыть хоть один предмет из ЛР игровым способом. Пускай это будет трехнедельное благовоние, основа игры.

Текущий курс золото/кристаллы равен семь к одному. Трехнедельное благо стоит 100 кристаллов или семьсот золотых монет.

Вопрос: сколько времени потребуется, чтобы нафармить семьсот золотых?

Ответ: на двадцать третьем уровне у персонажа накапливается максимум 60-65 золотых (если вы занимались профессией и активно торговали).

Развитие персонажа до двадцать третьего уровня занимает неделю каждодневной, пяти-шести часовой игры.

Предположив, что дроп мобов сравнялся со стоимостью квестовых наград — ведь эти 60-65 золотых складываются, главным образом, от продажи предметов, выданных за выполнение заданий, получим время равное десяти неделям пятичасового фарма.

За все это время вы не должны умирать, ведь тогда к стоимости благовония прибавится стоимость оберегов, не должны участвовать в пвп, ведь если убьют, к стоимости благовоний прибавится стоимость свитков очищения и, самое удивительное, вы должны уже находиться под благом, так как фармить мобов без блага невозможно.

В итоге, чтобы нафармить за десять недель 700 золотых на одно трехнедельное благовоние, вы должны трижды использовать такое же трехнедельное благовоние.

\*\*\*

Благовония — всего лишь неофициальная абонплата в f2p Аллодов Онлайн.

Прибыв на Святую землю, вы точно также не сможете нафармить на обереги, на зелья, на хороший крафт, на свитки очищения, на акции с сундучками, на руны.

Добравшись до капа, приготовьтесь платить по 10 рублей за каждые два часа героиков — там нужны зелья.

Ищите рейд в Город демонов? 30 рублей и объявление на доске.

Десять тысяч рублей за руны для пвп — чтобы проигрывать тем, кто заплатил одиннадцать.

С каждым астральным рейсом придется платить по 150 рублей за починку корпуса, по 50 рублей за охлаждение реактора, по 250 рублей за задержку на острове.

Выпал проклятый предмет? 80 рублей.

Переставить руны в новые вещи? 600 рублей.

Не любите гринд? 50 рублей за свиток опыта.  
Любите крафтить? От десяти докруток на предмет.  
Хотите переставить характеристики? 300 рублей.  
Хотите поменять билд? 300 рублей.  
Не хватает места для квестовых предметов? От 30 до 5000 рублей за сумку.  
Негде хранить вещи? От 20 до 950 рублей за хранилище.  
Пятое покровительство? От трех до пятнадцати тысяч рублей.

Добавьте к этому, что все квесты, в награду за которые давали предметы из Лавки редкостей, убраны.

\*\*\*

Приведенный выше список отнюдь не перечисляет все возможные затраты в игре. Это небольшой перечень затрат, необходимых для относительно комфортной игры.

Кроме необходимого, в Аллодах конечно же продаются и петы, и костюмчики, и фейерверки, и салюты, и мирчаты, и разная прочая дребедень.

И на фоне остальных цен, в полном соответствии с рекламой, эта дребедень даже может показаться бесплатной.





1. Считая с ЗБТ, Аллоды Онлайн тестируются уже более полутора лет.

За это время с игрой произошло масса интересных событий: Аллоды перешли в собственность mail.ru, проект покинул его создатель, Сергей Орловский, вслед за Орловским кто-куда разошлись разработчики оригинальных АО. Кто-то отправился делать Prime World, кто-то уехал в Америку и рисует там монстров для Близзard, кто-то фрилансит.

После статьи Игоря Бойко, игровая пресса не вспоминает об Аллодах Онлайн.

Сервера стоят пустые, на вопросы, отчего так происходит, mail.ru дает стереотипные ответы: «зима, школьники на каникулах, вот закончатся каникулы...», «весна, все сдают экзамены, вот сдадут экзамены...», «лето, все разъехались, вот как только приедут...».

Состав модераторов официального форума также менялся. Место профессиональных модераторов, знакомых игрокам не один год, заняли бесплатные волонтеры, отобранные по единственному принципу «лояльность mail.ru и общей политике монетизации».

☎ Сообщение от Eldarss ☎

*Командор.*

*Какая онлайн игра по твоему мнению ближайший конкурент аллодов?*

Мы вне конкуренции 😊 Я уже говорил, что так быстро не развивается ни одна игра, так что думаю я прав.

Что-же получается, неужели Дмитрий Девишев отказался от своей мечты о \$10 mln :)?

Конечно же нет. Просто всему свое время.

Аллоды — динамически развивающаяся игра, лидер рынка онлайн развлечений и флагман веселых ферм.

Игра живет, подтверждением этих слов служит обилие нового контента.



## 2. Новый контент.

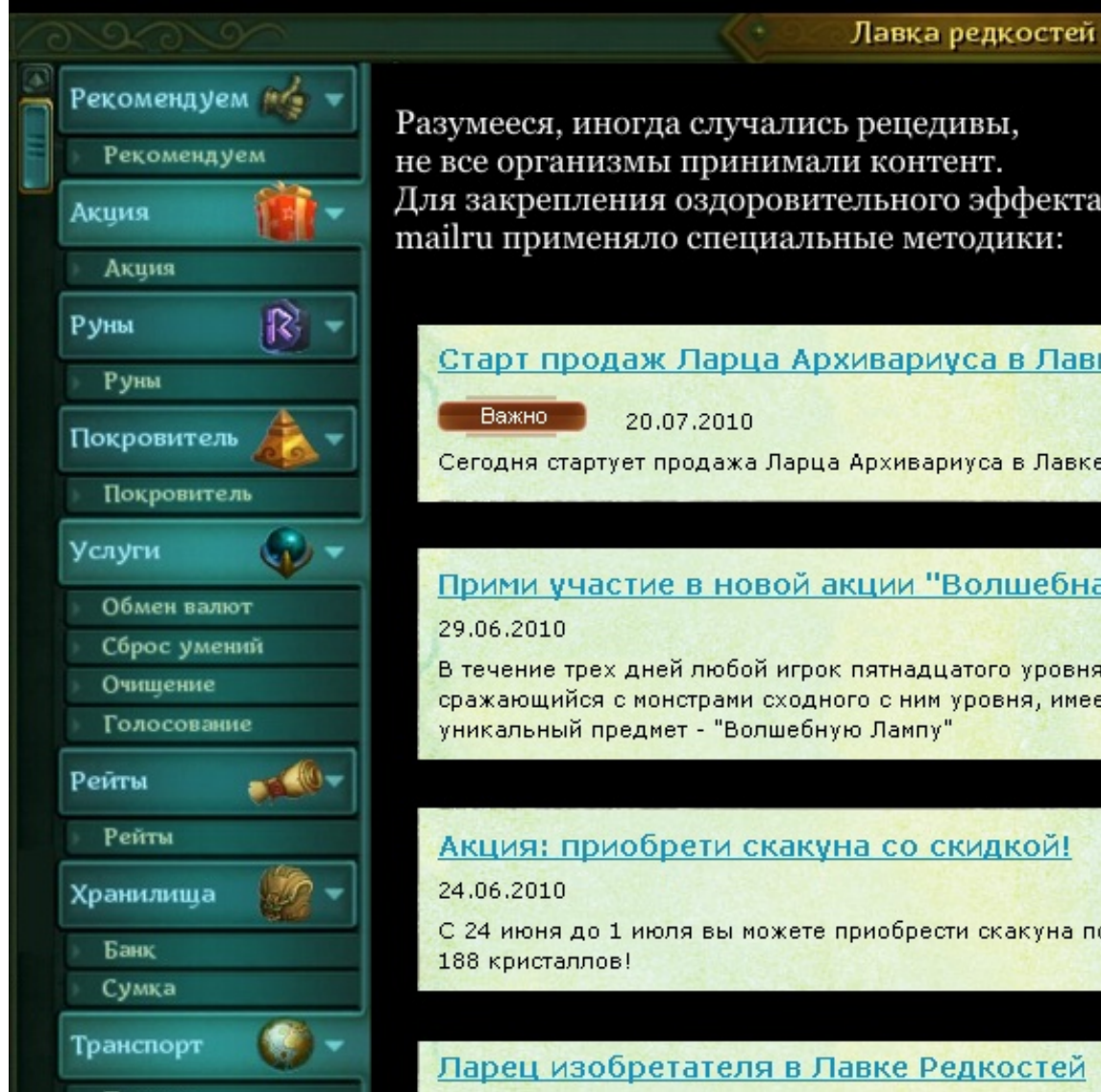
В первых патчах контент располагался вот так:



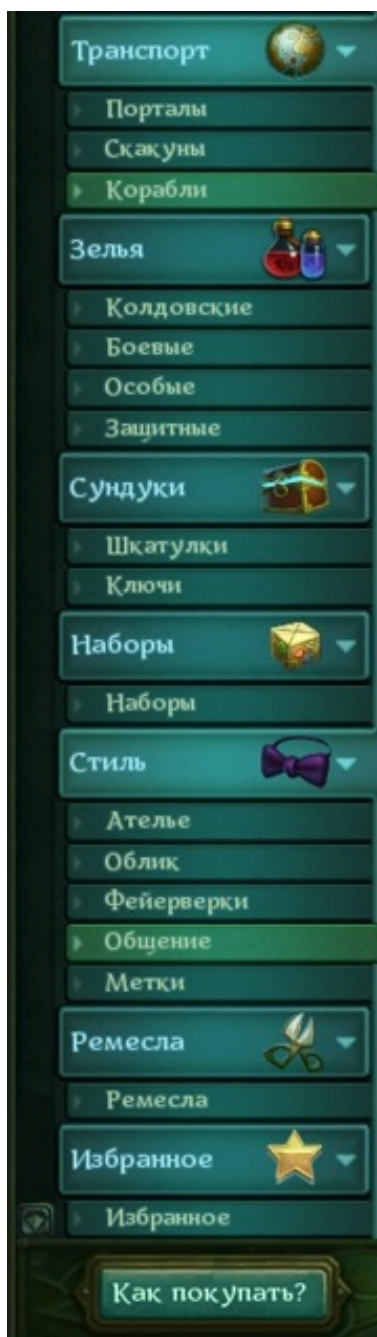
Как мы видим, контента действительно было немного, всего шесть закладок.

Из-за катастрофической нехватки контента игроки бездельничали, забивали сервера под завязку и фармили героики, летати в астрал, ходили в ГД, днями напролет бились в пвп. Игрокам требовалась срочная трудотерапия.

С начала монетезации вышло всего несколько патчей и контента стало так много, что он даже не помещался в монитор. По крайней мере, по горизонтали.







### [Ларец изобретателя в Лавке Редкостей](#)

25.05.2010

Найдите в ларце Многоствольную турель, Хранилище Редкостей, Сдвоенную турель, Модифицированную турель, Типовую турель, Турель полезности! Предложение ограничено! Спешите приобрести Ларец изобретателя!

### [Ларцы с сокровищами в Лавке Редкостей](#)

28.04.2010

Найдите в ларце Белого ездового Льва, Трактат о Совершенстве, Турель полезности! Предложение ограничено!

### [Акция: «Испытай новый свиток!»](#)

14.04.2010

В связи с изменениями в свойствах цена новых Свитков временно снижена!

### [Ларцы с сокровищами: снова в Лавке Редкостей](#)

30.03.2010

В Ларцах с сокровищами можно найти редкие и полезные предметы и снаряжение, старшие свитки знания и настольные карты, всевозможные зелья. Внимание! Предложение ограничено!

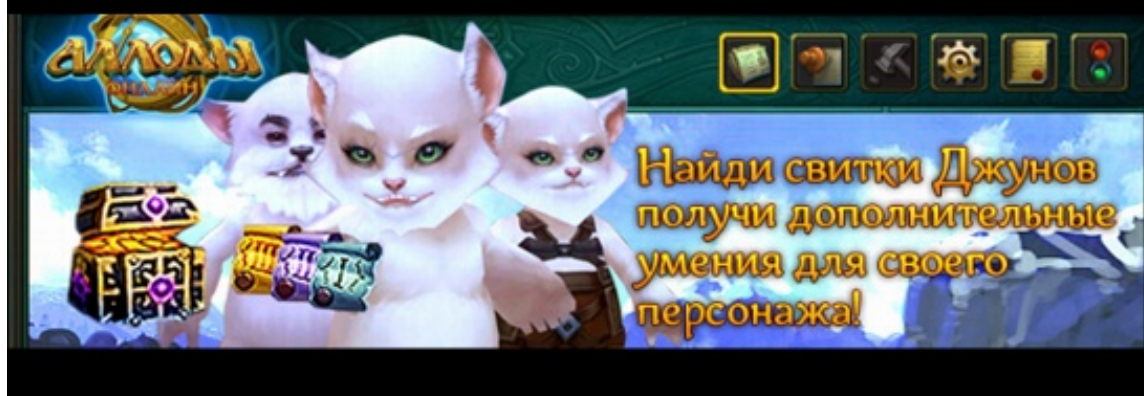
### [Акция! Снижение цены на Астральную печать извлечения!](#)

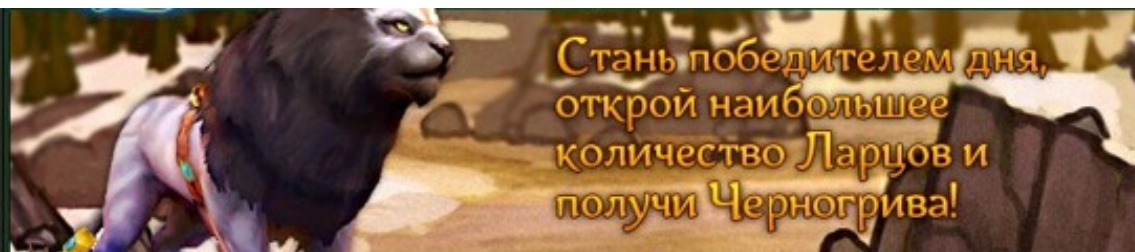
09.03.2010

Цена на Астральную печать извлечения временно снижена! Кристалла!

С 12:00 по московскому времени 18 июня по 12:00 22 июня каждый единый заказ принесет вам бонус в соответствии со следующими условиями:

- при пополнении счета на сумму от 300 до 999 кристаллов вы получаете бонус 10%;
- при пополнении счета на сумму от 1000 до 2999 кристаллов вы получаете бонус 30%;
- при пополнении счета на сумму от 3000 кристаллов и больше вы получаете бонус 50%.





и так дальше.

3. Помимо овертикаливания Лавки редкостей, mailgu осваивает труды прежних разработчиков и даже придумывает кое-что само:

Город демонов — Город демонов фармили еще в прошлом году, причем не только на Расколе и не только одной гильдией.

Гипат — исходники Гипата лежали в клиенте со времен ЗБТ. Окончание ОБТ и выход Гипата должны были совпасть по времени, на радость старым игрокам и для привлечения новых. К сожалению, этого не произошло. Разработчики игры ушли, mailgu пришло.

Кое-как доделав сырую локацию, Гипат выкинули в люди.

Арена. После усиления рун в Аллодах появился специальный элитный загон. Достигнув сорок второго уровня и воскурив благовония, вы сможете в него попасть.

Суть арены проста — по истечении некоторого времени владелец самых рунных рун получает оранжевый предмет. Все.

Гринд. Вместе с выходом нового контента играющих постиг сюрприз — количество опыта, необходимого для взятия уровня, увеличилось в десятки раз.

Естественно, писать новые квесты и придумывать интересные задания mailgu не стало. Зачем? Ведь в ЛР появились свитки опыта.

Тающий остров. Согласно сюжету, после долгих боев и тяжелых потерь, отважные хадаганцы и доблесные канийцы все-таки объединяются для поиска третьей стороны, разжигающей конфликт между фракциями и угрожающей существованию Лиги и Империи.

Но с открытием Тающего острова соблюдать нелепые сюжетные условности не придется.

На Тающем острове представители обеих фракций будут убивать не только врагов, но и бывших однополчан, друзей, соратников и товарищей. Разумеется, оранжевая подачка ждет всех желающих, а все желающие идут за рунами.

Наконец, двенадцать аллодов, особая гильдийская забава. Здесь все просто — зарунился и вперед, захватывать аллод.



Хотя фирменной фишкой Аллодов считался астрал, сейчас про него как-то забыли. Над астралом нужно работать, добавлять острова, убирать баги, разнообразить корабли, рисовать мобов, боссов, лут, балансировать классы и т.д. Все это очень долго и скучно.

Скучно, с точки зрения китайских потребителей, ведь после перехода Аллодов к mail.ru, первая мморпг мирового уровня и с таким русским колоритом оказалась ориентирована на восток. А на востоке не любят астрал, там любят осады.

- Не брать в пример World of Warcraft!
- Ориентация на Азию
- Только f2p модель
- Выбор жанра
- Анализ конкурентов
- Клонирование, «азиатский стандарт»



\*

\* — из выступления Дмитрия Девишева на КРИ 2010.

*Во время анонса двенадцати аллодов некоторые игроки спрашивали, зачем они нужны? Для кого они? Откуда на пустых серверах появятся по двенадцать гильдий?*

*Но после анонса аллодов произошло увеличение уровня рун, с десятого до тринадцатого, и все вопросы отпали.*

Также отпали все вопросы по поводу будущего Аллодов. На КРИ 2010 mail.ru объявило приоритеты собственной политики — клонирование китайского гринда, ориентация на Азию.

\*\*\*

Что еще относится к новому контенту?

Перерисованные иконки интерфейса — раз.

Добавление новых смайликов — два.

Систематические изменения классов — три (только не подумайте, что это ради платного ребилда).

... так, что-то было еще ...

Да! Теперь в порту каждой фракции есть mobs сорок второго уровня — четыре.

...

Все.

## / Целевая аудитория /

### 1. Недоросли

— Почему сервера пустые?

— Потому что каникулы, экзамены, каникулы, учеба, каникулы, лето, праздники, каникулы, сессия, каникулы, учеба, новый год, учеба, каникулы, снова каникулы.

Администрация оффорума любит убеждать игроков, что сервера пустеют не из-за оттока людей, а за непрекращающихся канукул, сессий и экзаменов.

Резонно предположить, что основной аудиторией игры являются учащиеся всех мастей — школьники, студенты, обитатели ПТУ и проч.

И снова. Вы упорно обходите молчанием пост про стремительно падающее количество хостов. За месяц ежедневное посещение игры уменьшилось на 10 тысяч человек. За два месяца еженедельное посещение игры упало на 220 тысяч человек. Жажда комментариев этого процесса игровой экономике, но и в статистике, поясните мне статистику преуспевающей игры.

Я уже говорил: сезон отпусков и каникул. Основная массовая аудитория - школьники на дачах и в лагерях.

### 2. Плебеи

На официальном сайте Аллодов Онлайн (allods.ru) сочетание слов «абсолютно бесплатно», «скачать бесплатно», «бесплатная мморпг», «совершенно бесплатно» употреблено четырнадцать раз.

При этом на официальном форуме Аллодов Онлайн тем игрокам, что отказываются платить за ОБТ, вместо почетного звания бета-тестера присваивают статус «нищевродов», «быдла», «мяса», «плебеев», «халявщиков» и т.п.

Добро пожаловать на сайт бесплатной онлайн-игры (MMORPG)  
«Аллоды Онлайн»!

### 3. Элита.

Многим игрокам Аллодов знаком такой вид досуга: проснуться, поплавать в бассейне, на стареньком роллс-ройсе поехать поиграть в гольф, выкурить сигару между лунками, подарить роллс-ройс кедди, на новеньком феррари промчаться по горному серпантину, заглянуть в клуб и выпить пару коктейлей, подарить феррари бармену, в бентли прокатиться по городу, приехать на аэродром, подарить бентли диспетчеру, на вертолете отправиться к яхте, ожидающей вас на рейде, открыть ноутбук, запустить Аллоды Онлайн, купить пару персонажей, потратить несколько миллионов на их зарунивание и одевание, подарить яхту, вертолет и ноутбук рыбаку, проплывающему мимо, вздохнуть и горестно произнести: «скучно жить на этом свете, господа!»



Знакомо? Должно быть знакомо, ведь вы — тоже целевая аудитория.



#### 4. Ролевики.

Для людей, придающих большое значение истории мира, для энтузиастов, что пишут фанфики и знают наизусть все до последней легенды о возникновении аллодов, для фанатов, что помнят имена Великих магов и заводят на форумах бесконечные темы о прокачке Иглеза и предательстве Рениесты, для всех тех, кто отыгрывает роль воина или волшебника и сидит перед монитором в наплечниках из фольги и картона, для этих ярких и неординарных личностей Аллоды предлагают десятилетнюю историю игровой серии, три одиночных игры и один фанатский аддон, мегабайты текста, десятки форумов, литры выплаканных слез и воспоминаний «как все начиналось». Словом — рай.

Который, к сожалению, на Аллоды Онлайн не распространяется.

После установки АО приготовьтесь к нецензурным никам игроков, к откровенной матерщине в чате, к истории мира, переписываемой на ходу, к квестам, изменяемым для текущих нужд монетезации и к постоянным сундучковым акциям, напоминающим о себе в любое время и на любой игровой локации.

Не нравится? Тем не менее, ролевики — целевая аудитория мморг.



## 5. Старички

Людам, разменявшим третий/четвертый/пятый десяток Аллоды Онлайн предлагают хамство модераторов, баны за официальном форуме за недовольство политикой монетизации или хамством модераторов, непрекращающиеся акции, регулярный агитпросвет а также тихий, уютный и бессловестный эскапизм.

Конечно, чтобы мир иллюзий не стал также суров, как и ад за окном, вам придется платить, ну а как по-другому?

Иначе вы перестанете называться целевой аудиторией и попадете в бараки к «нищевородам и быдлу».



## 6. Патриоты

Цитата с официального сайта АО:

*Ты не любишь флеш игры онлайн? Надоело тратить деньги на игры в интернете? Тогда новая ттогрд «Аллоды Онлайн» создана специально для тебя! Ты легко можешь скачать онлайн игру и погрузиться в увлекательный мир единственной ттогрд с уникальным российским колоритом.*

*Зачем играть в игры, чужие по духу, если здесь вас ждет русский колорит, ощутить который не дают другие online грг!*

*«Аллоды Онлайн» - пример первой российской онлайн игры мирового уровня. Другие многопользовательские онлайн игры не позволяют пользователю проникнуться атмосферой русских сказок. В мире нашей игры онлайн вы сможете почувствовать себя одним из персонажей, знакомых с детства историй.*

*Браузерные онлайн игры или флеш игры онлайн не передадут весь шарм русских сказок.*

*ттогрд «Аллоды Онлайн» создана российскими разработчиками специально для тебя. В ней есть то, чего не могут предложить другие игры онлайн. Фантастический мир русских сказок воплотился в грг «Аллоды Онлайн».*

В то же время, «клонирование, ориентация на Азию, азиатский стандарт».

Впрочем, известных патриотов это, естественно, не остановит.



## 7. Резюме

В итоге, портрет игрока из целевой аудитории Аллодов Онлайн выходит такой:

Школьник-не школьник-богач-не богач-ролевик-не ролевик-патриот-не патриот.

Иначе говоря, у целевой аудитории Аллодов Онлайн имеет место:

**Шизофрения** — психическое заболевание с длительным хроническим течением, приводящее к типичным изменениям личности (шизофреническому дефекту). Для этого заболевания характерна своеобразная дискордантность (расщепление, разобщенность) мышления, эмоций и других психических функций. Термин **шизофрения** дословно означает «расщепление души» («шизо» с греческого — расщепление, «френ» — душа, разум).

**Шизофренические изменения личности** выражаются в нарастающей замкнутости, отгороженности от окружающих, эмоциональном оскудении, снижении активности и целенаправленной деятельности, утрате единства психических процессов и своеобразных нарушениях мышления. Эти болезненные изменения психики называют еще дефицитарной или минус-симптоматикой, т.к. они составляют дефект личности больного. Развитие же такого личностного дефицита (дефекта) тесно связано с различными психическими расстройствами, не являющимися абсолютно специфичными для этой болезни, но отражающими ее клиническую картину.

\*\*\*

Данный материал предназначен для свободного копирования, тиражирования, передачи третьим лицам, публикации, распространения в сетях интранет и интернет, пересказа на словах и воспроизведения в любой доступной форме и на любых возможных носителях.

Издательство «Бозониада», все права беззащитны.