



**ARENA**  
Online  
**DRAGON AGE**



# ARENA Online



**Жанр:** фэнтези MMORPG

**Платформа:** PC on-line

**Распространение:** Free2Play

**Разработчик:** GDTeam

**Издатель в России:** GDTeam

**Издатель в Италии:** Kalicanthus Ent.

**Сайт:** [www.arena.ru](http://www.arena.ru)

**Минимальные требования:** RAM - 256Mb,  
Processor - Intel Pentium3 800MHz or AMD Athlon 800MHz,  
Video Card - 32Mb NVIDIA GeForce4 Ti, ATI Radeon 9200,  
Windows version - Windows 2000 (SP4) or Windows XP (SP2),  
Network Speed - 256Kbps,  
HDD 800Mb free space

**Рекомендуемые требования:** RAM - 1Gb,  
Processor - Intel Pentium4 3GHz or AMD Athlon64 3000+,  
Video Card - 256Mb NVIDIA GeForce 6600, ATI X800,  
Windows version - Windows 2000 (SP4) or Windows XP (SP2),  
Network Speed - 2048Kbps, DirectX9c,  
HDD 800Mb free space



# Эволюция проекта

12 июня 2004 г.

**Начало разработки фэнтезийной ММОРПГ ARENA Online.**

1 ноября 2004 г.

**Релиз проекта. На тот момент игра представляла собой браузерную MMORPG с возможностью запуска через 2D-клиент.**

3 февраля 2006 г.

**100 000 зарегистрированных пользователей.**

18 октября 2006 г.

**Полная переработка графики и запуск 3D-клиента.**

15 июля 2007 г.

**500 000 зарегистрированных пользователей.**

30 июля 2008 г.

**Запуск второго российского сервера.**

15 декабря 2008 г.

**Запуск локализованной версии ARENA Online в Италии.**

16 декабря 2008 г.

**Вышло дополнение ARENA Online: Dragon Age.**

19 марта 2009 г.

**1 000 000 зарегистрированных пользователей.**



# ARENA Online сегодня

- **Более миллиона зарегистрированных пользователей**
  - Игра официально издается в России и в Италии
  - В Арену играют люди со всего мира
- **Качественный сервис**
  - Многоуровневая поддержка пользователей
  - Интересные ивенты
  - Регулярное обновление игрового мира
- **Современная графика**
  - Стильное визуальное оформление
  - Поддержка Pixel Shader 2.0
  - Технология SpeedTree, обеспечивающая максимальную реалистичность деревьев
  - Отражения на поверхности воды
  - Эффекты тумана
  - Статические и динамические тени
  - Блики (specular)
  - Particle-эффекты
  - Все локации продублированы для безшейдерных видеокарт
- **Захватывающий геймплей**
  - Уникальная ролевая система
  - RvR между тремя расами
  - Развитая система крафта и торговли
  - Ежедневные ивенты – осады замков и «Царь Горы» (захват сундука)
  - Глобальные ивенты – «Защита Хранителей» и «Душелов»



# Мир Арены

Эта история начиналась много лет назад, во глубине веков, во тьме тысячелетий. Древние боги, управляющие нитями мироздания из своего великого Чертога, вдохнули жизнь в новую форму. Новорожденный мир засиял красками, наполнился солнечным светом, шепотом трав и голосами множества созданий. Но не было в том мире никого, кто мог бы оценить окружающую его красоту. И тогда, великий бог Разума предложил создать существ по образу и подобию своему, дать им волю, свободу выбора и право самим творить свою судьбу. Не всем богам пришла по душе эта идея, но трое великих поддержали затею. Великий Воден создал варваров - наделенных даром стать могучими воинами, что превыше всего чтит доблесть и честь. Мудрая Итера - эльфов, детей природы и гармонии, чей жизненный цикл был неподвластен времени. А Страж Порядка Маэ Мирддин подарил свое стремление познавать основы мироустройства и управлять ими - магам.

Так юные дети трех божеств обрели дом на окраине молодого мира. Меж собой боги-создатели условились никогда не спускаться к своим созданиям и никогда не учить их, но бог Разума нарушил слово. Рассчитывая использовать детей Предвечных в борьбе с другими богами за единовластие, он покинул Чертог и передал юным сердцам жаждущим знаний часть собственной силы. Обретенные знания помогали освоить новые территории и технологии. Приобретенное понимание личных стремлений позволило построить общество, в котором, объединив умения каждого, они могли бы жить и развиваться дальше. Так, магами, стремящимся к познанию таинств мироздания был создан Орден Разума - школа, в которой любой мог обучиться секретам стихийной магии. Племена варваров стремящиеся к познанию и покорению мира, были объединены рукой великого воителя Антора "Каменного Клыка" - так родилось Братство Крови. Эльфы же, больше всего ценящие покой и гармонию, жили небольшими общинами, названными доменами.

Шло время. Три стороны развития и три величественных союза, ведомые богом Разума становились все сильнее. Все глубже проникали они в тайны Изначального и, наконец, наступил момент, когда прочие боги узнали о том, что было нарушено слово. Гнев их был ужасен: уничтожить Древнего Бога - таким было их решение. Но когда Вестник Богов пришел за ним, ученики встали на защиту своего Учителя. Так началась война.

История почти не сохранила хроник тех битв. Говорят, вырвавшаяся из-под контроля сила перекроила мир навсегда. Говорят, в той войне маги обратились к запретным знаниям, создав печально известную Школу Хаоса. Говорят, Бог Разума, которого называли теперь не иначе как Раш Разрушитель, обезумел, создав сотни чудовищных тварей, что заполнили собой землю. Шли дни, шли месяцы, и в один момент война переместилась далеко за пределы мира материального - в "Мир Предвечных", оставив детей творцов на время одних.

Ученики поверженного бога оказались один на один с разрушенным, изменившимся домом, в котором надо было начинать строить жизнь заново. И долгие годы понадобились им для того, чтобы вернуть хотя бы относительный покой дней минувших - вернуть, чтобы однажды обвинить друг друга во всех случившихся бедах. Ни один из старейшин расы не хотел нести на себе ответственность за то, что, послушав Бога Разума, повел свой народ на войну. Но каждый желал обвинить другого. И быть может, мудрость и пережитое позволило бы договориться вновь, разделить бремя прошлого и вместе строить будущее, если бы война не заставила Бога Разума покинуть мир Предвечных. Уставшие от долгих сражений боги хотели уничтожить и созданный ими мир, но Воден, Маэ Мирддин и Итера вступились за своих созданий, решив дать им еще один шанс. И тогда боги явили свою волю...

В мир, был прислан вестник, провозгласивший принятое решение: "За преступления перед своими создателями будет прощена только та сторона, которая докажет свое превосходство в битве и одолеет других, во имя бога ее создавшего. И мир ваш, лишь Арена в наших глазах! Да будет так!"...



# Карта игры

## Территория ARENA online – это:

- ✓ Огромный игровой мир, разделенный на зоны влияния Сторон Конфликта;
- ✓ Локации для комфортного развития игроков всех уровней;
- ✓ Эффектные ландшафты, моделирующие различные климатические зоны.

## В игре есть 4 типа правил, налагаемых территорией, на которой находится игрок:

- ✓ Мирные территории, предназначенные для свободного общения между игроками;
- ✓ Боевые территории, где каждый может атаковать любого;
- ✓ Земли Сторон Конфликта, на которых представитель враждебной стороны может только отвечать на атаки, но не атаковать противника;
- ✓ Замковые зоны, изменяющие свои свойства в зависимости от происходящих в игре событий.





# Народы Арены

Три великих народа: Братство Крови, Доминион Леса и Орден Порядка – ведут между собой Великую Войну за милость богов, пожелавших уничтожить землю. Победители сохранит право на существование, сразится с богом-отступником и унаследуют Мир.



**Орден порядка -  
маги**



**Доминион Леса -  
эльфы**



**Братство Крови -  
варвары**

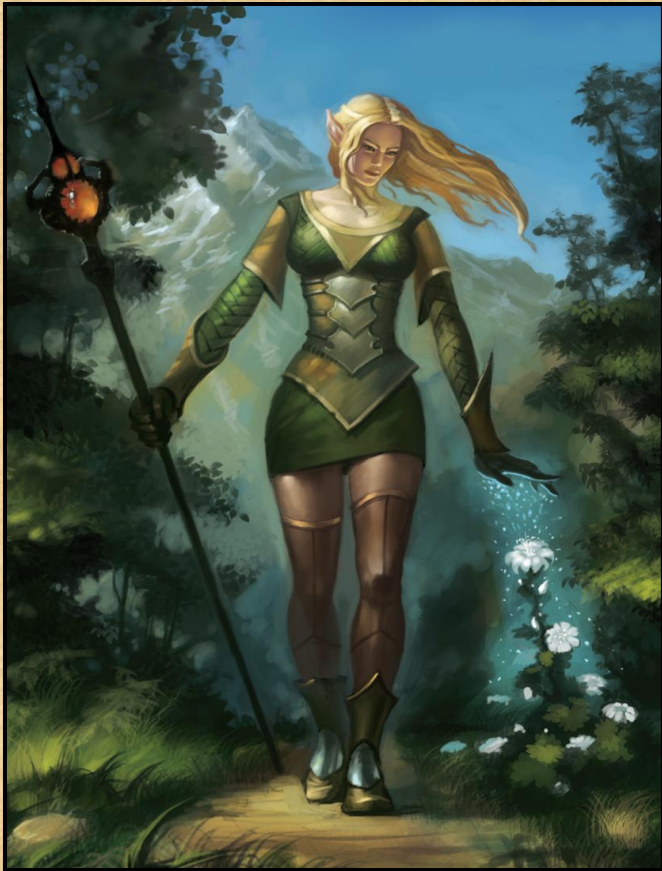
# Орден Порядка



# Братство Крови



# Доминион Леса





# Ролевая система

В игре используется система навыков «Башня», которая предоставляет широчайшие возможности для развития персонажей. Вариантов развития персонажа сотни.

- ✓ До базового уровня (5) можно развить все 19 навыков;
- ✓ До уровня любителя (10) можно развить 6 навыков;
- ✓ До уровня профессионала (15) можно развить 4 навыка;
- ✓ До уровня мастера (20) можно развить 2 навыка;
- ✓ Свыше 20 уровня можно развивать лишь 1 навык.





# Навыки и профессии

- 19 навыков: 6 боевых, 4 магических, 7 ремесленных и 2 торговых;
- Опыт в навыках приобретается в процессе их применения;
- В процессе развития основных навыков приобретаются дополнительные способности;
- Навыки и умения не зависят от выбора персонажа;
- Есть возможность сбрасывать выученные навыки и выбирать вместо них другие.

## Профессии по доминирующему навыку





# Ремесла и торговля

## Ремесла:

- ✓ 7 ремесленных профессий
- ✓ Три направления ремесла: добывающие, перерабатывающие и производящие профессии.
- ✓ Порядка 10 типов разнообразных ресурсов
- ✓ Возможность изготавливать почти любое оружие, одежду, а также эликсиры

## Торговля:

- ✓ Гарантированно безопасная торговля "из рук в руки" между игроками
- ✓ Уникальная торговая профессия: возможность получать скидки и выставлять наценки при торговле с NPC
- ✓ Возможность арендовать вендора: специального NPC Приказчика, осуществляющего торговые сделки за игрока, пока владелец находится оффлайн
- ✓ Совершение сделок через общедоступного NPC-брокера





# Ловцы Душ

Дополнение ARENA Online: Dragon Age ввел в игру войну между народами Арены. Сражения между персонажами, принадлежащими к разным народам, поощряются игровыми средствами.

Уничтожая противника, принадлежащего к враждебной стороне, не ниже 2 уровней (для 25-го уровня и ниже), но не чаще чем 1 раз в час, персонаж получает опыт и "душу" своего противника. В случае победы над персонажем 25-го уровня и выше "душа" достается победителю независимо от его уровня. За души игрок может приобрести уникальные ценные предметы у Хранителя своего народа.

В случае победы над персонажем более высокого уровня персонажу достается особый предмет - медаль. Если проигравший выше по уровню, чем победитель, то игроку достается больше медалей. Медали используются при создании специальных предметов брони.





## Группы

Игроки могут объединяться во временные группы с целью:

- ✓ ускорения развития (при сражениях в группе дается бонус к получаемому опыту),
- ✓ совместного прохождения квестов,
- ✓ сражений с боссовыми монстрами,
- ✓ проведения массовых PvP и осад.

В игре есть 3 варианта распределения лута: все лидеру, по очереди и случайным образом.

## Кланы

Кланы могут объединять неограниченное количество игроков и позволяют им носить отличительные признаки в виде гербов, званий и клановых предметов. Кланы могут участвовать в штурмах замков.

# Общение

## Чат

- ✓ Отдельная вкладка для общения на тему купли-продажи,
- ✓ Канал чата «Помощь», обеспечивающий непосредственный контакт между игроками и гейм-мастерами игры,
- ✓ Отдельные каналы для общения между членами группы и клана,
- ✓ Возможность приватного общения между игроками вне зависимости от расстояния.

## Списки

- ✓ Список друзей, позволяет определить, находится ли друг в режиме он-лайн и открыть с ним приватный канал общения,
- ✓ Список игнорируемых персонажей позволяет избежать неприятного общения.

## Почта

Уникальная внутриигровая почта позволяет игрокам пересылать друг другу предметы.



# Осады

Один из важнейших элементов игры – зрелищные осады, в ходе которых все пользователи могут проявить себя как командные игроки и как полководцы. Клан, захвативший или удержавший замок, получает вознаграждение: деньги и игровые предметы.

- ✓ Одновременно могут осаждаться 4 замка
- ✓ Осады проводятся ежедневно
- ✓ Участвовать в осаде может любой игрок





# Сражения

## PvP:

- ✓ Постоянный конфликт между тремя Народами поддерживает высокий уровень PvP;
- ✓ Максимальное количество игроков в группе зависит от достижений лидера на поприще PvP;
- ✓ Ежедневные сражения между кланами за контроль над замками.



## PvE:

- ✓ Огромное количество разнообразных монстров, от безобидных травоядных до боссовых монстров, победить которых способна только сплоченная группа высокоуровневых игроков;
- ✓ Монстры способны использовать все доступные игрокам умения, взаимодействовать друг с другом.





# Ивенты

**В ARENA Online регулярно проводятся разнообразные ивенты, которые не дают игрокам соскучиться.**



## Праздники

В ARENA Online ни один праздник не проходит обыденно. Возможность собирать и дарить цветы в День Всех Влюбленных, снег, выпавший к Рождеству, забавные сюрпризы к 1 апреля – игроки всегда могут весело отпраздновать торжественную дату вместе с друзьями в любимой игре.



## Будни

Игрокам есть чем разнообразить и серые будни: раз в 2 недели проводятся ивенты «Защита Хранителей» и «Душелов». Ежедневно проходят осады, а раз в 6 часов – ивент «Сундук». Турниры, лотереи, аукционы и конкурсы проводятся еженедельно.



## Благотворительные акции

ARENA Online ежегодно проводит благотворительные акции, в которых могут принять участие все игроки. В период акции в магазинах появляются особые предметы. Все деньги, вырученные от их продажи, в рублевом эквиваленте идут на помощь детским домам.



# Система оплаты

В игре нет абонентской платы, клиент ARENA Online распространяется бесплатно. Весь контент доступен игровыми способами, что повышает заинтересованность потенциальных пользователей и привлекает их в игру.

За реальные деньги пользователь может приобрести игровую валюту – Платиновые монеты. Платиновые монеты используются для покупки предметов в игровых магазинах.

Вложение реальных денег существенно ускоряет развитие персонажа и разнообразит игровой процесс.

Таким образом, игроки, не вкладывающие реальные деньги, и игроки, совершающие микротранзакции, находятся в равных условиях: определенного уровня развития можно достичь, вкладывая в игру либо деньги, либо время.





# Скриншоты



# Скриншоты

