

Посмотреть Aion 2.0 вживую нам не удалось - незнание корейского не позволяет, поэтому рассматривайте данную статью как превью - в дневники она попала только потому, что Assault on Balaurea (именно так называется обновление) дополнением формально не является, но значительно расширяет функционал и геймплей Aion. Осенью обновление обещают установить на европейские и американские серверы и, надеемся, на русские тоже. Но для начала немного истории.

ТРАНСФОРМАЦИЯ.

Создание мира Aion смутно напоминает события, описанные в книге Бытия: из тепла и солнечного света бог Айон сотворил планету Атрею, половинки которой скрепляла проходящая через центр планеты Башня Вечности. Первыми существами, которых создал Айон, стали драконы - им было поручено охранять Башню. Однако со временем драконами завладела жажда власти: в попытке поработить другие народы и даже завладеть силой самого Айона они развязали кровопролитную войну, продолжавшуюся несколько тысячелетий и поставившую Атрею на грань уничтожения.

Осознав всю безысходность ситуации, люди и балауры (так стали называть захватчиков) собрались заключить перемирие, но благим намерениям не суждено было сбыться. На планете разразился Катаклизм, в результате которого драконы были выброшены за пределы Атреи, а планета и Башня Вечности оказались расколота на две половины: светлую и темную. Между ними образовалась Бездна. Когда люди, долгое время жившие на различных половинках Атреи, наконец встретились, различия между ними были столь велики, что ни о каком союзе не могло идти и речи.

Подлило масла в пламя непонимания пророчество, согласно которому для спасения Атреи одна из двух частей расколотой Башни Вечности должна быть уничтожена. Так между элийцами, обитателями светлой стороны планеты, и асмодианами, жителями темной стороны Атреи, началась война, которая после неожиданного возвращения балауров превратилась в трехсторонний конфликт.