

**GCUP
INFO**

3



А ТЫ - ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ СУДЬБУ ЖУРНАЛА?



HAPPY

NEW YEAR

В 2008 году программист Стив Димитер (Steve Demeter) начал про давать свою игру Trism через iTunes App Store. За первые два месяца он заработал 250 000 USD, бросил работу и основал свою компанию по разработке приложений для iPhone. История Стива вдохновила многих начать создавать приложения для iPhone.

Итан Николас (Ethan Nicholas). Его молодая семья испытывала финансовые трудности, связанные с выплатами за дом, медицинскую страховку и т.п. Тогда в качестве дополнительного заработка он, вдохновленный успехом Димитера, решил создать игру-стрелялку для iPhone под названием iShoot. Полтора месяца он трудился над своим детищем, совмещая это с его повседневной работой. После того, как игра попала в App Store, уже за первый день она принесла Итану 1000 USD, 2000 USD за второй. Однако после этого прибыль существенно снизилась. Чтобы опять вернуться к прежним доходам, через пару месяцев Итан выпустил бесплатную урезанную версию игры. И это сработало – игру скачали несколько миллионов человек, многие из которых вскоре перешли на платную версию. За пять месяцев iShoot принес Итану 800 000 USD. Итан Николас также основал свою компанию и продолжает разрабатывать приложения для iPhone.

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

НОВОСТИ

[Конкурс "Apps4All"](#).

[DevCon'12 — дальний свет.](#)

КОДИНГ

[Crypton – защищаем данные.](#)

МНЕНИЕ

[Limbo](#)

[Batman: Arkham Asylum и Batman: Arkham city](#)

СЦЕНА

[История серии игр Герои Меча и Магии](#)

РАЗРАБОТКА

[Тонкости геймдева: Когда же размер имеет значение?](#)

БИЗНЕС

[Как заработать денег на MMO?](#)

А БУДЕТ ЛИ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР?

В связи с падением энтузиазма у авторов статей, наполнение журнала сильно уменьшилось. Надеюсь, все таки что это не последний номер, и интерес к журналу воспрянет, как это было хотя бы во 2 номере. Позволю себе надпомнить:

Требования к автору и материалу.

- ◆ **Автором, может выступить любой желающий.**
- ◆ **Присланный вами материал, должен быть написан именно вами.**
- ◆ **Материал должен быть эксклюзивным, то есть не публиковаться ранее.**
- ◆ **Материал, должен соответствовать основным социальным нормам.**
- ◆ **Вся ответственность, за Ваш материал, ложится на Вас.**

Также хочу выразить большую благодарность авторам приславшим статьи в этот номер, бесконечное продление сроков не принесло своих плодов и новых статей с момента окончания первого срока практически не поступило. А ждать дальше не куда, поэтому прошу не сердать.

Apps4All

beta



Developing Your Ideas!

23.12.2011 в базе идей: 34 разработчиков: 6 заказчиков: 4

Автор идеи

Участвовать в конкурсе со своей идеей

Разработчик

Участвовать в конкурсе со своим приложением

Заказчик

Мы предлагаем вам лучшие идеи для приложений

Идеи воплощаются В ЖИЗНЬ

Авторам лучших идей оказывается помощь в развитии проектов и привлечении инвестиций для их реализации, а также административная и техническая поддержка.



Стартовал первый российский конкурс разработчиков программного обеспечения (реализованных проектов, концепций и идей) "Apps4All" для мобильных платформ iOS, Android, Windows Phone 7 и Bada.

Apps4All предоставляет возможность любой компании сформировать запрос на разработку идеи для своего мобильного приложения на портале Apps4All, а разработчикам и программистам предоставлять свои проекты для их дальнейшего развития и реализации.

Участниками могут стать не только профессионалы, но и все желающие реализовать свои креативные идеи в формате мобильного приложения. Конкурс уже поддержали представители компаний-лидеров российского рынка информационных технологий («Microsoft Россия» «Лаборатория Касперского», «Softline», «Adobe Systems», «Роснано» и д.р.), общественные организации («Заворыкинский проект», Центр предпринимательства в США-Россия и «Опора России»), и Инновационный центр «Сколково», а также МГУ имени М. В. Ломоносова и МГТУ им. Н.Э. Баумана.

Конкурсные работы будет оценивать экспертный совет, в который вошли авторитетные специалисты в области IT-технологий, маркетинга, рекламы и электронной коммерции, а также представители компаний-партнеров конкурса. Победители конкурса "Apps4All" получают возможность реализовать свои идеи и проекты, а также гранты от 300 000 до 1 000 000 рублей и многие другие ценные призы от организаторов и партнеров конкурса!



Как работает инструмент бизнес-кейсов

- 1 Компания-заказчик формирует кейс
- 2 Кейс выкладывается на портале
- 3 Пользователи предлагают решения
- 4 Эксперты проводят отбор решений
- 5 Решения презентуются заказчику
- 6 Проводится тендер на реализацию лучшего решения

Победителям конкурса

Партнеры Конкурса обеспечивают безвозмездное финансирование для реализации идей-победителей.

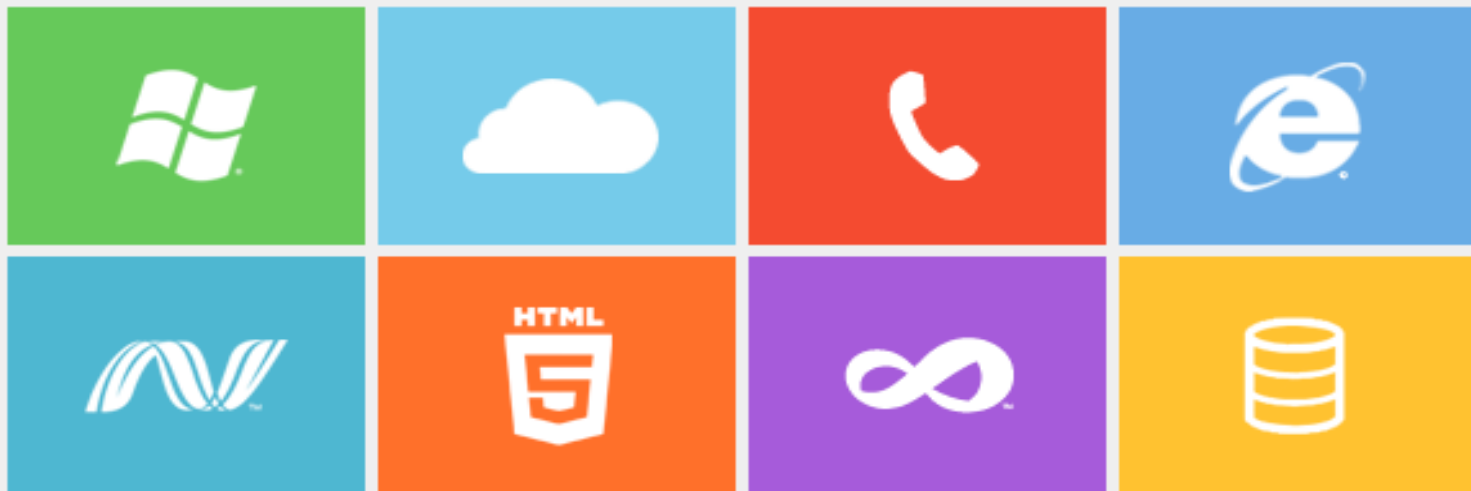
Автор идеи получает долевое участие в проекте и становится руководителем проектной группы.



DevCon•12

23-24 мая 2012 года
ЗАГОРОДНЫЙ ФОРМАТ

developers developers developers



Конференция DevCon'12 познакомит с самыми последними технологиями разработки

DevCon – ежегодная конференция по разработке и тестированию ПО

В 2011 была возрождена традиция проведения крупной конференции под брендом DevCon, которая успешно проводилась Microsoft ранее. DevCon'12 – вторая из серии ежегодных конференций по разработке ПО состоится 23-24 мая в Подмосковье, в традиционном загородном формате.

Конференция ориентирована на профессионалов в области разработки ПО, специалистов по тестированию, архитекторов, руководителей групп разработки, а также экспертов ИТ-индустрии. В течение двух дней вы сможете принять участие в любой из сессий, изучить технологии на практике – посетить Boot Camps*, круглые столы и различные интерактивные мероприятия, а также обсудить с коллегами и экспертами вопросы будущего технологий разработки в неформальной обстановке.

Участие в данной конференции платное - 12175 руб. Но для студентов запланирована специальная скидка. В данную стоимость входит участие во всех встречах, ночевка, трехразовое питание и проезд из Москвы и обратно. Подробности вы можете узнать на официальном сайте мероприятия - MSDevCon.ru



CRYPTON – алгоритм симметричного блочного шифрования (размер блока 128 бит, ключ длиной до 256 бит), разработанный южнокорейским криптологом Че Хун Лим (англ. Chaе Hoon Lim) из южнокорейской компании Future Systems, с конца 1980-ых годов работающая на рынке сетевого обеспечения и защиты информации. Алгоритм был разработан в 1998 году в качестве шифра – участника конкурса AES. Как признавался автор, конструкция алгоритма опирается на алгоритм SQUARE. В алгоритме Crypton нет традиционных для блочных шифров "Структуры Фейстела". Основу данного шифра составляет так называемая SP-сеть (повторяющаяся цикловая функция из замен-перестановок, ориентированная на распараллеленную нелинейную обработку всего блока данных). Кроме высокой скорости, преимуществами таких алгоритмов является облегчение исследования стойкости шифра к методам дифференциального и линейного криптоанализа, являющимся на сегодня основными инструментами вскрытия блочных шифров. На конкурс AES была изначально представлена версия алгоритма Crypton v0.5. Однако, как говорил Че Хун Лима, ему не хватало времени для разработки полной версии. И уже в первом этапе конкурса AES в ходе анализа алгоритмов, версия Crypton v0.5 была заменена на версию Crypton v1.0. Отличие новой версии от первоначальной заключались в изменении таблиц замен, в модификации процесса расширения ключа.

Добрый день уважаемый читатель. За частую нам приходится прятать наши ценные игровые ресурсы от любопытных глаз. Сегодня речь пойдет об одном из алгоритмов шифрования, довольно простом в реализации и очень быстром в исполнении. Алгоритм этот носит гордое название **CRYPTON**.

Алгоритм *Crypton* представляет 128-битовый блок шифруемых данных в виде байтового массива 4×4 , над которыми в процессе шифрования производится несколько раундов преобразований. Алгоритм *Crypton* использует 4 таблицы замен. Каждая из которых замещает 8-битовое входное значение на выходное такого же размера.

Но не будем уходить в глубь не понятных для многих людей слов и терминов. Давайте лучше подумаем как нам использовать данный алгоритм в наших играх. Одной из самых острых проблем приходящих на ум является то, что все мы используем разные движки и конструкторы, а ведь хотелось бы чтобы

старания наши не прошли стороной. Поэтому реализовывать мы будем в виде модуля *dll*. В последующем нам только останется написать соответствующие хиддеры под наши нужды.

Собственно на чем реализовывать *dll*, уже не важно. Главное для нас научиться правильно ее потом подключить для наших нужд. Для себя я решил, что языком реализации будет *ObjectPascal*, хотя на самом деле половина в итоге вышла чисто *asm* вставками, которые дали сравнительный прирост.

Для базового понимания людей, не сильно близких к программированию, условимся что блок шифрования, у нас грубо говоря строка из 256 символов. То есть за один вызов мы можем зашифровать строку этой длины. Теперь представим, что любой файл, даже будучи он картинкой, все равно можно представить в виде кучи строк с различной информацией. Следовательно, шифровать файлы мы тоже имеем право.

```
procedure cry_key(in_key: PInKey); cdecl;  
procedure cry_encode(in_blok: PLongWordArray); cdecl;  
procedure cry_decode(in_blok: PLongWordArray); cdecl;
```

В итоге, как можно видеть чуть выше, из модуля у нас вышли 3 функции. Первая у нас отвечает за передачу ключа, вторая за зашифровку передаваемого блока, а третья за расшифровку аналогичного блока.

Однако в хиддерах мы немножко схитрим. Многие из читателей наверняка используют *GameMaker*, ну или надеюсь хотя бы некоторые, так как этот абзац для Вас. Собственно не для кого не секрет, что к «Гамак» можно подключать дополнительные модули в виде *dll*. Ярким тому примером может служить *39.dll*. Так вот, для передачи строковых данных используется тип *pchar*. Собственно тут мы и схитрим, так как на самом деле не важно что мы пришлем, главное чтобы была соответствующая длина. Сам модуль в скомпилированном виде весит 11 kb.





LIMBO

Мини игра от датчан, выпущенная в июле 2010 на приставке Xbox 360, а недавно и на PC(август), PS3(июль). Игра произвела на консоли небольшой фурор и собрала ворох наград. В игре минимум сюжета, а по жанру это головоломка\платформер. Но есть в ней «искра». Увлекательный геймплей, неповторяющиеся задачи, красивый и единый графический стиль привели игру к успеху.

А началось всё с обычных зарисовок бывшего художника IO Interactive Арнта Йенсена. Но вскоре рисунков становилось всё больше и идея переросла в концепцию, концепция – в полноценную игру. Игра разрабатывалась шесть лет, поначалу одним Йенсеном, потом присоединившемся программистом и ещё пары десятков человек.

Весь сюжет умещается в одном предложении: мальчик ищет сестру в месте, под названием Лимб(От лат.Limbus – граница, край, рубеж. Место не являющиеся ни адом, ни раем, ни чистилищем. В нём прибывают не попавшие на небеса души). Лимб полон опасностей и сюрпризов. Наш герой погибает через каждые два десятка шагов – опасности поджидают в неожиданных местах, а некоторые удаётся пройти только методом проб и ошибок. Каждая головоломка предлагает что-то новое, а не просто одну и ту же усложняющуюся задачу, что ещё больше повышает интерес к игре.

В игре всего тридцать девять уровней и пройти её можно за три-четыре часа. Но вы не пожалеете о потраченном времени, а наоборот, будите недоумевать – «Что, игра уже закончилась?!». Limbo захватывает и не отпускает до самых финальных титров. Это уже не просто игра, это искусство. Ведь каждая игровая мелочь работает на общее впечатление от игры. Вот так надо делать игры – с любовью, энтузиазмом. Вкладывать в них душу, частичку себя. Только тогда получается отличная игра!



Игры про Бэтмена никогда не были особо популярны. Возможно потому, что в большинстве своём это детские и к сожалению унылые игры. Минимум сюжета, действия и разнообразия – надеялись вытянуть игры за счёт известного имени? Как бы то ни было, всё это осталось в прошлом. Потому что в 2009 году появилась очень достойная игра про человека-летучую мышь.

Сюжет нового Бэтмена начинается с того, что один из главных противников сдался почти без боя – Джокер, которого теперь везут в психушку. Но не успевает тёмный рыцарь выйти из лечебницы, как Джокер организует побег. Тогда-то мы и узнаём, что пара-другая сотен бойцов в результате пожара была перевезена из Блэкгейт(тюрьма) в больницу Архэма. Начинается царство «мародёров, макрушников и душегубов», как говорит сам Джокер.

По ходу действия мы встретимся с несколькими известными злодеями(читайте, боссами), разгадаем сотню-другую загадок(от Риддлера) и разрушим планы Джокера.

Во время игры бросается в глаза «нуарность» графики(и её великолепие). Бои интересные, порой, чтобы не поднимать шума, нам приходится по тихому «снимать» врагов по одному – в отличных пропорциях совмещён стелс и экшен. Во время игры мы взломаем множество электронных замков, а также порешаем несколько задач Джокера: успеете ли вы спасти двух охранников, находящихся над водой под напряжением, за две минуты, к примеру?

Игра получилась яркой и сочной, захватывающей и не отпускающей до последнего. Пройти основной сюжет – задача приблизительно на семь часов. Со сложностью проблем нет – главный герой довольно дохлый, но если правильно всё сделать, враги доставят немного хлопот, к концу игры давя массой. Я прошёл игру на средней и высокой сложности, почти нигде особо не задерживаясь. Зато после прохождения(~69% от всего прохождения игры) кампании можно заняться сбором призов, аудиозаписей и решением задач Риддлера. Ну а если и этого мало, можно пройти местные испытания. Для них отведена отдельная полоска прохождения, и заполнить её весьма непросто.

Замечательная механика, геймплей, графика, да и озвучка сделали игру если не великолепной, то уж отличной точно. Это отразилось и на продажах, так что уже готовиться к выходу 21 октября этого года Batman: Arkham City.

Нам обещают схожий геймплей с ещё более открытым миром(увеличившемся почти в пять раз), а также пополнившимся арсеналом Бэтмена и новых боссов. Появится новый игравельный персонаж – Женщина Кошка. Она слабее и хилее Брюса Уэйна, но намного быстрее и ловчее, а в бою пользуется хлыстом. Время прохождения обещают на уровне сорока часов плюс загадки, секреты, призы и прочее.

В первой игре, когда Бэтмен противостоял Джокеру было разрушено пол Архэма. Квинси Шарп(владелец лечебницы) был признан героем(а бэтс?) и стал мэром. Волевым решением он собрал всех преступников в нескольких кварталах, которые огородил стеной с колючей проволокой, а на защиту(чтоб никто не сбежал) поставил спецотряд Tupper и назвал это ужасное место Архэм Сити.

Большинство преступников города начало туда стекаться. Бэтмену же лучше – меньше работы. Но неприятности и тут нашли нашего героя, точнее, его знакомую – Женщина Кошка, к которой Брюс питает противоречивые чувства, попала в беду. Приходится отложить все дела и помочь даме.

А начинается заварушка из-за жадности – Кошка, она же Селина Кайл, решила обчистить сейф Двуликого, но попалась. Над Селиной начался суд, присяжные на котором – головорезы. Но Бэтмен ведь успеет прийти на помощь, решив суд(не без хорошего мордобоя) в пользу подруги.

После Кошка говорит, что злобный доктор Хьюго Стрэйндж и Джокер объединились против Бэтмена, при чём Хьюго вероятно начал догадываться, кто под маской героя. Это не сулит ничего хорошего.

Первая часть была очень хорошей, так что можно не волноваться по поводу второй. В придачу стало намного больше контента – количество загадок, игрового пространства и прочего стало намного больше. Есть повод порадоваться!

The image shows the title screen for the game 'Might & Magic Heroes VI'. The title is rendered in a large, stylized, metallic font with a glowing effect. The background is a dramatic, golden-hued landscape with a bright sun or light source on the right, casting long, shimmering rays of light across a misty, mountainous terrain. In the lower-left corner, a detailed, gothic-style castle with multiple spires and a large, winged figure standing in front of it is visible.

MIGHT & MAGIC HEROES VI

А всё началось с того, что в ближе к середине 90-х жанр игр **CRPG** начал увядать из-за большого количества второсортных проектов. При чём тут **CRPG**, спросите вы? А при том, что серия героев началась именно с этого жанра, первой представительницей которого стала игра **Might and Magic: Secret of the Inner Sanctum**, разработанная в далёком 1987 году.

Мы вспомним с вами историю серии(Герои Меча и Магии), существующую 16 лет. У неё миллионы поклонников. Были падения и взлёты(пожалуй их больше). Но она с нами, готовится к выходу 13 октября этого года Герои 6. Меч и Магия. И что в будущем станет с великой серией, огромным миром, нам покажет лишь время.

Успехов вам в своих начинаниях, уважаемые друзья!

Спустя 6 лет, в 1993 году началась разработка Героев Меча и Магии компанией New World Computing. Она завершилась в 1995 году, и завершилась – триумфом. Игра получила высокие оценки критиков и игроков, собрала ворох наград. Интересная история, увлекательный геймплей(ставший основополагающей последующих игр серии), новый жанр – пошаговая стратегия и передовая графика(256-цветная SVGA) сделали игру хитом. Так появилась новая серия, собравшая миллионы фанатов по всему миру. Продажи игры были великолепны, так что появление второй части было лишь вопросом времени.

31 октября 1996 года свет увидела вторая игра серии. Первая часть была невероятно популярной, но из-за улучшенной графики и баланса вторая часть стала хитом, благополучно заменив первую. Тогда же появилась мысль у разработчиков(издателей?) делать и продавать к игре дополнения – и нам денег больше, и игрокам радость. В апреле 1997 года было выпущено дополнение Heroes of Might and Magic: The Price of Loyalty. Кроме новой кампании и мелких нововведений был добавлен генератор случайных карт и редактор карт, что дало серии «второе дыхание».

Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia вышла в 1999 году. Игра стала эталоном качества на несколько лет вперёд. Механика почти не была затронута, зато графика, музыка и интерфейс были значительно улучшены. Третья часть до сих пор считается лучшей в серии, и не зря, скажу я вам. В качестве бонуса был редактор карт, который позволял создавать собственные карты, не уступающие стандартным.

30 сентября 1999 года появилось первое дополнение к третьим героям – Клинок Армагеддона. Новшества довольно стандартны для серии – доработан движок, новая раса и компания, а также генератор случайных карт. Сюжет являлся неким продолжением игре Might and Magic: королева со своим мужем пытаются остановить Люцифера – демона, жаждущего уничтожить всё сущее(про себя наверно забыл) при помощи того самого клинка.

Второе дополнение, Дыхание смерти, вышедшее в конце марта 2000 года, практически ничего в игре не меняло, в основном добавляя только новую кампанию. Дополнение является приквелом к возрождению и клинку, рассказывая о противостоянии четырёх героев и злобного архидьявола Сандро. Последний хочет собрать две комбинации артефактов, позволивших бы ему править континентом Антагаричем.

В марте 2002 появились противоречивые Герои Меча и Магии 4, расколовших игроков по две стороны: одни были разгневаны тотальными изменениями, вторые(и их меньшинство) радовались, что в игре появилось что-то новое. А изменения были: перелопачена боевая система, постройки, система артефактов и развития героев. В общем всё. В дополнении Грядущая Буря(26 сентября 2002) добавилась компания, пару новых монстров, героев и артефактов, а также мультиплеер.

Не блеснули и Вихри Войны(второе и последнее официальное дополнение к четвёртым героям, вышедшее 23 февраля 2003). По набору нововведений дополнение не отличалось от предыдущего. Из-за финансовых проблем и плохих продаж четвёртых героев, студия 3DO(выпускавшая серию всё это время) обанкротилась и права перешли к Французской Ubisoft.

Задействовавшей в разработку Российскую Nival, которая неплохо справилась со своей задачей. Пятые герои были ближе к успешной третьей части, чем провальной четвёртой. То же развитие замка и героя, семь существ с улучшениями, система боя. Некоторые нововведения всё же были(к примеру атака самим героем) но вплетались они очень органично. Современная графика, удобный интерфейс и абсолютно новый мир – Асхан. Сюжет вертится вокруг неожиданного нападения демонов на Империю. Игра хорошо продалась, и Ниваловцам доверили выпуск дополнений.

Первое из них – Владыки севера(ноябрь 2006) добавляло в игру артефакты, героев, расу(гномов), кампанию и генератор случайных карт. По сюжету война с демонами закончилась, но Империя ослабла, да ещё и погрязла в гражданской войне. В это время после долгих лет изоляции за оружие берутся гномы. Появляется новая грозная сила...

Второе дополнение – Повелители Орды(октябрь 2007) вносило куда больше изменений: кроме заклинаний, артефактов(а также появление сборных), кампании и расы появилась возможность альтернативного улучшения существ. А сюжет повествует о восстании рабов – орков, которым надоело владеть жалкое существование.

Герои 6. Меч и Магия разрабатывался венграми из Black Hole Ent. Ниваловцы готовы были разрабатывать и шестых героев, но не сошлись с мнениями по поводу будущего серии с Ubisoft, да и многие наши заняты Аллодами Онлайн. Главными героями стали дети Славы из рода Грифона(с славянскими именами: Ирина(Святылище), Антон(Пристанище), Анастасия(Нежить), Кирилл(Инферно) и Сандор(Крепость)), борющиеся против генерала Архангелов, вознамерившегося вернуть себе власть над Асханом, а также вторжения демонов. Геймплей традиционен для серии героев, но есть и крупные нововведения. Бои проходят по схеме пятых героев, а вот развитие изменилось – мы получаем вместе с уровнями очки, вольные потратить на любую доступную способность или заклинание. Да-да, гильдии магов больше нет. Ресурсов осталось пять: камень, дерево, кристаллы и золото. Территории теперь находятся под «зоной влияния», как в небезызвестной серии Disciples. Теперь не надо заводить стаю героев. Именно поэтому каждый последующий будет стоить в разы дороже предыдущего. Наконец существ семь, но уровня три: обычные(3 шт.), элита(3 шт.) и чемпионы(один сильный-пресильный, но дорогой вояка). Ставки в бою следует делать на способности, ведь теперь каждый монстр(почти половина которых для серии новички) уникален и со своим набором способностей. Существа одной весовой категории похожи характеристикой, но различаются умениями.

Героев в каждой расе по два: воин и маг. И тот и другой может учить не свойственные ему умения(например воин может изучать магию), но вершин добиться не сможет. Да, теперь у нас есть и огромные толстокожие монстры, в одиночку способные разнести нашу армию. Хм... где-то я уже такое видел, уж не из King's Bounty уши лезут?



- Размер не имеет значения! - захлёбываясь слюной кричат разработчики, защищая своё детище. Быть может в чём-то они и правы, а в чём-то и нет. Так когда же размер имеет значение?

Игру невозможно сделать вечной, но и нельзя делать её очень короткой, ибо это кощунство по отношению к игрокам. Игра должна иметь логичное начало и продуманный, завершённый конец. Она не должна надоедать, но и не должна заканчиваться там, где этого никак не ожидаешь. Я всё ещё помню свою игру в серию Grand Theft Auto. Ни одну из игр этой серии я не прошёл, ибо они слишком долго тянутся, подавая нам сюжетные идеи, высоко-

санные из мизинца левой ноги. Аналогичная ситуация наблюдалась у меня и с Dragon Age: Origins. Обычно я играл лишь пару часов после Остагара, потом игра надоедала. Я не говорю, что игра скучная – игра затянутая. Даже слишком.

Но это не значит, что длинные игры скучны. Первого Ведьмака и игры из серии TES я проходил, отвлекаясь лишь на жвачку и срачку. Игры увлекали нас, кидали вызов, заставляя пройти от начала до конца. Вторую же часть Ведьмака укоротили до беспредела.

Игра не должна быть короткой. Однако – это, можно считать, выгодный ход. Со стороны маркетинга, если брать в пример страны, где пиратство не так развито, как на просторах СНГ. Короткие игры делают быстрее и делают более простыми. Такими себе казуалками, ибо большая часть аудитории – казуалы. Пипл покупает игру, получает фан. Спустя год выходит ещё один проект, а серия становится курицей, несущей золотые яйца. Но игры становятся до смеха короткими. Пример, третья часть сериала Assassin's Creed. Игра даёт нам огромную локацию – Рим, но взамен даёт до ужаса короткий, но захватывающий сюжет. Игра проходится за два, даже за полтора вечера. А после остаётся чувство недосказанности и маленькая часть от обещанного фана. Ну, а в голове крутится одна мысль: «Какого хрена?! За что?».

Другая сторона медали более светлая. Игра должна успеть понравиться, но не успеть надоесть. Более умные разработчики закручивают сюжет в морской узел, добавляют по ходу игры новые, увлекательные фишки. И выходит лихая игра, с хорошей продолжительностью. Пример тому – Mirror's Edge. Пересказывать её геймплей будет лишним, я думаю. Более же примитивные разработчики добавляют мало фишек, но делают игру короткой. Настолько короткой, что начинаешь жалеть о потраченных деньгах. Игра захватывает, да, но проходить её заново не хочется. Но также есть отдельные игры, которые славятся высокой реиграбельностью. Такие рвёшься проходить по нескольку раз. К таким можно отнести опять же второго Ведьмака, Collapse: Ярость и прочие игры.

Так насколько же влияет размер игры на геймплей и на общую оценку. Мой вердикт – не сильно много. Игра должна быть увлекательной, захватывающей, интересной. Такой, которая нас привяжет к экрану стальной нитью, заставляя играть. Такой, которая на время станет нашим наркотиком, нашим увлечением. Игра может быть вечной, как Minecraft или коротким боевиком, как Collapse. Но она не должна быть скучной и обрубанной.

Игра должна логично начаться и так же логично закончиться. И концовка должна ставить точку в истории или давать надежду на продолжение...



«Время это деньги». Это знает любой более-менее взрослый человек. Игры, в особенности ММО, это скорее работа, а не полноценная игра. В них есть развлекательный элемент, но основа таких игр – стать самым крутым на сервере! Стать чемпионом, титаном, чьи шаги будут сотрясать игровой мир, а деяния, будут основой для легенд...

Однако, что-бы прокачаться до максимума, найти самую лучшую экипировку и иметь полные карманы игровой валюты. Необходимо потратить ОЧЕНЬ большое количество времени. И речь идет, не о часах, а годах! Разумеется, у взрослых людей времени свободного в обрез, если они не становятся игровыми-задротами, с режимом игры 24/7, то они ВСЕГДА будут в самом низу топов и рейтингов.

Заработок для разработчиков:

Продажа самой игры – так например, сделали авторы «Guild Wars». Сама игра бесплатна, но нужно купить коробку с установочным диском.

Продажа рекламы – самый выгодный способ, для условно-бесплатных игр. Вы не требуете ничего с игроков, они просто играют себе и играют, и чем больше народу кинется на халяву, тем сильнее растет посещаемость сайта. Тем больше денег, можно получать с: рекламных баннеров, объявлений и заказных статей.

Продажа времени – фишка из «World of Warcraft» или например «Warhammer Online». Вы покупаете месячную подписку на игру, или тайм-карту на несколько часов, и играете, пока время не истечет. Если ваша игра, действительно способна «подсадить игрока», то будьте уверены, он будет оплачивать все новые подписки.

Донат – продажа вещей, помогающих быстрее прокачаться, или получить преимущества над другими игроками. Правда, не стоит с этим злоупотреблять. «Аллоды онлайн», была вполне неплохой игрой, пока не угодила в руки жадных mail.ru, которые извратили ее в угоду прибыли. Теперь играть без доната, было практически нереально и игроки ушли. Вместо нормального принципа «по копейке с толпы», они взялись за совковские методы «плати или вали». И игроки не замедлили заплатить... только разработчикам других игр.

Красивости – порой, денег можно заработать и на разной фигне, не нужной в игровом процессе. Сделать что-бы ник выделялся иным цветом, что-бы волосы героя сменили окраску и т.д. Игроки в ММО хотят выделиться, но если ты не умеешь играть, и не можешь блеснуть первенством в «ПВП-или-зассал», то всегда можно покрасоваться ником иного цвета. Он стоит жалкий доллар. Но если «не таких как все» наберется десяток тысяч, то «с миру по нитке как говорится»...

Заработок для игроков:

Продажа чара – самый распространенный вариант, который сразу приходит в голову. Теперь о «бочке меда и ложке дегтя». Самая крупная сделка, проходила (если память не изменяет) в 2009 году и проданный чар стоил 50 000\$, однако это случай единичный. Цена героя максимального уровня, например в «Lineage 2» 10 000 – 15 000 рублей, и прокачивать его надо около полу года. В общем, это не так прибыльно, как думается на первый взгляд. Лучше не продавать чара, а использовать как инструмент. Игроки готовы платить за игровую валюту, редкие предметы, артефакты. Все то, что можно добыть, скажем, лишь группой на высокоуровневом инстансе, уйдет с молотка по вполне хорошей цене.