Автор: mif_ugra
13.07.2012 14:51 - Обновлено 17.07.2012 16:07



Краткое описание игры:

Destiny Sphere - игра первопроходец рунета в жанре MMOG (Massively Multiplayer Online Game), игра с богатейшей историей, множеством версий, клонов и разнообразных миров на любой вкус. Уникальным составом игроков-фанатов, которые сами участвуют в развитии своей игры. Игра идёт в реальном времени круглосуточно и без остановки.

Destiny Sphere бесплатна, но с набором платных VIP-услуг, основное правило которых - облегчить игровой процесс, но дать возможность достичь всего этого без “вливания реала”. Чтобы принять в ней участие, Вам нужно лишь иметь на своём компьютере любой браузер с поддержкой полноценного флеша, также игра доступна на мобильных устройствах, где поддерживается работа Flash-технологий.

Destiny Sphere - стратегия, где у игрока есть базовая площадка (сота) для застройки ее различными зданиями, которые позволят ему добывать ресурсы и артефакты, строить армию, изучать науки и всячески развивать свой аккаунт. В дальнейшем будет доступно заселение дополнительных сот, различные экономические, социальные и военные инструменты, чтобы добиться в этой игре вершин славы и мастерства. Уникальной особенностью игры является бесконечность развития игрока, где он проходит по цепочке миров, которые в свою очередь при перенасыщении сливаются и образуют новые, сохраняя всех активных игроков. Игру можно подстроить под свой онлайн, переехав в более медленный или быстрый мир, либо выбрав соответствующий путь развития. За десятилетия существования игра обросла богатейшей историей и традициями, сотнями фан-сайтов и славой “наркотика” для множества ее почитателей, которые ценят ее глубину и богатство возможностей. В коллекции гурмана и ценителя “умных” браузерок Сфера Судьбы по праву может занять одно из первых мест, а благодаря своей уникальности оставит яркий след в душе каждого игрока.

Автор: mif_ugra
13.07.2012 14:51 - Обновлено 17.07.2012 16:07

Поиск своей Сферы Судьбы.

Что для вас браузерные игры? Зачем вы начинаете в них играть? Мало кто из игроков задается этими вопросами, польстившись на очередной рекламный банер, увлеченный креативным роликом или восторженными зазывами друга пойти поиграть в очередную “браузерку”. Основным мотивом для многих игроков является - интересно “убить время” скучных офисных будней, студенческого ничегонеделанья между сессиями, отпуска, быта домохозяек и т.д. Сразу видно, что мотив один, а способы его удовлетворения разные для разных “типов” игроков. Тут мы и подходим к теме нашей статьи - как мы находим себе “свою” браузерку?

Можно долго спорить о пользе и вреде подобных развлечений и “сжигателей жизни”, но они есть в нашей действительности, а до них человечество всегда находило чем себя занять, поэтому это мы обсуждать не будем и примем, как данность, что игры это одна из граней нашей жизни. Что же, отринув все альтернативные способы развлечься и обратив свой взор на браузерки, перед нами встает выбор между полезностью, интересностью и глубиной погружения при определении той игры, которой вы решили посвятить часть своей жизни.

Для обзора, основного примера для сравнения и рекомендаций, а так же публикации результатов личного опыта и своего видения я выбрал игру - Destiny Sphere - Сфера Судьбы, или, как ее любя называют старожилы - Сферка.



Автор: mif_ugra
13.07.2012 14:51 - Обновлено 17.07.2012 16:07

Игра долгожитель, игра легенда, игра основательница браузерных стратегий рунета. Но просто петь ей оды я не буду, я предвзят и ангажирован этой игрой. К тому же она давно не лидер рейтингов и с 2003 года пережила и падения и упадок и воскрешение с новым клиентом, а сейчас живет своей скромной жизнью пенсионерки, восторгаясь бурным прошлым и наслаждаясь заслуженным стабильным и сложившимся настоящим.

Я хочу показать вам саму концепцию и стиль этой игры, которая позволила ей продержаться столь долго и иметь так много преданных и дружно ностальгирующих на форумах поклонников. Почему одни игры гибнут не успев расцвести, некоторые вспыхивают и сгорают, а какие то перерождаются и вновь будоражат новые поколения игроков? Всем известны феномены “бессмертности” офф- и онлайн-хитов от Blizzard, нетленка Контры и BF, неумирающий и обросший клонами БК. Их рецепты не сложно повторить, но все, что повторяется, изначально делается из-за успешности оригинала и обречено на постоянное сравнение и лавров первооткрывателя ей чаще всего уже не видать. Потому даже вполне качественные продолжатели традиций нередко отвергаются уже сложившимся комьюнити того или иного направления развития браузерок. Таким образом Сферке повезло быть одной из первых и успеть отхватить для себя пирог любви и преданности тех, кто не приелся еще обилием интернет-развлечений. Именно это поддерживает большинство таких проектов-старичков на плаву и по сей день - запас прочности от первопроходцев рунета, которые сохраняют им верность и по сей день и привлекают этим толпы впечатленных такой преданностью новичков.



Но сложившееся комьюнити это одно, а интересность игры совсем другое. Иначе бы та же Сфера, как сообщество игроков, давно перетекла бы из рамок игры полностью на форум (кстати многие изначально считали и считают данную игру лишь кривым флеш-аддоном форума для сплочения сообщества), что и сделали отъявленные флудеры, но большинство тех, кто в ней живет и появляется. продолжают упорно гонять пиксели и наживать игровое имущество (ИИ). Так в чем же второй фактор долгожительства Сферы? Я думаю здесь играет свою роль столь спорный и порицаемый даже многими фанатами Сферы нюанс - бессмертность миров и многих

видов ИИ. Конечно бессмертность условная, ибо ресурсы тратятся, войска (форс) убивается, а миры и соты стираются, но! Стирая очередной мир, администрация игры, из-за своего трепетного отношения к нажитому игроками имуществу, старательно перевозит их в более старший мир или создает новый из двух старых. Таким образом в Сферке сложилась уникальная для таких проектов ситуация, когда в игре соседствуют рядом игроки с новых миров и новой историей и старые замшелые Альянсы и игроки, прошедшие уже через несколько миров и обросшие уникальностями по самое нихачу. Этот нюанс, как бы не спорили, придал Сфере жизненности и трагизма, эпичности и преемственности. Уходящие игроки раздавали свои запасы, а вернувшись через три-четыре года опять могли коснуться кнопок своей родной соты, оглянувшись найти остатки былых империй и еще живых боевых товарищей, хотя и разбросанных уже по новым мирам. Именно из-за этого в Сфере такой процент возвращенцев. Аккаунты здесь не стираются безвозвратно, а при длительной неактивности помещаются в так называемую “Черную дыру” из которой их в любой момент можно восстановить. А разрешенный ситтинг (когда оформляется оффициальный присмотр за сотой игрока с ограничениями по действиям) многие аккаунты превратил в настоящие памятники и исторические древности.

Но как, спросите вы, в этих мирах справляются с переполнением ИИ и его обесцениванием? К сожалению или к счастью здесь помогает сама жизнь, развивая технологии и создавая бесконечную текучку игроков. Новое железо позволяет справляться скрипящим скриптам с накопленными за десятилетие имуществом, а все убыстряющееся развитие интернета привлекает в такие проекты множество игроков-однодневок, которые часто развившись до какого то момента и собрав по миру часть ИИ выводят его из него, бросая акки. Множество игроков и ИИ отсеивается во время постоянных слияний миров и открытых переездов из новых миров в старые, что позволяет поддерживать молодые миры молодыми, а старым потрясать своим величием до очередного слияния миров.

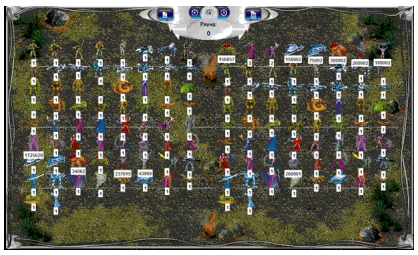


Таким образом у нас создается некая схема, которая удерживает игроков в игре, не давая им достичь потолка и дав шанс постоянно накапливать ИИ и развиваться. В то же время дав возможность новичкам отделиться от старичков (переезды в игре работают

лишь из младшего в мира в старший), пока не созреют покорять новые вершины. А старичкам готовить силы к объединению с такими же старичками другого мира, в результате которого происходит оживление, сброс части ИИ из-за вновь вспыхнувших войн и отсеивание значительного части ИИ тех игроков кто в момент переезда не играл и не смог переехать в новый мир (опять же оставив им шанс вернуться в игру, восстановив соту-аккаунт со всем имуществом из “Черной дыры”). Другое дело, что реализация такой схемы требует все же разумных корректировок и вмешательств администрации, что в случае со Сферой не всегда дает положительный результат, но все же именно это позволяет ей покорять год за годом, оставаясь живым и еще привлекательным для многих проектом.



Следующим важным аспектом, отличающим “затягивающую в себя игру” от игр-однодневок, является удачная организация игрового процесса. Конечно технологии, развитие графических и вычислительных возможностей открывает перед разработчиками небывалые просторы для творчества, но как же редко их творчество рождает действительно жизнеспособные и удачные проекты. Давно уже известно, что больше всего игроков захватывает процесс позволяющий прожить новую жизнь, отличную от в чем то неудавшейся реальности. Им хочется реализовать себя, пройти свои игровым клоном жизненный путь заново, воплощая свои мечты и раскрывая скрытые возможности. Но часто игра не может предоставить достаточно инструментов и способов, чтобы этот процесс приносил хоть какое-то удовлетворение. Яркие, богатые графикой и эффектами современные браузерки к сожалению всё чаще скатываются к излюбленной дорожке по выкачке денег с населения рунета. Даже если игра полностью бесплатна, чаще всего она представляет собою прямой, последовательный набор квестов либо путей развития. В конце концов ты упираешься в наивысшую планку уровня и далее вынужден развлекать себя сам. Сама идея квестов, не как способа введения в игру, а как основного процесса ее прохождения ущербна своей безусловной конечностью и ограниченностью развития. В итоге такие игры пытаются разнообразить “генерацией квестов на лету по шаблонам” или содержат штат специальных гейм-мастеров, которые пытаются развлечь игроков. Но это лишь на время оттягивает очередной конец таких вселенных, когда их финансовая привлекательность падает и больше нет возможности обеспечивать интерес на должном уровне.



Несомненно будущей и настоящее за играми, где игроки сами строят себе игру, а разработчик должен грамотно и качественно составить и дать им все необходимые для этого инструменты. Посмотрим на инструменты Destiny Sphere.

Первое и наиболее важное для большинства играющих в нее это военный модуль. Он довольно спорный по реализации и логичности, но получившаяся механика и варианты боя дали безграничное поле для выбора тактик и стратегий ведения войны. 66 типов основных, доступных для производства юнитов, каждый со своими уникальными характеристиками и коэффициентами. А еще более 20 постоянно обновляющихся и появляющихся квестовых, наградных и сюжетных юнитов, которые вносят множество нюансов в игровой процесс. Эти юниты формируются в армии, на них действую артефакты и бонусы от множества факторов, учитывается и время полета и множество прочих нюансов позволяющие воображению как можно глубже и логичнее погрузиться в моделирование эпичных сражений.

Вторым можно выделить торговый модуль и объединить сюда всю экономику. 5 видов основных ресурсов, серебро как межмировая валюта и золото для оплаты VIP услуг. Около 500 различных артефактов с различнейшими эффектами, количество и разнообразие которых растет с очередными квестами и нововведениями. 4 вида торговых площадок для организации и разделения рынков с удобными сортировками и каталогизацией любого вида ИИ. Улучшаемые строительные и ресурсодобывающие фабрики, разветвленное древо наук для прокачки всех видов деятельности, но без ограничения путей развития.

Третий кит этой игры - организация социальной жизни игрока. Здесь выбран самый оптимальный на данный момент для игр такого масштаба вариант - предоставление в распоряжение игроков форума игры, где они бы могли, имея часть прав придумать и

организовать любые социальные структуры. Именно из игроков администрация создала Дисциплинарное ведомство, которое следит за порядком в мирах и соблюдением игровых правил. Из игроков выбраны модераторы и Хранители миров, которые организуют Советы своих Сфер для изменения их настроек и введения чего то нового. Таким образом масштабы игровой политики выходят далеко за рамки клиента игры и часто форумные воины и обсуждения идут жарче схваток пиксельных армий. Такая тесная связь администрации проекта с игроками позволила сплотить дружный клуб фанатов, которые составляют ядро проекта, развивают его, помогают в трудную минуту и позволяют проекту не содержать штат затратных и не заинтересованных в игре сотрудников, эффективность работы которых зависит лишь от зарплаты.

Это лишь малая часть присутствующих в игре инструментов, которые модифицируются и пополняются уже более 10 лет, но все же главным достоинством Сферы, на мой взгляд, является свобода действий у игрока и создание ему условий когда он может сам творить свою игру, свою Сферу Судьбы.

Если вас заинтересовала данная статья и представленная в ней игра, а вернее концепция ее развития и вы хотите познакомиться с ней поближе, то задавайте свои вопросы здесь или проследуйте по ссылке для ознакомления с игрой - сюда.

Если у вас возникнут сложности с освоением игры, которая уж очень широка в возможностях и многогранна, а иногда и не совсем очевидна (но мы верим, что идеал возможен), то мы будем рады помочь вам освоиться. Наша группа фанатов игры и форум альянса доступны для общения здесь - http://nwo.su/forum (Здесь же собраны различные инструменты игры, база знаний и ссылки на все значимые ресурсы).