

Хочется обновить информацию об одной из замечательнейших и затягивающих браузерных стратегий.

Кратко:

Играю с 2006 года, сама игра существует с 2003. Основной "фишкой" игры, которая удерживает в ней игроков столько времени, это причастность к развитию и поддержанию проекта. В создании игры принимает участие актив игрового комьюнити, выборные органы из числа игроков осуществляют самоуправление в игровых вселенных. Коммерческая модель основной версии игры (Classic) основана на продаже права игры с улучшенным юзабилити. Платящие клиенты не имеют принципиальных преимуществ перед неплатящими. Все годы с момента выхода ведется интенсивная дальнейшая разработка игры: обновляется дизайн, боевая система, вводятся новые юниты и здания, улучшается юзабилити, открываются новые миры.

За последние годы в игре произошла масса изменений.

Изменилась ссылка на игру (проект ушел с хостинга Рамблера) и теперь это - <http://dsga.me> - Классическая (Classic) версия игры.

Изменились и остальные ссылки на прочие версии и ресурсы игры:

DS Unlimited portal - <http://ds-game.ru> (версия с большим уклоном на "платные" услуги)

Альфа версия (сверхбыстрые миры для тестеров) - <http://test.destinysphere.ru>

Версия Вконтакте - <http://vk.com/app1893367>

Немецкая версия www.destinysphere.de

Итальянская версия www.destinysphere.it (beta)

Литовская версия www.destinysphere.lt (beta)

Инструментарий - Симулятор боя и обновленные анализаторы игры

Wiki-энциклопедия игры Destiny Sphere - <http://wiki.destinysphere.ru>

Новое в игре:

В игре произошло появление новых и слияние старых миров, корректировка их настроек и характеристик.

Основными мирами Классики на данный момент являются:

Водолей (в него влился Лев)

Ворон-Феникс (объединенное название нового мира) и готовится его объединение с Орионом

Ранее платный и элитный мир Змееносца теперь открыт всем желающим и т.к. это единственный мир Классики (кроме миров-приемов), который ускорен, то он рекомендуется для любителей динамичной и быстрой игры.

- Стали регулярно проводиться межсферные конкурсы и открытие миров-турниров с раздачами призов победителям.

- Появление в мирах специальных дополнительных, захватываемых сот (временные колонии), которые дают бонусы на атаку и на добычу ресурсов и за которые разгорелись отчаянные сражения.
- Появление целого набора новых (наградных) юнитов с уникальными характеристиками и новыми тактиками боя (на данный момент юнитов уже более 90).
- Исправление баланса некоторых юнитов и зданий у рас, что вернуло в игру тех, кто считал свою расой ущербной.
- Появление множества улучшений юзабилити клиента (кнопки, фильтры, инструменты).
- Введение реинкорнации форса (убитых войск игрока) в некоторых мирах, что добавило множество новых нюансов.
- Включение в мирах шпионажа, переездов и десантов между мирами и многое, многое другое..

Плюсы проекта:

- Хорошо реализованная концепция бесконечного развития активного игрока и отсутствие у него потолка и комплекса ТОПa (из-за постоянных сливаний старых миров и появления новых у старичков есть с кем тягаться, а новичкам есть где играть не боясь "папок"). Хотя статичные миры, для любителей пожизненного ТОПства так же имеются.
- Игровое сообщество в силах повлиять на развитие проекта, чем регулярно и пользуется. Главный куратор игры от разработчиков ежедневно мониторит форум игры и общается с игроками, часто лично решая все спорные и сложные ситуации.
- Основные органы игры (Дисциплинарное ведомство, Создатели квестов, Тестеры, Хелперы, Модеры, Стражи миров и т.д.) выбираются из опытных игроков, что гарантирует их заинтересованность и адекватность в решении вопросов.
- За годы устоявшиеся и сложившиеся традиции и правила игры. Создана огромная база знаний, легенд, фан-арта и прочей атрибутики, которая позволяет прочувствовать атмосферу и стиль игры в полной мере.
- Множество фанатских и полуофициальных ресурсов с инструментарием и улучшениями игрового процесса игры.
- Продуманная до мелочей и очень богатая боевая, экономическая и политическая составляющая игры (идеала достичь невозможно, но можно быть близко) и юзабилити клиента.
- Отсутствие и резкое неприятие игроками всей лишней мишуры (посторонней рекламы на проекте, лишних окон и утяжеляющей клиент графики).
- и многое, многое другое...

Минусы:

- Почти полное отсутствие рекламы проекта от администрации, что в первую очередь обусловлено привычкой, что эту игру всегда продвигали сами игроки. Но в нынешнем богатстве новых игр и навязчивой рекламы голоса игроков слышны все слабее, а многие нынешние геймеры к сожалению более азартно клюют на красочные пустышки более "ярких" проектов.
- Заморозка глобальных изменений и улучшений в проекте из-за желания администрации все это воплотить в новой версии игры - Сфера Судьбы 2 (что для

многих игроков является плюсом, т.к. для них классическая DS, как и шахматы в изменениях не нуждается)).

- Отток игроков в более красочные и разрекламированные проекты, но опять же, стоит отметить, игра выстояла и понемногу опять набирает обороты.

- Из-за переезда на новый хостинг и множества изменений в движке игры после этого наблюдались различные баги и несбалансированность в игре, что повлекло за собой отток игроков и последствия этого наблюдаются и сейчас. Но мы верим, что вскоре все наладится и можно будет двигаться дальше.