Автор: Administrator
25.07.2014 03:43 -

Продолжая тему о дизайне игр, стоит рассказать, что именно сейчас обретает самую большую популярность в сфере развлечений, то есть в индустрии видеоигр.

**Collecting Card Game – Heartstone**

Можно сказать, что эта игра является самым показательным примером нашего времени. До ее выхода даже не было таких карточных игр для ПК, пользующихся массовой популярностью. Что же сделало ее популярной? Схема easy to learn, hard to master (в переводе это значит, что начать играть легко, но достичь каких-то высот сложно). Иными словами, каждый может установить эту игру и увидеть красочное обучение с любопытными персонажами, сценариями и озвучкой. После прохождения обучения игра отпустит вас в свободное плавание, но этого хватит, чтобы вы не смогли от нее оторваться.

Эта игра проста для понимания на том уровне, когда вам становится не только играть в нее, но и просто смотреть. В мир стримеров она принесла немало изменений, потому что каждый может стримить ее и даже просто смотреть. Если сравнить ее с такими популярными ныне играми как Dota 2, League of Legends и Starcraft 2, то они заметно отличаются. В них вам нужно пройти немалый путь, чтобы хоть что-то понять. Но в Heartstone игрок ни в коей мере не чувствует себя ущербным. Здесь нет наказания за

проигрыш, а также нет статистики поражений и побед, есть только статистика успехов.

**Heroes of the Storm**

Скоро обещается выход новой игры от Blizzard, которая возможно способна осуществить переворот в жанре MOBA, ведь компания заявляет, что в этой игре матчи не будут превышать 20 минут, а ведь главной проблемой этого жанра являются именно длительности матчей. Иногда хочется поиграть за обедом или просто перед сном, но никто не может дать гарантию, что одна игра не будет длиться 60-80 минут, а рассчитывать, что она завершится быстрее 30-40 минут и вообще не нужно.

Короткие сессии – это главная тенденция, которой нужно следовать онлайн играм нынешнего времени, если они хотят охватить большую аудиторию. С каждым годом у людей снижается время «фокуса», которое они способны уделять какому-либо продукту.

**Упрощение WOW**

Точно такое же происходит сейчас и с World of Warcraft от Blizzard. В ней также идет упрощение. Достаточно вспомнить, что было с игрой в процессе классического ВоВа, а также Burning Crusade. Тогда участнику, для того чтобы попасть в подземелье, необходимо было выполнить целую цепочку разных заданий, которые нужно было делать в группе.

Если вы захотите поиграть в WOW сейчас, то нужно только дождаться нового аддона и ваш перс тут же станет 90-м. Ведь у людей нет времени, чтобы тратить его на прокачку. Теперь появится больше желающих в нее поиграть, ведь одним махом можно достичь тех, кто играл в эту игру долгие годы.

**Мобильные игры**

Но нельзя обойти стороной и мобильные игры, ведь они и стали первопроходцами в области упрощения без потери игрового интереса. На рынке игр США, Канады, Европы и Австралии важным критерием является приятная графика, ведь приложение должно нравиться. Приятная не является синонимом качественной и большого разрешения. Просто важно, чтобы игроку доставляло удовольствие смотреть на игру, а графика не должна раздражать. К подобным играм можно отнести: Candy Crush Saga, Deer Hunter 2014,
Clash
of
Clans
,
Game
of

War
и многие другие.