Ошибки разработчиков Online MMORPG

Автор: Administrator
12.05.2013 00:00 - Обновлено 18.09.2013 16:21

Всем известна игра, покорившая всю планету, World Of Warcraft, благодаря которой в копилку Blizzard попала огромная сумма денег. Но, к сожалению, не одна компания не повторила успех этой MMORPG
. Большинство разработчиков прогорают на одних и тех же ошибках. Попробуем их разобрать.

Первая и основная недоработка - отсутствие оригинальности. На беду ветеранов MMOR PG
,
создатели новых игр не хотят придумывать что-то новое, интересное, незнакомое, а просто копируют упомянутую выше легенду игровой индустрии. Где-то что-то убрали, чуточку добавили и все, игра, по мнению разработчиков, готова. И их не волнует, что всем надоели эти эльфы, орки, и гномы. Но ладно бы сходство было бы только в расах. Классы одинаковые (Танк, Убийца, Маг, Хил), навыки тоже (убийцы- инвиз, танки - удары щитом, маги - стрельбы огнем). Порой даже квесты однообразней некуда ("Возьми меч - убей дракона").

Вторая ошибка - жадность.

Во всех играх есть так называемый донат, реал, голда, и т.п. Это нормально, надо же окупать проект. Но когда обычные, не имеющие средств, или не желающие вкладывать деньги в игру, игроки не имеют малейших шансов на победу, аудитория у игры стремительно скудеет. Платить можно, но не пол зарплаты. Есть также игры, в которых уровень и любую вещь можно купить. Минус очевиден. В одной команде, на серьезных уровнях, оказываются вместе 2-3 хороших, опытных война и 10-15 "Зеленых" новичков, которые купили себе уровень. Победы такой команде не светит.

Третья оплошность - обделение больших уровней занятиями.

Обычно, главная задача в MMORPG - прокачка. Но если в игре очень быстрый набор уровней, то любой может стать максимально "развитым", в кратчайшие сроки. И тут счастливчик, набрав высший ранг, умирает со скуки через 2 дня игры.

Вывод: если разработчики не одумаются, не учтут свои проступки, новых по - настоящему культовых игр жанра MMORPG можно не ждать.