

#ММОРОПГживи

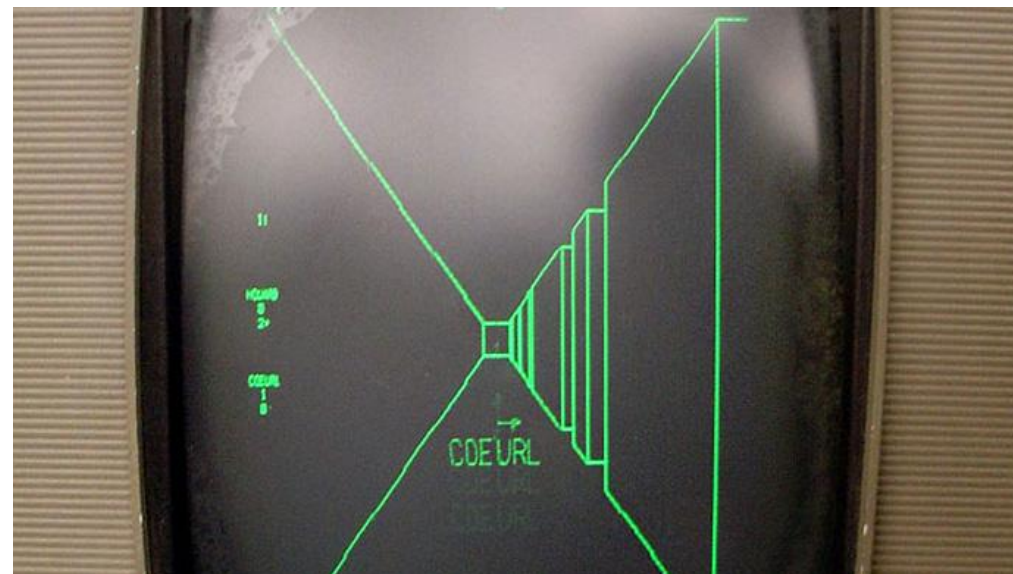
ЭПОХА ЖАНРА ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА

КУЗНЕЦОВА ТАМАРА, НМТ-362013

ХВАЛЬКО АНДРЕЙ, НМТ-362013

Зарождение идеи ММОРПГ

- ▶ Идейное рождение жанру дало появление в 1973 году игры **Maze War**
- ▶ Новшествами игры для того времени стали:
 - мультиплеер
 - выбор аватаров игроками
 - миникарта
 - внутриигровой чат



Ultima Online



- ▶ Перерождение жанра началось с идеи **Ричарда Галиотта** о создании онлайн-мира в десятки раз более проработанного, чем любой другой.
- ▶ За шесть месяцев после старта Ультима собрала базу подписчиков свыше 100000 игроков.
- ▶ Ультима не только проложила дорогу MMORPG нового поколения, но и сама до сих пор является очень успешным проектом.

Культовые MMORPG

- ▶ **World of Warcraft**
- ▶ Дата выпуска 23 ноября 2004
- ▶ World of Warcraft является самой популярной MMORPG в мире
- ▶ Игра позволяет игроку окунуться в знакомый мир, где, управляя игровым персонажем, он сможет исследовать местность, бродить по известным местам, бороться с монстрами, а также выполнять различные поручения, которые выдают управляемые компьютером персонажи. Кроме того, возможны поединки и с другими игроками — в дуэлях, на аренах или против игроков вражеской фракции.



Культовые ММОРПГ



- ▶ **Dungeons & Dragons Online**
- ▶ Дата выпуска 26 февраля 2006
- ▶ Игра является онлайн версией настольной ролевой игры Dungeons & Dragons в сеттинге Эберрон на основе правил редакции D&D 3,5.
- ▶ Игроки могут создавать своих персонажей согласно правилам, редакции D&D 3,5 и играть ими в открытых и закрытых локациях, включая подземелья.

Культовые ММОРПГ

▶ EVE Online

▶ Дата выпуска 2003

▶ EVE Online часто называют самой массовой MMOG из-за того, что все её подписчики используют для игры один и тот же игровой сервер.

▶ Eve online — это космическая ролевая игра, с возможностью широкоформатного видеонаблюдения. Вселенная EVE — проекция реальности в виртуальное пространство, в ней царит капитализм, важен человеческий фактор.

Так как экономика игры чувствительна к действиям абсолютно любого обитателя игровой вселенной, у всех игроков есть шанс изменить свой статус путём продуманных стратегий и приложенных усилий.



Культовые ММОРПГ



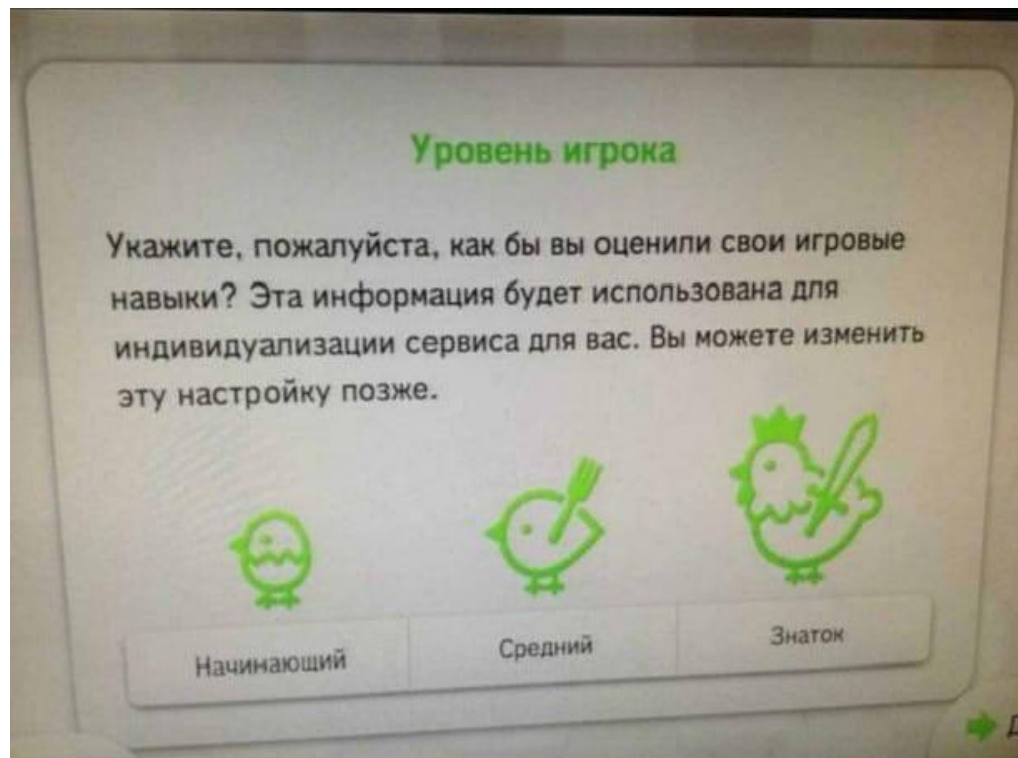
- ▶ **Lineage II**
- ▶ Дата выпуска 1 октября 2003
- ▶ Игра происходит от третьего, а также от первого лица. Виртуальная камера направлена на игрового персонажа и привязана к нему
- ▶ Игрок не ограничивается в выборе персонажа. Выбор не предопределяет принадлежность к некоторой стороне глобального внутриигрового конфликта, подобного межрасовым войнам в RF Online или войне Элийцев и Асмодиан в Aion. Собственно, таких конфликтов не предусмотрено.

Культовые ММОРПГ

- ▶ **Perfect World**
- ▶ Дата выпуска Июль 2005
- ▶ На данный момент она запущена во многих странах мира и имеет несколько различных версий.
- ▶ Основные отличия Perfect World от большинства других ММОРПГ заключаются в широких возможностях кастомизации персонажей, интуитивно понятном интерфейсе, «дружественном» оформлении игрового пространства направленность на социальные взаимодействия (многие задания выполняются в группах, есть возможность игровых свадеб, гильдийные события, территориальные войны).



Закат жанра и его причины



- ▶ **Причина первая – ориентация компаний на казуального игрока, а не на геймера**
- ▶ Игровой процесс упростился, игроку постоянно подсказывали, что делать, а решения, которые он принимал в ходе игры, почти ни на что не влияли.
- ▶ Почти все жанры игр так или иначе столкнулись с упрощением, но геймеру не хватит просто хорошей графики, ему нужно большее: возможность выразить себя в виртуальном мире, стать первым в соревновании. Игра должна бросать игроку вызов, наказывать его за ошибки и вознаграждать успехи.

Закат жанра и его причины

▶ Причина вторая - непрофессионализм дизайнеров

- ▶ Свершилось - пришли люди, и научили всех, как надо делать. Теперь игры конструируют по шаблону, и постоянно оглядываются на то, как у других. Шаг вправо, шаг влево - расстрел.
- ▶ В некоторых школах геймдизайна рекомендуют варьировать темп игры, как-то так вышло, что в ММОРПГ сложность возрастает медленно и равномерно.

▶ Причина третья - Сюжет

- ▶ Все разработчики решили, что в ММОРПГ непременно требуется сюжет. Со старта игрок попадает на сценарные «рельсы» и движется по ним до самого конца, никуда не сворачивая.
- ▶ Если же игрок каким-то чудом собьется с пути, огромная стрелка над его головой подскажет верное направление - куда идти, какие квесты брать, где качаться.
- ▶ В лучших образцах жанра - Ultima Online, старом WoW, Lineage 2, никакого сюжета, по сути, и не было. Люди развлекали себя сами.

Закат жанра и его причины

- ▶ **Причина четвертая – одинаковость**
- ▶ Лично для меня многие современные ММОРПГ не представляют интереса еще и из-за того, что большинство из них абсолютно одинакового, как по действиям, так и по внешнему виду.
- ▶ **Причина пятая – донат**
- ▶ Pay to win наиболее распространённая проблема некоторых ММОРПГ, где ты никогда и ничего не добьешься своим трудом без вливания денег в игру.



Людодграфія

- Maze War (Стив Колли 1973г)
- Ultima Online (Origin Systems, 1997г)
- World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004г)
- Dungeons & Dragons Online (Turbine, Inc., 2006г)
- EVE Online (CCP Games, 2003г)
- Lineage II (NCSoft, 2003г)
- Perfect World (Beijing Perfect World, 2005г)

Литература

- ▶ **Статья "История жанра MMORPG – электронный ресурс**
<http://forum.igromania.ru/showthread.php?t=48319> (дата обращения: 1.06.2019)
- ▶ **Аналитика. Каменный век MMORPG. История зарождения жанра-электронный ресурс**
https://www.igromania.ru/article/14813/Analitika_Kamenny_vek_MMORPG_Istoriya_zarozhdeniya_zhanra.html (дата обращения: 1.06.2019)
- ▶ **30 самых крутых MMORPG всех времен – электронный ресурс**
<http://www.yaplakal.com/forum2/topic305385.html> (дата обращения: 1.06.2019)
- ▶ **Закат MMORPG: три причины упадка жанра – электронный ресурс**
<https://dtf.ru/gameindustry/36587-zakat-mmorpg-tri-prichiny-upadka-zhanra>
(дата обращения: 1.06.2019)