

MMORPG — Lurkmore

Осторожно, взаимоисключающие параграфы!



В результате злостно постмодернистских литературных опытов, в качестве отголоска войны правок, заветов П-тра П-тровича Кащенко, любви к тоталитаризму, в силу имеющейся информации или просто по долбоебизму, одна часть этой статьи явно противоречит другой. Считайте нас коммунистами это фичей и не ломайте мозг в поисках Истины. Она где-то там. Возможно, что и рядом.

«„Chasing the dragon“ или „гнаться за драконом“ — нарики знают, что это такое. »

— Анонимус

Многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. *massively multiplayer online role-playing game*) — самый прибыльный бизнес развлечений, а также, онлайнвые компьютерные «ролевые» игры, в которых большое количество пользователей **взаимодействуют друг с другом** в виртуальном мире. Слово «ролевые» взято в кавычки не случайно — во всех MMORPG без исключений ролевые элементы подменены на **фарм и гринд**, а затем последующую фаллометрию их результатами в той или иной форме.

В хороших, годных MMORPG можно **грабить корованы**. В самых лучших же из них юзеры могут решать сами, надо ли набигать на корованы и, если надо, то на какие именно (ака «полная свобода действий»™).

Альтернативные расшифровки аббревиатуры:

- **Many Men Online Really Pretending to be Girls** — **много мужиков онлайн притворяются девками**.
- **Mostly Male Online Roleplaying Girls** — преимущественно мужики изображают через сеть девочек.

Отличия MMORPG от обычной RPG

Цель простой **RPG**, как бы это не звучало банально, **отыгрыш** с учетом особенностей, вносимых в процесс компьютером. Основной путь доставки кайфа — создание интересного живого мира, обычно наполненного несправедливостью, драмой и всевозможными хитросплетениями. Которые все сразу или частично предстоит постепенно преодолеть игроку, на что разработчики периодически кагбэ подталкивают намеками разной степени толщины. В **RPG** игрок играет с запрограммированными персонажами, которые правдоподобно, гармонично и со смыслом вписаны в игровой мир.

Цель всех MMORPG разработчиков — создать как можно более долгую зависимость от игры и не отпускать игрока, так как от этого напрямую зависит их **профит**. Доставка кайфа игроку идёт путём создания мира как основы для взаимодействия между игроками — общения, торговли, сражений, ПвП, кланов, и т. д. Так как MMORPG — это игра с людьми, то от людей можно ожидать всё что угодно: разводы разной степени идиотизма, полную неадекватность, запредельное ЧСВ, абсолютную беспощадность.

Течение болезни

Популярность MMORPG принесла именно возможность пользователя невозбранно выпиливать не только многочисленных **мобов**, но и таких же многочисленных **игроков**. К сожалению, большинство MMORPG доставляет лулзы пользователям только на начальном этапе знакомства с игрой. Впоследствии же при неблагоприятных **исходных параметрах** пользователь зачастую уже **не представляет свою жизнь без игры**. Тем не менее в долгой



А еще доступно. На скриншоте **WoW** с аддонами.



И остросоциально

перспективе прогноз как правило положительный — юзер постепенно приходит к пониманию того, что **все MMORPG унылы** целиком и полностью. Присутствует и промежуточный вариант — пациент признаётся, что игра-то хорошая, но играть в неё уже ни за что не будет. Такое обычно возникает, когда от вида одной и той же игры в течение многих лет начинает тошнить или пагубные последствия зависимости становятся очевидными даже самому пациенту. Если же пациент через некоторое время находит **более затягивающую игру**, цикл имеет свойство повторяться, если не находит — положительный прогноз положительный.

Денежный вопрос

В зависимости от методов получения администрацией сервера ПРОФИТа основная масса MMORPG делится на:

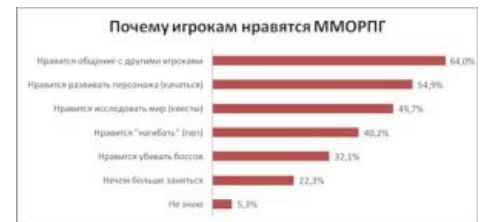
- **p2p — pay to play**: отличаются ежемесячной абонплатой, а потому ваших друзей-нищелюбов вы тут не найдёте. Радует тем, что в игре царит атмосфера коммунизма и каждый игрок может быть уверен в том, что играет в полную версию и ничего больше докупать не надо.
- **f2p — free to play**: абонплата отсутствует, что позволяет привлекать в игру тысячи пользователей-нищелюбов, которые призваны составить фон для **состоятельных парней**. А всё потому, что прибыль администрации проекта приносит **невозбранная продажа** наивным пользователям разнообразной хуйты, обязательно «**не влияющей на баланс!!!1**» На самом деле бесплатные игры обходятся пользователям намного дороже платных.
 - **p2w — pay to win**: феерический подвид f2p, характеризующийся принудительным донатом для возможности достичь в игре хоть чего-то (как правило, в пвп) или для возможности комфортно играть вообще. Это может быть вызвано как непомерным разрастанием жабы администрации «обычной» f2p, так и изначальной бизнес-моделью издателя, разработчика или, что хуже всего, обоих вместе. Зачастую является гибридом первых 2-х видов, то есть по сути требует ту же абоненскую плату, только делает это более завуалированно за счет специально встроенных перекосов баланса и экономики.
 - **b2p — buy to play**: классический вариант а-ля купил — играй.

Существуют и MMORPG, которые не приносят прямой прибыли администрации и фактически являются в своем большинстве **унылыми поделками энтузиастов**. Впрочем, встречаются и исключения, тот же The Mana World доставляет, особенно под линукс, но не будем забывать что Линуксоидам, как правило, доставляет сам факт появления чего-либо более-менее годного и работающего под линукс. **Fonline** же!

Официальные Серверы™ & Фришарды

Официальным сервером™ называется сервер, который обслуживается компанией-разработчиком MMORPG (или компанией, подписавшей с разработчиком **лицензионное соглашение**). Отличаются полностью работающими службой поддержки игроков, скилами, геодатой и всеми-всеми прелестями официальной игры. Минус большинства Официальных Серверов — абонентская плата. Но можно считать её и плюсом, так как абонплата отсекает некоторый процент школоты, у которой нет денег чтобы платить. Also все больше компаний-разработчиков MMORPG переводят свои игры на систему free to play (абонплата отсутствует) с целью привлечения **большого количества пользователей**. Это приносит в безоблачные игровые будни Официальных Серверов™ такие проблемы как: невозможность **добиться ответа от службы поддержки** игроков из-за её перегруженности, **очереди на сервер**, когда выставляются ограничения на количество игроков из-за пиковой нагрузки сервера, и много других.

Фришард уже в своем названии отражает свою суть — играй бесплатно. Фришарды создаются пользователями, которым недоступны все прелести Официальных Серверов™ для «просто поиграть». Но чаще всего администрация фришарда полностью состоит из жидов, желающих прибыли. Поскольку фришард чаще



Соцопрос на основные достоинства MMORPG



Башорг предупреждает!



Задроты, они повсюду!

всего базируется на присвоенной добрыми пиратами **альфа** или **бета версии сервера**, либо вообще эмуляторе, нужно быть готовым к тому, что персонаж может начать проваливаться под текстуры, отказываться кастовать определенные скиллы, или вообще кастовать их неправильно. Следует заметить что неправильная настройка скилов часто доставляет лулзы. Хотя абонентской платы и нет, но на самом деле владельцы фришардов тоже хотят кушать и намекают пользователям на возможность решить их проблемы в игре **финансовыми вливаниями**. В статье о **Lineage II** тема фришардов раскрыта достаточно полно.

Географический аспект

Начиная с самых первых MMORPG игрокам периодически бросается в глаза большая разница в геймплее игр из этих ваших **стран утренней свежести** и игр производства **суровых западных парней**. Как тогда, так и сейчас абсолютное большинство иностранных игр происходит из Кореи. Есть исключения, но их мало и они теряются в количестве поступающего с корейщины. FYI, на западе издается малый процент от производимых в Корее игр, ибо там это поставленная на поток индустрия. Алсо, единственная западная игра, пришедшая азиатам по нраву — это **WoW**, но в сравнении с рейтингами локальных азиатских поделок этот ваш WoW имеет там достаточно среднюю популярность.

Корейские MMORPG

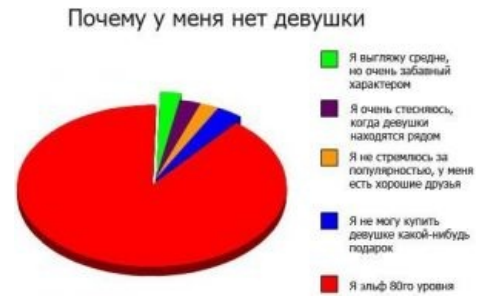
Основная статья: **Lineage II**

Для **белого человека** различия между разными корейскими играми представляются минимальными, потому как под разнообразными **красочными обертками** скрывается суть одно и то же: безальтернативный и бесчеловечный grind уровней в **экспоненциальной зависимости** от уровня персонажа; задротский **фарминг** как единственный способ обретения годного шмота, оружия и прочего; бесполезные (или наоборот **обязательные**) квесты с запредельно **унными текстами**; патентованная **корейская система крафта**[™]; повсеместный дисбаланс всего и вся; специфические **азиатские стилистика, монстры, дизайн локаций и городов**; отсутствие вменяемого сюжета и возложение **МПХ** на его отгрызание в апдейтах; безграмотный геймдизайн и параноидальное стремление никогда не переписывать начисто, в результате чего игровая механика представляет собой **лютый пиздец из нагромождения костылей**; активное сотрудничество с **Индией**® ©™ и как следствие простенькая графика тормозит на новейшем железе. Ещё одна характерная черта корейских игр — откровенная ориентация на донатную (F2P) систему оплаты. Помесячную (P2P) систему оплаты имеют лишь игры из начала нулевых и некоторые явно ориентированные на запад проекты. Таким образом игровой процесс превращает в **лютое дичерство на время** — кто быстрее нагриндил/нафармил/надонатил, тот нагибает. Кто не успел — **получает удовольствие**. Без шансов.

Западные MMORPG

Основная статья: **World of Warcraft**

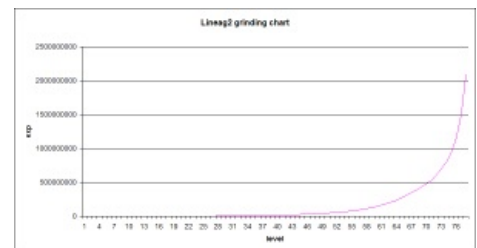
В отличие от китайцев, корейцев и прочих азиатов на западе давным-давно поняли, что игра — это не вторая работа, а средство чтобы расслабиться, попинать виртуальные хуи и всячески получить свой позитивчик. В отличие от патентованных корейских игр западные игры содержат grind исключительно в терапевтической концентрации (в том же WoW'e можно вкачать максимальный уровень, вообще не убив ни одного лишнего моба), квесты написаны как минимум интересно и задания действительно разнообразны, значительная часть времени уделяется точной выверке баланса и коэффициентов. Как правило, сюжет или заимствуется из какой-либо давно описанной вселенной, либо основывается на творчестве признанных фантастов. В апдейтах зачастую некоторые части игры подвергаются полнейшей переработке, переоценке и корректировке, поэтому игровая механика выглядит как логически вполне объяснимая система. Графика бывает совершенно различной и подходящей именно для этой игры. Но самое главное в западных представлен намного более разнообразный игровой контент, который новичок может изучать не один месяц. И, хотя фарминг и тут играет главенствующую роль в организации геймлея, западные разработчики допускают



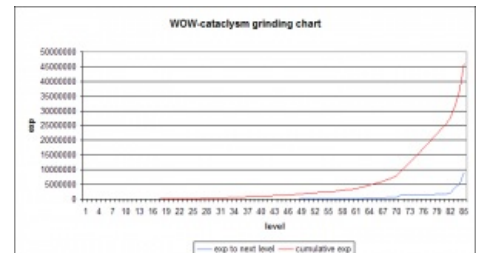
Эльфы плодятся крайне неторопливо.

1. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 2. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 3. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 4. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 5. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 6. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 7. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 8. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 9. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками. 10. Нежелание инвестировать ресурсы в развитие персонажа. Это приводит к тому, что персонаж не может конкурировать с другими игроками.

10 признаков азиатской монетизации



Канонический случай.



В WOW ситуация намного луч... ОН SHI—

возможность играть в казуальном или почти казуальном режиме. И, как правило, никакого довления в виде анального доната (фирменная фишка F2P). Если тут и есть магазин, то продают заколки, карнавальные костюмы и прочие свистелки и перделки.

Примеры

Рекомендуем ознакомиться:

- [World of Warcraft](#) — каноничная «западная» игрушка.
- [Lineage II](#) — типичная корейская [гриндилка](#).
- [Everquest 2](#) — сиквел Everquest'a, того самого [Evercrack'a](#).
- [Ragnarok Online](#) — знаменитая анимешная MMORPG в доставляющем сеттинге.
- [EVE Online](#) — суровая нордическая игра про космические кораблики (да-да, никаких эльфов).
- [Aion](#) — провалившаяся попытка корейцев сделать игру «по-западному».
- Perfect World — китайский взгляд на MMORPG.
- [Аллоды Онлайн](#) — [отечественная MMORPG](#), с учётом и западного, и восточного подходов.
- [Star Wars: The Old Republic](#) — мало того что запад, их величество Bioware во всей красе. F2P, но без фанатизма, ибо бывшая P2P.
- [Star Trek Online](#) — F2P (бывшая P2P) игра для желающих стать капитаном космического корабля и просто треккеров. Можно играть на PC и консолях.

Галерея



Попробуйте при случае.

MMORPG — это здорово

Ссылки

- Кошернейший комикс [The Noob](#) о первых шагах нуба в хорошей, годной MMORPG.
- Не менее кошерный [ситком The Guild](#) о жизни [World of Warcraft-задрота IRL](#).
- [South Park](#) в теме.
- [South Park](#) Бесплатные игры.
- [Взгляд изнутри](#)
- [Обзор модной MMORPG в старорусском стиле](#)

См. также

- [MUD](#)
- [Ебай](#)
- [Донат](#)
- [Браузерка](#)
- [Жаргон MMORPG](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim

Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
Эльф Эскапизм



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt

[w:MMORPG](#) [en:w:MMORPG](#) [ae:MMORPG](#) [tv:MassivelyMultiplayerOnlineRolePlayingGame](#)