Идея заработка на мморг.

Сегодня игроделы и локализаторы для заработка на онлайн играх действуют одинаково. Продают саму игру, продают предметы из игры, продают скины, продают dlc. Но игрокам нельзя торговать вещами, нельзя передавать аккаунт другим людям даже временно, хотя некоторые все равно так делают. Так почему бы не поменять систему для пользы дела?

Все помнят идеи VR-игр: плати за шлем, плати ежемесячно за игру, но получи возможность торговли предметами на аукционе за реальные деньги. С одной стороны это кажется невыгодным, все-таки игроки покушаются на привилегии разработчиков в торговле броней и оружием, но с другой, комиссионные от сделок пополнят бюджет. Впрочем, рост комиссионных напрямую зависит от числа игроков заинтересованных в игре.

Если вспомнить, самыми желанными для игроков вещами обычно являются следующие вещи: скины, костюмы, пэты (питомцы), ездовые звери, кольца, серьги и амулеты, оружие, броня, камни и кристаллы для улучшения брони и оружия, разные предметы для обустройства домика игрока, вроде цветочных горшков, картин и диванов. В редких случаях бывает продажа игровой валюты. Казалось бы, что еще может быть нужно богатому игроку для старта игры? Красивые компаньонки, служанки и титул дворянина тоже могли бы быть привлекательны для готового расстаться с деньгами товарища. Кусок земли, где он сможет построить свой дом или замок, материалы для постройки одного, украшения, банеры, эмблемы, вкуче с мебелью, запасами провианта, может быть небольшим подземельем и доп. контентом 18+. Почему нет?

Однако следует помнить, что получив со старта супер броню и оружие, игрок теряет половину интереса в развитии. Поэтому продаваемая броня должна быть хороша, но не слишком. Нельзя продавать броню, которая одинаково хороша и на первом уровне и на восьмидесятом. У брони должен быть показатель прочности, а ремонтировать её игрок или нпс-ремесленник сможет только имея определенный уровень навыка. Поэтому броня в магазине должна быть дешевой, а главным образом игрок будет пользоваться броней, сделанной кузнецами в игре, или случайно найденной среди сокровищ одного из боссов. Не каждый босс локации будет иметь сокровища, большинство будут обычными монстрами, с которых можно срубить материалы для новых лат или бижутерии. Скины будут привязываться к броне, меняя её облик, и тоже будут дешевыми, чтобы игрок не расстраивался из-за разрушенной брони и соответственно утраты бравого вида. Ему будет легко достать тучу скинов, а наиболее креативные парни смогут сами создавать скины и продавать их на аукционе после договоренности с разработчиками. Вероятно, их прибыль будет не очень высокой, но стабильной и в долгосрочной перспективе, сделавший красивый скин игрок получит приличную сумму денег. К тому же разработчикам будет меньше проблем с разработкой нового контента.

В качестве эксперимента можно открыть доступ к игре ограниченному количеству бесплатных игроков, главной задачей которых будет обязательное выполнение крафтовых заданий для пополнения игровых магазинов и прилавков необходимым сырьем и оборудованием. Пару часиков потрудился на благо нпс и игроков-платников - можешь и сам поиграть. А чтоб ты не расстраивался - вот тебе доступ к аукциону, торгуй и зарабатывай. Комиссия, правда, повыше, но накопив денег и купив платный статус, сможешь зарабатывать больше. Таким образом, произойдет постепенный переход бесплатных игроков в донатов, поскольку у них будет дополнительный интерес играть в эту игру, и потому что они будут тратить заработанные деньги на игровые предметы, чтоб получить более крутые вещи и продать их.

Ресурсы, впрочем, не будут бесконечными. Шахты будут истощаться по мере добычи минералов, но если в этой локации разбить определенное число старых доспехов, их материал послужит основой новых минералов. То есть, добыл руду - уменьшил запасы природных

ресурсов региона, разбил доспех на куски - пополнил регион минералами. При такой схеме производство брони будет лимитировано, и сырье будет иметь значительную стоимость, для чего игрокам придется ездить между городами, торговать и выменивать ресурсы, разведывать новые залежи. А это соответственно приводит к повышению цен на броню, услуги наемников, частым появлениям бандитов, нападениям монстров.

Опять же игрокам, что захотят почувствовать себя в шкуре феодала, придется сперва получить право на владение землей в регионе, уплатить пошлину и цену участка, построить замок и деревни, установить собственные законы и привлечь население, либо купив рабов и крепостных, либо отыскав беженцев и пригласив их на свои земли. Каждое из этих занятий потребует вливания денежных средств, зато человек сполна насладится полнотой власти над небольшой деревенькой или несколькими сразу, набрать себе сотню рыцарей-девушек (или парней) и ходить в завоевательные походы, а точнее грабежи на территории соседей. Количество дворянских титулов должно быть ограниченным, дабы поддержать их ценность, а получение оных дает некоторые привилегии, вроде уменьшения или полного устранения выплаты налогов в королевскую казну, свободный доступ в королевский замок, прирост очков репутации.

Репутация должна иметь значительный вес в игре. Если она велика, слуга будет более преданным и в некоторых случаях (например, спасение его жизни от монстров) может отказаться от платы за работу, считая честью служение благородному человеку. Однако все равно придется тратить игровые деньги на содержание особняка, поскольку неписям и игрокам надо что-то есть для сохранения характеристик. Если есть феодал и грамотный управляющий, игрок может неделями не появляться в игре и всё будет нормально, нпс сам возьмет на себя управление хозяйством и получением прибыли. Но военные действия вести не сможет, так что важно иметь хорошие отношения с соседями и надежную охрану, чтоб ваши земли не ограбили. В сам замок так просто игроки не попадут, понадобится осада и постройка осадных орудий, а это потребует времени и инженеров, которых в игре потребуется отыскать и обучить. Простые ловушки в этом случае будут более надежны, поскольку капканы смогут создавать кузнецы и охотники.

Брак в игре - одна из форм заработка на парочках. Почему нет? Можно продать свадебные наряды, возможность провести церемонию в самых странных и красивых местах игрового мира (особый билет), но не в логовах боссов и смертельно опасных локациях. Можно организовать мировые объявления о свадьбе и поздравления в виде подарка от разработчика (внутри могут быть разные мелочи, особые зелья для влюбленных дающие временные бонусы к характеристикам, плюс к репутации, кровать в форме сердечка или что-то подобное).

Также можно продать парные кольца, повышающие получения опыта с монстров и обнаружения ловушек на пять процентов. Всякие валентинки, открытки и поздравления с праздниками, подарки для друзей в виде виртуальных мягких игрушек и редких коллекционных предметов, вроде музыкальных шкатулок, статуэток русалочек, ручных зверьков (не питомец, питомец помогает, а эти просто пушистые декоративные твари) и прочего.

Хотите крутого перса и не хотите его качать? Оформите заявку на официальном форуме или аукционе, где оперируют реальными деньгами, и ждите. Процент по сделке уйдет разработчикам, точно также можно продать перса (игровой аватар) или купить нового. Получи героя с замком и землей, не будь голодранцем. Чем больше у игрока собственности, денег в банке, чем выше его репутация, влияние и характеристики, тем больше он будет стоить, тем больше будет прибыль для разработчиков и торговца выставившего этот лот на торги.

В основе всех этих манипуляций стоит интересность игрового мира, его новаторская ценность и привлекательность. Игра не должна быть из разряда сегодняшних, она должна опережать их на десять лет как минимум. Пусть конкуренты рыдают, пусть слава игры растёт, как снежный ком, пусть этот виртуальный мир будет более проработан, красив и избавлен от багов на сто процентов перед релизом. Только тогда можно выжать много денег и обеспечить процветание компании-разработчика на долгое время. К тому же, желательно чтобы все «обновления» были бы заранее вшиты в игру и открывались по мере срабатывания скрытых ивентов, а не благодаря очередному кривому патчу и желанию продлить агонию устаревшего продукта.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/145356>