

Браузерные игры — Urbanculture

Компьютерные игры
Интернет



Браузерные игры — поделки программистов, для которых нужен только браузер. Реализовано действие чаще всего на Java. Исполнение самого кода со всеми ботами и локациями происходит на сервере, пользователю остается лишь видеть картинку в браузере. Игры бывают разной степени сложности: от простейших имитаций настольных игр до почти полноценных MMORPG с огромными мирами и тысячами пользователей на сервере. Сильно любимы пользователями разных линуксов, так как своих игр на линуксе мало и удовольствие от них сомнительное. Запуск же игр, написанных под винду, является не самым простым занятием, часто требующим танцев с бубном.



Главная страница чаще всего выглядит так

Преимущества и недостатки

Главным преимуществом является то, что не надо ничего устанавливать. Поэтому поиграть можно даже на слабенькой машинке или машинке с необычной операционной системой. Все что необходимо — это браузер с поддержкой Java и Cookies. Еще одним преимуществом являются живые люди. С ними можно пообщаться, познакомиться IRL, придумать хитрый план и осуществить его вместе. Также можно и посориться, они могут предать тебя, слить информацию. Это добавляет остроты в сюжет, создает впечатление реальных человеческих отношений. Так же в такую штуку можно поиграть на работе, ибо браузер и инет на рабочем компе чаще всего есть. Но помни, %username%, занимаясь такими вещами на работе ты увлечешься и в топку полетят месячный план, половина клиентов фирмы и, скорее всего, твоя премия.

Браузерные игры легко интегрируются с чатом и форумом. Некоторые игроки частенько забывают о существовании игрового процесса как такового и всецело посвящают себя флуду.

Есть и недостатки. Их много. Чаще всего это унылая графика и интерфейс. Никто особо не заморачивается над тем, как сделать лучше, если деньги и так капают. Геймплей тоже скорее всего уныл. По крайней мере всем любителям старых игр, где делался упор на сюжет, боты были умные, давали годные квесты в зависимости от твоего уровня, все современные браузерки кажутся унылыми чуть менее чем полностью.

Классификация

Все эти поделки можно разделить по нескольким признакам. Один из них — стоимость. Есть игры с фиксированной абонентской платой. К этой категории можно отнести типа элитные поделки, с продуманным геймплеем, работающими серверами, красивой графикой, например WoW. Сервер заранее огорожен от школоты, так как у неё нет денег на абонентку. Сие развлечение может порадовать менеджера во время работы, ну или энкейщика с лишними деньгами.

Другой вариант — игры условно бесплатные. Не надо платить абонентскую и за регистрацию. Так же бесплатно можно делать юнитов и здания самых унылых типов с крайне медленной скоростью. Все остальное продается за местные деньги, которые соответственно приобретаются на кровные рубли или доллары (по желанию создателя). Этот вариант чаще бывает дороже коммерческих игр, ибо имеет целью заманить народ, заинтересовать его, а потом трясти бабло. Неплательщиков карают игроки которые обогнали их в развитии, превращая города и базы халевщиков в **корованы**. Все просто. Не хочешь, чтобы на тебя набигали — купи суперартефакт или качай героя с удвоенной скоростью, заодно не забудь купить золота, нефти, камня или залупной слизи хомяка для телепортации.

Есть и совсем бесплатные поделки. Но от одного их вида тебя, %username%, скорее всего стошнит. Игры, сделанные под линукс, покажутся тебе раем на земле. Да и поиграть ты сможешь только тогда, когда сервер не занят, согласился работать или кто-то не впихивает в него очередную порцию индусского кода.

Игроки

Чаще всего школьники, или люди скучающие на работе. Многие не располагают к общению. Чаще всего в многопользовательской игре имеется чат, где можно пообщаться. Там-то и происходят все срачи, выяснения отношений. Именно оттуда рождаются войны и ненависть между кланами и группировками. Чаты состоят на 55% из ненависти и на 45% из планов, как доказать что ты крут. Разработчик, читая логи, мерзко потирает руки и шьет большой мешок для денег. Виртуальная война, конечно, дешевле обычной, но и тут свой профит есть.

Чтобы лучше понять суть, отправляю вас к [копипасте](#).

История

В России первыми многопользовательскими играми были Бойцовский клуб и Ганжаварс. Смысл становится очевиден из названия. Как в первом, так и во втором случае игроку необходимо развивать навыки персонажа, покупать оружие, при этом нормальное оружие стоит реальных, а не игровых денег. Есть еще и стратегии типа Lord of Ultima, где предполагается строить города, грабить других участников, устраивать эпические войны за континенты. Играть можно бесплатно, но без артефактов вы будете развиваться очень медленно.

Галерея скриншотов



Главное не бздеть



Город
настоящего
Барона



Лови удар,
братишка

Причаститься

- [Бойцовский клуб \(оригинальная версия\)](#)
- [Бойцовский клуб \(другая версия\)](#)
- [Lord of Ultima](#)
- [Танки Онлайн](#), где народ оставляет последние деньги

Примечания