

SUN SPLINTERS

№ 1

Добрый день Уважаемые сокланы!!!

Хотелось бы с сегодняшнего дня традицию с газетой сделать более популярной и постоянной. И это не без вашей помощи... Хочется отображать здесь все, что происходит в клане, в игре и многое, многое другое. Надеюсь Вы будете участвовать в жизни более активно, ведь среди Вас много творческих людей. Надеюсь прежние редакторы не обидятся на меня, но решил, что время перемен настало...

DEFENDER1982

И от себя добавлю...помощь нужна всегда.

И так перед вами очередной, пусть немного не доработанный, выпуск...так сказать пилотный, ибо состав редколлегии поменялся.

Что же в нем?!

- ***Клановые новости***
- ***Новости игры***
- ***И советы, просьбы, объявления***

Клановые Новости

И так прошло первое февраля, а значит вступили в силу некоторые изменения:

1. Исключен балласт из клана.

Список кандидатов на отчисление из клана:

Artorius - Причина: Личное желание.

Chekadont - Причина: Не возврат кредита соклану, длительное отсутствие в игре, долги по налогам.

NINJA73 - Причина: долги по налогам.

Varvar777 - Причина: длительное отсутствие в игре.

COSSSS1 - Причина: длительное отсутствие в игре, долги по налогам.

--домовой-- - Причина: длительное отсутствие в игре, долги по налогам.

GreKTorez - Причина: долги по налогам.

davijones - Причина: длительное отсутствие в игре, долги по налогам, имеет право возврата в клан, так как предупреждал о длительном перерыве в игре.

rambler_stalker - Причина: длительное отсутствие в игре.

mini-pig - Причина: не появление в игре, долги по налогам.

БУБЛИК - Причина: долги по налогам.

Громобоец-титан - Причина: длительное не появление в игре, долги по налогам

Адольф-маг - Причина: длительное не появление в игре.

Sojin85 - Причина: долги по налогам.

Витек7 - Причина: не появление в игре, долги по налогам.

2. Вводятся регулярные тренировки для всех желающих

ВСЕМ ЖЕЛАЮЩИМ принять в них участие написать письмо игроку Покрошитель.

Комментарии:

Разумеется, тренировки и их организация - дело не такое простое, как кажется. Но общая концепция есть, время есть, желание тоже - так что

начнем пробовать, а уже в процессе оттачивать и совершенствовать тренинг.

3. Изменилась ставка налогов - 400 х ГР

Комментарии:

На форуме было высказано много мнений по поводу налогов, и думаю, такое решение устроит всех - налог поднять, но не так значительно, чтоб это было всем сильно в тягость. И для того чтоб было все еще мягче, введена переходная неделя.

Да, забыл упомянуть - люди с ГР = 0 отныне тоже платят налог. Этот налог не большой - всего 200 монет в неделю, но это, тем не менее, все же вклад в развитие клана.

4. Реорганизованы клановые бонусы.

С 1 февраля отменены премии за боевой уровень. Для всех уровней и фракций.

Комментарии:

Для казны это тяжеловато, да и смысл платить копейки на 9-м и выше уровне? Как альтернатива - "подъемные" и подарки на дни рождения!!!!

Введены "клановые подъемные".

Комментарии:

Всем сокланам, кто получил 6-8 уровень состоя в клане выдаем небольшую сумму в добавок к премиальным, выдаваемым игрой. Да, 3000 это не много, но все же лучше, чем ничего.

Новости игры

Уважаемые игроки!

5 февраля в игре был запущен новый информационный проект *HWM Daily* ("Геройская лента"). Это важная составляющая игрового процесса, так как наиболее значимые события в игровом мире ГВД будут описываться там. По-сути, это аналог нашей клановой газеты, но для всех игроков, а не только лишь участников нашего клана.

Разумеется возможностей у *редколлегии HWM Daily* значительно больше, так как это проект администрации, потому первым значимым материалом стало интервью с администраторами проекта (опубликовано ниже), к котором затронуты важные вопросы и рассказаны некоторые планы на будущее развитие игры.

Будем надеяться, что все самые важные и значимые события будут описаны в газете оперативно и тщательно.

Изменения на рынке

За последнее время все чаще стали замечаться нововведения и изменения в игре, как то: ландшафты, турниры, активность Администраторов на форуме... И вот сегодня изменения коснулись интерфейса рынка, теперь пользоваться им стало несколько удобнее.

Изменились группы артефактов, в верхней части появился выпадающий список, из которого можно выбирать интересующий вас арт, ну и так же появился флажок, который фильтрует только целые (не использованные) предметы.

Полный список изменений:

Добавлен раздел "Амуниция воров" - артефакты комплекта вора + кольца от *Thief_Leader*

Добавлен раздел "Военные награды" - все медали и ордена

Добавлены фильтр виду продажи: отображать все лоты, отображать только продажу, отображать только торги

Добавлен фильтр на прочность артефактов: отображать все артефакты, отображать только целые (новые) артефакты

Изменена навигация по разделам, клик по названию раздела теперь раскрывает (скрывает) подразделы без перегрузки страницы. А клик по количеству приводит к показу всех артефактов в разделе.

Добавлен быстрый поиск лотов по названию артефакта.

Казалось бы, вроде бы не значительные изменения, но вроде бы, рынок стал гораздо удобнее.

Интервью с Maxim (adm) и Alexander (adm).

1. Как вам пришла в голову идея создать этот проект - Герои Войны и Денег (далее по тексту ГВД)? Это было спонтанное решение или вы целенаправленно к этому шли и готовились?

- Мы (Максим и Александр) давно планировали создать свою онлайн игру, но особо захватывающих идей не было, два раза начинали, в первый раз что-то вроде БК, потом начинали делать онлайн гонки, но как-то не захватило и не сложилось. И вот, играя в пятую серию "Героев", а мы, несомненно, фанаты этой игры, в голову пришла мысль: а почему бы не сделать эту игру многопользовательской и в браузере? Тем более, подобных браузерных игр тогда не существовало вовсе! С надеждой на то, что таким же фанатам, как и мы, обязательно понравится наша игра, мы начали разработку. Выходит, что идея создать именно "Героев" была не столь запланированной и обдуманной, а к созданию онлайн игры мы шли давно и целенаправленно.

2. Что было наиболее сложным при разработке проекта? Какой этап вызвал самые большие затруднения? Сейчас проще или труднее, чем вначале?

- При разработке абсолютно ничего сложного не было, сложностей мы не боимся, а вот проблемы начались после запуска и не отпускают нас до сих пор. С каждым днём обслуживать проект всё сложнее, число игроков растёт, а с ними и число проблем. Не хватает времени закрыть старые баги и недоработки, а необходимо делать что-то новое, ведь игроки хотят новостей и изменений в мире.

3. Каков состав команды, которая работает над проектом ГВД? Расширяется ли команда или все справляются со своими обязанностями?

- На данный момент над проектом работают: три программиста, два художника, один "шериф", два квестописца и сами игроки - модераторы и тестеры. Плюс заказываем дизайн у сторонних художников. Вот теперь будет ещё состав игроков, работающих над газетой. ;) Команду расширяем по мере потребностей и возможностей, с обязанностями справляются все (кроме одного "шерифа" :)), но бывает, затягиваются сроки.

4. Год назад 2к онлайн, а сейчас уже 10к. Ожидали вы такой динамики развития? Было ли предчувствие успеха?

- Конечно, ведь мы работаем с оптимизмом и уверенностью в светлое будущее. :)

5. Ваше мнение - успевают ли развитие проекта ГВД за динамикой роста игроков?

- К сожалению, нет. Но надеемся, что эту недоработку мы преодолеем в этом году после реализации ряда планов.

6. Что для вас этот проект - коммерческое предприятие, приносящее доход, или любимое дело?

- С самого запуска проект стал любимым занятием, мы горды тем, что из крохотного младенца выросло такое детище. По поводу коммерции - если вы не помните, то изначально игра была полностью бесплатной. И лишь из-за необходимости в новых серверах были введены платные услуги. Игре они пошли лишь на пользу, реклама привлекает все больше новых игроков, художники радуют все более качественной графикой и анимацией, а сервера держат очень неплохой онлайн.

7. Насколько прибылен проект ГВД? Хватает ли вам на жизнь плодов работы администраторами в ГВД? Будут ли в ближайшее время введены какие-то новые бонусы за реал?

- Прибыль больше средней зарплаты в РФ, но и работать приходится больше среднего, а про график так вообще речи быть не может, всякое бывало, и по три дня не спали. На жизнь, соответственно, хватает, но не до шика, есть обычные земные желания и потребности, на которые не хватает. Если вы заметили, мы не вымогаем деньги из игроков, и только не вспоминайте тут про ОА, ОА были просчитаны и не требуют реала, поэтому особо новых бонусов ожидать не стоит, разве что не будет хватать серверов. Как и планировали изначально, у нас тут не БК, и комплектов за тысячи бриллиантов у нас не предвидится. В ближайших планах уровнять курс бриллиантов в WMR/WMZ.

8. Как ваша семья относится к такой работе? Сколько времени занимает работа над проектом ГВД?

- Семья относится отрицательно, но с пониманием. Кому понравятся маньяки, способные сутками сидеть за компьютером и что-то делать? Работа занимает всё доступное время, ее столько, что отдохнуть времени просто не может быть, приходится жертвовать работой, но без отдыха никак. Думаем мало кто представляет, за сколькими вещами приходится следить и контролировать, можно запросто потратить пару дней в игре, не написав ни строчки кода, а мы ведь в первую очередь программисты. Если вы посмотрите на частоту выхода новостей в эпоху запуска проекта и сейчас, вы точно заметите спад. Но уверяем вас, на игру стало уходить гораздо больше времени, для этого понадобилось уйти с прошлой работы. О чем собственно и не жалеем. Иногда просто приходится брать больничный или отпуск, что заставляет отложить планируемые сроки реализации задач.

9. Играют ли ваши друзья или родные в эту чудесную игру?

- Знакомых играет много, знакомых еще больше. Из родных и родственников парочку играют, но редко, можно сказать играли. Так оно и лучше.

10. Думаю, игрокам было бы интересно узнать, какое время отнимает подготовка отдельно взятого игрового события - турнира, войны, квеста?

- Времени уходит довольно много, сейчас кто-то прочтает и скажет, что это мало, но пусть он перечитает предыдущие ответы. Например, на разработку турнира "на выживание" ушло чуть больше одной человеконедели, плюс время на саму идею и доведение её до ума. В каждую войну хочется внести что-то новое, поэтому также уходит на её разработку не менее человеконедели, потом ежедневный контроль проведения самой войны, а потом время на награждение. А если это новая фракция, плюс время на прорисовку, анимацию, разработку способностей, вытачивание коэффициентов для баланса и т.д. Разработка одного квеста занимает около трёх недель, две недели его пишет квестописец, потом примерно неделю программист правит баги в коде, еще неделю доводим до ума, добавляем секреты, тестируем.

11. Бывают ли среди вашей команды разногласия относительно будущего проекта ГВД? Были решения, которые было трудно принять?

- Разногласий не бывает, в основном это связано с тем, что у каждого свои обязанности. Если выдвигается идея, и мы решаем её реализовать, то она обсуждается и доводится до ума.

12. Чувствуете ли вы себя профессионалами или, скорее, творцами мира для многих из игроков ставших вторым домом? Насколько важна в игре фэнтезийная составляющая?

- Не столько творцами, сколько такими же игроками со вторым домом, но с ответственностью за этот дом. Фэнтезийная составляющая, конечно, важна и нужна, в последнее время пытаемся приукрасить атмосферой новости, но на большее пока времени не хватает. И главное с этим не преувеличить, дабы не потерять саму игру. :)

13. Как давно играете в Героев (компьютерная серия) и какая часть нравится больше всего?

- Играем со времён KB2, больше всего нравится 5-ая часть, довольно продуманная в качестве разнообразия развития и баланса.

14. Многие позаимствовано из героев 5 (компьютерная серия). Какова история появления фракции варваров?

- Хотели возродить варваров, которых не реализовали в пятых героях, а фанатов у них много ещё с третьей серии.

15. Читаете ли вы призывы, обращения, вопросы игроков на форуме? Существует ли обратная связь, когда замечания и пожелания игроков учитываются в реализации каких-либо идей?

- Часть сообщений читаем, часть нам доносят, но всё, что пишут, просто нереально прочесть. Если мы допустили ошибку или недочёт во время введения каких-либо изменений, то обычно кто-то на форуме конструктивно описывает это, и мы вносим правки, если не сразу, то спустя какое-то время.

16. Официальное разрешение дополнительных персонажей (мультиков) очень нетипично для онлайн игр. Во многом с мультиками в ГВД связано огромное количество правонарушений. Чем было продиктовано решение официально разрешить мультиков? Как дальше будет развиваться проблема мультиководства и борьба с ней?

- Здесь несколько причин, одни из них - для самих игроков это возможность изучения фракций с нуля, возможность разнообразить игру, играя двумя персонажами; для нас – это отдельный свод правил для дополнительных персонажей, под которые можно подвести мнимых родственников. Со временем будем вводить программные ограничения и контроли дополнительных персонажей. В любом случае мультики будут, пусть лучше они будут официальными, так с ними проще разобраться. :)

17. Как администрация ГВД планирует бороться с огромным количеством неадекватного флуда на форуме, с мультиводами, с финансовыми махинациями? Планируется ли введение судов или каких-либо других проверяющих и карающих органов? Планируется ли введение тюрьмы?

- Для начала планируем расширить штат для помощи единственному "шерифу". Далее - изменение формы подачи заявлений и введение судебной системы. После чего планируется введение тюрьмы.

18. Не секрет, что многим игрокам понравились текстовые квесты. Будет ли вестись работа над ними и дальше? Будет ли развиваться идея квестов?

- Работа ведётся, на них много планов. К сожалению, запланированный интервал - один квест раз в две недели - выдержать не удалось. Вскоре появятся квесты с боевым уклоном.

19. Все мы помним, что игра не раз становилась жертвой DDoS-атаки. Какие меры безопасности Вы предпринимаете?

- Боремся с очагами, немного опыта уже есть. Подвешенные подковы на серверах неслабо защищают. :)

20. Сложно обойти такую острую тему, как баланс. Что в Вашем понимании есть баланс? Что это, и при каких условиях он соблюдается?

- На данный момент баланс строится для дуэльных турниров с обычным вооружением. Для всех боёв баланс соблюдать невозможно, где-то какая-то фракция будет в плюсе, а где-то в минусе.

21. В каком направлении будет двигаться игра - будут ли новые гильдии, новые варианты развития персонажа? Будет ли сохраняться паритет боев PvP над PvE?

- Будут и новые гильдии, и более разнообразные пути развития персонажа, так и проведения времени в игре. PvP бои стараемся делать основой игры, а клановые войны в этом деле только помогут.

22. Очень хотелось бы усиления роли кланов в игре. Чтобы ГВД привлекали не только боевой и фэнтезийной, но и организаторской составляющей и чтобы клановая жизнь была нужной и интересной. Планируется ли введение одноклановости, программного сбора налогов, недвижимости?

- Одноклановость будет в боевых кланах, т.е. скоро статус клана может быть изменён на боевой и игрок сможет выставить основным только один боевой клан. Про программные сборы налогов думали, возможно, реализуем. Недвижимость, скорее всего, будет собственностью не кланов, а отдельных героев.

23. Вопрос, занимающий многих, особенно хаев - когда же все-таки будут кланвары. Понимаем, что проработка такого сложного вопроса, должна быть продуманной и взвешенной, но все-таки, каким в общих чертах вам видится формат будущих клановых баталий?

- Клановые бои планируются на весну этого года, но опять же, это только наши планы. Форматом боёв планируется сделать привычный для всех групповой бой 3х3, только их будет проходить сразу несколько, в зависимости от числа героев в кланах. Один из вариантов: если в заявке будет 15 героев с одной и с другой стороны, то будет инициализировано 5 боёв, сторона, выигравшая 3 или более боёв, будет признана победителем в сражении. Проработать клановые войны в силах игроков, для этого и существует форум ИиП.

24. Вопрос, который волнует всех - в какой стадии разработка войны с гномами? Будет ли война долгой как с демонами? Будут ли какие-то отличия?

- Война с гномами будет. Как это будет, не расскажем. Ожидать не раньше, чем через месяц. А в распоряжение игроков гномов введём после балансировки текущих фракций на всех уровнях и балансировки самих гномов.

25. Еще в войне с демонами мы увидели готовые палатки помощи и баллисты? Почему их до сих пор не дали игрокам? Есть какие-то нюансы, которые мешают их введению?

- Есть много планов на них, часть продумана, кроме баланса, никак они в него не вписываются. Но даже для реализации задуманного нужно много времени, по аналогии с оригинальными героями вводить их не хотим, т.к. будет скучно.

26. Будет ли в игре 10-я умелка и 4-е миники? Этот вопрос интересует очень многих.

- 10-ая умелка будет, 4-е миники – только у админов. :)

27. Как вы относитесь к авторским скриптам и подобному творчеству игроков?

- В основном положительно, некоторые удобные функции реализуем сами, чтоб игрокам не приходилось подгружать скрипты. Отрицательно относимся только к скриптам, которые автоматизируют действия игрока или создают нагрузку на сервер, например, загружают сразу несколько страниц для отображения одной.

Спасибо за интервью. Желаем успеха в дальнейшем развитии проекта.

И советы, просьбы, объявления

Уважаемые сокланы!

В предвестии Дня св. Валентина проводится конкурс на стихотворное поздравление с Днем Всех Влюбленных.

Подробнее смотрите следующую тему на клановом форуме:

<http://sunsplinters.clan.su/forum/6-262-1>

Желаю всем удачи, и надеюсь, что в нашем клане найдется достаточно много желающих принять участие в этом конкурсе.

И еще одно маленькое лирическое отступление от автора...огромная просьба свои пожелания по поводу газеты писать в личку на сайте клана...а вот если хотите чем то поделиться...будь то творчество ваше или что еще...его кидайте на defender1982@inbox.ru. И еще есть одна мысль создать некий альбом сборник о клане....Так что огромная просьба ко всем...присылайте на вышеуказанный адрес пару своих фоток и небольшой рассказ о себе...кто вы, чем занимаетесь по жизни, что привело в игру ну и что еще захотите сказать))))

***Это был пробный выпуск газеты, так что
не судите строго, в следующий раз все
будет по-другому...а как зависит от
ВАС!!!!!!***