



К этому всё и шло. Всё, к чему бы не приложило свои замазанные деньгами руки Electronic Arts превращается в динамо-машину по выкачиванию денег из игроков. На тематических форумах это даже прозвали "Проклятье EA".

Итак, к новости. Со старта MMORPG Star Wars: The Old Republic разработчики, проведя [контент анализ прессы](#), всячески отвергали возможность перехода игры на модель оплаты Free To Play. Тем не менее времена меняются, количество подписчиков упало с 1.8 до 1.3 миллионов (ещё бы, если платишь по 650р. в месяц хочется чего нибудь более осмысленного, чем странные пвп-режимы и демографические проблемы с количеством игроков на сервере). Да и руководство в лице "Evil Arts" требует всё больше и больше прибыли.

И вот буквально на днях главный геймдизайнер Star Wars: The Old Republic Эммануэль Лузинчи в интервью GamesTM объявил о том, что они всерьёз задумываются о смене модели оплаты игры. Эммануэль не озвучил новую модель оплаты игры, но мы то знаем...

Сразу вспоминаются многие неплохие MMORPG, перешедшие на модель Free2Play, буквально загубленные ею. Вопреки расхожему мнению, Free To Play в большинстве случаев является более успешной формой монетизации, чем месячная подписка. Всегда найдётся задрот игрок, готовый выложить за понравившуюся игру значительно больше месячной подписки. Free To Play оголяет человеческую натуру - желание выпендриться и возвыситься выше других.

Вопрос, согласятся ли игроки SWTOR платить реальными деньгами, заработанными потом и кровью (хотя, смотря кем и как) за новый разноцветный световой меч.

