Battlerite + Battlerite Royale

План:

* Рассказ об истории МОБА с рофлан картинками
* Что такое Battlerite – краткое описание нескольких героев, карт и прочих ин-гейм вещей
* Чем отличается Battlerite от других МОБА игр (можно мешать с рофланами)
* Battlerite Royale – инновационный ход в МОБА
* Краткое описание БР
* Итог (честный, без завышения)

Ну что, друзья, всем привет. С вами все тот же Спейс. И пока кто-то ждет похорон канала в связи с прекращением выпуска видосов по Хотсу, мы с вами сложа руки сидеть не будем. Таак, а что делать то тогда? Какие у меня рубрики там стреляют? Хм, давайте посмотрим. Обзор, обзор, обзор… Кажется, у меня появилась гениальная идея! А что, если сделать еще один обзор? Нет, ну окей, обзор так обзор, но на какую игру? Сейчас же нет абсолютно ничего интересного из бесплатных геймуль. Обзор на ПоЕ может? Хотя там чтобы разобраться с базовыми аспектами часов 200 нужно только, отметаем. Обзор на Танки, дабы порофлить? Хм, скорее всего меня потом где-нибудь в канаве найдут за это – не подходит. А может поделки от Мейл.ру посмотреть? Хотя тоже нет. Вот заплатили бы денег – можно было бы и подумать, а так – ммех.

Я помню, вроде как в комментах писали про какой-то там Battlerite. Может глянуть? По крайней мере название не вызывает рвотный рефлекс, а это уже дорогого стоит. Только почту чекнуть нужно. О, новое письмецо. Таак, что тут у нас?

Меня зовут *ага-ага*, я от команды шведских разработчиков Stunlock Studios – создателей Battlerite и Battlerite Royale. (голосом идиота)

Бла-бла-бла, вот ключи… ЧТОО? ЭТО ВСЕ МНЕЕ? Я СТАЛ ПОПУЛЕРН И ЗНАМЕНИТ, ЧТО МНЕ ТАРГЕТНО СКИДЫВАЮТ КЛЮЧИ? Шутка, конечно же нет, все мы это понимаем. Ну да ладно. Если уж случай складывается настолько удачно, что мне приходят ключи (которые легко можно было получить на открытой раздаче инвайтов на бету, кстати), то грех не посмотреть на игру, да и всем остальным показать.

Для самых нетерпеливых и скоростных (ба-дум-тсс) зрителей: Battlerite – бесплатная командно-ориентированная экшн игра, основывающаяся на принципах МОБА геймплея, созданная руками, как вы уже могли догадаться, Stunlock Studios. Нетерпеливые ушли? Тогда можно продолжить.

Сразу хочется пройтись по описанию игры и обговорить некоторые моменты. Бесплатная – ну, тут все понятно. Игра фришная, есть герои, которые доступны сразу, а есть и те, которых нужно открывать за рубли/ин-гейм валюту , кастомизация может быть как заработана в игре, так и куплена за бумажки, которые все именуют как деньги. Классическая форма распространения ф2п игр.

Командно-ориентированная. Тут все тоже стандартно. Выбираешь героя, загружаешься и видишь там своих тиммейтов, которые дружелюбно приветствуют тебя “welcome to the club buddy”. Все, как и в любой МОБА за исключением некоторых моментов, о которых поговорим позднее.

МОБА гемплей. Тут и начинается самое интересное. Что есть МОБА в привычном понимании этой аббревиатуры? Мультиплеер Онлайн Батл Арена. А что привыкли понимать мы? Дота или Лол (ну и все им подобные). То есть это карта, где бегают герои вашей и вражеской команды, фармят крипов, ресурсы, опыт и так далее для одной лишь цели – уничтожить главное строение оппонента. И конечно же, во всем этом куча аспектов типа таймингов, экономики, позиционирования, макро игры, микро игры и всего вот этого. Зачастую, когда начинаешь размышлять, что же тебе предстоит разобрать, чтобы играть хотя бы на среднем уровне – бросает в дрожь. Хочется просто включить компудахтер и в свое удовольствие насладиться драйвовым геймплеем в течении пары часов. Возможно так же думали и ребята, которые в далекое время, когда вся вот эта одержимость МОБА только зарождалась, взяли и создали просто PVP арену. Даю зуб на отсечение, если тебе больше 20-22 лет и ты рубился в третий варик в локальных компьютерных клубах, то 100% хоть раз запускал одну из сотен Hero Arena. Мы вот лупили ВоВ Арена Оллстарс, например.

А время не стоит на месте. И пусть различных МОБА развелась тьма тьмущая, а вот ПВП арен или, как их можно по-другому называть, Team Brawler, практически нет. Почему практически? Да именно потому, что Stunlock Studios как раз и занимается таким направлением – ПВП арены, где нет и строений, и крипов. Все, что у вас есть – персонаж, набор абилок и личный скилл, которым нужно давить соперника. Тут тебе даже стримснайперы заруинить не смогут, если ты понимаешь, о чем я.

Давай уже к самой игре перейдем, а то слишком много воды начинаю лить. Итак, Battlerite. Игра встречает нас приятным интуитивно-понятным меню. На выбор игрока несколько режимов игры: быстрый матч, тренировка, арена 1х1 и рейтинговые игры (куда уж тут без ранкеда). Само собой, отдельно присутствует обучение и так же есть возможность создания собственных лобби. В быстрых матчах вы можете выбрать брекет в котором предпочитаете играть – 2х2 или 3х3. Рейтинговые игры же с последними обновлениями были изменены – в соло теперь доступен только режим 3х3, но если вы найдете тиммейта заранее, то можете играть в полюбившуюся “двойку”.

Основной принцип Тим Бровла прост – подготовь персонажа, сражайся, уйди победителем или проигравшим. Все до безумия просто. Но, как это обычно и бывает, в самых простых вещах кроется куча сложностей и Battlerite здесь не исключение. Я уже говорил о том, что здесь решают только руки. А вызвано это тем, что:

* Во-первых, в игре правит всем нон-таргет система. 90% всех абилок героев являются скилл-шотами, которыми нужно учиться попадать с расчетом скорости полета снаряда и всех вытекающих. Включая хил-абилки, кстати;
* Во-вторых, динамика в игре выходит за рамки стандартных МОБА. А это влечет за собой необходимость постоянно следить за передвижением своего персонажа, персонажа оппонента, откатом своих абилок и своевременное их использование. При этом все вокруг скачут, исчезают, блинкуются, отражают способности, в общем творится небольшое безумие;
* В-третьих, система билдов через карточки, которую необходимо использовать, чтобы раскрывать своего персонажа против определенных сетапов каждый раз.

Про билды хотелось бы поговорить более подробно. Я уже рассматривал подобную систему в обзоре на Paladins и высказался о ней в негативном свете. Причиной тому служит крайне недружелюбный интерфейс сбора колоды, когда помимо подбора карт тебе необходимо еще и раскидать уровни на те, либо иные, карты.

В Battlerite билды так же строятся на использовании карточек. В среднем на выбор у каждого героя дается около 15-16 карточек, что практически идентично системе Paladins, однако с несколькими различиями: а) не нужно вкидывать дополнительные уровни в выбранные таланты; б) таланты здесь оказывают более ощутимое воздействие на геймплей, нежели в Paladins. При этом я до сих пор считаю, что подобная система гибкости и кастомизации есть ни что иное, как архаизм. В результате все равно играбильных билдов будет не более двух-трех (отличаться они будут разве что парой талантов), но у новичка такая система может вызвать припадок. Советую взять на заметку сайтец battleritebuilds.com, где вы можете увидеть самые популярные билды, а так же статистику по ним в каждом режиме. Как минимум, это позволит первое время сосредоточиться больше на геймплее нежели на разборе синергии каждой карты.

Что касается геймплея. На момент написания ролика, в игре присутствует 27 героев – по 9 на каждую общую роль: ближний бой, дальний бой и поддержка. При этом здесь работает стандартное для МОБА разделение героев на более детальные классы: танк, брузер, ассасИн, маг, флекс и так далее. Что уже дефолтно для пвп арен – в качестве ресурсов у нас есть лишь здоровье и энергия, которая требуется для использования ультимейта и нескольких способностей. Энергия, само собой, накапливается от попаданий способностями по оппонентам, а также может быть поднята как с трупа погибшего тиммейта, так и просто подняв сферу в специальном месте на карте. Что касается способностей, то у каждого героя их 7:

* Основной филлер на левой кнопке мыши;
* Сильная классовая способность на правой кнопке мыши;
* На пробеле способность для выживания: щиты, либо способности для перемещения;
* На клавише КУ обычно располагаются способности для получения преимущества непосредственно во время сражения, например парирование, стелс, телепорты и так далее;
* Клавиша Е почти всегда отвечает за способности контроля в виде станов, фиров, сайленсов и прочих;
* На клавише R у каждого героя уникальная специальная способность, которая для своего использования требует один заряд энергии;
* И, конечно же, ультимейт на клавише F, для использования которого необходимо потратить полный запас энергии – 4 заряда.

Ко всему этому стоит добавить, что вместе со стандартным набором способностей, каждый героя так же обладает EX-способностями. Они представляют собой измененные специальные способности нескольких из стандартного кита и активируются путем зажатия клавиши ЛевыйШифт (на стандартной раскладке), используя один заряд энергии. А теперь представь - что происходит на арене, когда ты такой выходишь, а у тебя 9 способностей в наличии. Все прыгают, исчезают, вокруг взрывы и ощущение безостановочной бойни. И если тебя такая картина не пугает, то давай продолжим.

У меня так же есть некоторые советы по части способностей. Обязательно зайди в настройки и посмотри, на какие клавиши установлены отмена каста и нацеливание на себя. Посмотри и запомни, так как в дальнейшем тебе придется использовать эти кнопки НЕВЕРОЯТНО часто. Например, отмена каста может использоваться в случаях, когда ты пытаешься обмануть своего оппонента и вынудить сдать его защитную способность “в молоко”, чтобы после повторить свою атаку и довести её до конца. Так же отмена каста может спасти вам жизнь в случаях, когда против вас играет персонаж с отражением заклинаний или с парированием. Ситуаций, в которых стоп-каст может вам помочь – огромное множество. То же самое обстоит и с нацеливанием на себя. Как говорилось раньше – способности в этой игре почти всегда являются скилл-шотами, т.е. ими необходимо целиться, чтобы применить на врага или союзника. Нацеливание на себя позволит вам выиграть время в изменении положения курсора и даст возможность исцелить, либо бафнуть себя за нажатие буквально двух кнопок. Но зато вы будете уверены, что промах не произойдет. Для более же потных ребят существует еще один трикс под названием 360, когда в течении долгого каста, например, правый клик Джейд, вы делаете 1 или более оборотов курсора вокруг себя, чтобы запутать оппонента и не дать ему прочитать направление вашего удара. Сложность здесь в том, что для использования такой штуки вам необходимо идеально знать тайминг своих способностей. Иначе можно докрутиться до того, что абилка в итоге улетит совсем в другом направлении.

Теперь ко всему этому добавим кучу арен, большое количество всяких цветастых скинов, сундуки за повышение уровня и различного рода дейли квесты, а также достижения. Получилось это все в одно собрать? Тогда пришло время плюсов и минусов игры, потому что здесь достаточно и тех, и других.

Начнем с плюсов:

* Длительность матчей. Каждая игра здесь идет в формате бо3 (до трех побед), раунд в которых имеет ограничение в полторы минуты, после которых начинается сужение зоны (привет батлрояли). Зачастую игра вокруг сужения возникает не слишком часто, поэтому за среднее время одного матча можно взять промежуток от 4 до 6-8 минут;
* Динамика. Начинается матч и все, что у вас есть – это ваши способности и оппоненты. Тут нет нужды думать о макро-игре и других вещах. Все, что тебе нужно – предугадать действия соперника, не выдав свои планы и попадать способностями, уклоняясь от вражеских. Динамику сложно передать словами. Её нужно пробовать самому.
* В игре все зависит от ваших рук. Не попадаешь скилл-шотами – проигрываешь. Не вовремя использовал парирование – проигрываешь. Не уследил за своей позицией и оказался меж двух героев сразу – проигрываешь. И ровно наоборот. Попал комбинацией абилок и ультом – выигрываешь. Грамотно разводишь оппонента на кулдауны и сам жмешь все воермя – выигрываешь. Правильно выбрал приоритетную цель и смог её поразить – выигрываешь. Успех всей игры находится исключительно в руках самого игрока и вряд ли подвластен рандому.

И теперь что касается минусов:

* Довольно низкий онлайн в игре. За последние 30 дней на основе статистики из SteamCharts, среднее количество игроков в Battlerite составляет всего 1.5к человек. Просто для того, чтобы понимать весь цифр, то в том же Warframe среднее количество игроков за последние 30 дней составляет 51 тысячу человек;
* Косяки с балансировкой персонажей и отсутствие каких-либо работ над этим. Сириус средней руки как вносил огромный импакт в игру за счет контроля/хила и урона, так и продолжает это делать. Чисто в теории Сириус с двумя тиммейтами, которые в первый раз запустили игру, может переиграть вражескую команду 1 в 3. Так же есть герои, которые в рейтинговых играх появляются крайне редко только по той причине, что их можно заменить более универсальными персонажами;
* Очень много претензий коммьюнити к матчмейкингу и подбору. Верить на слово нельзя, конечно же, но дыма без огня не бывает;

Как по мне, игра вполне себе интересная и попробовать стоит. Стоит ли браться за неё серьезно и тратить кучу времени – ваше право. Но как по мне, нужно ждать каких-либо крупных апдейт-анонсов, потому что в данный момент все внимание разработчика уделено на другой проект, а играть в одно и то же на протяжении долгого времени – не самое приятное развлечение. От себя поставлю игре 7/10, что вполне заслужено, как мне кажется.

А теперь, дамы и господа, приготовьтесь. Вашим глазам предстанет доселе невиданная революция жанра МОБА. Спешите любить и жаловать – Battlerite Royale! Хотя ладно, с любовью и жалованием спешить здесь как раз и не стоит. Итак, Батлрайт Рояль – тот же оригинальный Батлрайт, но сделанный под механику БатлРояля. Одновременно в матче участвует 30 человек, карта многократно увеличена и побеждает, как уже принято, последний выживший. Однако есть и оригинальные черты, которых не было и в оригинальном Батлрайте. Итак, выбрав одного из 20 персонажей, вы попадаете в лобби ожидания. Изначально персонажу доступна способность на левую кнопку мыши и 160 золота, потратив которое вы можете приобрести себе две способности, а также один из расходуемых предметов – фласку на хп, либо камень для контроля оппонента. В этом и кроется оригинальность данного батлрояля – сундуки здесь содержат как способности, так и предметы, которые могут усиливать вашу силу и выживаемость. И способности, и предметы обладают уровнями качества – обычный, редкий, эпический и легендарный. Легендарное качество открывает дополнительное свойство для предмета или абилки – у каждого свое. В результате вы набираете уровень предметов, который позволяет в одно мгновение оценить вашу силу и сравнить её с силой соперника. Знаете, что мне это напоминает? Небезызвестный Рилм Роял – батл рояль от Хай Рез по основам Паладинс. Благо тут нет этого мудацкого крафта – и на том спасибо. Во всем остальном игра идентична своей прародительнице – тот же нон-таргет и те же герои (пусть и не все).

А теперь главный минус, с которого я просто проиграл в голосину. На момент написания сценария прошло время, когда игра вышла в ранний доступ. И что бы вы думали? Она стоит 435 рублей. 435 рублей за батлрояль крайне посредственного качества, Карл. Но конечно же, это ранний доступ и через полгода игра выйдет на ф2п. Только неужели Станлок забыли о том, как бомбило у коммьюнити оригинальной Батлрайт? Люди покупали игру за те же 400 рублей, но потом её просто молча выпихнули на ф2п, выдав людям какие-то убогие косметические плюхи в качестве компенсации. Зачем делать Батлроял проект такой направленности и делать его платным даже в момент раннего доступа? Откуда брать новую аудиторию для игры? Ведь может случиться так, что пройдет полгода и про игру все уже забудут, как забыли и про Рилм Роял (хоть в той ситуации были свои причины). Как по мне – крайне недальновидная тактика Станлоков может стоить им очень и очень больших убытков, но поживем – увидим. Самой же игре я поставлю 6 из 10. Серьезно, но оригинальный Батлрайт мною воспринимается как гораздо более серьезная и самобытная игра. Тратить ли деньги на ранний доступ? Только в случае, если вам уж очень сильно хочется поиграть. Но имхо – оно того не стоит. А если быть точнее, то не стоит таких денег.

Залетай в комменты, дружище. Мне интересно почитать твое мнение по поводу Батлрайта и этого невероятного батлрояля. Не забудь подписаться на канал, а также и на все другие мои ресурсы – тебе не сложно, а мне будет невероятно приятно. Еще увидимся, комрад, не болей.