# Lost Ark

### Наистина ли е толкова добра?

Написано от: Радостин Радев

**Lost Ark** – FTP action combat asymmetrical MMORPG - излязла декември 2019 само в южнокорейския регион, а по-късно и официално release-ната със сървъри в Европа, Северна и Южна Америка.

Разбрах за играта 2-3 седмици преди да излезе в нашия регион и с нетърпение я чаках, гледайки stream-ове и клипове, в които постоянно се говореше „колко е добра“, как е „революция в жанра“, играта, която има content за всеки вид играч – бил той PVP фанатик, Dungeon/Raid hardcore любител, game-content колекционер и прочие, това бяха основните популярни мнения от играчите, които до сега са могли да играят играта. До преди release-a на Lost Ark, Цъках основно Overwatch, Dead by Daylight и League of Legends. А за някой, който е цъкал и ден от тези игри знае, че лесно се burnout-ва от тях. Overwatch, която излезе преди 5-6 години едва тази година я взех със hype-a за нея и ми омръзна след около 1-2 месеца.

Но освен мен, гейминг маркета, по-точно може би MMORPG маркета тежко се нуждаеше от глътка вода, от това колко беше пресъхнал. Hype-ът около този жанр отдавна вече не е същият. С повечето MMO-та работата не вървеше никък на добре, от предвид колко е трудно всъщност да се поддържа една такава игра, финансово, game-wise и поддържането и в market-а, като повечето очи са нахвърлени върху другите големи риби в океана. Ще се стреснете ако видите в съотношение колко хляб изкарва Candy Crush, телефонната игра, дето трябва да нареждаш еднакви по цвят бонбони за да спечелиш, с World of Warcraft – игра, която в 2010-та достига 12 милиона месечни subscriber-a, сървъри пълни, чака се 2-3 часа, за да влезеш. Сега едва събира 100 хиляди човека в пиков час.

Поради празния market, die-hard MMO играчите насочват вниманието си към новите release-ове. Final Fantasy XIV дори след лошия си старт, последните 2 години набра огромна популярност. Дългоочакваната Elden Ring, въпреки не толкова спадаща откъм MMO-тата, ден след release стигна топ 3 в Steam за брой играчи. Въпреки спадналия playerbase на New World днес, в деня на нейното пускане достигна 900 хиляди играча.

А Lost Ark? 1,3 милиона от launch day. Абсолютна стагнация и до днес с playercount-a от 800-900 хиляди на ден. Месец след излизането и в западния маркет не спира да привлича внимание. Streamer-и като Asmongold, Savix, Towelliee всекидневно излъчват своя gameplay по минимум 8-9 часа почти непрестанно играещи само и единствено играта.

И едва сега идва въпросът:

**Наистина ли е толкова добра?**

### **Character creation**

При създаването на герой, играта ви представя с 5 класи: Warrior, Mage, Martial Artist, Gunner и Assassin – като всяка от тях се разделя на „подкласа“, която реално определя стилът ви на игра. Като повечето азиатски MMO-taа очаквайте да я срещате доста сред това ревю), има полово заключени подкласи и даже класи, т.е. ако искате да сте Artillerist (Gunner подкласа), трябва сте мъж, ако искате да сте Wardancer (Martial Artist подкласа), трябва да сте жена, или даже ако искате да сте която и да е подкласа на Warrior, задължително сте мъж. Този вид character creation е гледан с пренебрежение от западния „прогресивен“ маркет и беше първия червен флаг за тях. Но tbh, за мен стига да има lore reason, защо класите са отредени така, няма никакъв проблем. Това бих казал, че е чара на „Theme park” RPG-тата.

От там нататък, същинския character creation е всъщност доста добър, за асиметрична игра. Но факта, че е корейска и от 2019-та ясно обяснява защо. Black Desert Online е първата, за която се сещам сега за подобен character creation – отново корейска и сравнително нова игра.

### Gameplay

Звездата на шоуто. Нещото, което крещи Lost Ark. Combat. Няма нищо по-удовлетворяващо от това да stun-lock-неш голяма група от 50 и кусур чудовища в някое combo от умения или да бъдат one-shot-нати от някое голямо и хубаво AOE, или след 10-15 минути непрестанно тряскане на клавиатурата да утрепеш някой труден boss с множество механики, където трябва да се фокусираш ... аве боят в играта е уникален. Особено Awakening уменията (специфични умения, които се отключват накрая през специални quest-ове) и графиките , и анимациите, и големите числа от набит damage.

Въпреки че имам само един Artillerist като герой, виждам, че са успели да направят всяка класа толкова различна, колкото и еднаква една от друга. Отделно, че това е първото MMO, което не играе по правилото на “The holy trinity” of class design – Tank / Healer / DPS. Въпреки че съществуват tank (Paladin) и healer (Bard) класи, те не са срамежливи откъм това да изваждат големите цифри на екрана ви.

Специално с combat-а на играта developer-те са се справили добре. И е може би един от the big selling points в играта за всички.

Максимума на нивото в Lost Ark е 60. До 50-то ниво в играта, което се нарича от community-to “soft leveling cap” – защото се дига бързо, главното нещо, което вие ще преминавате през, е историята, изучаването на тънкостите около класата ви и basic tutorial-чета, които са разпръснати на постепенни quest-ве, докато дигате нивата. Научавате за професии като woodcutting, gathering, relic hunting и т.н. Сдобивате се и със Stronghold – персонален остров, който има множество бонуси за вашите авантюри и където може да стройте, и да го декорирате по ваш желан начин – basically housing система. Ще се сдобиете даже с кораб. Да играта има и корабоплаване, където ходите на различни острови за бонус content, който за някои е основната част в играта. Картата на Lost Ark е обсипана с острови, всеки или с quest-ове, event boss-ове за бонус loot, или даже само за естетика и място, където можеш да hangout-неш с приятели.

От 50-60 идва “end game”content-а на играта. Времето от играта, където се насочвате, какъв вид playstyle ще имате не с класата ви, но със самата игра. Дали PVP / PVE gearing, развиване на вашия Stronghold, endless корабоплаване, колекциониране на achievement-и и други item-и, transmog и т.н.

Gearing системата е може би едно от по-tedious нещата от endgame-а, поради това колко е хем complex за average играча, хем отвратително luck-based. Пример за една от тях – Ability Stone. Взимат се от различни различните видове raid-ове и dungeon-и, които се отключват endgame. Могат да съдържат 2 позитивни и 1 негативен бонуси, наречени Engravings – които са фундаментални от това, какъв playstyle ще имате. С тях отивате при NPC, който ги cut-ва – всеки stone, има 6 или повече празни слота (зависи от рядкостта му), които при „чупене“ на този слот, има % шанс да се отключи. При отключен слот, се намалява %-та шанс следващия слот да се отключи и обратно ако не се. При 5 отключени слота на съответния Engraving се upgrade-ва tier-а му, взимайки неговите бонуси, максимум от 3 tier-a. Както казах – complex and luck-based.

### Lore

Става. Не е някъв masterpiece като lore-a на World of Warcraft (преди Warlords of Draenor), или на Elder Scrolls, но става. Там е работата, че спрях да чета quest-овете след 30-то ниво може би и толкова навътре не навлязох да разбера, какво всъщност става с историята на играта, но бих казал, ако не skip-вате cinematic-ите и имате IQ над 10, ще си придобиете представа за света на Lost Ark.

Накратко: Легиони от демони, командировани от 6 генерала нападат света Arkesia за втори път и ние, като главен герой в историята, сме избрани да открием и сглобим 7-те части на специален артефакт „The Ark“, който гласи, че има силата да създаде и разруши всичко. И ние търсейки го, пътуваме из различните континенти на Arkesia, разгадавайки различни проблеми, като робството в Shushire, корупцията в Luttera и т.н.

### Conclusion

За безплатно MMORPG очакванията ми бяха повече от questionable, но marketing-а и добрите отзиви на хората, който бяха се сдобили с играта по-рано от останалите успяха да дигнат моя интерес. И дори сега с моите mere 61 часа в играта, бих казал, че тези 61 часа бяха pure забава. Dungeon-ите и Raid-овете са fun, interactive и наистина тестват вашите умения и реакции. Content-a стига може би за 1000+ часа. Даже по време на писането на това ревю се говори за нов major update за играта, говорейки още повече content. PVP-то не съм го пробвал още, но също съм чувал добри отзиви, за които смятам да се доверя.

Overall играта е fun и смятам да е задължително пробване от всеки MMORPG играч, основно заради нейния optional casually разпускащ playstyle .

**Ревюто подлежи на промяна в близко бъдеще.**