

STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

Иван Венциславов Пейчинов

Abstract – Преди много години в една далечна галактика едно канадско гейм-студио на име BioWare взе едно от най-дръзките оперативни решения някога – да създаде MMORPG игра, въпреки че няма никакъв опит в този жанр. При това по култовата вселена на „Междувездни войни“.

Keywords – MMORPG, Междувездни войни

I. КЛАСОВЕ

Който е следил изкъсо разработката на Star Wars: The Old Republic, знае, че всяка една от фракциите разполага с по четири класове. Jedi Knight, Jedi Consular, Smuggler и Trooper за Републиката и Sith Warrior, Sith Inquisitor, Bounty Hunter и Imperial Agent за Империята. Светата троица по отношение на ролите – танк, DPS и лечител – е запазена и тук. Така че не очаквайте нещо кой знае колко революционно. Веднъж щом бъде достигнато 10 ниво, ще може допълнително да специализирате своя клас. Така например Jedi Consular може да стане Jedi Sage, т.е. вещ в лечителството. Sith Inquisitor пък – Sith Assassin. Това ще го направи умел в промъкването, ще го въоръжи със светлинен меч с две остриета и ще му предостави достъп до две от възможните роли – DPS и танк. Прави особено лошо впечатление колко огледални са класовете на двете фракции. Да вземем за пример Jedi Consular и Sith Inquisitor. Поне по отношение на първите 10 нива играта с тях е абсолютно идентична. Да, с това се постига значително по-добър баланс, но по отношение на разнообразие нещата започват да куцат. За щастие първоначалното разочарование ще се отмие веднага щом скочите в самото действие. Личи си от километри колко много усилия са вложени в историите на всеки един от класовете герои. И осемте разполагат със своя собствена сюжетна линия, през която ще пребягате от 1 до 50 ниво на игра. На практика това са 8 мини сюжети в един монолитен пакет. Като прибавим към това и факта, че абсолютно всяка една реплика в света на Star Wars: The Old Republic е озвучена – независимо дали става въпрос за

главните (клас) куестове или не – се получава нещо наистина впечатляващо. Не случайно заглавието на BioWare бе отличено с титлата "Развлекателен проект с най-многобройно озвучение" на Рекордите на Гинес. Общо взето над 200 000 реплики са записани от няколкостотин озвучители. Мисля, че подобни факти нямат нужда от коментар.

II. ИНТЕРФЕЙС

Като всяко едно MMORPG в своите първи дни от премиерата си и Star Wars: The Old Republic не е свършено. Това най-ясно си личи от неговия потребителски интерфейс. Искате да го промените така, както на вас ще ви бъде най-удобно? Ами, не. В най-добрия случай може да бъде свален чат прозореца от горния ляв ъгъл. Всичко останало обаче не подлежи на промяна, което за игра от този тип е безкрайно неудобно. Изборът на BioWare да ограничат филтрите на картата до един активен във всеки един момент е също особено странен. Така например не може да виждате едновременно къде се намират търговците и т.нар. таксите (за бърз достъп от една точка на картата до друга). Трябва да избирате между едното и другото и да превключвате в зависимост от нуждите си, което в един момент става изключително досадно. Не по-малко дразнеща е и слабата поддръжка на определен гейм-хардуер. Така например не мога да конфигурирам допълнителните бутони на моята мишка Razer Imperator така, че да използват определени макрота под играта. В случая не съм сигурен кого точно да обвинявам – BioWare или Razer. Фактите обаче са си факти.

III. ГЕЙМПЛЕЙ МЕХАНИКА

Въпреки определени свои недостатъци, Star Wars: The Old Republic се отличава с някои доста интересни геймплей механики. На първо място, всеки един от класовете разполага с определен набор от спътници, които ще отключва с течение на времето. Подобно на останалите игри на BioWare, и тук ще може да общувате с тях, да ги екипирате с предметите,

които намирате по пътя си, да им давате подаръци и да подобрявате тяхното отношение към вас самите. Това, същевременно, ще ги прави по-продуктивни и по-полezni. Докато куестите, ще може да взимате по един свой спътник, който да ви помага. Ако предпочитате да странствате сами обаче, може да ги изпращате на техни собствени мисии. Тук идва ред и на по-особената крафтинг система. Вместо да се занимавате вие самите да събирате реурси и да произвеждате различни предмети в света с часове, може да пращате вашите собствени спътници да вършат всичко това, докато вие сте в инстанция, правите куест или просто общувате с вашата гилдия. Гениално, нали? Доста елегантно е разрешен и проблемът с престрелките. Star Wars: The Old Republic притежава cover система, достъпна за огнестрелните класове (т.е. тези, различни от Sith и Jedi). Докато странствате, ще виждате под формата на своеобразна холограма местата, където може да се прикриете. При това положение е достатъчно да натиснете F и героят ви веднага ще застане в съответната позиция – на сигурно място и готов да изпълни определени умения, които иначе биха били недостъпни. Просто и ефективно.

IV. ВЪПРОС НА ИЗБОР

Не по-малко интересен е и фактът, че BioWare реално ви предоставя известна свобода при взимането на решения. Познатата от Mass Effect 2 система за диалози е изцяло вплетена в Star Wars: The Old Republic. Може да бъдете както зли, така и добри, което от своя страна ще предопредели и това дали ще отидете към светлата или тъмната страна на силата (това важи за всеки един клас, дори да не е сит или джедай). Вероятно се питате какво значение има това за цялостния геймплей? Не е кой знае колко голямо. Определени предмети са ограничени единствено до специфичен ранг на Light или Dark Side. Подобна опция е по-скоро е важна за онези от вас, които имат намерение да наистина да се потопят в атмосферата на „Междувездни войни“. За да поощрят интеракцията с останалите играчи в света на Star Wars: The Old Republic, BioWare са включили и една доста интересна „социална система“. Когато играете с други геймъри в група и подхванете разговор с някое NPC, неминуемо ще стигнете до момент, в който

трябва да изберете една от трите възможни реплики за отговор. В този момент всеки един от вас ще „хвърля“ зарове. Ако имате най-голям резултат, вашата реплика ще бъде подета и съответно – ще спечелите определен брой социални точки. Те вдигат вашия Social ранг и съответно ви дават достъп до специфични козметични предмети, които допълнително придават уникалност на вашия герой.

V. КОСМИЧЕСКИ КОРАБ

Към 20 ниво на опит ще имате удоволствието да се качите на борда и на своя собствен космически кораб. Всеки един от класовете герои разполага със специфичен тип. Така например за Bounty Hunters е D5-Mantis, докато за Smugglers - XS Freighter. Тук ще откриете вашите спътници, ще складирате своите предмети (макар че има „банки“ по света) и ще пътувате от една планета на друга. Нещо повече – Star Wars: The Old Republic предлага и космически битки! Да, те не са чак толкова реалистични, колкото да речем тези в класики като Tie Fighter или X-Wing. Скоростта на кораба не се регулира. Той се движи напред автоматично по предварително предначертан път. От вас се изисква да го навигирате единствено в рамките на екрана и да стреляте по целите, изпречващи се на пътя ви. Въпреки това мисиите са забавни, а в по-късен етап стават и сравнително предизвикателни. Те ви носят допълнителни точки опит за героя ви, а посредством „медалите“, които ще печелите, ще може да екипирате космическия си кораб с нови ъпгрейди и съответно – да го правите по-ефективен и по-издръжлив.

VI. PvP

Като всяко едно себеуважаващо се MMORPG и това предлага солидна доза PvP елементи. От една страна, стоят бойните полета, към които може да се присъединявате от всяка една точка на света. Тук няма да откриете нищо кой знае колко нестандартно – два екипа се броят за надмощие над определени ключови точки от картата. Доста странен е и фактът, че BioWare са решили, че в една PvP игра могат да участват всякакви герои от 10 ниво нагоре, независимо дали са в една категория или не. Така например ще видите съвсем спокойно в един екип както 50, така и 11 ниво герой, 23, 34,

41... Няма значение. Честно казано, не разбирам как е възможно да помислят, че това е добра идея. Да, основните статове ви се подобряват, така че да паснат на най-високия левел, но не и екипировката ви. С други думи – 50-ка с пълен сет PvP облекло ви вижда. Вие сте 11-ка. Умирате за секунди... Бойните полета обаче далеч не са единствените места, където може да мерите сили с противникови играчи. Определени зони от света са достъпни и за Империята, и за Републиката. За съжаление т.нар. contested (оспорвани) територии не предоставят кой знае какви случайни сблъсъци между Империята и Републиката. Причината за това е, че местата, в които пътищата ви се припокриват, са изключително малко. Ако искате PvP, трябва да отидете при него, да си потърсите сблъсъците сами. В противен случай то само няма да ви открие. Именно поради тази причина честно казано предпочитам бойните полета, отколкото откритите PvP територии.

VII. ИНСТАНЦИИ

Онези от вас, които обичат груповата игра, ще останат доволни – Star Wars: The Old Republic предлага доволно голямо количество инстанции за 4, 8 или 16 души. Първите се наричат Flashpoints и обикновено представляват динамични инстанции със специфичен мини сюжет, предназначени за четирима души. Повечето са замислени добре, не са особено дълги и най-важното – са забавни. Аналогът на рейдовете пък се нарича Operations. Те са предназначени за по-голям брой играчи (8 или 16) и съответно са значително по-предизвикателни. BioWare обещават, че с течение на времето ще добавят все по-нови и по-нови Flashpoints и Operations, така че феновете на този тип геймплей могат да спят спокойно. За съжаление все още не мога да се изкажа по отношение на операциите, мога само да се надявам, че са толкова добри, колкото и гореспоменатите Flashpoints.

VIII. ГРАФИКА

Има какво още да се иска и от самата графика. В сравнение с The Lord of the Rings Online да речем тя не нищо особено. Наподобява смесица между World of Warcraft като детайли и Star Wars The Clone Wars като стил. Не се залъгвайте и по първите местности –

те не изглеждат нищо особено. В по-късен етап обаче ще попаднете на някои наистина впечатляващи планети, като например Alderaan. Не по-малко озадачаващ е и факта, че в премиерния ден BioWare бяха решили да не включват антиалайзинг, което довеждаше до един куп ръбати сцени. За щастие с първия мащабен ъпдейт, който става достъпен на 17 януари, тази опция най-накрая ще бъде добавена. Що се отнася до озвучението – тук не можем да имаме никакви оплаквания. Както вече стана дума – всяка една реплика е напълно озвучена, при това качествено. Цялата игра пък изобилства от музика, характерна за междузвездната сага. В нито един момент няма да забравите, че това, което всъщност играете, е Star Wars.

IX. ИЗВОД

Въпреки всички свои недостатъци, а те въобще не са малко, истината остава една – The Old Republic е наистина забавна за игра. Заслужава си да рискувате и да инвестирате в нея, ако сте фенове на MMORPG жанра и „Междוזвездни войни“. Оттук насетне нещата са изцяло в ръцете на BioWare – дали ще подобрят играта така, че да пасне на желанията и нуждите на своята постоянно растяща база от фенове. Или напълно ще пренебрегне оплакванията и ще ги загуби един по един, което от своя страна ще доведе до затваряне на сървъри, загуба на пари и неизбежното приемане на free-to-play модела като отчаян опит за задържане на повърхността. Ще поживеем и ще видим. Едно е сигурно – определено няма да се даде на WoW без бой.

Иван Венциславов Пейчинов от 11 Б клас на
Технологично училище „Електронни системи“ към
ТУ – София, <http://www.elsys-bg.org/>