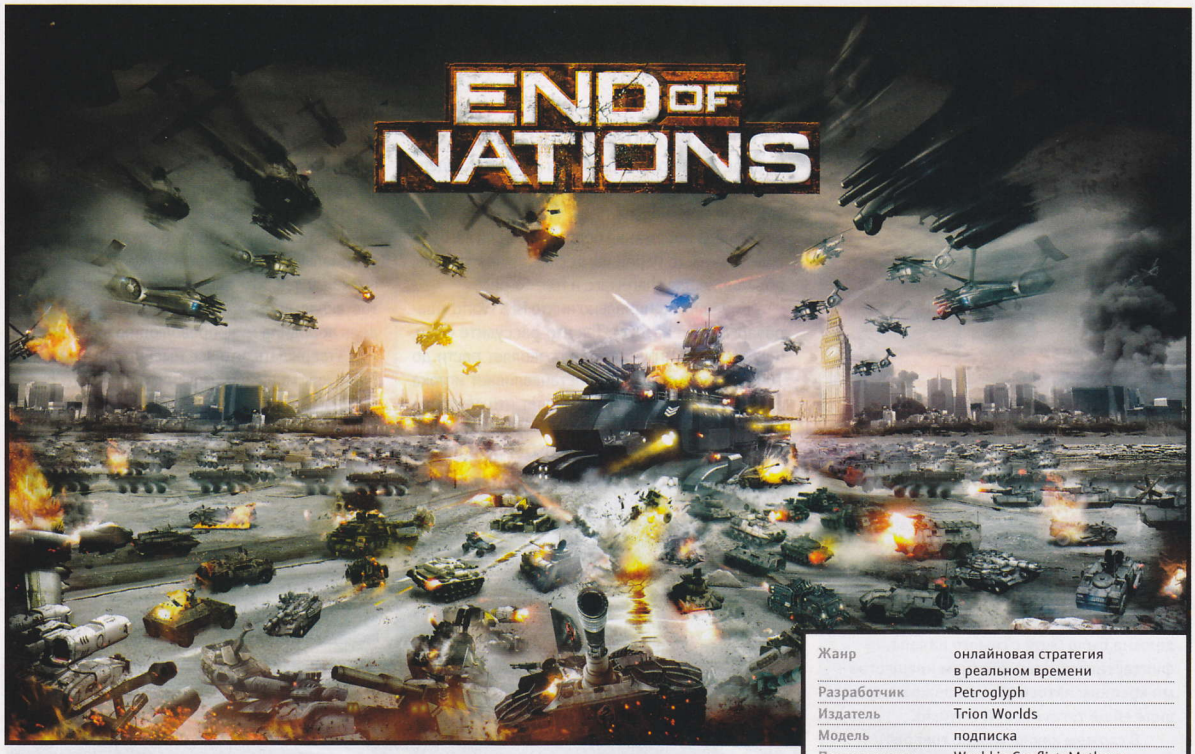
АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО




| | |
|---|---|
| Жанр | онлайновая стратегия в реальном времени |
| Разработчик | Petroglyph |
| Издатель | Trion Worlds |
| Модель | подписка |
| Похожие игры | World in Conflict, Mytheon |
| Дата выхода | 2011 год |

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

**Легко представить себе большой мир, в котором тысячи воинов живут, сражаются, развиваются. У каждого персонажа собственная история жизни, свой сценарий развития, но со стороны они образуют единое поле боя против монстров и друг против друга.**

Идея **End of Nations** отличается от привычной онлайновой игры лишь одним: каждый игрок управляет не отдельным персонажем, а подразделением техники. В остальном предполагается, что занятия останутся обычными – война с монстрами и людьми, сбор ресурсов, торговля, развитие.

Сражения должны происходить на более или менее единой планете. Понятное дело, современные компьютеры не переварят тысячи игроков на одном участке, поэтому разработчики ограничивают «более или менее» полусотней командующих (или больше, скромно-неопределенно добавляют в пресс-релизах).

Если воспринимать предварительную информацию некритично, вырисовывается фантастическая картина. EoN начинает новую эпоху в развитии компьютерных игр, все предшествующие проекты сразу кажутся устаревшими, конкурирующие студии безнадежно отстанут от **Petroglyph**, а повторение успеха **World of Warcraft** будет воспринято скорее как неудача.

Судите сами, любой из нас сможет присоединиться к глобальному фронту, влияющему на большой мир. При этом остается выбор: действовать самостоятельно, объединяться с товарищами или вовсе развивать персонажа «на белочках». Политическая ситуация при этом меняется: вполне вероятно, нынешние враги на следующий день превратятся в союзников, с которыми мы будет дружить против третьей стороны.

Мы с вами в этом непостоянном мире – небольшой отряд на полном самообеспечении. Управление танками и артиллерией – лишь одна из многих задач, в полный рост встающих перед каждой битвой. Для начала мы должны нанять или построить армию для себя, причем возможности прямо зависят от уровня командира. Мы сами находим ресурсы, необходимые для строительства (и, видимо, ремонта). Мы же зарабатываем деньги, чтобы обменять их на чертежи новых устройств. Мы торгуем на аукционе найденным на поле боя, а также собранным на личном заводике. Мы же решаем, где присоединиться к сражению на следующий день.

## БЕЗ ГЕНЕРАЛОВ И БЕЗ ПЕХОТЫ

В словосочетании «онлайновая ролевая игра» главное слово – онлайновая. Интернет заставил придумывать новые правила для человеческого взаимодействия, новые принципы и ограничения. MMORPG специально стимулируют своих жителей сотрудничать, объединяться в группы, выбирать себе роли. Стратегия в реальном времени – другой случай. Даже когда перед нами человек, а не искусственный разум, даже если приходится воевать вместе с другими людьми – это в первую очередь стратегия.

Значительная часть сайта EoN посвящена описанию новаторского жанра. При этом возникает странное впечатление, будто в разработке находятся одновременно два проекта разных жанров, а дизайн-документы почему-то перемешаны в случайном порядке.

На что же похож End of Nations?

Давайте забудем ненадолго про единый постоянно воюющий мир. При таком допущении EoN больше всего походит на **World in Conflict**. Точно так же здесь встречаются две команды с многими командирами. Война основана на сражениях техники, где танкам помогают устройства поменьше. Артиллерия

издали накрывает целые районы, искренне надеясь попасть во врага. Возможно, мы узнаем отдельные модели по внешнему виду, но машины скорее абстрактны – тут главное сражение и победа, а о копировании реального мира речь не идет.

Аналогично тому, как в WiC, мы «добавляем» к битве собственные войска, причем ограничены количеством очков. Придется выбирать – несколько сильных машин или толпа слабых? Командиры при этом обладают собственной «ролью»: специалист по прорыву (striker), танкист, артиллерист. Есть особые возможности (попросту магия в современном стиле, говоря между нами), которые представлены в виде авиационных ударов и временных усилений (ослаблений).

О пехоте, правда, разработчики предпочитают умалчивать. Вероятно, маленькие фигуры на карте резко увеличивают технологические требования, поэтому придется обойтись без них. На первый взгляд это ограничивает тактику – но сия проблема решаема.



Scan Bemep34

## ВСЕ ДОРОГИ КУДА-НИБУДЬ ВЕДУТ

Главный вопрос в том, что же именно Petroglyph со товарищи собирается воздвигнуть на фундаменте WiC. Одно дело – серия ни к чему не обязывающих партий на полчасика, куда всегда можно подключиться вместе с танками. Другое дело – большое сражение в режиме «24 часа в сутки, 7 дней в неделю» (*это цитата*).

В первом случае перед нами возникнет несложная тактика в реальном времени, утяжеленная развитием персонажа и отдельных заслуженных танков. Фактически это будет означать «две игры в одной», то есть совершенно отдельные стратегическую и тактическую части, как в серии **Total War**.

Строительство, принципиально отдаленное от поля боя, говорит в пользу такого варианта. Подобную систему мы уже видели в прошлом году в лице **BattleForge**: там в массовые бои нужно было заходить через отдельную стратегическую «игру в игре». Одновременно планируется и промышленный шпионаж, позволяющий узнавать о состоянии противника.

Да, BattleForge столкнулась с определенными трудностями, но это не врожденные болезни. В отличие от нее, EoN предполагает помесячную оплату и равные условия для всех участников, что в целом положительный признак.

Есть и другой вариант: тот же разработчик Petroglyph летом выпускает онлайновую стратегию **Mytheon**. Слово «стратегия» в этом случае касается скорее числа действующих лиц, чем игровых принципов: с виду новинка больше похожа на Diablo, но каждый персонаж бродит по миру в компании призываемых помощников.

Жанр Mytheon еще предстоит определить, но это и не важно. Увы, но предварительные отзывы крайне... умеренные, и эксперимент наверняка будет признан неудачным. Что не исключает других попыток.

EoN, судя по всему, постарается совместить оба указанных подхода.

Выдуманная история будущего предполагает две стороны конфликта: диктаторский Order of Nations, стремящийся захватить Землю, противостоит независимым странам, которые далеко не всегда ладят между собой. Такая легенда удобна, чтобы объединить в одной игре PvE и PvP, и заодно дает громкое название проекту.

Когда мы будем выполнять задания против компьютера, карты могут оказаться неожиданно большими. В заброшенных городах будут жить и маленькие отряды, по силам одному игроку, и массивные «боссы», требующие координации сил. Неожиданная встреча с другим человеком на такой карте – вполне вероятное и даже приятное событие. Баланс тут скорее вторичен, игрок сам определит предел собственным силам.

В PvP же важно дать обеим сторонам равные шансы. Пятьдесят командиров на одной карте – не случайная стычка, привычная по MMORPG. Это серьезное и долгое сражение, где не место явному преимуществу.

## МЕЧТА — ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Ответственность за EoN делят две компании.

Одна из них опытная – Petroglyph Games существует с 2003 года и уже заработала устойчивую репутацию в жанре стратегий. Среди ее работ **Universe at War: Earth Assault** и **Star Wars: Empire at War** – обе игры успешны, но разработчикам явно хочется большего. Petroglyph явно созрела для того, чтобы создать нечто громкое и впечатляющее. Неудивительно, что End of Nations они называют «игрой мечты».

С другой стороны проекта еще одна американская компания, **Trion Worlds**, в штате которой мы видим и продюсеров, и разработчиков. Компания новая, но в 2010 году успела анонсировать сразу три онлайновых игры. Возникает впечатление, что кто-то решил вложить деньги в разработку игр, не особенно заботясь о подсчете бюджетов.

Также в разработке принимают участие бывшие работники **Westwood**, создавшие в свое время первый **Command and Conquer**.

Мотивация игроков в MMORPG не ограничена одной лишь войной. Кто-то исследует мир, кто-то общается с другими, кто-то увлечен собственной ролью. Тактика в реальном времени неспособна повторить эту схему, так что геймдизайнеров ждут сложные решения, выбор между амбициями и простотой, между мечтой и нами, игроками. Именно поэтому EoN – одновременно претендент на лучшую стратегию 2011 года и на ярчайший провал того же года. Ключевой вопрос в том, насколько успешно сработаются две компании.

**МЫ НАДЕЕМСЯ**

World in Conflict — хороший пример для подражания, да и в жанре заметны явные незаполненные ниши. Концепция EoN способна добавить в жанр новые инструменты, если действовать осторожно.

**МЫ СОМНЕВАЕМСЯ**

Замена ролевой игры на тактику в реальном времени требует ломки многих шаблонов. Даже если у разработчиков все мелочи продуманы, захотят ли игроки отходить от стандартных моделей поведения?



Scan BemeP34