Автор: Administrator
19.11.2012 14:13 - Обновлено 04.08.2013 15:20

В минувшем месяце на свет друг за дружкой появились два мультиплеерных боевика про средневековье — War of the Roses и Chivalry: Medieval Warfare. Доныне монополию на подобные развлечения удерживала Mount & Blade: Warband, но теперь и у нее появились конкуренты.

Обе новые игры — про Темные века, обе — многопользовательские боевики. И обе, безусловно, заслуживают внимания. Вместо того чтобы рецензировать их по отдельности, мы решили взвесить их в сравнении. Кому отдать предпочтение — «Розам» или «Рыцарству»?

Сейчас разберемся.

Боевая система. «Кто как кого и того»

«Война Роз» неукоснительно следует традициям Mount & Blade: вид от третьего лица, вдумчивая боевка с четырьмя направлениями ударов и блоков (хук слева отбивается левым блоком, и далее по аналогии), а еще — славься, рыцарство! — возможность повоевать верхом. Одеть бойца можно по вкусу, причем экипировка очень сильно влияет на боеспособность. Тяжелые доспехи делают из рыцаря настоящего Железного Дровосека: стальной панцирь так просто не пробьешь, целиться надо в незащищенное место.

В теории это здорово и реалистично, но на практике не всегда весело: можно до потери пульса долбить клинком по латам, нанося минимум урона, или мучительно пытаться попасть кинжалом в щель забрала (которое, кстати, можно опустить, натурально сузив поле зрения). В любом случае удар в спину без труда успокоит любую «консервную банку», особенно если взять кувалду потяжелее.

Если в War of the Roses исход боя решают холодный расчет и выдержка бойцов, то в Chivalry куда важнее реакция. Три вида ударов — рубящий сбоку, рубящий сверху и колющий — легко обходят неграмотную защиту, ведь блок ставится всего на пару мгновений. Постоянный блок обеспечивает только щит, но пинок а-ля Дюк Нюкем легко его нейтрализует, а ложные выпады помогают перехитрить даже самого осторожного противника. Тяжелые доспехи в Chivalry, в отличие от «Войны Роз», поглощают урон не полностью, но движения все равно сковывают, что позволяет легкой пехоте вертеться вокруг тяжелых вояк и противно жалить коротким мечом. Однако короткий меч легковеса убивает с трех-четырех ударов, тогда как носитель секиры отсылает противника к предкам с одного взмаха. Баланс, так его разэдак.

В «Розах» часто становишься свидетелем нелепой перепалки двух «танков»: один беспощадно осаждает второго, тот отчаянно ковыряет первого... а воз и ныне там. Бой до первой (второй, пятой, одиннадцатой...) ошибки может изрядно затянуться, и чаще его доводит до конца напарник одного из бойцов, внезапно возникший за спиной у врага.
Недавно популярным занятием у многих людей стали не только игры, но и разработка сайтов в Тольятти
. Иметь свой сайт стало почетно и очень уважительно.
В Chivalry нет убедительных консервных банок и конницы, боевка поощряет рыцарский подход: за ратушей, честное один на один, без посторонних! Встреча двух одинаковых по выучке воинов — зрелищная пляска в ожидании единственной ошибки оппонента; ее обычно за глаза хватает, чтобы выйти из боя победителем. Но в то же время именно поэтому отвечать требованиям Chivalry получится далеко не сразу. Новички будут бесславно гибнуть или случайно резать своих — friendly fire есть в обеих играх, но в Chivalry куда проще обезглавить напарника случайным взмахом алебарды.

Впрочем, это показывает боевку Chivalry только с лучшей стороны. Она куда динамичнее и требовательнее к навыку, несмотря на меньшее число деталей.

Доспехи War of the Roses пробиты. 1:0 в пользу Chivalry.

Настройки персонажа. «Хочу коня, топор и шлем!»

В вопросах специализации бойцов War of the Roses и Chivalry снова оказываются на противоположных концах палки.

Классовая система War of the Roses вместо бетонных стен предлагает только металлический каркас. Есть четыре готовых класса, но с остальными можно экспериментировать как вздумается. Выбрать доспехи, оружие, пачку перков-талантов (вроде умения оглушить врага или бонуса к колющему урону), если хочется — скакуна. Можно даже изменить материал брони и форму заточки меча, что скажется на параметрах вроде урона и защищенности. Все открывается по мере прокачки, прокачка идет по мере набора опыта и денег, а они, в свою очередь, набираются с успехами в бою. Развитие достаточно быстрое, и экспериментировать со всем ассортиментом можно уже через три-четыре дня умеренной игры.

В Chivalry настроек персонажа негусто. Система зиждется на четырех классах. В пределах класса нам позволено выбрать оружие из ряда заготовленных вариантов. И все. Лучник может лишь мечтать о нормальном мече, а легкий пехотинец — о секире. Назвался лучником — изволь-ка стрелять.

Если помянуть еще и настройки внешности из «Роз» (гербы, знамена, плюмажи), сомнений и вовсе не остается. Специалисты широкого профиля из War of the Roses легко одолевают узколобых неумех из Chivalry. 1:1