Автор: mif_ugra
10.08.2011 14:55 - Обновлено 19.08.2011 15:56

Про DS

Часть I

Это начало серии статей в попытке рассказать вам об одной интересной браузерке, которой посвящен этот сайт. Интересна она и своим сроком существования и уникальными личностями, что бродят по её форуму и конечно своим геймплеем.

Ворвавшись на просторы рускоязычного интернета в далеком 2003 году, она позиционировалась, как первая бесплатная русскоязычная браузерная игра. Сразу обзавелась многочисленными поклонниками, стала быстро развиваться в количественном и качественном плане. На данный момент она пережила уже несколько периодов угасания и попыток вновь вернуть себе былую популярность, но то, что она так долго держится на плаву среди многочисленных клонов и более раскрученных проектов уже удивительно и достойно уважения.

Признаюсь сразу, что я не вполне бесстрастен в описании данной игры. Думаю у каждого, кто играет в браузерки есть своя любимая, с которой связано много воспоминаний, событий, общения. Не обязательно она объективно лучше остальных подобных игр, но для того, кому она запала в душу это не важно. Так же и у меня. Многие игры перепробовал, но они забываются, а Сфера, как первая любовь, уже прочно отвоевала кусочек моего сердца. Не смотря на выше сказанное я попытаюсь объективно рассказать об основных преимуществах этой игры перед другими продолжателями жанра.

Как и во многих других играх здесь есть отдельные миры с разными настройками и разным геймплеем, которые здесь называются Сферами. Основное игровое поле, где происходит управление всеми игровыми действиями называется сотой. Такое название обусловлено тем, что в этой игре мир представлен 4 огромными кольцами, которые вращаются вокруг солнца (эмблема игры и показывает устройство такого мира). И данная система колец называется Сферой. Каждое кольцо это как отдельная планета или материк, населенная своей расой. Поверхность этого кольца со стороны светила состоит из множества шестигранников (соты) - это изначально одинаковые по

количеству воды, земли, пустынь и пастбищ участки территории над каждой из которых может стоять тот или иной игрок, изменяя и развивая их. Конечно мифология игры объясняет это искусственным происхождением колец и Сфер таинственными Создателями. Всего в игре есть три расы на три основных кольца и есть четвертое свободное кольцо за которое идут постоянные войны. Три расы это - Псолы, Воранеры и Лиенсу. Соответственно их кольца называются - Псолеоном, Ворaнией и Лиенсордом. Ничейное кольцо - это Мельсион, на котором каждый игрок после определенного развития на домашней соте домашнего кольца может основать колонии. Время в Сферах измеряется в турнах, но игроки привыкли считать всё в ходах - это максимальное время раунда в бое и оно зависит от настроек каждой Сферы. Хотя это лишь дань мифологии, так как все действия и продолжительность в Сферах обозначаются в обычных часах, минутах и секундах.

Если совсем уж коротко описать игровой процесс в Сфере то это будет выглядеть примерно так:

Зарегистрировавшись игрок строит на своей изначально почти пустой домашней соте различные здания которые дают ему ресурсы, позволяют изучать науки, строить воинов и многое другое. Затем, при достижении определенной степени развития, он может отремонтировать на этой соте центральные врата, которые открывают ему доступ к еще 2 соседним участкам - нейтральная сота и центральная сота. В этих сотах можно строить уникальные здания, а в центральной соте можно построить Межкольцевые Врата, которые, как портал позволяют ему нападать на другие соты игроков и колонизировать Мельсион. Конечно основной деятельностью в сфере, как и в большнистве подобных игр является война. Самая уникальная особенность Сферы Судьбы, среди игр подобного жанра, именно особая боевая система. Но о ней позже. Цель нападений на других игроков довольна заурядна - преодолев возможное сопротивление, вывезти с вражеской соты ресурсы, которые можно пустить на улучшение своей соты или постройку армии. Чем больше армия тем больше она потребляет ресурсов и требует большего развития соты. Колоний на Мельсионе можно строить лишь столько сколько позволяют настройки Сферы и поэтому вскоре производства собственных сот станет не хватать для поддержания всё растущей армии и придется вывозить ресурсы с более слабых соседей, а для этого нужно все больше войск, а значит это постоянная гонка в попытке иметь такой баланс, чтобы позволить себе грабить остальных и удержаться на этом месте. Но не так всё просто. Сфера намного разнообразнее, благодаря очень гибким настройкам, заложенным в неё. В Сфере можно создавать альянсы с общими бонусами на всех игроков альянса. А значит можно быть специалистом лишь в одной области, например производя ресурсы и делясь ими с тем, кто будет тебя защищать. Есть торговля, поиск артефактов, специализации лишь на одном ресурсе, но зато в такой степени, что его производства хватит, чтобы приобрести все что потребуется для любых целей. В конце концов игрок находит удобный для себя путь развития и начинает обрастать различным игровым имуществом,

которое у некоторых копится годами и достигло огромных количеств. Еще одна отличительная особенность этой игры - она не имеет конца. Даже если какая то Сфера по воле Создателей закрывается, игроки со всем имуществом переносятся в другую сферу или создается новая. Это и хорошо и плохо для игры позволяя удерживать в ней игроков годами, но затрудняя со временем новеньким игрокам достичь тех же высот, что отпугивает от старых Сфер пришедших, от чего они угасают со временем. Хотя справедливости ради нужно отметить, что если бы в игре были более подробные и понятные пособия для начинающих, то намного большее количество новичков понимало, что в Сфере можно достичь всего за короткий срок в любом мире и бояться нечего. Но это проблема многих сложных и объёмных игр, где лишь упертые фанаты находят пути и истинные ценности, которые позволяют им держать первые места в рейтингах.

На этом я закончу этот мой первый и достаточно сумбурный обзор игры и в следующих частях попробую более понятно и доступно раскрывать эту игру во всех ее многочисленных гранях, возможностях и красках.