Автор: mif_ugra
19.08.2011 15:56 - Обновлено 06.03.2012 08:54

Про DS

Часть II

В этой части статьи я попытаюсь без подготовки окунуть вас в терминологию Сферы, чтобы прочувствовать всю сложность и многообразие этой игры, её особенность и уникальность, свой язык и понятия, которые так удивляют невольных слушателей, которым довелось побывать рядом с сферщиком.

Война в Сфере самое выгодное и интересное занятие, впрочем в этом игра не уникальна, но у нее есть чем похвастаться перед другими проектами. Благодаря своему особому развитию, где на геймплей и систему боя часто могли влиять сами игроки, у Сферы прошло несколько этапов становления нынешней боёвки. Судя по последним событиям она будет изменяться и впредь, но пока что у нее сохраняются самые основные моменты, которые превратили грамотный бой в Сферах в некое подобие шахмат. Бой идет в реальном времени, но разделен на раунды, причем, длина раунда меняется от соотношения сражающихся на момент начала раунда сторон. Я не буду сейчас подробно описывать все нюансы боёвки игры, но чтобы вы хоть немного прониклись тем напряжением и красотой боя, который часто творится на сотах Сфер, приведу вам некое описание подготовки к самому заурядному бою с терминами и их кратким пояснением в скобках.

Допустим у нас есть информация от разведчиков, которые летали маленькими армиями по разным сотам врага, что по определенным координатам обнаружен форс (армия) врага (а каждая сота в Сферах имеет свои уникальные координаты, например - 2.345.3, где первое число до точки это номер кольца. 1 - Ворания, 2 - Лиенсорд, 3 - Псолеон. Второе число это номер комплекса - все соты на кольце объединены в комплексы по 6 штук в каждом, комплексы идут друг за дружкой и образуют кольцо. А последнее число - номер соты в комплексе). Благодаря погибшему разведчику они имеют лог боя (по легенде игры, каждый бой автоматически фиксируется аппаратурой и по окончанию скидывается игроку), где можно определить вес врага (каждый юнит в Сферах весит (стоит) определенное количество самого дорогого ресурса - продиума, по которому и определяются курсы всех остальных ресурсов. Чем лучше юнит тем дороже он стоит. Бой в сфере может произойти только тогда, когда вес (стоимость) нападающей армии не превышает вес защищающейся более чем в 5 раз. Если вес больше чем в 5 раз, атакующая армия "пролетает верхом" без боя - защите автоматически защитывается

поражения, урон не наносится, но атакующая армия может вывезти с побежденного столько ресурсов сколько смогут унести ее транспортные юниты, если они есть и если есть ресурсы на соте. Таким образом нападающий игрок должен собрать из доступных юнитов ограниченную в количестве армию, конечно если он хочет именно ударить, а не просто ограбить, чем, к слову сказать, большинство и предпочитает заниматься. Но при этом он должен учесть еще несколько моментов. В Сферах есть такой очень специфичный для большинства подобных игр термин, как прослой. Его смысл очень трудно улавливается игроками, которые привыкли к классическим боёвкам. Представьте себе поле боя, где у каждого противника есть по 3 разных вида юнита в разных количествах. Когда обсчитывается бой, то урон каждого вида юнита суммируется и делится на количество видов юнита врага. Если нанесенного урона хватило, чтобы уничтожить всех юнитов одного вида, то его остаток не переносится на других юнитов. Звучит это сложно и возможно не логично, но ярые фанаты Сферы давно отстояли столь полюбившийся прослой и придумали множество теории и объяснений этому феномену. Возможно вы уже угадали главный козырь прослоя. Если у первого игрока будет к примеру 1000 Охранников, 1 Биотанк и 1 Слуга, а у второго по 300 юнитов каждого из этих видов, то урон от тысячи Охранников разделится на три (три вида юнитов в армии врага) и по довольно сложной формуле уничтожит определенной количество юнитов в каждом стеке (стек - вид юнита). А вот у противника урон так же будет делиться, но практически 2/3 этого урона от каждого его юнита уйдет в пустоту, т.к. уничтожив по 1 юниту он не перенесется на другие стеки. Вот такой максимально возможный для отдельно взятой Сферы набор юнитов каждого вида по 1 штуке и кладут в армию, чтобы уменьшить потери в первом раунде боя. Это и называется прослой. А сейчас подумайте сколько тактических нюансов и возможностей он открывает.

Пожалуй я не буду здесь приводить все нынешние константы боя (при каком соотношении армий бой заканчивается, сколько максимум раундов может длиться и прочие занимательные вещи), так как это все слишком часто меняется и вскоре может устареть. Я лишь хочу предупредить каждого начинающего сферщика, что за видимой простатой Сферы скрывается огромное количество нюансов и на каждую новую хитрость находятся свои тактики, противодействия, баги и тщательно оберегаемые каждым серьезным альянсом приемы боя, многие из которых за все эти годы не выучил и я. До встречи в следующих статьях.