



С чего все начиналось...

Выхода [SWTOR](#) ждали многие: фанаты вселенной Звездных Войн, Джорджа Лукаса, поклонники студии **Bioware**, забронзовевшие от остальных MMO игроки и наконец новички. Проекту задолго до выходя дали почетное звание "[Убийцы World of Warcraft](#)", но к слову сказать пока такого звания никто не оправдал. Bioware же мудро сделала игру не по своей собственной вселенной [Mass Effect](#), а по Звездным Войнам

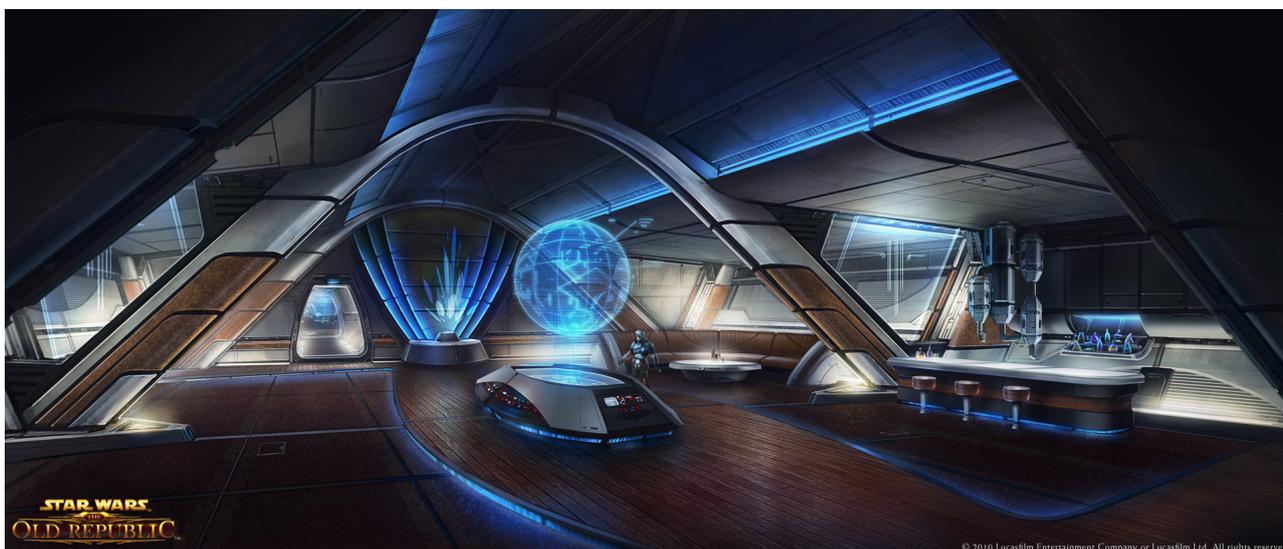
, убивая этим 2 зайцев: привлекая фанатов Star Wars и застраховать себя от случая запятнания собственного тайтла. Более того создание новой MMO вылилось в уже извечное противостояние **Electronic Arts - Activision Blizzard** (ведь Bioware куплено EA), тут еще масла подлил **Бобби Котик** (гендиректор Activision) сказав, что не понимает как EA удастся извлекать из проекта прибыль, ведь обычно огромная прибыль по проектам звездных войн достается Лукасу и его компании. Говорить прав ли он пока очень рано, даже не смотря на впечатляющий старт SWTOR (**1 миллион** игроков присоединилось за 3 дня).

Да придёт с тобой сила, Джедай...

Автор: Павел Титов
19.01.2012 10:29

Сразу скажу, что ни фанаты Bioware и войн не разочаровались. Новая ММО включает все нами любимые плюсы Bioware (прекрасный сюжет, разный для всех классов, озвученные диалоги, огромный мир, моральный выбор) и преподнесли что-то свое. Канадцы оживили игровой процесс озвучив все квесты (теперь это не столбики текста, которые мало кто читает). Так же насчет тех же квестов предусмотренное большое улучшение. Задания вроде "убейте N человек" часто являются дополнительными. Так же предусмотрена довольно интересная система групповых диалогов. Графическая составляющая также на высоте: все выглядит просто замечательно, графика даже лучше чем в [Aion](#).

Так же была переработана система петов. В SWTOR они называются компаньонами и присутствуют у всех классов. К слову они являются сильными помощниками, ведь они не настолько слабей своих хозяев, как это принято в других **ММО**. Также им доступны 3 классовые роли (Танк, Хиллер, Дамагер). Также между вами формируются взаимоотношения исходя из выбора вами темной или светлой стороны. И наконец именно компаньоны занимаются крафтингом в игре и могут посылаться на различные задания.



Классовая система.

По сути ничего нового Bioware здесь не придумали, все "космические классы" являются вариациями привычных нам магических. Например, Jedi Sentineil является

Автор: Павел Титов
19.01.2012 10:29

чистой воды воином, а Sniper охотником. Но классы от этого не пострадали. Напротив, я думаю что они самое классное, что есть в игре. Все они являются очень проработанными и ничуть не уступают увлекательности классов World of Warcraft. Метод развитие персонажа (по просту говоря система "ветвей") была позаимствована у [WOW](#), здесь так же есть 3 ветки одна из которые делает упор на лечение, а остальные на урон. Но в отличие от варкрафта, где хил является беспомощным существом, в SWTOR он может задать еще того жару. Идеального баланса конечно же нет, как впрочем и везде.

Ситхи против Джедаев.

Помимо открытых зон мирового PvP существуют warzones (battleground из WOW). Первая из них Альдеран представляет собой хорошо знакомый со времен первого Unreal Tournament режим Domination. Джедаи и ситхи захватывают пушки которые уничтожают корабли противника. Следующая Huttball представляет собой американсий футбол на центре лежит мяч и нам нужно взять его и сделать тачдаун (перебежать линию на поле противника). И наконец 3 варзона представляет собой знакомый режим Assault (сначала мы захватываем базу, а потом защищаем). В SWTOR сделана интересная вещь с 10 уровня вы можете посещать варзоны вместе с 50 уровнями, так как ваши статы совершенствуются до 50 уровня. Но все равно видно что вы ощутимо слабее, так как у вас отсутствуют бонусы талантов и многие скилы. Несмотря на это рвршиться следует прямо с 10 уровня. Во-первых оно помогает лучше узнать персонажа и получить фан, а во-вторых получить баджи на эквип и кредиты.



Однако не обошлось и без недостатков. Баги портят общее впечатление, и хотя почти все они косметические (например трупы иногда остаются в застывшем положении), но согласитесь для игры на разработку которой потрачено **500 миллионов долларов** - это непростительно. Также, игрокам 50 уровня сейчас практически нечем заняться в игре, но эту проблему Bioware уже рашают, выпустив 2 дня назад дополнение добавляющее 2 новых инстанса и контент для высокоуровневых игроков. Во-вторых нужно переработать интерфейс (у меня уже на 25 уровне не помещаются толком скилы, а это очень важно в PvP), разочаровывает отсутствие макросов. В-третьих невозможность собрать группу из хотя бы 10 человек, делает невозможными походы на

Автор: Павел Титов
19.01.2012 10:29

варзоны гильдией, которых к слову только 3. Вообще

SWTOR

повторяет детские ошибки

[World Of Warcraft](#)

Вероятно это связано с тем, что EA сжимала сроки и заставляла выпускать проект быстрее, а лишь потом его доделать.

Но основатели Bioware Грег Зинцук и Рей Музика обещали не расслабляться после старта игры и радовать поклонников новым контентом. Что ж хочется пожелать канадцам удачи в совершенствовании столь долгожданного проекта, ведь мир Звездных Войн в онлайн только начался!

Хотите поиграть в [гольф в онлайн? Легко!](#) На этом сайте можно бесплатно поиграть и в другие спортивные игры. Футбол, теннис, хоккей, бильярд, волейбол - и всё это абсолютно безвозмездно.