

Granado Espada — Lurkmore

Granado Espada (ГЭ, GE, Гранадка) — временно (?) почившая в бозе корейская MMORPG со стилизацией под эпоху Ренессанса и раннего барокко, уклоном в клок- и манапанк, с управлением тремя персонажами одновременно, а также имеющая подобие встроенного бота. Фэнтезийные расы отсутствовали.

Локализовалась в этой стране одной компанией [на букву «Н»](#), которую, в свою очередь, купил богомерзкий [mail.ru](#) и выделил на поддержку этого проекта ровно полтора человека.

<https://www.youtube.com/watch?v=9R9K9pwwPJk>

Все основные особенности

Особенности

Кратенько основные

- В Granado Espada попытались соединить Ренессанс, барокко, Викторианство, клокпанк, [стимпанк](#), манапанк, оккультизм, романы Жюль Верна и детектив XIX века. Кому-то нравилось, кто-то срал шлакоблоками при виде одетого в викторианский фрак мага, сопровождаемого лоли с мечом в два человеческих роста и барышней с четырёхствольным арбалетом. Заплечные корабельные пушки, кремниевые ружья с оптикой и толпы призванных магией роботов-марионеток — норма для Granado Espada.
- Атмосферная музыка в городах, и не совсем — на каче. В чем же особенность? Давно известно, что [задроты](#) при игре всегда слушают что-то свое (или вообще не слушают), поэтому не в городах играли исключительно транс и хаус с элементами инструментальной музыки. Из-за музыки иногда не хотелось покидать зону кача, так как «придется слушать эту ужасную фигню в Ребольдо» или менять локацию.
- Игра тремя персонажами одновременно. Игра всеми силами пыталась показать, что вы играете не за одного персонажа, а за семью, династию, со всеми сопутствующими преимуществами (богатство тактических возможностей, в три раза больше [сисек](#) etc.). Можно было сделать собственную уберпачку «танк-хилер-дамаггер» и рвать всех и вся. Когда таких игроков собиралась целая пати — для игрока в [Lineage](#) это выглядело как небольшой [зерг](#). А если это клановая война...
- АФК-кач ака АФтаКачь — люди, страдающие из-за невозможности отойти от компа во время зануднейшей прокачки персонажей большинства современных MMORPG, здесь могли делать именно это. Достаточно было нажать на пробел, чтобы все три персонажа принялись самозабвенно и *автоматически* истреблять появляющихся вокруг и дохнувших со сверхзвуковой скоростью мобов. Делали они это, пока их не останавливали, либо пока их не сбивали с ног, либо пока вдруг не лагало так, что [пиздец](#). Однако, чтобы геймерам совсем сладко не жилось, по каждой локации ходил [босс](#), которого вполне реально было завалить руками, но который запросто рвал вас во время АФК. [Алсо](#), персонажи сами не баффались и не поднимали вещи. В игре присутствовали так называемые питомцы, по мнению некоторых окончательно превратившие игру в платный бот. Эти существа могли делать за игрока все те вещи, которые до их появления приходилось делать самому — лечить, баффать, подбирать лут и даже увеличивать количество получаемого опыта. Для этого их необходимо было кормить специальной жратвой, которая, вот сюрприз, покупалась не за реальные деньги, а за специальную такую третью внутриигровую валюту. Но специальные же магические булжники, которые обменивались на эту самую валюту, вот ещё один сюрприз, покупались-таки за реальные деньги. Хотя, немного попотев, их всё-таки можно было выбить из боссов.
- «В этой игре нет этих сраных эльфов». Зато присутствуют пять классов обычных персонажей (воины, маги, мушкетёры etc., по два пола каждого) и около шестидесяти RNPC, которых можно было заполучить под управление в ходе продвижения по сюжетной линии. Из пяти базовых классов интересом публики в основном пользовались скауты (обоих полов) и элементалистки. Скауты — потому что лечат и баффают. Элементалистки — потому что сиськи на ножках в зайчатках кружевного платья.
- Также из особенностей можно отметить возможность торговать персонажами, перепродажу предметов из кеш-шопа, наличие каналов и систему стоек.



Всего лишь семь игроков, собравшихся, чтобы хорошо провести время

Дизайн

Внешний вид игры описывается словом «[барочно](#)» чуть менее, чем полностью. В наличии имелись барочные:

- Архитектура
- Наряды
- Сюжет
- Персонажи

Женские персонажи игры были умеренно **фапабельны**, за исключением элементаристок — те были фапабельны сверх всякой меры, в основном благодаря тому, что тема сисек раскрыта на 110%. Мужские персонажи игры в массе своей имели весьма спорное право называться мужскими, хотя были радующие глаз исключения, а именно — одноглазый детина Клод, жиртрест-пушкарь Кортасар и ходячая реклама зубной пасты — Алехандро.

ПВП

Игра похвалялась самым быстрым ПВП. Действительно, в большинстве случаев оно выглядело так:

игрок XXXXX перемещён в «Дикий Сад Торше».

XXXXX не может двигаться, поскольку игрок YYYYY (убил его). Выход в казармы.

Это стало возможным благодаря обилию хилейших персов в современных MMORPG одновременно с большим разнообразием мощнейших заклинаний массового поражения. Среднестатистическая дуэль, в которой не принимают участие танки, редко длится дольше десяти секунд.

Дуэли и ПК

Любой игрок мог вызвать любого игрока на дуэль в любой момент. В случае согласия жертвы в течение минуты загружалась специальная дуэльная локация.

Система ПК почти ничем не отличалась от своих аналогов в других играх. Игрок, достаточно злобный, чтобы убить кого-нибудь не на войне или дуэли, обзывался бароном. В этой связи с ним постоянно случалась всякая херня: набигали обуреваемые благородной яростью и справедливой жаждой мести обычные игроки. В случае успеха нападающих у дохлого барона из инвентаря вываливался случайный шмот, от пачки говноресурсов до лучшего элитного оружия и брони, на которое копить полгода. Шмот подбирался мстителем, и над ним, вероятно, совершались ритуальные триумфальные пляски, спизженные у туземцев континента.

Но, в отличие от других MMORPG, без плюсов существование в шкуре барона тоже не обходилось. Барон мог невозбранно посещать специальный баронский город, куда обычные игроки могли попасть только на сутки, нанюхавшись (или выбухав, история умалчивает) «отитовых духов», специального предмета из магазина за реальные деньги. Мог выполнять там особые квесты на особую разновидность свистелок-перделок под названием «Колесо Судьбы». Мог вербовать там специальных «баронских» RNPC. А еще ему понижали защиту, но увеличивали атаку. Так что убивать и умирать становилось еще легче!

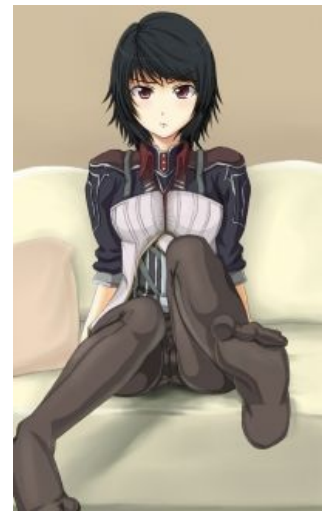
Чтобы отмыться от статуса барона и прилагающихся красного ника и плюшек, необходимо было выпилить **over 9000** мобов, умудрившись не убить при этом ни одного «мстителя». Делалось это обычно на кукурузном поле, в зоне Юстиар 3, перед Штольней скелетов. Обуславливалось это тем, что кукурузка появлялась после смерти мгновенно, её там было много и дохла она быстро. Однако «карму» за каждую кукурузку снимали как за монстра 90 уровня, коим «де юре» она и являлась.

Массовые побоища

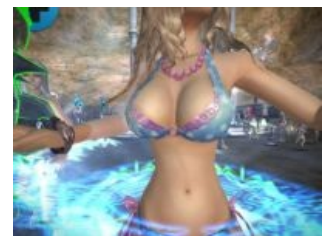
Происходящие с регулярностью раз в неделю «колонизальные войны» по сути своей представляли собой побоище *кланов* за право уничтожить т. н. *колонну*, после чего *колония* — район игровой карты, в котором была установлена уничтоженная *колонна* — переходила «под власть» *клана*, чей игрок нанёс последний удар по *колонне*. Сей калейдоскоп терминов прежде всего приводил к тому, что аббревиатуру КВ игроки расшифровывали то как «клановые войны», то как «колонные войны», наряду с правильным вариантом.

Ложка дёгтя

- **Квесты.** Они приносили чуть более, чем нулевой профит, за исключением тех, что позволяли получить в награду карточку очередного персонажа или являлись предварительными для такого квеста. А на хай-левелах появлялись в количестве одной штуки на два уровня. А уж если вы решали раскатать на той же семье новый отряд чаров или перевалили за сотый, «ветеранский» уровень...
- **Баланс персонажей.** Разнообразие персонажей, среди которых каждый более-менее интересен — безусловный вин, но идея гробилась диким дисбалансом между чарами и, соответственно, полнейшей бесполезностью в ПВП большей их части (на каче ситуация была чуть лучше).
- **Ботоводство.** Сверххунность, однообразие и скорость надоедания



Даже не самые развратные персонажи игры не дают покоя ценителям расовой японской графики.



Если присмотреться к фону, можно заметить там колониальную войну

мободроча в ГЭ заставляли содрогнуться даже бывалых «лянщиков» (после сотого уровня задротность резко возводится в гиперкубическую степень), как следствие — любые игроки любых гильдий, которые хотя бы пытались бороться за место под солнцем, круглосуточно фармили ботами. Администрация раз в полгода устраивала [охоту на ведьм](#) и, по слухам, разбивала за реал. Знающие камрады [утверждали](#), что на некоторых иностранных серверах боты легализованы.



Колониальная война в разгаре. На заднем плане — гигантский боевой голем

- **PvP.** Игроков, смотрящих на игру взглядом, не затуманенным обожанием к барочности и прочим объективным плюсам, PvP, мягко говоря, огорчало. Причиной тому — указанная выше скоротечность боёв. В игре было полным-полно скиллов, разом убивающих вражеского персонажа, будучи применёнными против правильного противника (элементалист валит воина, скаут — элементалиста, маг — скаута, мушкетёр — левитирующего мага и т. д.). Малолетние тру-нагибаторо-задроты могли не утруждаться этими тонкостями. Также, несказанно огорчали горячие клавиши, максимально неудобно раскинутые по всей клавиатуре (переназначить можно было целыми двумя способами). Не говоря уже о том, что адекватно контролировать всех трёх чаров сразу могли лишь осьминоги; да и двух, честно говоря, осиливали не только лишь все, мало кто мог это делать. Виной тому уродский микроконтроль.
- **Локализация.** [Translated in Russia](#), и этим все сказано — дядя Ваня из подвала переводил получше. А «озвучено профессиональными актерами» вообще отсутствовало — после небольшого, но долгожданного обновления в марте 2009 г. денег на обновление озвучки нескольких новых персонажей у локализатора не нашлось и, в итоге, уже все персонажи стали говорить на родном нанайском. Фейл.

Случаи

Доведение

Та часть игрового сообщества, которая не состояла из девушек, анимешников и петербуржцев, широко знаменита разнообразными быдловыходками, [тысячи их](#). Основным развлечением этой части коммьюнити было доведение коммьюнити-менеджеров до нервного срыва с последующим увольнением в запас.

Ня

Всемирный чат ГЭ организован нестандартно: бегущей строкой сверху экрана, кроме обычного окошка с текстом. Это приводит к двум замечательным вещам. Во-первых, пропустить единственное нужное именно вам объявление не просто, а очень просто. А во-вторых, не прочитать при этом тонны абсолютно никому не нужного дерьма просто невозможно.

Это свойство глобального чата, периодически сочетаясь с сезонными обострениями у анимешников, приводит к локальному пиздецу. Выражается он в том, что местные няшки забивают [брод](#) своим боевым кличем «[няяяя...](#)». Это абсолютно исключает возможность увидеть торговые или иные хоть сколько-нибудь полезные объявления.

Словарь терминов

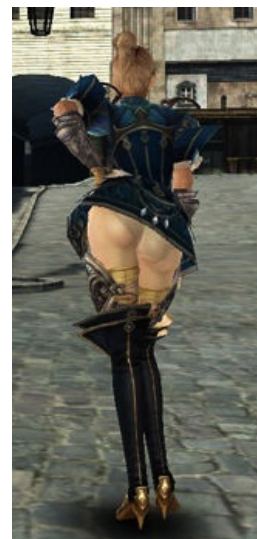
- **Армирка** — армирование, кеш-предмет, позволяющий заточить предмет на определенную цифру. В других MMORPG это явление носит название «заточка».
- **Баблон** — дублон, местная донат-валюта. Атрибут ацких донаторов. Из-за постоянной инфляции рубля в отношении оной деньги в реале лучше было вкладывать в деньги игровые. Даже Рокфеллер перевернулся бы в гробу, узнай он, сколько деньжищ можно было бы сбить на одной лишь смене курса.
- **Барабан** — он же барон, ПК.
- **Барочно** — аналог выражения «[готично](#)» в GE.
- **Брод** — бегущая строка сверху экрана. В основном там все забито торговлей либо флудом. После очередного обновления появилась возможность отключить этот источник бреда.
- **Ерш** (англ. *ESP*) — энергетический щит. [Читерское](#) рабочее умение мага, которое позволяет ему пережить любой скилл противника.
- **Жопа** — натуральная [жопа](#), принадлежащая Катерине, самому популярному персонажу^[1]. Дело в том, что Катю, являющуюся человекообразным роботом, необходимо было собирать в прямом смысле по кусочкам, выпадающим из мобов по жестоким законам [корейского рандома](#). Шанс выпадения именно



Барочно?

жопы был значительно меньше всех остальных и составлял чуть больше, чем ничего. Поэтому «жопа» была неофициальной четвёртой валютой и инструментом индексации местного рынка. Барочна не более любой другой жопы.

- **Каратисты** — бойцы руками, ногами и метким копчиком (местные аналоги Чака Норриса).
- **Каталы** — катализаторы, повышающие шанс удачной заточки.
- **Кидалы** — кидалы в ГЭ очень отличались от кидал других задрот-игр; на них объявляли охоту, ходили в рейды. Были **барыги**, которые продавали карты палёных персов за цену, в 1000 раз превышающую их стоимость.
- **Нубятник** — см. «Ребольдо»
- **Попугай** (он же «гребаный петух» aka «сраная птичка») — главная достопримечательность надземной части Риона и соседней локации. При встрече с ней у персов сравнимого уровня (а также немного выше) непроизвольно происходила дефекация кирпичами. Известность приобрела из-за того, что **всегда** найдет и анально покарает игрока, где бы тот ни прятался, чтобы тихо-мирно поАФКать.
- **Порох** — таинственный порошок, местный герыч, являлся необходимой вещью в доброй трети всех игровых заданий. Покупка пороха за IRL-деньги с последующей перепродажей по разной степени барыжности ценам во внутриигровой валюте была основным способом зарабатывания на жизнь аццких донаторов, неспособных нафармить внутриигровой валюты никаким иным образом. Золотой телец финансового отдела ГЭ.
- **Ребольдо** — место старта новых игроков в ГЭ. Барочен от канализации до самых высоких шпилей крыш.
- **Рион** — локации «Катакомбы Риона/Подземелье Риона». Земля обетованная начинающих ботоводов, забитая оными чуть менее, чем вся. Именно в этой локации сутками стояли боты и дротили мобов на ресы. Недовольные игроки (которые играли честно) по ночам устраивали ПК-рейды, уничтожая всех ботов (и неботов заодно — ибо нехуй). На следующий день участники рейда получали неиллюзорных пиздюлей от нагибаторов сервера за убийство золотонесущих **твинков** и неботоводов, которые качались в AFK-mode.
- **Рояль** — роялист, приверженец роялистской партии.
- **Юст** — парк Юрского периода, он же Юстиар. Поделен на четыре зоны, в каждой из них живут разные породы **динозавров**. Здесь можно было собирать «экскременты динозавра».



Култ жопы в игре.



Местный **Чак Норрис**

Гранада всё?

После нескольких лет шатко-валкого существования игра, видимо, перестала приносить нужный профит местному издателю. Мэйлру с их **эталонном золотодобычи** и невозможностью вносить серьёзные изменения в игру решило просто выпилить ГЭ. Театр Ренессанса закрылся 30 ноября 2012 года.

В 2015 году возрождением игры и ее локализацией занялась дочерняя компания официального корейского сервера совместно с русскими игроками.

Линки

- **Официальный сайт** европейского сервера с поддержкой русского языка
- **Официальный сайт** российского сервера игры.
- **Официальный форум** российского сервера игры.
- **Sword of the New World: Database Project** — база данных игры
- **Wiki Of The New World** — вики по Granado Espada

Примечания

1. ↑ Катя бывает двух типов: первая имеет **все** возможные стойки, а вторая — одну, но которой нет больше ни у одного персонажа.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Granado Espada en.w:Granado Espada](#)