

Своя игра

Allods: Sealed Mystery

Олег Хажинский

Когда партия предложила вашему покорному слуге совершить рейд на территорию московской компании Nival и собрать разведанные о готовящейся там игре, комсомол ответил "Есть" без грана колебаний и тени сомнения. Своими глазами увидеть работающую версию стратегии с элементами RPG, проходящую пока под кодовым названием **Allods: Sealed Mystery**, откажется, пожалуй, только слепой. Внимательный читатель наверняка помнит большой материал, посвященный этому проекту в 4-м номере .EXE. Тот рассказ вряд ли мог оставить равнодушными поклонников стратегических и ролевых игр, и сегодня наступило время продолжить эту тему.

Идеальных игр не существует. Любая игра имеет свой срок жизни, иногда он короток, как у бабочки, а иногда велик, как у черепахи. Некоторые игры пролетают так быстро, что их никто не успевает заметить, другие же, подобно Тунгусскому метеориту, оставляют на теле игромана огромные отметины (вот здесь, взгляните, я играл в UFO, и подо мной развалился стул). Но спросите любого о его видении идеальной игры, и он распишет вам ее в деталях и красках. Задайте этот вопрос тысяче разных людей — и вы получите тысячу различных ответов. В Nival работают 16 молодых и уверенных в себе людей. Объединившись вместе, они увлеченно делают СВОЮ идеальную игру. Путь к идеалу не прост. Многое придется переделывать, от многих идей придется отказываться. Но то, что на наших глазах обретает законченную форму, выглядит очень интересно и не похоже ни на что виденное ранее. Может быть, это будет и НАША идеальная игра?..

Обитаемый остров

Некогда прочное и цельное мироздание вдруг пришло в движение, и то, что раньше казалось незбылемым и вечным, медленно





растворилось в непроницаемо черном "ничто". Мир ТАЯЛ, погружаясь в пустоту. Могущественные маги вовремя спохватились и своей силой остановили гибельное разрушение пространства. За великий эксперимент они заплатили великую цену: каждый из них навечно оказался прикован к уцелевшим островам существования, волшебной властью удерживая их на плаву.

Шли годы, и люди постепенно привыкли к новому мироустройству. Маги научились пе-



ремещать волонтеров сквозь пустоту астрала на соседние острова. Родились новые короли, образовались новые империи, и люди опять занялись привычным делом — добывали хлеб, растили детей и убивали друг друга в бесконечных войнах. Лишь один остров, веками скрытый от посторонних глаз мощным заклятьем, не принимал участия в общем празднике жизни. С годами человеческая молва создала вокруг заветной земли немало легенд. Ходили слухи о неведомых богатствах и могущественном оружии, о древних магических книгах, дающих власть каждому, кто прочтет их, и прочих чудесах. Короли враждующих империй не могли сомкнуть глаз, мечтая раздобыть эти сокровища и одолеть конкурентов. И в один прекрасный день, придворный маг отправляет четверых смельчаков на территорию заветного острова...

Пока никто в мире, кроме сотрудников "Нивала", не знает, что ждет тех героев. Но придет время, и каждый из нас сможет побывать в шкуре одного из "диверсантов".

Пролог

Для тех, кто не в курсе. Возьмите Diablo с его вниманием к характеристикам и обмундированию персонажа. Добавьте Warhammer с его разнообразием тактических решений и "гибким" сюжетом. Не забудьте Warcraft с его динамикой и великолепным балансом сил. Сложите 1+1+1 — и вы получите прилизительное впечатление о готовящейся игре, потому что в Allods все это есть, как есть и многое другое, о чем вам еще пред-

стоит узнать. Неординарность Allods бросается в глаза с самого начала. Во-первых, в игре есть главный герой. Как и во всякой РПГ, этот герой имеет набор характеристик, данных ему "от бога", и несколько "умений", приобретаемых с практикой. Количество классов разработчики решили сократить до двух полярных — воина и мага.

Воин

Воин ничего не знает о магии и знать не собирается. Нет, он, конечно, может пользоваться разными магическими штучками, выпить пару-тройку зелий, воспользоваться волшебным свитком или орудовать волшебным мечом. Но не больше, потому как голова его забита знаниями о том, как лучше резать, крошить, рубить и колоть. У воина шесть умений, пять связаны с основными типами холодного и метательного оружия, и одно — "общевоинское", которое характеризует опыт бойца в целом. Вручив человеку, который всю жизнь посвятил тренировке владения мечом, лук, не ожидайте рождения второго Робин Гуда. Дайте ему время, и с практикой, с появлением опыта его умение обращаться с луком возрастет. Насколько и как быстро — зависит от того, в какие переделки попадет ваш герой, а еще от того, каким умом наградили его родители.

Маг

Маг едва ли в курсе, за какой конец надо держать меч. Стальная кольчуга придавит его к земле, кованые сапоги натрут ему ноги. Маги слабы и неповоротливы, ведь всю свою молодость они провели, сгорбившись над магическими книгами, изучая тайны власти над пятью стихиями природы. Каждая стихия — отдельная школа магии со своими заклинаниями, отсюда и пять "умений", любое из которых характеризует степень изощренности мага в той или иной школе. В Allods каждая стихия дает магам несколько заклинаний. В этих 24 "волшебных словах" вы найдете весь привычный арсенал любого волшебника: молнию, огненный шар, невидимость, телепортацию, лечение... Только не думайте, что все они окажутся доступны вам с самого начала.

Овладение магией — штука долгая, требующая большой практики и поиска специальной литературы. Выбор, "генерация", "роллинг" героя — не простая, но любимая всеми поклонниками RPG задача.

Впрочем, в ходе игры вам не придется все время управлять одним персонажем, Allods — вовсе не клон Diablo. В процессе развития сюжета к вам присоединятся другие персонажи — воины и маги, с которыми мы тоже сможем повозиться. Кроме того, мир Allods отнюдь не состоит из одних героев. Остров полон живых существ самых разнообразных размеров и наклонностей. Некоторые из них относятся к вам враждебно, другие — нейтрально, но всех объединяет одно — как и у героев, у них есть свой набор параметров, умений и обмундирования. В ходе игры мы сможем нанимать в свою группу практически любое количество "солдат удачи", хватило бы денег. Правда, в отличие от героев наемники не могут менять оружие или переодеться. Эти платные воины даются нам лишь на одну миссию, и уходят, выполнив условия контракта.

Кролик из Game.EXE

Придя к ребятам в гости, я сразу же очутился в эпицентре эксперимента. Более того, ваш покорный слуга выступил в роли подопытного кролика. Эксперимент назывался "Изучение реакции неподготовленного юзера". То, что создателям игры было очевидно, сто раз пройдено вдоль и поперек, тысячу раз переговорено в жарких дебатах, для меня оказалось в новинку. Поэтому вполне естественно то повышенное внимание, с которым они наблюдали за моими действиями и реакцией на происходящее.

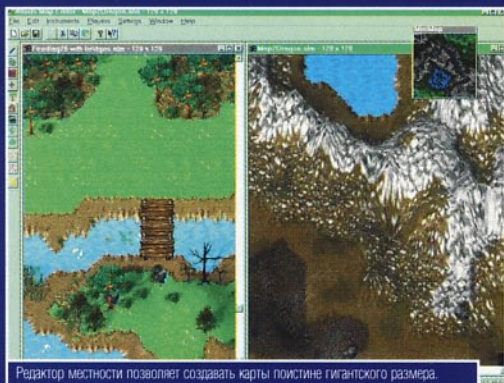
Сказать, что я не оправдал их надежд, было бы неверно. Я просто похоронил их, проявив чудеса тупости и торможения. Что, впрочем, не помешало получить



массу удовольствия от процесса игры. Первое, что бросается в глаза в начале, — потрясающе красивая графика. "Эх, жаль что мы не можем сделать игру в true color. Там очень легко реализуются цветные тени", —



посетовал кто-то из ребят. Но, честно говоря, и без цветных теней, в "обычном" 64К-цвете, поверхность и объекты выглядят



Редактор местности позволяет создавать карты поистине гигантского размера.

просто прелестно. Особенно стоит отметить тщательность, с которой реализованы магические эффекты. Динамическое освещение от всяческих fireball'ов и acid blast'ов, полупрозрачность и разнообразные световые эффекты здорово украшают видеоряд. Впрочем, смотрите на картинки, они говорят сами за себя.



Приключение-1

...После телепортации герой обнаружил себя практически голым и посвятив несколько минут изучению окружающего пейзажа и осмысливанию ситуации. Вскоре он нашел мешок, содержащий простейшие доспехи и простенький меч. Напялив это шмотье, он почувствовал себя Воином и начал искать объект для совершения подвига. Объект не замедлил себя обнаружить. В находящейся неподалеку деревушке орков томился в заключении его друг — Маг, наемник-неудачник. Воин бросился ему на помощь, и был убит двумя здоровыми орками-охранниками. Game over.

В течение нескольких последующих инкарнаций к Воину постепенно пришло осознание того, что при текущем уровне развития и обмундировании убить двух орков НЕВОЗМОЖНО. Однако там, где нельзя взять



Результат совместной работы в действии.

силой, можно применить хитрость. Таясь за листвою деревьев, Воин забрался на холм, откуда был прекрасно виден орочий пост с парой охранников-душегубов. Теперь в дело

смог вступить Маг. Его молнии нанесли серьезный урон ничего не подозревающим оркам, а спустившийся с холма Воин поставил на проблеме точку.

Разбор полетов

В действительности, идея с холмом описана на чистом английском языке перед началом миссии. Создатели не садисты, они просто хотят сразу же объяснить игрокам важную вещь: в их игре далеко не все берется нахрапом и кавалерийской атакой. Работать надо в команде, работать надо с умом. Поле зрения каждого игрока просчитывается с учетом рельефа, который в Allods полностью трехмерен. Забравшись на гору, вы увидите гораздо больше, чем на равнине. Более того, ваши лучники смогут забрасывать свои стрелы дальше, а воины получат дополнительный бонус в обороне — взбираться на подъем гораздо труднее, чем спускаться с него, и игровой engine не оставляет это без внимания.

Приключение-2

Освободив Мага, Воин обшарил окрестности деревушки орков, обнаружив несколько ценных деталей гардероба и довольно мощный меч, после чего было решено сделать перерыв на переодевание.

Небольшой стриптиз

Игра в переодевание — любимое многими поклонниками RPG занятие. Помню, как во времена повального увлечения Daggerfall народ бегал по всей стране в поисках трусов нужного цвета, которые так хорошо гармонировали с доспехами! Эти увлекательные игры можно будет продолжить в Allods, потому что дизайнерами были придуманы, а художниками нарисованы СОТНИ различных элементов туалета, единиц холодного оружия, украшений и прочих вещиц. Вы сможете непосредственно наблюдать за постоянно изменяющимся внешним видом своих подопечных, и, поверьте, это мало чем будет напоминать аляповатые плоские картинки, сработанные художниками в Daggerfall.

Естественно, все эти трансформации с одеждой и вооружением производятся игроками не из склонности к фетишизму, а с более прозаической целью — сделать своих людей сильнее и защищеннее. Любой предмет в Allods имеет как бы две стороны — физическую и волшебную. С физической стороны все более или менее понятно. Оружие, как и в Daggerfall, характеризуется минимальным и максимальным уровнем повреждений, наносимых против-

нику в случае попадания. Каждый элемент доспехов имеет свой AC (Armor Class), а некоторые вещи, например щиты, — уровень поглощения (Absorbition).

Волшебная сторона предметов скрыта от нас по двум причинам. Во-первых, не каждому дано видеть магию вещей, и только обладатели завидного "скилла" Magic Lore смогут попытаться определить суть того или иного предмета. А во-вторых, в рабочей версии игры "магически-измененных" предметов вообще нет. Авторы еще не совсем определились с деталями, но уже сейчас точно можно сказать одно: как и в Diablo, количество всевозможных доспехов и оружия едва ли поддается подсчету. Очевидно, для упрощения игровой механики создатели отказались от понятий "вес" и "объем". Котомка наших героев безразмерна, и при любом объеме груза не оттанет их плеч. Самый слабый маг сможет таскать с собой самую большую кольчугу и не потеряет в скорости, правда, воспользоваться ею не сможет никогда.

Продолжение приключения-2

Итак, переодевшись, Воин и Маг отправились осматривать окрестности. И вскоре столкнулись нос к носу с еще одной группой орков, спешащих на помощь своим товарищам. В результате короткой, но кровопролитной стычки обнаружили две вещи, одна хорошая, другая плохая. Хорошая состоит в том, что Воин в новом одеянии и с новым мечом куда легче справляется с противниками. А плохая — что Маг совсем не боец и в прямом бою умирает за считанные секунды.



...а кроме того, программировать поведение NPC.

К счастью, вовремя подоспевший Воин спас друга от неминуемой гибели, а заклинание "Heal" помогло в срочном порядке восстановить силы перед новыми приключениями.

В лесу, сразу за мостом через реку, Воина и Мага ждала засада из пяти орков. Они стремительно окружили наших героев, не давая им никаких шансов выжить. Что делать? Во-первых, не торопиться. Воин при-



влекает внимание орков и бежит обратно к мосту. Толпа самым серьезным образом настроенных тварей с ревом бросается смельчаку во след, но, увы, — мост довольно узок, и окружить Воина уже не получается. Что делает Маг? Делает то, что выходит у него лучше всего. Колдует. Никакая броня не спасет Воина от дубин пяти орков, но ведь его всегда можно подлечить с помощью Мага! Главное, вовремя успевать творить заклинание, да надеяться на то, что запасов маны у нашего Мага хватит на всех орков.

Оргвыводы

А вот и второй урок, который преподносят нам Nival'овцы, — работать надо в команде. Маг сам по себе слаб и не выдерживает ближнего боя. Воин силен, но со своими



бесхитростными любовыми атаками вряд ли справится с самыми сложными испытаниями. Команда — вот решение проблемы. Тяжеловооруженные воины бросаются в самую гущу боя, отвлекая на себя все силы противника. Маги, умеющие лечить и владеющие опасными боевыми заклинаниями, которые куда страшнее любого меча и дубины, стоят в стороне и поддерживают "жизнеспособность" воинов.

В теории все выглядит легко, но попробуйте реализовать это на практике, в реальном бою! И тем не менее создатели сделали все, чтобы упростить нам управление командой в целом. Естественно, за любыми группами юнитов можно закрепить "горячую клавишу". Более того, включив режим "держать строй", вы тем самым прикажете своим группам передвигаться, не нарушая установленного порядка. Конечно, это не всегда им удастся, особенно на пересеченной местности, однако дело это очень полезное. Расширился и набор самих "режимов" перемещения. В обычном "Move" герои будут делать то, что им приказано, — идти. Если по дороге им встретится посторонний, они не бросятся на него, сломя голову и разрушая строй, а будут его игнорировать, пока тот не нападет на них.

Дело в том, что в Allods вовсе не обязательно убивать всех, кто шевелится. Нам мо-

гут встретиться и друзья, и нейтрально настроенные обитатели. Разве это нормально — вытаскивать меч и бросаться отрезать голову любому прохожему, например, в деревне? Другое дело, если вы на заведомо враждебной территории. Тогда лучше передвигаться в режиме "Swarm", и герои поведут себя так, как и в любом C&C-клоне: бросятся в атаку, едва завидев нечто враждебное. Организация ночных дозоров становится простым делом благодаря команде "Patrol", которую вы уже могли использовать в Warcraft 2. Многие оценят и появление режима "Defend". Выбрав охраняемую персону и приказав всем остальным стеречь ее, вы можете больше не беспокоиться за безопасность "объекта" — если он и погибнет, то только вместе со сторожами.

AI

Итак, как вы видите, в интерфейсе есть все, чтобы сделать управление нашими войсками более гибким и "умным". На самом деле, подвластные нам персонажи и вправду станут УМНЕЕ. Достигается это благодаря специальным алгоритмам AI, управляющим их поведением. Включенный режим "Wimpy" добавит нашим героям немного чувства самосохранения. При достижении определенного минимума "хит-пойнтов", они попытаются улизнуть с поля боя и восстановить силы. Воины, нокаутировав соперника, бросятся на еще способных передвигаться врагов, вместо того чтобы добивать уже поверженного. Лучники не станут кидаться в гущу боя, а попытаются держать дистанцию.

Вот лишь несколько примеров "разумного" поведения ваших подопечных. Кстати, ожидайте подобной сообразительности и от врагов, ведь ими управляют те же алгоритмы! Разумные соперники, будь то люди или нелюди, обладают чем-то вроде коллективного мышления. Они действуют в группе, добиваясь общей цели. Например, найдя в толпе ваших подопечных мага, они, скорее всего, всем скопом бросятся на него, зная его слабые стороны. Почувствовав, что дело пахнет керосином, многие нападавшие попытаются сбежать... Короче, поведение управляемых AI персонажей выглядит очень естественным.

Город

Не хватит никакой журнальной площади, чтобы рассказать обо всех перипетиях наших героев. Гораздо лучше самому испытать все эти приключения на собственной шкуре. Но прощайте с игрой не хочется, а потому давайте напоследок заглянем в город.

Город — это то, что будет ждать усталых

путешественников в перерывах между опасными приключениями. Здесь мы найдем много интересных мест, но, пожалуй, главная достопримечательность — это Магазин, где мы сможем продать добытые в боях трофеи и прикупить новые доспехи, оружие, магические артефакты и зелья. Кроме Магазина, к нашим услугам Мастер воинских искусств и магии, за определенную мзду готовые "поднакачать" наших героев в требуемом умении. К сожалению, мастера еще не подтянулись, а потому школа закрыта, как, впрочем, и таверна, которую в полной версии заполнит гомонящая толпа головорезов, готовых пойти за нами хоть на край света, предоплата наличными.

Что дальше? В полной версии героев ждут около тридцати заданий, связанных общим сюжетом. К огромному сожалению, авторы решили отойти от "случайных" сценариев. Первоначально предполагалось, что помимо основных, сюжетных заданий, игрок сможет по своему желанию тренироваться, добывать снаряжение и зарабатывать деньги в "произвольных" миссиях в качестве наемника. Увы, по словам разработчиков, такой подход разрушил бы игровой баланс: "перекачан" своих героев в десятке-другом случайных миссий, игрок без труда прошел бы по сюжетной линии, как бульдозер, беря числом там, где предполагалось наличие умения. Впрочем, необязательные миссии останутся, и у нас всегда будет выбор — перейти к следующей части приключений или сначала "укрепить" в дополнительной миссии.



Без магии едва ли можно одержать победу в стычках.

Скорее всего, игра будет подсчитывать время, затраченное на прохождение всей сюжетной линии, и имена самых смелых и отважных "приключенцев" по праву займут верхние строчки местной "Доски почета". Разумеется, Nival не даст скучать тем, кто справится со всеми миссиями (замечу, впрочем, что благодаря потрясающей гибкости игра может быть пройдена сотней различных способов и вряд ли найдет скоро), и в дальнейших планах компании — выпуск дополнительного набора миссий и новых



обитателей игрового мира. Но все эти, без сомнения, достойные планы, меркнут в свете возможностей, которые откроет нам игра в многопользовательском режиме...

Поиск вечной игры

Помните, в начале разговора мы немного посетовали на несовершенство мира в целом и компьютерных игр в частности? Есть



В запасе у магов есть даже заклинания "массового поражения".

ли возможность как-то изменить ситуацию? Один из способов продлить игре жизнь — сделать хороший multiplayer. Как иначе объяснить завидное долголетие DOOM, Warcraft, Command&Conquer? И тем не менее предаются и они. Но есть игры, жить в которых можно годами, и все время открывать для себя что-то новое, потому что мир игры развивается и растет вместе с вами. Я говорю о MUD'ах, или Multiuser Dimensions, обретших себе пристанище на бескрайних просторах Интернета. Для того чтобы играть в эти игры, нужны только три вещи — устойчивый линк, базовое знание языка, а главное — наличие фантазии, позволяющей за аскетичным ASCII-экраном разглядеть нечто большее, чем просто ползущие строки текста. Сегодня, когда Сеть охватывает все большее число пользователей, пропускная способность каналов возрастает, а высокие технологии неуклонно снижаются в цене, мы становимся свидетелями нового витка развития многопользовательских игр.

Поймите, речь идет не о 4-х или 16-и игроках, связанных посредством TCP/IP. Мы говорим о сотнях и тысячах пользователей, одновременно населяющих виртуальные миры. Сегодня есть реальный шанс сделать их более доступными людям, раскрасить их в 16-битный цвет, добавить трехмерное пространство, ввести разговорную речь. Самый



масштабный проект нашего времени в этой области — грядущая Ultima Online от Origin, но, поверьте, у московской компании Nival планы не менее грандиозные.

Родом из MUD'а

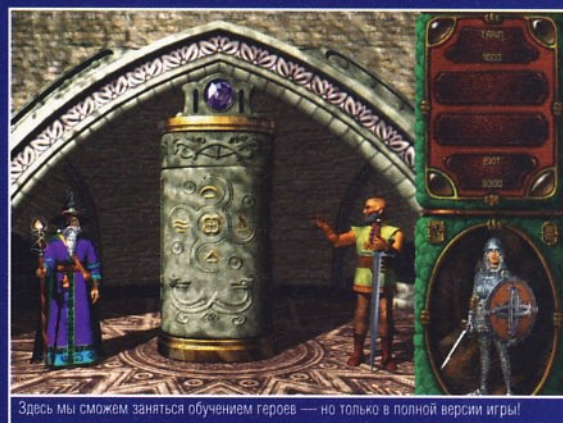
Тот, кто уже провел некоторую часть своей жизни в любом из MUD'ов старой волны, с удивлением и радостью откроет для себя в Allods знакомые черты. Действие в группах, разделение на "танков"-воинов и лечащих их магов, режим "Wimpy", идеология "город-миссия" и сама атмосфера путешествий, — все эти детали возникли в Allods совсем не случайно. Ребята из Nival отлично разбираются в настольных ролевых играх, на базе которых и возникли MUD'ы, и немало времени провели в этих виртуальных мирах. Они прекрасно знают, насколько это интересное и увлекательное занятие, а многие из них стали специалистами в области создания таких миров, для чего требуется не только буйная фантазия, но и немалое терпение, чтобы ползать в сотнях килобайтов исходных тестов на Си. Но если вы думаете, что авторы просто перенесли черты любимых RPG в свою игру, вы ошибаетесь. Allods с момента создания задумывалась как многопользовательская игра, и пятьдесят человек, одновременно бродящих по островам мира Allods, это только начало. Дело в том, что engine игры работает по технологии "клиент-сервер", как, например, Quake. Это значит, что, запустив сервер-часть Allods на мощной машине с хорошим Интернет-каналом, вы сможете открыть собственный виртуальный мир и пригласить в него всех желающих.

И вот только теперь все встает на свои места. Герои — это мы с вами, будущие игроки. Наемники, не умеющие переодеваться, — это компьютерные персонажи, так называемые NPC (non-player characters). Виртуальный мир состоит из большого количества островов, связанных точками перехода, и один из этих островов — город. Игрок, заходя в этот мир, начинает жить там по его законам. Он может отправиться в путешествие в одиночку или нанять в таверне отряд помощников. Он может подружиться с другими героями, такими же игроками, находящимися в любой точке планеты, и, объединившись, вместе отпра-

виться навстречу приключениям. При этом никто не мешает вам захватить с собой десяток верных слуг — NPC, так, на всякий случай. Ибо кто знает, в какие передраги придется попадать. Охотников убить и ограбить вас будет ох как много, но таковы правила игры, игры, в которой нет правил. Эта свобода, свобода от сюжета, от необходимости поступать предписанным образом, — и есть, по моему, самое интересное в многопользовательских компьютерных играх.

Что день грядущий?..

Очертания будущего многопользовательского режима в Allods еще не приобрели окончательную форму. Ребята с неохотой рассказывают о своих планах. "Зачем говорить о том, чего еще нет?" — резонно заявляет Сергей Орловский, "сердце" проекта Allods. И все же кое-что мне рассказали. Обычная версия Allods, кроме одиночных миссий, также позволит игрокам организовать свой



Здесь мы сможем заниматься обучением героев — но только в полной версии игры!

мир, но лишь "для своих", по локальной сети, до 16-и человек. Если кто-то, в коммерческих целях или из любви к искусству, решит создать в Интернете большой мир, ему придется купить лицензию и специальное программное обеспечение. Естественно, 50 человек — это весьма приблизительная цифра, зависящая от системных ресурсов сервера.

Считается, что игрокам для полноты ощущений будет достаточно надежного линка на 14400, и кроме того, разработчики применят специальные средства, позволяющие снизить эффект "подвисаний", ненавистных "лагов". Редактор местности, который параллельно позволяет заселять остров обитателями и программировать их поведение, уже создан. Пользоваться им чрезвычайно удобно, недаром авторы решили максимально упростить технологию создания своих виртуальных миров.

Другой принципиальный вопрос состоит в том, будет ли информация о характеристиках и амуниции игроков храниться на выделенном сервере, как во всех MUD'ах, или на



локальных машинах пользователей, как в Diablo. Последний способ открывает широчайшие возможности для cheater'ов, в чем мы уже успели убедиться. Nival'овцы предложили оригинальное решение: их система будет поддерживать оба режима. Выделенный сервер потребует нехилых системных ресурсов и толстого шнура в Интернет, а потому, скорее всего, будет платным. Diablo-образный способ не так требователен к аппаратуре "богов", а значит — окажется доступен широкой массе игроков, для которых проблема "cheat'ить или не cheat'ить" — вопрос личных убеждений.

Финал

Итак, мы покидаем мир Allods, но лишь на время! А творцы из Nival не оставляют его ни на минуту. По 12 часов в день они увлеченно, по кирпичику строят СВОЮ игру, и рано или поздно, вы обязательно сыграете в

нее. Думаю, нелишним будет добавить, что тот Allods, о котором шла речь в этом материале, всего лишь первый шаг на пути завоевания Nival'ом пространств Интернета. Многое в игровой механике Allods было намерено упрощено, чтобы дать нам возможность привыкнуть, разобраться и адаптироваться в этом мире. По мере того как игра наберет популярность (а в этом не приходится сомневаться), по мере того как пользователи привыкнут к игровой системе, авторы планируют дополнить ее возможностями, от которых захватит дух даже у матерого профессионала ролевых игр. Как вам, к примеру, конструктор предметов и конструктор заклинаний, с помощью которых кузнецы и маги смогут самостоятельно создавать невиданные ранее предметы вооружения и новые магические эффекты? Или возможность строить здания, заводить магазины, возглавить клан и спонсировать опасные

экспедиции, вместо того чтобы лезть в пекло самому?..

Все это, а также вращаемый трехмерный рельеф, 3D-персонажи и многое другое, — вполне может стать реальностью. Но это — уже совсем другая история...

P.S. Огромное спасибо всем Nival'овцам за сотрудничество и интересный рассказ. Отдельное огромное спасибо — Роману Козлову, который помог при подборе графических материалов из игры. За кефир — отдельное огромное спасибо всем.

P.P.S. Совсем свежая информация: игра Allods: Sealed Mystery на американском и западноевропейском рынках будет издаваться компанией SSI.

P.P.P.S. Адрес Web-сайта компании Nival Entertainment: www.nival.com.

