

Скоро: Unreal, Incoming, Spec Ops: US Army Rangers
Уже: Warhammer: Dark Omen, Tex Murphy: Overseer

#3'1998

GAME.ЕЖЕ

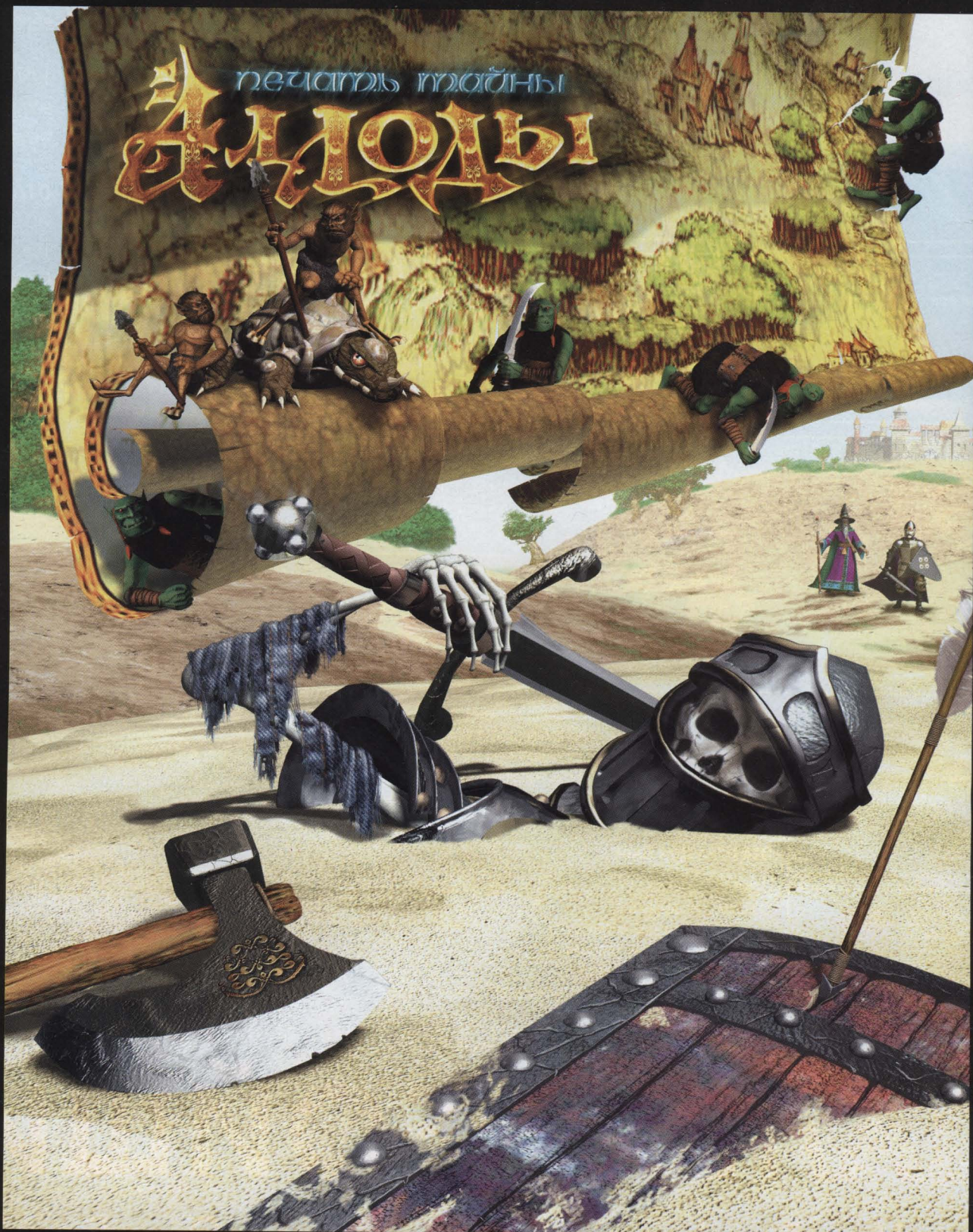
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 12-24

«Аллоды» с нами!

УБИТЬ



Бывают игры, электронная начинка которых мешает им нормально передвигаться по узким коридорам городских улиц.

Бывают игры с развитой силой воли, поющие песни о будущем.

Есть игры, делящие все на два, есть игры с крепко завернутой пробкой и игры с надписью "не вскрывать".

Весна богата на всякие сюрпризы. Поздоровайтесь за руку с человеком по имени StarCraft и предложите ему подождать в приемной. Невзначай отдавите ногу Warhammer: Dark Omen, он умный, поймет. Дайте Battlezone локтем под дых и поздравьте его с прошедшим Восьмым М.

Часы на башне скоро пробьют полдень, и резные фигурки придут в движение. Представление начинается. Занимайте места согласно купленным билетам, ведь мы ждали этого спектакля так долго. Отбросьте ложный стыд и спросите меня, в чем дело.

Читайте по губам: "Аллоды" выходят...

Аллод (франкское *alodis*, от *al* — полный и *od* — владение) — *Свободно отчуждаемая индивидуально-семейная земельная собственность. Позднее — зависимые крестьянские содержания.*

Советский энциклопедический словарь, 1989

Печать — *Прибор с нарезанными знаками для оттискивания их на чем-либо (на бумаге, воске, сургуче).*

Тайна — *1. Нечто неразгаданное, еще не познанное. 2. Нечто скрываемое от других, известное не всем, секрет.*

Словарь русского языка С.И.Ожегова, 1952

Согласно последней инструкции Game.EXE, каждый стратегоман должен быть оснащен бронированным костюмом для защиты от компьютерных игр. Начало весны ознаменуется появлением особенно опасных экземпляров, и неосторожное поведение с ними может вызвать серьезнейшие последствия, вплоть до потери человеческого облика и отрыва от рабочего коллектива различных частей игроманского тела. Физиономия любого из этих пожирателей игроков могла бы с успехом стать "лицом с обложки" мартовского номера. Среди множества вариантов нужно было выбрать что-то самое родное и близкое. Поэтому мы, не сомневаясь, остановили свой взор на столь любимом нами детище московской команды Nival Entertainment. Родное — куда родней, в одном городе живем! И близкое — пять остановок на метро...

Первый взгляд

Разумеется, все, кто целый год надеялся, верил и ждал, требуют от меня ответа на главный вопрос: "НУ КАК?". Отвечаю кратко и просто, не пытаюсь спрятаться за словесной шелухой: "КРУТО".

Нет, игра не сводит с ума с первых кадров. В конце концов все это мы видели в "осенней демо-версии" и на "весенних картинках". Более того, теперь мы уже не те желторо-

тые юнцы, падающие в обморок при упоминании слов "Hi Color" и "3D-рельеф". За плечами Total Annihilation и Myth, а впереди — светлое будущее с акселератором Voodoo 2 вместо солнца и вторым "Пентиумом" за щекой. Любовь к "Аллодам" дает о себе знать не сразу. Вы начинаете игру с полуулыбкой всезнающего Будды, но через некоторое время обнаруживаете, что не можете оторвать взгляд монитора, а руку — от мыши. Неделю порываясь написать рецензию, я то и дело бросал это неблагодарное занятие и

Олег Хажинский

▼ Исторические кадры. Группа гоблинов бьется с отрядом летучих мышей и привидений. Отважный герой, случайно столкнувшийся их лбами, бежит прочь, не веря в свою удачу.





▲ Последние минуты черепахи-убийцы. Обратите внимание, с какой скоростью отлетают хиты у героя. Крупный скелет в центре кадра — дружественное нам существо, принявшее на себя основной удар рептилии.

► Школа. При желании здесь можно оставить гигантские суммы денег, но настоящая школа жизни — окрестные леса.



загружал последний save, оправдывая себя необходимостью "глубже разобраться в игре". И лишь отеческое напоминание Главного, пообещавшего досрочное прохождение всех кругов ада еще в этой жизни, заставило меня временно покинуть Умойр и вернуться к станку.

Вместо сюжета

Из четырех героев, рискнувших посетить таинственный Аллод, один должен стать вам по-настоящему близок. Кем быть — воином или магом, мужчиной или женщиной, эти нелегкие вопросы задают нам разработчики в самом начале игры. Более того, воин должен выбрать наиболее родной по духу вид холодного оружия, а маг — любимую магическую стихию. Выбирайте осторожно, потому что для овладения прочими воинскими

и магическими премудростями вам придется отправить на тот свет не одну сотню белок-убийц и гигантских комаров. Повсюду виднеется расчет и смысл — топоры бьют медленно, но сильно, мечи — быстро, но слабее, а дубины продаются в магазинах со значительными скидками. Товарищи, решившие, что они играют в RPG, могут побаловаться с настройками собственной личности, променяв силу на разум, а дух — на ловкость. Правда, создатели честно предупреждают: если вы новичок, оставьте все, как есть, — иначе хуже будет!

Остальные члены команды, разбросанные неловкой рукой мага по всему Умойру, подтянутся в процессе игры, и этот, ваш первенец, будет напоминать о своей исключительности лишь неместным именем "Федор", которым вы зачем-то наградите своего героя при генерации. Сюжет игры — это книга, которую каждый должен прочесть сам. Герой, очутившись без денег и документов черт знает где, постепенно начинает прорываться к "своим", параллельно приобретая новых знакомых и периодически "распыляясь" на всевозможные добрые дела (которые, к тому же, неплохо оплачиваются золотом). Едва ли "Аллодов" корректно сравнивать с компьютерными RPG. Да, здесь есть все необходимые причиндалы — замечательно озвученные диалоги на пять экранов, "случайные" прохожие, подкидывающие дополнительные квесты, и бездонная котомка, в которой постепенно будет оседать накопленное добро.

Однако в отличие от прочих игр "героической тематики" здесь не придется часами бродить в поисках "секретного" прохода, открываемого почесыванием в затылке во время прохождения около кадки с кактусом в противоположном крыле замка. Или пробовать открыть дверь последовательным "юзанием" содержимого вашего рюкзака на себе, двери и оставшихся в мешке вещах. Местные жители не попытаются втянуть вас в диалог — они сообщают необходимую информацию и с чувством выполненного долга исчезают. Игрок катится по накатанной колее сюжета, и на каждом повороте открывает для

себя новые подробности мировой катастрофы. К чести авторов сюжета, разница между основными, "сюжетными", миссиями и необязательными квестами почти не ощущается. Здесь разбиение на миссии не выглядит так ужасно механистично, как во всех С&С-клонах. Стыки между миссиями сглажены, и каждое новое путешествие выглядит как продолжение предыдущего, как еще одна деталь в дополнение общей картины.

Это мой город

Рано или поздно герой попадает в столицу Аллода город Плагат. Этот городок — островок цивилизации посреди всеобщего хаоса. Его крепкие стены охраняют от полчищ чужих монстров такие важные объекты социальности, как таверна, магазин и фитнес-центр. Фактически, вся игра проходит по схеме "город — миссия", как в Diablo. Таверна — это местный клуб. Здесь можно встретиться и поговорить с самыми разными людьми. Некоторые из них тут же присоединятся к вашей компании, другие предложат выполнить какое-нибудь задание. Кроме того, в таверне околачивается немало вооруженного народа, от бывших крестьян до дубинами до рыцарей и магов. За определенную мзду эти люди согласятся поучаствовать вместе с вами в особенно опасной экспедиции, но, увы, бесследно исчезнут после выполнения контракта. Внимание, хит! Разработчики уверяют, что истинный мастер игры может пройти ее до конца, вообще не прибегая к помощи сторонней рабсилы. Фактически, игрок каждый раз проходит тест "на трусость" — заплати деньги, и миссия перестанет быть такой сложной.

Куда первым делом кидаются герои, вернувшись с опасного задания? Конечно, в магазин. Продавать трофеи. Перед отправкой на очередное задание партия посещает магазин еще раз. Теперь уже в поисках новой магической книги, мифрильных штанов повышенной огнеупорности и прочих необходимых в героическом обиходе вещей. Я заметил, что денег в игре много не бывает. Разработчики предусмотрели немало способов их потратить. В том же магазине можно встретить раритетнейшие шмотки по совершенно космическим ценам. И каждый раз, когда ты зарабатываешь большую (по твоим меркам) сумму денег, на прилавке оказывается что-нибудь ослепительное — и, конечно, в десять раз дороже.

Школа боевых искусств — это еще один способ избавиться от лишних миллионов. Сам собой, боевой опыт приобретается в упорных боях. Но овладение искусством, например стрельбы из лука в толпе среди разъяренных гоблинов может привести к получению ранней инвалидности... Гораздо безопаснее потратить пару десятков тысяч на обучение в школе. Увы, но каждый новый урок дороже предыдущего, и шлифовать свое мастерство выгоднее все-таки на гоблинах.

Итак, мы заканчиваем нашу экскурсию по городу. Пришло время покинуть его гостеприимные стены и выйти за ворота, навстречу опасностям. Нас ждут зубастые белки, му-



и-убийцы, хитрые гоблины, огромные орлы и огнедышащие драконы. Что это вы все идете? Ноги подгибаются?

Лучше меньше, но больше

Можно все ополнить и сказать, что миссии похожи на те уровни Warcraft, где нужно было ограниченным числом воинов куда-нибудь прорваться или кого-нибудь убить. Сравнение явно неудачное, но верно передает атмосферу. В "Аллодах" нет места массивным армиям по сто человек и больше. Обычно ваша группа имеет численность в 5, 10, в крайнем случае — 15 человек. Разработчики говорят, что всеми силами пытались уйти от масштабных "монстров". Отдельный человек теряется в толпе, а в "Аллодах" это недопустимо — ведь каждый из героев является личностью, а не просто тупым "юнитом".

Самый верный способ бездарно завалить миссию — это привычным движением мыши сгрести народ в одну кучу и ломануться вперед, не разбирая дороги. Игра заканчивается при гибели ЛЮБОГО из героев, а чаще всего этим делом грешат маги. Неопытного мага от смерти отделяет пара укусов пресловутой белки или хороший удар мечом. Поэтому опытный игрок в "Аллодах" никогда не путешествует по дорогам Умойра толпой. Впереди идет дозорный; магов и лучников прикрывают обвешанные доспехами воины. Среди многочисленных характеристик героев есть параметр "обзор". Забравшись на высокую гору, вы сможете заранее обнаружить противника и приготовить ему приятный сюрприз.

Разумеется, как и во всякой RPG, герои с боями набираются опыта. Умения персонажей растут — если в них практиковаться (под лежащий камень вода не течет). Однажды моему магу (магине, магичке?) подарили книгу с заклинанием "Телепорт". С моим (ее) уровнем навыков в области астрала у магички получалось телепортироваться ровно на одну клетку, причем быстрее было сделать это пешком. Пришлось провести некоторое время в тренировках, и уже через десять минут прыжков я смог, к зависти прочих "приключенцев", одолеть небольшую речку.

Кстати, об обучении. Один мой приятель с гневом вернул мне Daggerfall. "Как все отвратительно тормозит, я еле двигаюсь и не могу убить крысу!" — возмущался недалекий дюкоман. Он не понимал, что в Daggerfall уровень развития персонажа сказывается на его поведении. То же и в "Аллодах". Если новичок еле ползает и едва успевает отражать удары противников, то старший персонаж, обвешанный магическими шмотками, будет носиться по карте, как метеор, и осыпает монстров градом ударов.

Скоро последняя миссия, а "моему" надеть нечего

Пытаясь любой ценой добиться успеха, разработчики использовали запрещенный прием. Они знали, что каждый человек в детстве не доиграл в куклы, и решили пожить на наших чувствах. Сильнейшая часть игры, без которой "Аллоды" не были бы Аллодами, — это игра в переодевание.



Сейчас уже смело можно сказать, что по количеству различных мечей, дубин, доспехов, халатов, шапочек и амулетов игра значительно переплюнула Diablo. Предметов ТАК много, что вы можете пройти игру несколько раз, и все равно не встретите все это в магазине. Я уж не говорю — купить или примерить. Художники проделали поистине огромную работу, и в результате любые трансформации нашего туалета становятся видны невооруженным глазом. Воины предпочитают нацепить на себя максимальное количество железа. Шлем, кольчуга, сверху доспехи, на руки — наручи, на ноги, соответственно, поножи. Перчатки, ботиночки — за сравнительно небольшую сумму вы можете купить своему подопечному неплохие доспехи и оружие.

С магом сложнее. Привереды не переносят никаких доспехов, предпочитая им восточные кафтаны спорных расцветок, демисезонные плащи и совершенно чудовищного вида шапки. Магическое обмундирование стоит значительно дороже и встречается реже. Пара жалких единиц защиты дополнительно может стоить вам нескольких десятков тысяч!



◀ Мой первый людоед. С каждым ударом дубины от меня отлетает треть запаса хитов, а маг, как сумасшедший, их восстанавливает. Волнительный момент.



◀ Единственное оружие мага — посох. Каждый посох хранит в себе боевое заклинание, и стоимость особенно мощных "палочек" достигает порой астрономических величин.



► Кто сказал, что маг — слабое существо? Маг — это ходячее стихийное бедствие. Кстати, деревья и трава в игре горят.

Помимо «обычных» вещей, в магазинчике можно достать и местный hi end. Это предметы, заключающие в себе определенную магию. Разные материалы, из которых производятся вещи, имеют различную «магическую емкость». В деревянный шлем вряд ли можно вдохнуть какую-то магию, а вот в мифрильный «влезает» сразу несколько «апгрейдов». Именно здесь начинается сущий кошмар. Какой предмет выбрать? Что лучше «Защита от магии земли +30» или «Атака +20»? А может, поискать вещь, где будут оба этих свойства? Количество вариантов не поддается описанию, и ведь что обиднее всего, нельзя указать пальцем на «самую крутую вещь в игре». Каждая конкретная ситуация на поле боя диктует свои требования к обмундированию, а порой экипировка ваших людей определяет тактику прохождения миссии.

Маг воину — друг, товарищ и брат

Король игры — несомненно, маг. Самое ценное заклинание, без которого мы не смогли бы пройти ни одной миссии, это «лечение». Оно настолько важно, что маг в нужный момент «кастит» его без нашего спроса. Классический прием в игре состоит в том, что один или несколько воинов крепче выходят биться с монстром, который совершенно точно может выпустить из них дух за три удара. И лишь благодаря усилиям магов воины, к своему удивлению, оказываются живы, а монстр — повержен.

С помощью изощренных магических эффектов можно придумать немало оригинальных способов издевательства над животными. Например, вы воздвигаете вокруг монстра стены, а затем медленно поджариваете его в «стене огня». Уверен, Greenpeace



► Расправиться с такой массой противников невозможно... если не схитрить. Два мага едва успевают поддерживать смельчака на ногах.



▼ Одним махом всех побиваю. «Призматический луч» в действии.



не одобрит этого. Невидимость позволит вам и вашим друзьям тихонько проскользнуть мимо превосходящей по силе стражи, а о пользе телепорта не стоит даже упоминать. В арсенале мага есть несколько неподдельно мощных заклинаний, которые делают мечи в руках воинов детскими игрушками. «Призматический луч» поражает одновременно несколько целей, а «Каменное проклятие» превращает жертву в памятник самому себе. Парадокс состоит в том, что при всех своих возможностях маг потрясюще слаб. Даже самый продвинутый адепт магии не выдержит и двух ударов тролля. Разработчикам удалось достичь оптимального баланса между сильными и слабыми сторонами магов, и играть за них трудно, опасно, но очень интересно.

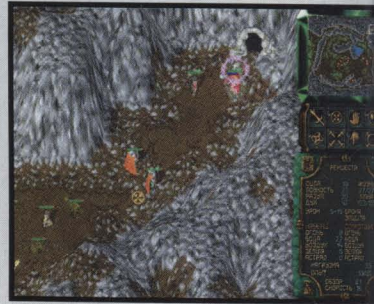
В идеальном случае книга может содержать 24 различных заклинания. Но вся прелесть игры состоит в том, у вас нет «самого крутого оружия» и «самых крутых заклинаний». Что мне нравится в «Аллодах» — это возможность пройти миссию разными способами, применив одно из десятков доступных вам тактических решений, попытавшись обойтись теми средствами и силами, которые найдутся у вас под рукой.

Постепенно, от простого к сложному, вашей команде будут встречаться все более и более крепкие орешки. Забудьте о белках, скоро вы будете убивать их с одного удара, не прерывая беседы с друзьями. Вы познакомитесь с настоящими хозяевами острова — великими драконами. Когда ваши соперники начнут активно использовать магию, вот тогда и начнется настоящее веселье!

Рассказывать, чем все кончится, — дело дурацкое, а в ролевых играх за это к тому же можно получить по ушам. Да, вы не ослышались. За время долгого пути к зрителю игра успела сменить ориентацию и из «стратегической игры с элементами RPG» трансформировалась в «ролеву с элементами стратегии». Игра слов и никакого мошенничества. Простим разработчикам этот нечаянный каприз, ведь от перестановки слагаемых сумма не меняется. Можно потратить немало времени на поиск влияний, призывая в свидетели Diablo, Warcraft, Warhammer и других небожителей. Можно организовать форум на предмет определения «элементы чего в чем преобладают», но давайте сэкономим ценную журнальную площадь. Игр, на которые нельзя в первые пять минут повесить ярлык «Чей-то клон», в наши дни до печального мало, и «Аллоды» — один из редких примеров подобной «свободы от стереотипов». Это радует.

О бедном multiplayer замолвите слово

«Аллоды» изначально задумывались как online-мир для десятков и сотен игроков. Парадокс состоит в том, что, хотя все эти возможности и заложены в engine игры, на данный момент «Печать тайны» поддерживает урезанный вариант multiplayer — до 16 человек по локальной сети. Даже в таком, мини-варианте, игра выглядит очень привлекательно. Вы выбираете своего персонажа и начинаете его терпеливо «вращивать». Не



обращайте внимания на соседа по комнате, который развил своего мага до неприличия и теперь гасит всех «призматическими лучами». В крайнем случае всегда можно встать из-за стола и настучать зарвавшегося виртуалу по попе.

Такой вариант multiplayer может стать культовой игрой в офисах, где есть доступ к большому локальным сетям и масса свободного времени по вечерам. Информация о характеристиках и обмундировании игрока отображается на вашей машине и после выхода из игры, а значит, вы можете играть своим персонажем неограниченно долгое время, облачая гардероб все новыми шмотками и шлифуя навыки с умениями.

Люди в такой игре, как правило, ведут себя дружно и воюют в основном с монстрами. На всякий случай разработчики предусмотрели экран «дипломатии», на котором остальные участники игры помечаются как «свои» и «чужие». Сам процесс обитания в многопользовательских «Аллодах» — это action non-stop. Убитые монстры исправно оживают (на жаргоне — репопятся) через минуту после трагической гибели, так что мечам не придется ржаветь в ножнах. Multiplayer-карты обычно очень большого размера и условно разбиты на зоны. Есть места для новичков, а в некоторые зоны могут попасть только высокоуровневые игроки, да и то, только в группе.

Предвижу законный вопрос: а где обещанная игра через Интернет? Скажем так, «вопрос решается». Online-игры в России пока только делают свои первые шаги, и не мне объяснять вам, с какими проблемами сталкиваются люди, пытающиеся предпринять что-то в этой области. Во многом ситуация с online будет зависеть от нас с вами, от того, как игра «пойдет» в России. Одно можно сказать точно — у ребят для полноценного online-режима все готово.

Проблемы роста

Новоявленный патриарх RTS-жанра, автор Age of Empires, однополчанин Сиды Мейера и просто человек по имени Брюс Шелли, сказал нам в интервью: «Хорошая игра — это игра, которая предоставляет человеку множество интересных решений.» Тогда я не совсем понял, о чем говорит этот пожилой и мудрый человек. Но теперь начинаю прозревать. Очевидно, он имел в виду «Аллодов». Эта игра действительно предоставляет нам множество ИНТЕРЕСНЫХ решений. Разработчики постоянно, в каждый момент ставят нас перед выбором. Купить новые доспехи воину или очередное заклинание магу? Вложить ли



◀Иногда (все хорошие слова опущены) дизайнеры уровня придумывают вот такие ловушки. Всякий, кто не пройдет по этой тропинке, огревет пару-тройку "огненных шаров". Маги это дело особенно тяжело переносят.

денеги в крутой меч или потратить их на обучение? Воспользоваться услугами наемников или попробовать сделать все своими силами? На поле брани выбор еще шире. Ударить в лоб, попытаться убежать, обойти лесом, придумать какую-нибудь забавную комбинацию с использованием магии? Удивительно, как много стратегий можно выбрать в игре с десятью действующими лицами!

Я ждал эту игру год и совершенно не разочарован. Но идеальных игр не существует, и в "Аллодах", разумеется, каждый найдет что-то "лишнее" или "недостающее". Мне, например, лишней показалась музыка. Игра такого уровня достойна более серьезного отношения со стороны представителей музыкального цеха. А недостающей — возможности закреплять "горячие клавиши" за всей группой и ее частями одновременно, как в Myth. Но это мелочи. Есть более важная вещь, которая меня гложет. Ощущение некоторой недосказанности.

Проблемы "Аллодов", как ни странно, являются продолжением их достоинств. Складывается впечатление, что игре ТЕСНО в собственных рамках, что она "поджигает" сама себя. Возможностей игровой системы и базы предметов может хватить гораздо на большее, чем на 30 отдельных миссий и multiplayer по локальной сети. Одиночная часть игры проходит до конца за неделю. Разумеется, разработчики сделали все, чтобы вам было интересно проходить "Аллодов" еще и еще: три уровня сложности, четыре различных героя, настройка параметров, да и внутри каждый уровень можно пройти массой способов. Любой RTS с головой хватил бы такого раз-

нообразия, но к "Аллодам" у меня особый счет... Хочется большего. Хочется дополнительных уровней, редактора кампаний и обязательно Интернета!

Ребята из Nival знают об этой проблеме. И, поверьте, у них есть возможности сделать игру больше. Их первый ход — "Аллоды: печать тайны" — перед вами. Теперь наша очередь сделать шаг. У меня есть возможность достать коробку с игрой бесплатно, но я пойду в магазин и куплю ее за свои деньги. И вам предлагаю сделать то же самое. Почему? Потому что, когда вы покупаете коробку, вы голосуете. Вы голосуете ЗА хорошие игры. ПРОТИВ тупости. ЗА свежий взгляд. ПРОТИВ безвкусицы. Мы любим мечтать об играх, которые больше, чем жизнь. У Nival есть потенциал, чтобы доставить нас туда. Я им верю. И если "Аллоды" провалятся, значит, в этой стране пока не готовы к хорошим играм. Dixi.

P.S. За время работы над игрой произошло немало любопытных перестановок. Например, SSI пришлось отказаться от публикации "Аллодов" (и еще семи игр) за рубежом из-за трудностей с финансами. К моменту, когда вы будете держать этот номер в руках, имя нового публикатора "Аллодов" станет известно всем. Ниваловцы обещают нас приятно удивить. В России же компания "Бука" передала права на распространение игры "1С Multimedia", и теперь, получается, что у "Аллодов" аж три хозяина. Все эти пертурбации вызвали немало слухов и кривотолков вокруг игры, и лучшим ответом будут, наверное, сами "Аллоды" — целые и невредимые.



"Аллоды: печать тайны"

Разработчик **Nival Entertainment**
Издатели **"Бука", "1С"**

Минимальные системные требования

ОС Windows 95/NT 4.0
Процессор Pentium 100
Память 16 Мбайт
Видеосистема Видеокарта PCI SVGA 1 Мбайт (640x480, 65536 цветов)

Рекомендуемые системные требования

ОС Windows 95/NT 4.0
Процессор Pentium 166
Память 32 Мбайт
Видеосистема Видеокарта PCI SVGA 1 Мб (640x480, 65536 цветов)

Дополнительная информация

• 85 (130 рек.) Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика **90%**
Звук **80%**
Сюжет **90%**

Интересность

92%





Итак, с некоторым опозданием, как и полагается особо ожидаемой игре, изменив пару раз название, поменяв западного издателя, российского дистрибьютора, но, что более важно, — оставшись прежними внутри, "Аллоды: печать тайны" решили посетить российский рынок. Честно говоря, мы мешали этому, как могли. Часами просиживали в гостях, отвлекая от работы дурацкими вопросами. Требовали писать разнообразные колонки и заполнять огромные анкеты. А чтобы усилить эффект, не печатали их. Но они сдюжили. Добились — таки своего.

Результатом последнего посещения компании Nival Entertainment стало огромное интервью, которое мы представляем вашему вниманию. Там есть все, или почти все, что может заинтересовать неопытного аллодомана (вроде меня). В течение нескольких часов Сергей ОРЛОВСКИЙ (директор Nival Entertainment), Дмитрий ДЕВИШЕВ (дизайн уровней, AI) и Петр ВЫСОТИН (ведущий программист) пытались утолить информационный голод корреспондента Game.EXE.

„Аллоды“: И ЭТО ВСЕ О НИХ!

Олег Хажинский

Фото Сергея Цулимова

„Аллоды“: дизайн

Беседа о пользе Diablo'вского разнообразия — Есть ли золотой путь? — Так кто все-таки круче?

Game.EXE: Система характеристик персонажей очень проста и прозрачна. В то же время в "ролевых" играх ценятся всевозможные навороты...

Сергей Орловский: Во-первых, я не могу сказать, что наша система "очень" проста. Она существенно сложнее, например, той, что реализована в Diablo. Во-вторых, когда у тебя один персонаж, ты можешь держать в памяти все его характери-

стики, помнить обо всех его особенностях. Когда у тебя четыре персонажа, это уже значительно сложнее. Мы прикинули, о скольких персонажах человек без напряжения способен помнить во время игры — оказалось, о 6-8 героях. Поэтому примерно такое количество "приключенцев" и оказывается в распоряжении игрока. При этом система их характеристик должна быть достаточно простой. Потом, не знаю, может быть, кому-нибудь нравится выражение "2D6", но, по-моему, "2-12" звучит более очевидно, хотя и скрывает функцию распределения.

.EXE: Практически бесконечное разнообразие вооружения, доспехов и всяческих магических предметов — эта идея была заложена в самом начале работы над игрой?

С.О.: О да. Выражаясь абстрактно, оружие — это некий спектр в пределах материалов. Оружия никогда не бывает много, и оно всегда "дискретно". Магия позволяет добавлять в оружие больше измерений и даже заполнить существующее измерение большим количеством "вариантов". Плюс к тому огромное разнообразие дополнительных возможностей, которые открывают

множество различных путей решения одной и той же задачи. Не надо упираться и качать свой уровень владения мечом. Можно взять простенький меч с заклинанием "Каменное проклятие" и чувствовать себя уверенно на пустынных ночных улицах. Словом, кто что хочет, тот это и делает. Открытие свободы действий — это и есть самое главное в играх.

(Не прерывая рассказа, Сергей демонстрирует стратегически важные данные, за которые любой игроман продал бы душу дьяволу, — огромную сводную таблицу всех предметов в игре. В таблице 383 строки. Неужели в "Аллодах" почти четыреста различных видов оружия и доспехов? О нет, их значительно больше — в таблице не учитываются магические свойства. Вместе с ними — СОТНИ ТЫСЯЧ различных предметов. Конечно, я незаметно сфотографировал всю таблицу на микропленку, но забыл снять бленду с объектива. Досадно! — **О.Х.**)

.EXE: Как ты считаешь, почему эта замечательная "фишка" с разнообразным оружием так мало эксплуатируется разработчиками?

▼ Сергей Орловский.



С.О.: Из-за очень сложного баланса. Сейчас уже можно подвести какие-то итоги по разработке — у нас тоже были ошибки, как и у всех. Надо было закладывать балансировку с самого начала и просчитывать все строго математически. Первое время мы полагали, что все можно сделать на эвристиках. К моменту, когда этих эвристик накопилось с несколько десятков, стало понятно, что так просто мы не отделаемся. Тогда все было сведено к достаточно четким математическим формулам и только после этого удалось прекратить “разброд и шатания”, хотя формулы периодически достигали совершенно неприличных размеров.

На самом деле, мы не первые и не последние, кто столкнулся с такой проблемой. Я общался с ребятами из Blizzard, спрашивал, каково им было с Diablo. Они сказали, что Diablo было делать достаточно легко, ничего особенно сложного в игре нет. Но вот работа над балансом заняла у них чуть ли не половину времени всей разработки. Мы тоже потратили немало времени на балансировку “Аллодов” и надеемся, что игроки оценят наши усилия.

ЕХЕ: Кстати, о математике. У каждой математической функции есть свой минимум и максимум. Игра потрясающе разнообразна, и это замечательно, но существует ли оптимальная — “золотая” стратегия?

С.О.: Конечно, она существует. Но мы хотим оставить игрокам возможность самим найти свою “золотую” стратегию. Каждый сам ищет свой путь. На самом деле, все очень сильно зависит от характера человека. Даже у нас, в пределах команды, это очень хорошо проявляется. Дима Девишев, к примеру, любитель такого “атакующего манчкинства”. “Двуручный топор покрепче, пофигу, что на мне надето, я всех зарублю, не достанете меня, гады!..” Кстати, Дима у нас — основной сторонник двуручных топоров. Меня более привлекает безопасная игра. Я напяливаю на себя максималь-

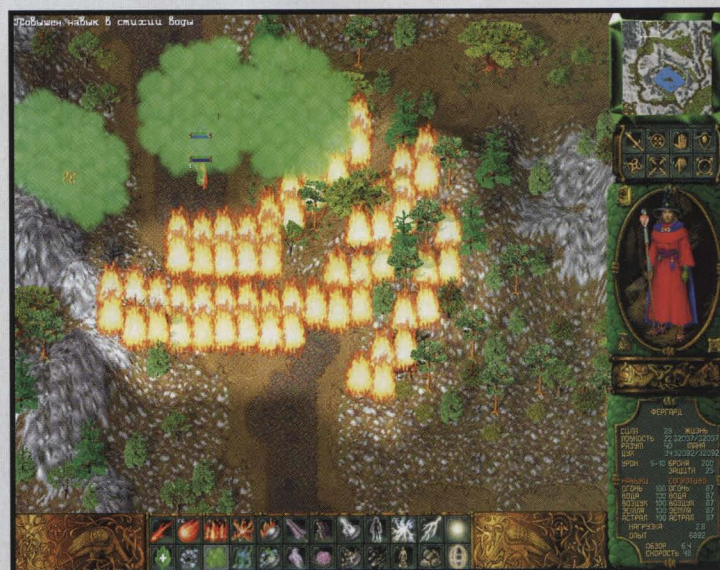
ное количество приличных шмоток, и таким образом, у меня всегда остается возможность убежать. Пусть я медленнее расправляюсь с монстрами, зато сам остаюсь целее. Так что вариантов может быть ОЧЕНЬ много.

Когда у тебя есть зное количество денег, ты можешь затариться предметами с защитой от различных видов магии и спокойно встречаться с магом. А можешь купить более продвинутое бойцовское обмундирование, но тогда при встрече с волшебником тебя, скорее всего, убьют. Словом, все как в реальной жизни. И любители жить “на грани”, и поклонники спокойной жизни — все они смогут реализовать свои предпочтения в “Аллодах”. Но магия — все равно самая опасная профессия.

ЕХЕ: Вот! Поговорим о профориентации. Вы оставили два полярных направления героической деятельности — воинов и магов. Предвижу горы сломанных копий на тему “кто круче — воин или маг?”.

С.О.: Воин — идеальный класс для начинающих. Не то чтобы это было сделано специально, но определенный умысел был. Если человек первый раз играет в “Аллодов”, крайне рекомендуется выбрать воина. На порядок легче управление, все просто, стабильно и без напрягов. Причем воину “есть куда” развиваться как в начале, так и на поздних стадиях игры.

У мага есть некий “критический” уровень. Вначале ему очень тяжело, действительно тяжело. Особенно в multiplayer, это просто беда — умирать он будет очень много раз. Как только появляются приличные заклинания, в частности телепорт — жизнь мага радикально преобразуется. Конечно, поначалу телепорт очень слабенький, но “накачав” его как следует, маг получает способность “делать ноги” практически в любых ситуациях. С развитым телепортом жизнь мага превращается в сказку. Он крушит практически всех монстров, имеет возможность защитить себя и от магических, и от



физических воздействий, и в итоге становится весьма “продвинутым” персонажем. Им, в принципе, гораздо интереснее играть, но НАМНОГО сложнее. Маг ошибок не прощает. Если ты ошибся — ты умер.

ЕХЕ: Но постойте, ведь по ходу сюжета к нам присоединяются другие персонажи. И маги в том числе. Трудно идентифицировать себя с кем-то одним, и даже если я — воин, то магом мне придется играть все равно.

С.О.: В принципе — да. Заботиться надо обо всех героях. Если ты начинаешь воином, маг тебе все равно необходим. Воину нужен маг, а магу, кстати, не жить без воина. Если ты начинаешь магом, ты как бы говоришь всем: “Я крут”. Поэтому не удивительно, что в очередной миссии к тебе присоединится еще один маг. “Ты выбрал магию? Так вперед!” Кстати, если ты все-таки оказался недостаточно “крут”, всегда можно взять воинов-наемников. Наемники-маги гораздо реже встречаются и стоят не в пример дороже. Так что с этой точки зрения, баланс соблюден, и легких путей не будет.

“Аллоды”: multiplayer

Как приятно убить друга выстрелом в спину! — Что не так в Ultima Online — Сны о чем-то большем

ЕХЕ: Поговорим о multiplayer’е “Аллодов” в том виде, каков он есть сейчас. 16 героев на одной карте — на что это похоже? Чего больше — deathmatch или cooperative?

(Оживление в зале. Орловский смеется.)

С.О.: Проблема с deathmatch’ем сейчас воспринимается очень остро, потому что убийство человека, сидящего в соседней комнате, расценивается как личная обида на ближайшие полгода. Наверное, поэтому deathmatch у нас не слишком практикуется, хотя, с точки зрения убивающего, это ОЧЕНЬ приятный процесс. Например, в самый ответственный момент кинуть в спину товарища “огненный шар”, а потом долго за него извиняться, говорить, что “я целился в монстра”. Или: “не ту клавишу нажал, хотел

тебя полечить”.

ЕХЕ: Значит, все-таки cooperative. При каком, по-вашему, объеме группы она становится неуправляемой, превращается в толпу? Появились ли в группах “приключенцев” какие-то особые профессии?

С.О.: Человек пять-шесть, я думаю... (Пунктуальный Четр Высотин добавляет: “Когда количество людей становится больше количества монстров в средней тусовке”.) Оптимальный состав — три воина, два мага. Насчет специализации — получилось так, что персонаж прогрессирует более или менее ровно. Если, допустим, ты очень силен в магии Воды, то быть полным профаном в магии Огня ты уже не можешь. По сути дела, идеальный “лекарь”, то бишь аналог “кли-

рика” в AD&D, это маг первого уровня. Почему? Потому, что он больше ничего не умеет. Он может только лечить. И только за это его и можно терпеть в своей группе. Когда маг “прокачается”, ему быстро найдется более эффективное применение.

ЕХЕ: Я стал свидетелем, как группа сотрудников Nival загнала бедного тролля в лес и безжалостно расправилась с этим редким существом. Похоже, игроки не брезгут “грязными” приемами?

С.О.: А что ты хочешь? Монстры по определению сильнее тебя. И что еще с ними можно сделать, как не обхитрить? Причем сидящие здесь достаточно хорошо представляют всю логику поведения монстров, поэтому обдурить их особого труда не представ-





▲ Юрий Блажевич, программист.

ляет. Единственно, кого сложно обмануть, это гоблин-лучника четвертого уровня. Эту "заразу" убить очень сложно. Он бежит со скоростью ветра, постоянно отступает и при этом не забывает стрелять по тебе. Поэтому расправиться с ним оружием "ближнего действия" практически невозможно.

.EXE: Я знаю, что чуть ли не половина ваших сотрудников рубится в Ultima Online. По сути дела, Ultima — это прообраз игры, в которую должны превратиться многопользовательские "Аллоды". Каково вам жить с этим?

С.О.: Сейчас расскажу. Когда мы начинали "Аллоды", то знали, что такой проект существует, но никакой информации о нем получить не удавалось. К моменту, когда была полностью завершена разработка игрового дизайна "Аллоды", появились первые FAQ и по Ultima Online. Мы читали их и ужасались. Елки зеленые! Там было все, что мы собирались сделать сами. Нас охватил легкий ужас. Вроде бы решили создать что-то новое, и опять опаздываем...

И вот Ultima выходит. Конечно, мы купили огромное количество коробок, и народ принялся усиленно изучать УО... Наверное, так бывает всегда — игра в мечтах выглядит значительно лучше, чем в реальности. Когда мы поиграли в нее, когда мы поняли, что она из себя представляет, жить стало существенно легче. Стало ясно, что ничуть нас Ultima не обогнала. Мы реализовали только часть своих идей, а их у нас еще вагон и маленькая тележка.

.EXE: А конкретнее? Что в УО не понравилось?

С.О.: Занудность. Тезис номер один. То есть, может быть, она рассчитана, чтобы в нее играли долго и упорно, но лично у меня свободного времени не очень много. Играть отрывками по полчаса невозможно, а взять

и потратить всю субботу на брожение в Ultima — организм не выдерживает, надо и отдыхать когда-нибудь. А особого "action" в игре не наблюдается. Сейчас в ней, кстати, многое исправлено, добавлены монстры и так далее. А раньше играть было вообще невозможно. Ты можешь час гулять по карте и НИЧЕГО не сделать. Это не в кайф.

Тезис номер два. Ужасная реализация технологии "клиент-сервер". Говоря образно, для того чтобы мой герой мог плюнуть, я должен сначала залезть на сервер. При этом процесс сопровождается российским лагом от 0,4 секунды и выше. Сильно достает. Взаимоотношения клиента и сервера можно было бы здорово оптимизировать.

Третье. Недостаточно развитая экономическая модель. Да, я могу зарабатывать себе на жизнь трудом. Например быть швеей. Хотя это, конечно, жутко интеллектуальное занятие — сидеть и тыкать два часа в одни и те же кнопки, чтобы пошить себе двадцать две куртки, а потом пытаться их сбегать. Два часа монотонных движений мышью — меня это, например, бесит. Причем непонятно, ради чего все это. Да, я заработаю денег. Да, я могу купить корабль, могу приобрести дом, замок... И все! Мне не во что вкладывать деньги. Конечно, я не развился до уровня Super Lord и не протащился от крутизны своего замка. Видел я эти замки. И что? И ЭТО цель? Конечно, есть кланы, есть РК. Но в наших российских условиях, играя отрывками по полчаса, вести какую-нибудь сознательную групповую деятельность очень непросто. Не вижу цели. Чего я могу достичь?

.EXE: Хорошо. Давай оттолкнемся от твоих последних слов. Что есть ЦЕЛЬ для тебя? Что собираетесь сделать вы?

С.О.: У каждого человека есть нереализованное... порой не то чтобы жажда власти, но желание доминировать над другими.

Кстати, очень сильно проявляется во всех online RPG, и в данном случае эта та струнка, на которой стоит играть, на мой взгляд. Виртуальный мир. Никого не интересует, кто ты есть на самом деле. Ты можешь быть кем угодно, и игра должна позволить тебе стать КЕМ УГОДНО. Термин "виртуальная жизнь" ополшен до предела, его употребляют просто как модное словечко, но те, кто играл в MUD, знают, что виртуальная жизнь существует. Минус всего этого безобразия состоит в том, что он требует огромного количества времени, и наступает момент, когда ты начинаешь задумываться: а что тебе важнее "реальная" жизнь или "виртуальная"?

Человек в Ultima Online не может стать Лордом Бритишем по определению, потому что он не Ричард Гэрриот. Надо сделать такую игру, в которой это было бы ему позволено. Игрок должен реализовывать свой творческий потенциал. Да, поначалу игра может быть более или менее монотонной. Но человек должен знать, что впереди его ожидает действительно великая цель. Возможность конструирования на высоком уровне, это как раз та цель, ради которой стоит бороться. Чтобы ты мог взять и построить СВОЙ город, такой, как тебе хочется. Пускай кто-то будет его ругать, кто-то хвалить, но все будут знать, что это ТВОЙ город. Создать свой остров, задавить всех экономически или силовыми мерами. Нужны глобальные цели. В УО ты локален, ты существуешь в одной точке, и все.

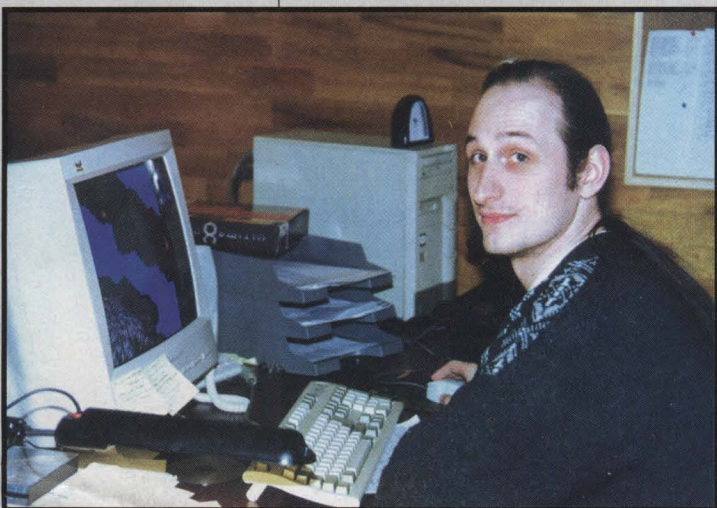
Впрочем, не следует понимать меня превратно. Я вовсе не пытаюсь преуменьшить заслуги УО перед мировым сообществом. Ultima в целом — замечательная игрушка, прорыв в индустрии online-развлечений. Фактически, Origin стала первой фирмой, реально собирающей деньги с Интернета. Но Ultima — это не предел. Это только начало.



"Аллоды": искусственный интеллект

Групповое мышление — Во что играет AI — Орки не всегда любят бегать

▼ Дмитрий Девишев.



.EXE: Начнем с простого. Есть в вашем AI что-то такое, чего нет в обычных RTS?

Дмитрий Девишев: Есть. Например групповая логика. У игровых персонажей больше уровней логики. Обычно в стратегических играх юниты бродят либо сами по себе, либо толпой. У нас все сложнее. Юнит может быть сам по себе, юнит может быть в группе, принадлежать игроку, находиться под действием "скрипта" (языка, описывающего поведение NPC. — **О.Х.**), и его действия зависят от его логики и того, в какой ситуации он находится.

Группа действует заодно. Если ты "наехал" на кого-то одного, вся толпа бросается на защиту своего товарища. Но внутри группы разные ее члены ведут себя по-разному. Воины пойдут рубиться вперед, лучники постараются держаться на расстоянии. Если линия обороны воинов будет прорвана, лучни-

ки начнут искать пути к отступлению. Маги всегда стоят на заднем плане и изо всех сил пытаются помочь команде. Лечат раненых, "кастуют" на воинов "защиту" и сыплют "молниями". Если во вражеской группе магов за главного, то ее члены практически все время будут находиться под действием всевозможных тонирующих заклинаний типа "Удача в бою".

.EXE: Выбирают ли наши противники, на кого нападать в первую очередь, или просто ломают всем скопом?

Д.Д.: У нас есть специальная система "целеразрешения", в которой маги оценены весьма высоко. Также в числе первых кандидатов на уничтожение находятся летающие юниты и лучники. Очевидно, что меньше всего ценится "многохитовый" воин, обвешанный броней по самое "не хочу". Учитывает-

я очень много факторов. Если, например, маг и воин идут бок о бок, то сначала нападут на мага.

ЕХЕ: Каверзный вопрос. Разрабатывая AI, не возникает ли желания упростить себе жизнь, предоставляя врагам "скрытую" информацию? Другими словами, умеет ли AI role play'ить?

Д.Д.: Он ДОЛЖЕН role play'ить. Желание использовать скрытую информацию, конечно, есть, но дело в том, что такие "хитрости" со стороны разработчиков всегда становятся заметны. Я не думаю, что у игрока возникнет много приятных эмоций, когда он обнаружит, что его соперник откровенно cheat'ит. В своем пределе такой подход приведет к следующей ситуации: игрок входит в миссию, а вокруг него плотным кольцом стоят все монстры, которые только есть на этом уровне. Через полсекунды игрок погибает, AI побеждает. Есть ли в этом смысл? Я не думаю.

ЕХЕ: Мне показалось, что NPC как бы "привязаны" к тому месту, где они стоят перед началом игры. Были случаи, когда откровенно превосходящая по силе тусовка орков вдруг остановила преследование и вернулась на свое место.

Д.Д.: Дело в том, что кроме стандартных алгоритмов, управляющих поведением юнитов, в игре есть еще и так называемые "скрипты", которые имеют более высокий приоритет. Скрипты предписывают персонажам вести себя так, как от них требует сценарий, заставляют их правильно отыгрывать свою роль. Тем оркам, наверняка, была дана команда "Охранять". В деревне, к примеру, орки имеют тактическое преимущество. Если их выманить в лес, они его потеряют. Поэтому скрипт не позволяет оркам удаляться слишком далеко от места своей работы. Если орки решат, что их подло выманивают, они вернуться в замок и займутся зализыванием ран.

Так что поведение персонажей определяется на этапе проектирования миссии. Если у нас есть дракон, смысл существования которого — летать по всей карте и пожирать каждого встречного, то именно этим он и будет заниматься. А гоблинам, охраняющим деревушку, нет резона мчаться через горы и доли, чтобы сразиться с быстроногим героем, оставляя при этом родной дом без защиты.

В больших миссиях, где вам приходится



▲ Николай Копылов, программист.

участвовать в крупномасштабных боевых действиях вроде атаки лагеря разбойников или осады крепости, противник ведет себя на высоте. AI меняет свою тактику в зависимости от ваших действий. Одни посты усиливаются, другие расформируются. Силы перебрасываются с одного фланга на другой, лучники и маги удаляются на безопасное расстояние, и тому подобное.

"Аллоды": дизайн уровней

Как это делается — В лоб или по лбу? — В поисках магазинов

ЕХЕ: Главному дизайнеру уровней — мои комплименты. Миссии вышли очень интересными, и за каждым поворотом дороги видна работа и мысль. Расскажи, как это происходит? Вот дают тебе редактор миссий. Перед тобой ровное поле, а нужно сделать ИГРУ, в которую интересно будет играть тысячам, а еще лучше десяткам тысяч людей. ("А еще лучше — миллионам", — справедливо замечает Сергей Орловский.)

Д.Д.: Миллионам? Хмм... Сначала разрабатывается общий сюжет, затем делится на конкретные миссии. Так что перед началом работы над миссией уже известна ее сценарная подоплека. После этого создается эскиз миссии, "скетч", в котором расписываются основные идеи конкретной миссии. По эскизу выполняется макет ландшафта в редакторе, расставляются монстры, и пишется собственно "скрипт". (Роман Козлов, ответственный за редактор миссий,

вставляет свое веское слово: "Потом оказывается, что в скрипте чего-то не хватает, и приходится дописывать, дорабатывать, улучшать".) Да, многое формировалось прямо на ходу, в процессе работы над миссиями.

Получается так, что на разных этапах работы над миссией к проекту подключаются разные люди. Конечно, изобразить красивый ландшафт лучше выйдет у "всяких там" художников, а скрипты писать — у программистов.

ЕХЕ: А как "не перегнуть палку"? Как сделать так, чтобы уровень был сбалансирован?

Д.Д.: Здравый смысл помогает при разработке уровня, но его, к сожалению, не всегда хватает. Свежеиспеченный уровень подвергался тщательному тестированию. Для каждой миссии у нас были нарисованы гигантские схемы, таблицы, в которых все просчитывалось. Сколько денег должно "лежать"

на уровне, каков должен быть примерный уровень монстров, чтобы дать достойный отпор "средней" партии "приключенцев", и т.д.

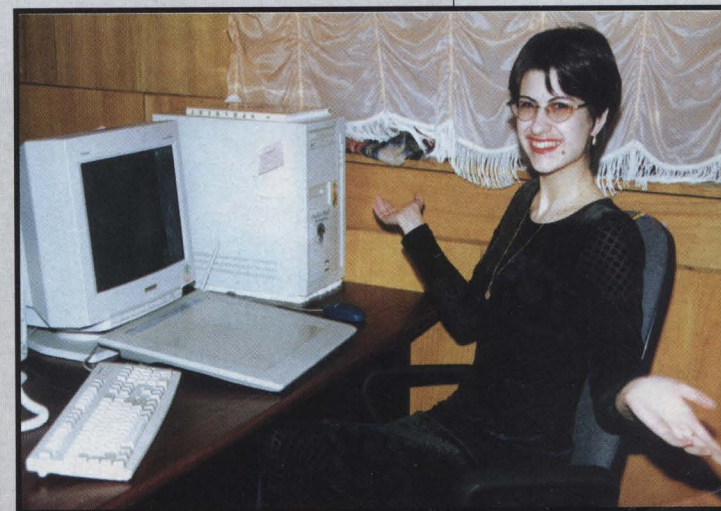
Практически все миссии имеют несколько вариантов прохождения. Даже слабая партия может пройти сложный уровень, отделившись "малой кровью". Монстров можно просто обойти лесом, перехитрить, короче, решить проблему без насилия. Правило одно: чем больше ты затратил "серого вещества", тем легче миссию проходить. Есть два различных подхода к прохождению — военный, "в лоб", и "квестовый", с помощью разнообразных хитростей.



▲ Алексей Борзых, 3D-художник.



▲ Александр Корабельников, художник.



▲ Елена Рычкова, главный художник.

.EXE: Есть ли в multiplayer-играх нечто подобное? Каков вообще был подход для разработки multiplayer-карт?

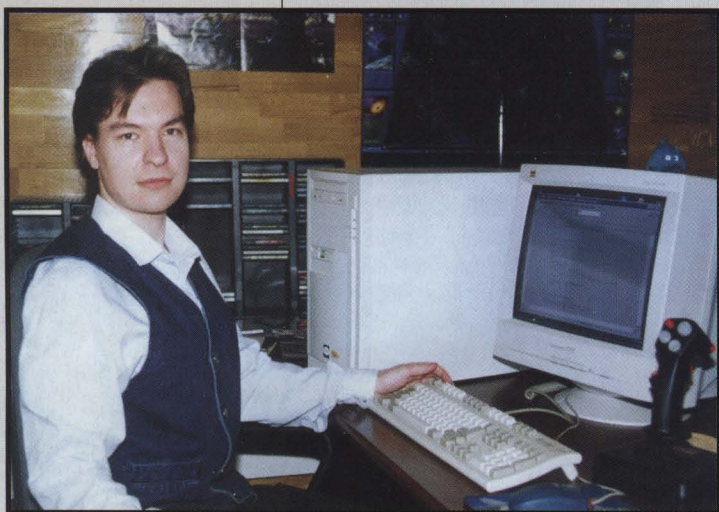
Д.Д.: Во-первых, это гораздо проще. Здесь требуется лишь разнообразие. Человек впервые очутился на карте, стал бродить. Что-то привлекло его внимание,

и он отправляется поближе. Других людей привлекают другие конкретные места. Есть местечки, интересные для магов, есть — для воинов. Есть места, где вообще без большой группы не пройти. Человек начинает открывать для себя новый мир, встречается с опасностями, находит

безопасные уголки, точки, где можно раздобыть денег, где лучше “поднимать” своего персонажа. Мы прячем на картах магазины, в которых продаются редкие предметы. В такие места новичку без помощи “старших товарищей” попасть ох как нелегко...

“Аллоды”: красота спасет мир

Специалист по дубинам — Художника обидеть легко — Программисты ничего не понимают



▲ Петр Высотин.

(К сожалению, когда очередь дошла до художников, на дворе было уже полночь, и уставшие “артисты” разбрелись по домам. “Ранние пташки”, говорили о них прочие сотрудники, упорно продолжая работать. То бишь играть. Что, в общем, для них сейчас одно и то же. За художников вызвался отвечать сам Сергей Орловский.)

.EXE: Сотня с лишним моделей оружия, доспехов и магических одеяний — это огромная работа! У вас в команде есть специалист по средневековому вооружению и нарядам?

С.О.: Нет, ярко выраженного специалиста по вооружению, в отличие от других, у нас не было. Но я считаю, что мы с этой задачей все равно справились достойно. Существует много литературы на эту тему, а люди у нас неглупые и способны читать. Причем чтением занимались все подряд, а не только художники.

Кстати, “художники” — это слишком абстрактно. Есть человек, отвечающей за общий стиль. Он разрабатывал эскизы практически всего, что есть в игре. Такой человек позволяет держать игру в едином стиле независимо от того, сколько человек ее делают. Это Николай Козлов, художник-постановщик. Он придумывает, как должна игра выглядеть. Есть художники, которые работают в выбранном постановщиком направлениях.

Построение 3D-моделей — совершенно другое занятие. Понимаешь, одно дело придумать хорошего монстра, другое — грамотно его спроектировать, расставить источники света, подобрать нужные текстуры, что-то подкрасить. Следующая часть работы — компоновка всего. Видеоролики — еще одно направление. Так что у каждого из художников — своя специализация. Лена Рычкова руководила всем этим процессом. Она хорошо раз-

бирается во всех технологиях, хорошо знает и 2D, и 3D.

Художники — это живой организм. Нельзя сказать, что он “выделен” из команды. Нет, он часть команды, как и программисты. Тоже живой организм.

.EXE: Хорошо, и как эти “организмы” друг с другом общались? Диктовали ли вы художникам, как и что должно быть нарисовано?

С.О.: Нет. Ни в коем случае! Все, что вы видите на дисплее, от начала и до конца придумано художниками. Это их часть работы, и мы доверяем их мастерству. Вот случаи “обратного давления” случались.

Петр Высотин: Лично я все время с ними спорил. Мне, как “главному ответственному за технологии”, приходилось следить за тем, чтобы игра вписывалась в установленные системные требования. Художники хотят сделать все красивее, и мне приходилось все время обрывать им крылья. “Это будет слишком тормозить, это не поместится в память и т.д.”

С.О.: “...А давайте сделаем true color.” “А вот здесь давайте поставим фонтан и будем обновлять спрайт каждый кадр.” А программисты упираются: обновлять будем раз в секунду, иначе все будет чудовищно тормозить. Так и живем.



“Аллоды”: программирование

1600x1200 — это слишком жирно! — Gene Wars rules — Много ли математики в молнии

Петр Высотин: Когда мы только приступили к работе над игрой, было немало сомнений — какое выбрать разрешение и глубину цвета. 256 цветов, Hi Color, то и другое вместе... Мы остановились на Hi Color, и сегодня стало ясно, что не ошиблись. Тот же StarCraft в 256 цветах на сегодня смотрится, честно говоря, не очень. Насчет разрешения: игроки могут выбрать любой режим — от 640x480 до 1024x768. Были у нас тестовые версии, поддерживающие разрешения до 1600x1200, но решено было отказаться от этих режимов — слишком уж мелкими смотрятся юниты.

.EXE: Интересно, какой процессор нужен, чтобы гонять “Аллодов” в 1024x768?

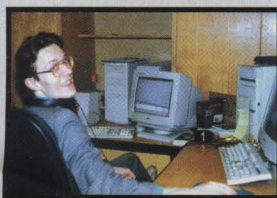
П.В.: P233 или P266 и 32 мегабайта ОЗУ должно хватить. А вообще, игра работает и на P100 с 16 Мбайт, мы проверяли. Это для 3D action требуется 25+ кадров в секунду, а для RTS вполне хватает 10-15.

Теперь о рельефе. В свое время на нас большое влияние оказала игрушка Gene Wars. Там был очень быстрый 3D-ландшафт. В принципе, он был похож на аналогичный в Settlers, но гораздо, гораздо быстрее. И тогда мы решили сделать что-то похожее, только в прямоугольной проекции. 3D-рельеф был обя-

зательным условием перед началом разработки. Он давал нам возможность использовать “физику” — с горки дальше видно, на горку юниты двигаются медленнее, с горки быстрее. Все эти возможности стремительно, в течение полугодия стали стандартом, а ведь когда мы собрали первую “дему” в мае-июне прошлого года, радости не было предела — “как круто, у нас динамические зоны видимости”. А сейчас смотришь — в StarCraft это есть, в Dark Reign тоже...

Подход, реализованный в Total Annihilation, в нашем случае не годится. Здесь требуется большая гибкость при создании ландшафта,

▼ Роман Козлов, системный администратор.





▲ Михаил Матвеев, звукорежиссер.

и пересчитывать всю карту целиком для нас неприемлемо. Поэтому мы используем "тайлы", кусочки изображений, с помощью которых можно быстро и наглядно создать ори-

гинальный ландшафт. К тому же такой подход позволяет избежать лишних затрат памяти на хранение местности, а значит — освободить ее для других объектов. У нас более пятидесяти различных видов деревьев, еще больше — зданий, всякие камни, статуи, темы и т.д.

.EXE: Оригинальный момент — смена дня и ночи в ходе миссии...

П.В.: Да, солнце движется по небосклону, тени меняют направление. Миссия обычно начинается в шесть утра, и при средней скорости одна минута идет за час. Ближе к ночи меняется не только освещение, тени вытягиваются и становятся более "жидкими". Солнце в игре не единственный источник освещения. Костры, магические фонтаны, всевозможные заклинания — все они освещают землю в любое время дня и ночи.

На основе этого эффекта мы придумали даже два специальных заклинания — "свечение" и "тьму". "Свечение" освещает дорогу

людям, а монстров заставляет шуриться. А "тьма", наоборот, — сужает людям обзор. "Тьма" производит еще и психологический эффект. Например, наши драконы очень любят погружать игроков в тьму...

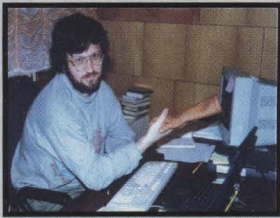
.EXE: Скажи пожалуйста, во всех этих роскошных магических эффектах, вроде "исцеления" или "молнии", чего там больше — программирования или художественных эффектов?

П.В.: Примерно пополам. Сами "частилки" изображения рисуются художниками, а задача программиста — их красиво прокрутить. Например, эффектом "молния" занимался Юрий Блажевич, выпускник Физтеха, кстати. Так вот, он долго сидел в MathCAD, решал уравнения, выводил формулы. Там была математика, и достаточно серьезная. Или, скажем, эффект "стеклышко" — звуковая волна, распространяемая летучими мышами, — это классический пример "чистого программирования".

"Аллоды": наперегонки со временем

Как думать на год вперед — Полный 3D — Догнать и обогнать жизнь!

▼ Алексей Свиридов, сценарист.



.EXE: Вопрос глобального плана. Ты ведь, Петр, давно занимаешься этим делом, программируешь игры?

П.В.: Да, до "Аллодов" я занимался разработкой Total Control. Не все, кстати, знают, что после первого Total Control были начаты работы над второй частью игры. Правда, дальше уровня "движка" дело не пошло, но зато я накопил немало опыта в работе с hi-color-графикой и вообще программирования под Windows 95.

.EXE: Так вот, на мой взгляд, разработчик, программист игры изначально находится в невыгодной ситуации. Продукт разрабатывается годы, и чтобы сейчас игра выглядела современной, она должна быть фантастической, почти нереальной. Как это — думать на полтора года вперед?

(Орловский немедленно реагирует: "Очень просто. Надо думать на полтора года вперед".)

П.В.: Мне кажется, необходимо всегда иметь самый мощный компьютер, который на данный момент можно достать. Скажем, сейчас самый "крутой" PC — Pentium II 333 МГц, значит, он должен стоять на столе у разработчика. У меня, правда, стоит 266-й. Когда у программиста, который делает "движок", в распоряжении "тачка" типа P133, ничего хорошего не получится. То есть игру надо писать на компьютере, который станет ширпотребом через год-полтора. Мне кажется, в нашем случае все получилось удачно. Мы рассчитывали на год, но слегка опоздали, и все равно "движок" не выглядит устаревшим.

С.О.: Кстати, полезно еще предполагать, какие новые идеи и течения появятся в дизайне, и постоянно за этим следить. Мода тоже предсказуема...

А помимо железа нужно хорошо знать, что будет твориться и в мире софта через год-полтора. Наладив достаточно приличную связь с Intel и Microsoft, двумя основными компаниями, которые сейчас делают погоду на компьютерном рынке, можно получить представление о технологиях, которые появятся через полгода-год. Соответственно, пройдет еще год, и эти технологии станут использоваться в играх. А значит, "заложившись" на них несколько раньше, можно сделать что-нибудь приличное.

На самом деле, ничего сверхоригинального в области графики не происходит. То, о чем сейчас говорят как о верхе совершенства, на самом деле существовало уже многие годы. Просто только сейчас мы получили возможность запустить все это дело в реальном времени. А алгоритмы остались теми же самыми. Так что идея очень проста. То, что сейчас ты можешь сделать не в "реал-тайме", через год сможешь запустить со скоростью 25 fps.

Журналисты всегда подкалывают нас: "Почему у вас такие высокие системные требования?" На "Аниграфе" нас все спрашивали: "Кто же будет в это играть? Ни у кого нет таких машин!" И что? Прошло полгода, и у всех уже есть "такие машины". Люди иногда забывают, что время-то идет...

.EXE: Трудно удержаться от следующего вопроса. Ваша следующая игра... (Орловский нахмурился). Какие технологии вы сейчас "закладываете" в нее?

П.В.: 3D. Весь мир катится к 3D. Мы смотрели картинку из Ultima 9...

.EXE: Это где минимальные требования — P233?

С.О.: Я считаю, это маленькие требования. Все как-то развозмущались, а ведь в Origin правы. Есть, к слову, такая компания Eidos, так вот, она не принимает на рассмотрение от разработчиков проекты RTS, в которых нет ПОЛНОГО 3D. Это тоже показатель.

П.В.: Я могу сказать, что нам даст это 3D. Полностью трехмерные юниты, вращение и масштабирование игрового поля. Но главное — мы сможем (я думаю, что сможем) полностью переодеть наших 3D-персонажей непосредственно на поле битвы, в реальном времени.

.EXE: А что кроме 3D? Ведь это еще не все...

П.В.: Куда движутся игры? Туда, где можно будет давать игроку больше возможностей, где игра приблизится к жизни. Жизнь — это предел, максимум.

С.О.: Какой максимум? Это далеко не максимум. Это некоторое среднее значение. Сейчас игры догоняют жизнь. Скоро начнут, видимо, обгонять. И это будет еще интересней. Так что мы сейчас активно работаем над расширением и усовершенствованием мира "Аллодов", чтобы дать еще больше свободы игроку, преодолеть существующие ограничения, создать конструктор, из которого игроки будут лепить все, что им захочется. Чтобы сделать действительно виртуальный мир, в котором люди будут реализовывать свой творческий потенциал.

Раскрою небольшой секрет. У нас есть идеи и по части чисто экономических игрушек, и насчет того, как привнести экономические компоненты в "Аллоды". Может быть, попробуем себя совсем в других, неожиданных для вас жанрах. И, конечно, у нас есть море идей насчет online-игр. Так что "следите за рекламой"!

