трудника Кембриджского Университета Билла Шефарда.

Для играющей братии данный продукт представляет особый интерес, так как позволяет не только освоить правильное произношение, но и научиться распознавать английскую речь на слух. После тесного знакомства с данной программой вам станут не страшны пространные видеофрагменты без титров, которые частенько встречаются в современных играх.

В основе программы лежит уникальная технология распознавания речи, с помощью которой на экране монитора отображается образ произнесенного пользователем слова или предложения. Следующий шаг — сравнение полученного результата с эталоном, произнесенным на так называемом "Оксбридже" (это именно тот английский язык, на котором вещают радиостанция Би-Би-Си и британское телевидение). Еще одна важная черта данного CD ROM — он содержит 130 уроков английской грамматики.

Благотворительная акция



В начале октября при участии фирмы "Альтер-Вест" была проведена благотворительная акция, в результате которой в московской с.ш. N 875 появился новый компьютерный учебный класс, состоящий из сервера с процессором Pentium и семи рабочих станций. В качестве сетевой операционной системы используется Ulter-Line (разработка упомянутой выше фирмы) в комбинации с Windows. Подобные классы будут установлены еще в шести столичных школах. Желающие поддержать начинание могут обратиться по телефонам **(095)234-3472** или **151-6855**, а также по электронной почте *ulter@ulter.msk.su*

R-Style

Компания R-Style формирует собственное подразделение, нацеленное на разработку и издание игровых и мультимедийных продуктов. В рамках этого проекта в сентябре были приобретены две компании: "Кирилл и Мефодий" (разработка энциклопедий и обучающих программ) и "New Media Generation" (среди последних их достижений — квест "Призрак старого парка"). Торговые марки обеих фирм сохранены.

В настоящее время вы можете покупать продукцию "КиМ" и "NMG" с 70%-ной скидкой, если являетесь участником мультимедийного клуба R-Style. Таковым становится каждый, купивший компьютер "R-Style Proxima" или ноутбук "R-Style Tornado". Среди прочих привилегий — возможность воспользоваться скидками при приобретении продукции из ассортимента торговых залов R-Style, льготами при послегарантийном ремонте и upgrade техники, и т.д.

На текущий момент под эгидой R-Style пребывают на стадии разработки две игры: "Звездный судья" (action/quest) и "Битва империй" (стратегия).

1C



Предназначенная для детей мутимедийная серия "Русские народные сказки" разрабатывается фирмой "Виэкс" и издается силами "1С". Четыре тома серии уже находятся в продаже (каждый диск содержит по три известные сказки, представленные в виде собственно литературных произведений, более 100 иллюстраций, видеофрагментов и нескольких простеньких игр для самых маленьких). Сдан в тираж пятый том. Всего в серии будет 6 выпусков. Системные требования по нынешним меркам минимальны: 486DX2-66 с 4 Mb RAM. Средняя цена — 60-80 тыс.

* * *

В сентябре торговые службы "1С" перебрались в двухэтажное здание по адресу Селезневская ул., 21 (около метро "Новослободская"). Новый телефон — 737-92-57.

Buka

Число посещений фирменного сетевого журнала по играм GameGuru (*http://www.buka.ru/news/news.htm*) приближается к третьей тысяче. Несомненное достоинство этого сайта — восьмистраничное освещение новинок, представленных на прошедшей выставке E3. Здесь же все желающие могут бесплатно подписаться на рассылаемые журналом новости из мира компьютерных игр

(*http://www.buka.ru/maillist/index.phtml*).

На сайте функционируют специальные странички по играм: "Русская Рулетка", "Дорожные Войны", "Вангеры", "Allods: Sealed Mystery", "Hard Truck".

* * *

Назван срок выхода демонстрационной версии: Allods: Sealed Mystery — 15 января с.г. Ожидаемый срок начала продаж самой игры — 15 апреля 1998 года.

Snowball Interactive



В процессе работы над "Всеславом-Чародеем" команда разработчиков из Snowball перелопатила немыслимое количество архивных материалов по Руси 12-го века. Этот фундаментальный труд нашел свое отражение в небольшой энциклопедии, которая расположилась по адресу *http://win.aha.ru/~snowball/xii_century_library.htm*.

В сентябре-октябре компания Snowball Interactive проводила первый российский конкурс программистов Snowball PC'97. Целью мероприятия было привлечение внимания начинающих и профессиональных программистов из смежных областей к быстрорастущей российской индустрии компьютерных игр.

Allods: sealed mystery



Жанр: RPG с элементами стратегии
Издатель в России: Buka Entertainment
Издатель в Америке и Европе: SSI
Разработчик: Nival Entertainment
Срок выхода: Первая половина 1998 года
ОС: Windows 95

Статья написана по материалам интервью с Сергеем Орловским, директором компании Nival Entertainment, а также на основании прохождения миссий в рабочей демо-версии. В последнем неоценимое содействие оказал ведущий программист Петр Высотин.

Создатели

Команда разработчиков Nival Entertainment образовалась в 1996 году. Примерно за год она сделала игру, которая теперь имеет все шансы стать заметным событием не только в России, но и во всем мире. Я говорю сделала, потому что в Allods: Sealed Mystery уже можно играть, причем не только в версию для одного игрока, но и по сети. Знаете, что бросается в глаза при посещении офиса Nival? Впечатляет то увлечение, с которым они играют в собственное детище. Мне показалось, что в этот момент все забывают о спрайтах и пикселях и чувствуют себя самыми обычными игроками.

Сейчас в составе Nival шестнадцать человек. Основу коллектива составляют те самые высококлассные спецы из "Мир-Диалог", которые создали в свое время "Морские легенды". Среди их товарищей по команде есть и не менее опытные программисты, благодаря которым увидел свет знаменитый Total Control, изданный компанией DOKA.

Вопрос: Как вы оцениваете готовность Allods к выходу в свет?

Ответ: Вопрос, на самом деле, каверзный, так как всем в игровом мире прекрасно известно, что первые 80 процентов игры делаются за 20 процентов времени, а последние 20 — за 80.

Замысел и его метаморфозы





Изначально Allods: Sealing Mystery, тогда еще прозывавшийся MoonSeven, был задуман как стратегическая игра на базе фэнтезийного мира, причем для пользователей Интернет. Однако со временем игровая концепция стала радикально изменяться. В Nival пришли к мнению, что гораздо лучше сделать полноценную игру для одного игрока, а уже затем достраивать в нее многопользовательскую поддержку.

В жанровом отношении Allods можно охарактеризовать как смесь Diablo и Warcraft (звучит интригующе, неправда ли?). От Diablo игра отличается в первую очередь тем, что: а) действие происходит на открытых пространствах, б) вы управляете не одним персонажем, а группой. С Warcraft ее роднит то, что: а) управление персонажами осуществляется по типичной для real-time стратегии схеме (выделил одного или нескольких персонажей и щелкнул на местности, отдавая команду движения или атаки), б) фэнтезийная игровая среда, где разворачивается действие Allods, внешне сильно похожа на среду Warcraft.

Но, как вы понимаете, такова игровая модель Allods в целом. Дальше начинаются частности. И частностей здесь — великое множество.

Вопрос: В чем, собственно, заключается "стратегичность" вашей игры?

Ответ: Вообще сам термин "стратегия" едва ли применим к тому классу игр, который сейчас многие называют real-time strategy. На самом деле это скорее не стратегии, а real-time "тактики". Очень многим Allods напоминает именно такие игры. Однако в ней отсутствует экономическая составляющая, характерная для большинства таких игр. Другими словами, не будет никакой базы, строительства и даже добычи ресурсов. Поставленные задачи нужно будет решать, исходя из имеющихся в распоряжении игрока ограниченных средств. Одержать победу на очередном уровне только за счет количественного превосходства над силами противника не удастся. Понадобится и умение думать...



Когда рушится мир

Игровой мир состоит из множества островов, которыми заведуют Великие Маги. Острова разбросаны в пространстве, и жизнь на каждом из них теплится только благодаря усилиям местного мага. Не потому, что он такой хороший, а потому, что деваться ему некуда. Если он бросит все на произвол судьбы, то остров просто распадется, со всеми вытекающими отсюда печальными последствиями.

Кстати, виноваты в данной прискорбной ситуации сами маги. Захотелось им, понимаешь, задешево получить знания, богатство и процветание для подопечных. Вот и решили они копнуть планетку поглубже, чтобы добыть энергии побольше. Но — не судьба. На свободу вырвались некие темные силы, с которыми они совладать не су-

мели. Тут же начались природные катаклизмы. И когда острова стали разрушаться — все Великие Маги бросились по своим уделам и засели в свои любимые башни, где немедленно применили свое искусство. Чем опытнее и мощнее был маг, тем больший участок территории острова удалось ему сохранить...

Мир изменился. И теперь уже маги были вынуждены непрестанно находиться в своих башнях, ибо противное вызвало бы дальнейший распад островов.

(Кстати, этот факт и дал название самой игре. Allod — средневековое обозначение владения, хозяин которого никому не подчинялся. Был сам себе сюзереном и не платил никому ни дани, ни подати. Зато и обидеть его мог каждый. Особенно, если покидал он свои земли, неважно под каким предлогом.)

Так прошло три столетия... Нынче же пришло ваше время ступить на земли одного из островов-аллодов. Острова, тайна которого охраняется печатью самого Великого Мага Скракана.

Герои и наемники

Ваша партия (иначе — команда, иначе — грозное и всесокрушающее войско) состоит из трех разновидностей воинов и магов.

Первая "разновидность" представлена в единственном экземпляре. По идее, данная разновидность — это вы и есть. Как и во всякой RPG, перед началом игры вам предстоит создать персонаж главного героя, который и станет вашим представителем в мире Allods (нечто похожее реализовано и во Всеславе Чародее). К сожалению, выбор здесь весьма невелик. Вы можете играть за воина или мага, которые могут, в свою очередь, быть мужчиной или женщиной. Итого — 4 варианта.

Вторая "разновидность" — разномастные герои, которые будут присоединяться к вашей команде по мере прохождения миссий. Каким образом это происходит? Проще некуда. Допустим, где-то в углу карты, схоронившись в ущелье, прячется некий воитель меча и топора. И никуда сей воитель деться не может, потому как выход из ущелья запружен ужасными тварями. Как только миссия начинается, вы этого воителя видите, однако управлять им не можете. И сможете не раньше, чем продвинетесь по карте к нему поближе и, по возможности, покоцаете заперших его в ловушке тварей.

У каждого из присоединяющихся по ходу прохождения миссии героев есть собственная история, и действуют они сообразно собственным мотивациям. Другими словами, вполне возможно, что герой может отважиться даже и на предательство, либо же проявить какую другую храбрость или подлость. Впрочем, сейчас нельзя сказать в точности, будет ли подобная возможность реализована в финальной версии Allods.

Максимальное количество героев, которыми вы сможете управлять во время очередного задания, — восемь человек.

И последняя "разновидность" — наемники. Как и следовало ожидать, отличительной чертой всякого наемника является то, что его надо нанимать. За плату, разумеется. Факт найма происходит в промежутке между миссиями на экране города, о котором речь пойдет страницей дальше. Что же касаемо денежных средств, то их вы раздобываете по системе Diablo: монстра зарубил — что осталось, то и поднял — чего утащил, то и продал; или второй вариант: по карте походил, мешочков, мешков и мешищ подобрал, и по окончании миссии опять же все лишнее продал и толику обогатился.

Если обратиться к сюжету, то всего в игре существует 15 групп наемников, по 5–15 человек в каждой. Они бесцельно слоняются по острову, пребывая в ожидании, пока кто-нибудь проплатит их высокоценимые услуги. Если не считать ограниченной популяции, то наемники могут быть призваны в команду в любом количестве (тут единственный сдерживающий фактор — финансы).

Порубиться и пообщаться

Вопрос: Возьмем среднего игрока. Сколько времени может ему понадобиться на прохождение сценария игры?

Ответ: Сложный вопрос. Примерно — часов 50.

Игра разбита на 16 основных и 16 бонусных миссий. Доступ к последним будет предлагаться вне зависимости от ваших успехов или неудач. Цель этих дополнительных походов — помочь игроку "навернуть" героев и обновить их гардероб/вооружение.

События каждой миссии разворачиваются на соответствующей заданию карте. Карта являет собою ландшафт (максимальный размер — 240x240 квадратов), богато усеянный разного рода растительностью и населенный приличным числом живых существ. В начале миссии большая часть карты затемнена (Fog of War).

Allods относится к разряду псевдотрехмерных стратегий (самые близкие примеры — Earth 2140 и Dark Reign). Фактура местности сказывается в первую очередь на передвижении юнитов. Например, скорость подъема на холм ниже, чем скорость движения по открытой равнине. И еще одно: с поднятием на возвышенность у юнита увеличивается радиус обзора.

Важным моментом следует считать тот факт, что в игре предусмотрено аж 8 скоростей протекания времени. Преимуществ подобному можно сыскать массу. Например, вы получаете возможность скоротать время, когда скучаете в засаде, ожидая появления неприятеля.

Все миссии снабжены заданиями, которые необходимо выполнить для одержания победы. Предположим, что требуется отыскать и отправить к праотцам такого-то злого волшебника. Изначально вы, скорее всего, не имеете ни малейшего представления, где этот нехристь рода человеческого может обретаться. Что ж — вы принимаетесь за



исследование карты, периодически натыкаясь на скопления разнообразных монстров и аккуратно их приканчивая (либо же применяя тактику изматывания противника бегом — зависит от личной доблести играющего). Периодически вы набредаете также и на NPC (нейтральных персонажей, которые к вашему воинству не присоединяются и при этом врагами не являются), у которых консультируетесь, где чего находится. В конце концов вы отыскиваете упомянутого властителя запредельных сил, громите обороняющие его неприкосновенность элитные толпы особо кровожадных тварей, и — задание миссии выполнено.

Однако, что приятно, вы не окажетесь сию же секунду вывалены на экран города, появляющийся после успешного завершения миссии. Вам предоставляется возможность (при желании) побродить по карте, добивая остатки попрятавшихся по закоулкам тварей и добирая все недособранное.

В городе

Как уже не раз сообщалось, героически завершив миссию, вы переноситесь на экран города. В городе есть магазин, таверна и тренировочный зал.

Магазин, как и следует из его названия, предназначен для свершения операций купли-продажи. Продаете вы все те собранные на миссии предметы, которые для вас ценности не представ-

ляют. А покупаете, соответственно, оружие, доспехи и прочее подобное необходимое.

В таверне осуществляется набор наемников.

В тренировочном зале вы за достаточно значительные деньги осуществляете тренировку героев по каким-либо их характеристикам, связанным с умением обращаться с холодным оружием или с мастерством во владении заклинаниями.

Не числом, а уменьем

Основа тактики Allods — бережное обращение с каждым входящим в состав команды персонажем и тщательное планирование каждого поединка.

Допустим, нападает на вас орда клыкастых троглодитов зверской наружности. Можно, конечно, броситься в атаку "шашки наголо" — и положить всю команду. А можно отступить в узкое ущелье. Вперед выставить воина, а позади него расположить мага со способностью лечения. Троглодиты станут протискиваться в ущелье по одному, и воин их будет одного за другим укладывать. Что же касается мага, то его задачей станет постоянно подлечивать получаемые воином раны.

Есть и другие варианты. Например, "напылить" на воина огнезащитное заклинание и бросить его в самую гущу монстров. Как только храбреца обступят со всех сторон — наколдовать на тварей лавину огня. Защищенный воин останется невредим, в то время как монстры окажутся испепеленными.

Богатство игровых возможностей поднимается до столь высокой степени, что вы можете даже и уничтожить взятого на миссию наемника, дабы заполучить какие-то уникальные предметы его экипировки и напялить на своего основного героя. Однако предпринимать подобные вероломные действия не рекомендуется. Хотя бы потому, что наемников доступно в игре не так уж и много. И будет верхом неразумности прийти на последнюю миссию с командой, состоящей сплошь из одних героев (а как вы помните, максимальный показатель значения "сплошь" не превышает восьми).

Обратимся к противникам. Всего в игре около 30 видов монстров, и от уровня к уровню вас ждут разборки со все более мощными звероящерами. Тела зарубленных страхолюдов, как и в Warcraft, быстро "разлагаются" и исчезают с карты. Однако — свежеиспеченный труп, пока он окончательно не спекся, можно оживить соответствующими случаю заклинаниями. Герои, наемники и зомбированная нежить — подобный войсковой состав станет вполне обычным явлением на поздних миссиях Allods.

Умри в огне

В Allods применяется весьма проработанная система магии, заклинания которой основаны на пяти стихиях: земле, воздухе, воде, огне и Астрале. К слову говоря, если в самом начале игры, избирая основного героя, вы остановите свой выбор на волшебнике, то вам потребуется также еще и выбрать предпочтительный для него тип магии.





На данный момент магические заклинания находятся в стадии разработки и доводки, и вдаваться по их поводу в подробности не хотелось бы. Потому как, скажем, заклинание FireWall смотрится потрясающе: сферический участок местности воспламеняется, и всякий, кто попадает в зону действия огня, оказывается либо на грани гибели, либо далеко за ее гранью. Однако, при всей своей эффектности, данное заклинание должно вовсе не круг пламенный зажигать, а стену огненную возводить, как то в Diablo было.

Иными словами, магия обещает быть разнообразной и впечатляющей, но какой именно — да убоимся говорить ранее срока.

Кладовка в заплечье

В Allods имеется более 300 (!) немагических предметов, которые можно одеть на персонаж или использовать в качестве оружия. А в дополнение к ним — еще и масса всякого магического снаряженья.

Inventory у персонажей вашей команды присутствует. Более того — оно является безразмерным, и помещаемое в него количество предметов ничем не ограничено. За исключением того немаловажного факта, что герой, который тащит на себе воз, будет и сам тащиться со скоростью этого воза.

Вопрос: Можно ли навесить на персонажа такой набор доспехов, что он будет переть, как танк, сметая всех и вся на своем пути?

Ответ: Навесить-то можно, только подобная экипировка будет стоить безумных денег. Причем стоит помнить, что на каждое действие обязательно найдется свое противодействие. Например, не каждые доспехи защитят от магии...

Наше "фи!" системе AD&D

Разработчики решили не использовать классическую AD&D'шную систему представления показателей персонажей и предметов, которая может оказаться трудоемкой для понимания, если вы с ней не особо знакомы.

В Allods был применен значительно более прозрачный принцип: "чем больше, тем лучше". Доспехи с показателем 50 более качественны, чем доспехи с показателем 40. Никаких тебе отрицательных значений и уравнений типа "кинжал 1D4+1". Опять же: упрощение в пользу играбельности.

Мастерство персонажа растет непрерывно. Чем чаще герой применяет некое оружие или магию, тем быстрее повышается его умение по обращению с данным оружием или магией.

Лучнику — стрелу пускать, а воину — мечом махать

В ситуации, когда приходится выполнять задания малым количеством войск, резко возрастает роль каждого юнита, а вместе с этим и необходимость в продуманном, четком и удобном управлении.

Что ж, в Nival постарались. Управление действительно удобно и во многом аналогично применяемому в real-time стратегиях. Кроме "мышиных" команд, широко используются и различные горячие клавиши, дающие возможность моментально отдать нужное приказание. Есть и комбинированные команды, только-только начинающие появляться в стратегическом жанре (примеры — Dark Reign, Total Annihilation). Например, "Swarm" — двигаться в указанную точку, при появлении противника — атаковать.

Очень удобной представляется

и возможность постоянного применения магом указанного заклинания. Например, непрерывное лечение сражающихся воинов.

Следует также отдать дань почтения возможности задания группе боевого порядка. Любители RPG прекрасно его знают: впереди мощные, защищенные лучшими доспехами воины, за их широкими спинами — лучники и маги. Причем порядок соблюдается и при движении. Не то что в Warcraft, где лучники и маги каждый раз стремятся броситься врукопашную...

Что же касается искусственного интеллекта, то здесь позволим себе воздержаться от преждевременных суждений, как и в случае с магией. Известно, что AI разработчики уделяют большое значение, прорабатывая как поведение монстров, так и персонажей вашей команды. Противник в первую очередь атакует магов, потом напускается на лучников, и лишь под конец принимается сгрызать воинов. И даже более того: участники вашей команды, не получив иного приказа, также первым делом атакуют стреляющие юниты противника.

Вопрос: Монстры обладают ограниченными способностями. Насколько правильно игра отрабатывает их реакцию на изменение окружающей среды, на появление героев и тому подобное? Иначе говоря — насколько честен ваш AI?

Ответ: AI абсолютно честен, никаких дешевых трюков. Но неожиданностей будет предостаточно, поэтому мой совет игрокам — сохраняйтесь почаще.

Мышисты и леопольдовцы

В отличие от Diablo или Warcraft, цель игры в режиме multiplayer не сводится к банальному уничтожению противников. Каждый из игроков сможет выбрать именно ту модель поведения, которая ему в большей степени по душе. Можно быть добрым и со всеми дружить. Почти как кот Леопольд. А можно и злым заделаться, чиня пакости направо и налево (короче, уподобляясь терроризировавшим миролюбивого котяру мышам). Какой из вариантов лучше?

В обоих случаях есть свои сильные и слабые стороны. Если ваша доброта граничит с наивностью, то можете оказаться пойманными на какой-нибудь подлости другого игрока. Если же вы — прожженный мышист (в смысле похожести на названных мышей и в смысле пристрастия к опробованию своей реакции на соединениях противника), то будьте готовы к постоянным нападкам как бы миролюбивых "леопольдовцев".

Максимальное количество играющих по сети — 16 человек. Город в этом режиме отсутствует, а магазин располагается прямо на карте.

В дальнейшем предполагается организация бесплатных серверов в Интернет, где в одной игровой сессии сможет принимать участие до 50 человек.

Вопрос: Предусмотрена ли возможность chat'a?

Ответ: Разумеется. Быть может, мы даже сделаем голосовой, но окончательное решение пока не принято. Все будет зависеть от возможностей канала.

Кратко о прочем

- Разрешение — не менее 640x480, графика — 65 тысяч цветов.



- Смена дня и ночи.
- Возможность менять оружие персонажей в момент боя.
- Применение заклинаний с огнем и льдом отражается на окружающей среде — деревья горят и т.п.
- Предполагаемые технические требования: Pentium 133 (или выше), 16 Mb RAM (желательно — 32 Mb), 1 Mb VideoRAM.

Послесловие

Вопрос: *И последнее. В чем, по вашему мнению, прелесть вашей игры? Почему те, кто будут в нее играть, отдадут ей предпочтение перед играми-конкурентами?*

Ответ: *Потому, что это — очень красивая, (красивее всех других), хорошо продуманная и добротно сделанная стратегическая игра, которая способна доставить массу удовольствия как любителям стратегий, так и любителям RPG.*

Мы желаем успеха студии Nival Entertainment и их проекту — Allods: Sealed Mystery. И выражаем надежду на то, что игра получится действительно великая. Но, разумеется, спешить с окончательными выводами не станем. Полная версия Allods должна выйти в начале следующего года. В России игра издается компанией Buka Entertainment, права на издание за пределами России переданы SSI.

Игорь Бойко,
Иван Самойлов



