Заря real-time в России

Когда разговор в дружеской компании отечественных любителей компьютерных игр заходит о перспективах российского рынка этих самых игр, то чаще всего звучит мнение о поре прекрасной, в которую не придется жить «ни мне, ни тебе». Похоже, что дожить все-таки удастся. Российская игровая индустрия, сделав несколько робких и неуверенных шажков навстречу игровому рынку, наконец, немножко подросла, окрепла, и уж теперь-то абсолютно готова к схватке за потребителя. Появилась даже конкуренция. И как раз в жанре, от которого как раз никто не ожидал скорого появления чисто российских проектов. Тем не менее, сразу две отечественные компании решили создать свои варианты стратегий в реальном времени, и, как это обычно бывает, мы опять «пошли другим путем». Оба проекта, **Всеслав Чародей** и **Аллоды** настолько не похожи на все созданное западной (и восточной) игровой индустрией, что впору говорить о рождении если не двух жанров, то уж по крайней мере, разновидностей в пределах жанра. Об этих двух стратегиях постоянно говорят вместе, как будто принадлежат они перу одной и той же команды разработчиков или похожи друг на друга как две капли воды. Нет, нет, и еще раз нет. Обе совершенно различны, и каждая гениальна по-своему. А команды разработчиков все время пытаются соревноваться, добиваясь того, чтобы их проект стал лучше игры конкурентов. Что ж, в этой ситуации выигрывают все, кроме несчастных дизайнеров и программистов, сидящих ночами перед мониторами с красными глазами, и отчаянно думающими, как бы это сделать игру еще лучше, чем прежде. Ладно, пусть они думают, а вот мы, пользуясь случаем, постараемся взглянуть, что же это такое создается на студиях Snowball и Nival.

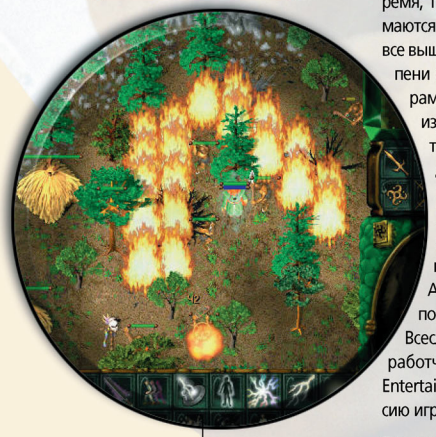
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

PC



Сила магических взаимодействий держала острова на плаву, позволяла местным жителям жить относительно спокойно...

Платформа: **PC**
Издатель: SSI/Бука (в России)
Разработчик: **Nival Entertainment**
Выход: апрель 1998 года
Интернет: **www.nival.com**



Никогда не помешает отгородиться от монстров стеной огня и добивать каждого из них по отдельности fireball'ами

Жанр стратегий постоянно ширится и впитывает в себя все больше и больше новых элементов, или же элементов других жанров. Вследствие неимоверной популярности этой разновидности игр, требования к разработчикам, работающим в жанре, все больше и больше возрастают. И если, к примеру, качественный переход в графике, например в 3D Action происходит примерно раз в полгода, раз в год, то в стратегиях революции не только в графике, но и в игровом процессе, публика ждет с выходом любого маломальски значительного проекта. Если игра похожа на своих предшественниц, она нарекается «абсолютным клоном» и о ней дружно все забывают, даже не взглянув на получившийся результат. Вот и приходится авторам игр постоянно быть начеку, разрабатывая фактически не следующее поколение стратегий, а, чтобы оказаться на рынке вовремя, перешагивая через все то, чем занимаются конкуренты. Самое интересное, что все вышесказанное в достаточно высокой степени относится и к нашим, российским играм. Уже имеется конкуренция, крупные издатели, большое количество талантливых команд разработчиков, есть даже два конкурирующих стратегических проекта, только один является RPG с изрядной порцией стратегии, а другой — все же стратегией с ролевыми элементами. Первый называется Аллоды: Печать Тайны, а о втором мы поговорим чуть позже. Как и в случае со Всеславом, нам удалось встретиться с разработчиками **Аллодов**, компаней Nival Entertainment, и увидеть предрелизную версию игры.

Давным-давно, в древней сказочной стране, в которой помимо обыкновенных людей жило еще достаточное количество магов, произошло несчастье. Внезапно возникшая чудовищная буря буквально разорвала землю государства на множество кусков, растащив их на большое расстояние друг от друга. И так случилось, что маги, которые, кстати сказать, и были виноваты в этом катаклизме, также были разделены, и каждому достался свой остров, **Аллод**. Сила магических взаимодействий держала острова на плаву, позволяла местным жителям жить относительно спокойно, но сами маги оказались отрезаны друг от друга и не могли покинуть пределов собственных аллодов, так как именно их магическая сила позволяла поддерживать хрупкое равновесие на островах. Несколькими веками позже короли отдельных аллодов сильно перессорились, и началась кровопролитная война, унесшая множество жизней с каждой из сторон. Войска противоборствующих армий оказались совершенно равны по силе, и поэтому военные действия могли продолжаться вечно. Нужен был хоть какой-то перевес, технология, которая могла бы позволить кому-то победить. Путь к спасению короли усматривают в одном из **Аллодов**, совершенно не похожем на остальные. Вокруг этого острова имеется сильнейшее поле, позволяющее попасть на него любому желающему, но не выпускающее никого наружу. Вы являетесь одним из членов очередного десанта на таинственный остров. Король, а вернее, несколько его советников вызывают вашу команду, состоящую из четырех человек, во дворец, откуда и осуществляется телепортация на **Аллод**. Цель миссии проста: отыскать хоть что-нибудь, что может помочь в войне с противником и найти способ вернуться. Сила пространственного перехода оказалась настолько велика, что поначалу команда оказалась разбросанной по всему острову. Один из героев (тот, которого выбрал игрок) в поисках остальных бродит по самым различным частям острова, выполняя разные миссии на службе у «местного правительства», постепенно все больше приоткрывая завесу тайны этого **Аллода**.



Ролевой элемент в **Аллодах** представляет главный персонаж, который, в принципе, должен представлять собственно вашу скромную фигуру во всех миссиях и сражениях. В самом начале игры вы можете выбрать себе подходящую кандидатуру из четырех доступных героев, двух магов и двух бойцов, мужского или женского пола. После чего вам предлагается потратить некоторое количество времени на перераспределение некоторых из характеристик. Надо сказать, что набор этих характеристик в **Аллодах** достаточно своеобразен. Развитие персонажа идет не по каким-то мифическим очкам experienc'а, а совершенно грамотно построено на развитии способностей. Работайте мечом во всех драках, получите повышения класса в этом разделе, пользуетесь особыми типами магии — значит только они и будут у вас развиваться. Помимо дополнительных умений и способностей, имеется также четыре основных характеристики персонажа, выраженных как body, reaction, mind, spirit. Если первые две будут особенно полезны бойцам, то повышение третьей и четвертой особенно важно для магов. Получить продвижение в характеристиках или skill'ах, можно несколькими способами. Разумеется, самым надежным, да к тому же, бесплатным является обучение в битве. Здесь все довольно-таки стандартно: убей хотя бы двоих таких, как ты, желательно подряд, и получишь заметный прирост умений. Совершенно безопасным, но достаточно дорогим способом приобретения боевых и прочих навыков является обучение в тренировочном центре в городе. Заметьте, первый урок будет стоить недорого, и характеристика увеличится на единицу. За второе занятие с вас запросят побольше, и так далее. Если попытаться увеличить какой-нибудь из параметров с 10 до 50, прибегая только к помощи тренажерного зала, к примеру, на это потребуется по крайней

В магазине можно подобрать любую одежку по вкусу. Эх, валенки, валенки... Кроме оного в городах присутствуют и другие помещения...







В Аллодах имеется четкая градация между возможностями различных героев...

мере, около десяти миллионов золотых монет, что даже для Аллодов является чудовищно большой суммой. Третий способ самый приятный. Еще бы, кому не хочется найти на дороге (а лучше снять с трупа какого-нибудь орка), ценнейший артефакт, разом повышающий ваш уровень на несколько пунктов!

В игре имеется 15 основных миссий, составляющих скелет кампании, а также примерно такое же количество миссий побочной сюжетной линии, этаких бонус-уровней, являющихся, тем не менее, совершенно полноценными битвами. Задания, выдаваемые вам перед началом каждой из миссий, очень разнообразны. Перебить стаю разбойников, отнять у монахов магический плащ, найти могилу короля, спасти деревню от нашествия монстров, доставить лекарство в пораженное чумой село. Ну, и разумеется, убить их всех — вот только некоторые из типов миссий. Соот- ветственно с вашей гря- дущей боевой задачей, вы можете приодеться в магазине, в котором при наличии определенной суммы денег можно накупить такое количество магических предметов одежды и оружия, что никакие монстры страшны не будут. Также можно нанять себе сопровождение из нескольких отрядов солдат, лучников, кавалерии, катапульт, и кое-каких других юнитов. Все они, потребуют некое вознаграждение за свои труды, так что только вам решать, нужна ли вам в очередном задании компания.





Одно из самых красивых и убойных по силе заклинаний chain lightning. Поражает одновременно до семи целей (если умения достаточно)

В **Аллодах** имеется четкая градация между возможностями различных героев. Так, например, воин не способен обучаться магии, хотя иногда может использовать всяческие одноразовые скроллы, а маг дерется только в ближнем бою и делает это весьма и весьма посредственно. Также серьезные различия имеются и в механике боя. У воинов, как в стандартных RPG, имеется оружие, степень вероятности попадания и случайно генерируемая в зависимости от него степень повреждений где-то в пределах способностей самого орудия убийства. Таким образом, в рукопашной битве у воина имеются весьма расплывчатые шансы победить либо быть побежденным, и здесь все может решить случай. У магов же наоборот, никаких вероятностей не существует. Если заклинание попало во врага, оно обязательно причинит ему вред в соответствии со способностями противника противостоять магическим воздействиям.

Магия в **Аллодах** разделена на пять классов, по стихиям порождающим то или иное заклинание. Умения использовать различные заклинания той или иной стихий можно увеличивать, постоянно пользуясь именно этими заклинаниями. Всего же заклинаний два с половиной десятка. Стихий всего пять, четыре из них всем знакомы: вода, воздух, огонь, земля. Пятая же, типичная только для мира **Аллодов** — астральная, черпающая силы из астрала, наполненного свободной энергией. Астральные заклинания наиболее энергоемки, но и очень полезны, к примеру, телепортация.

Что касается монстров, то их выбор в игре крайне велик, причем именно по виду и способам действия монстров можно проследить весьма оригинальную фантазию создателей игры. Кто бы мог подумать, что обыкновенные белки, попав в мир **Аллодов**, станут не только кровожадными хищниками, но и искусными магами? Черепахи, между прочим, тоже не отстают. Имеются также и более стандартные представители «темных сил»: драконы, тролли, огры, орки. Каждый из монстров существует в нескольких вариантах, от самого слабого до наиболее «прокачанного» и сильного в применении магии. На карте же они различаются цветами. Так как в игре нет большого количества противоборствующих сторон, то создатели решили этими цветами определять для игрока приблизительную силу противника. Монстры в игре зачастую связаны друг с другом и действуют заодно, как огромная банда. Такие запросто могут заманить в ловушку, пользуясь обманными маневрами. Поведение монстров регулируется сложными алгоритмами, и собственно искусственным интеллектом. Любой из монстров на карте может иметь собственную мотивацию к действию, а кое-какие и действовать против вас начнут лишь в том случае, если вы нарушили какие-то их планы, или дотронулись, к примеру, до сокровищ, к которым очередной монстр приставлен в качестве охраны.

Крайне интересна графика игры. Nival удалось создать движок, позволяющий генерировать полностью трехмерные ландшафты, причем в 16-битном цвете и с освещением в реальном времени. Холмы, пригорки и впадины нарисованы не просто так, они действительно влияют на зрение персонажей, их скорость передвижения, на меткость и дальность стрельбы. Ландшафт выполнен просто великолепно, а сами карты просто огромны, и могут достигать в размерах до 256x256 квадратов (а это в четыре раза больше, чем в WarCraft). Что до прорисовки объектов, то здесь успехи компании не настолько впечатляющи. Достаточно стандартная спрайтовая графика и не слишком сложные объекты, плюс шевелящаяся на ветру листва на деревьях. Зато имеется смена дня и ночи, а на протяжении всех суток тени перемещаются по мере движения светила по небу. Нельзя сказать, что **Аллоды** принесут с собой революцию в графическом оформлении, но необходимо отметить, что оно выполнено на весьма достойном уровне.

Что делает **Аллоды** стратегией? Скорее всего, линейное прохождение миссий и возможность тесного взаимодействия различных типов наемных войск. Пусть это понравится не всем фанатам RPG, любящим неограниченную свободу, все же игра от этого скорее больше приобретает, чем теряет. К тому же в этом случае открываются поистине неограниченные возможности для многопользовательской игры, поддержка которой как по сети, так и через Интернет, будет обязательно включена в игру. Одновременно смогут попробовать свои силы против врагов до 16 человек в случае с сетью и до 50-100 через сервер в Интернет.

Аллоды, несомненно, являются проектом, заслуживающим внимания, и одной из наиболее интересных российских разработок этого года. К тому же ждать игру осталось недолго. Судя по всему, дата выхода 15 апреля — вполне реальный срок для создателей игры.

СИ

Создаем героя...

