

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Nival Interactive: годы и Аллоды

Когда три года назад в Интернете стали появляться первые слухи, что разработка новой части Heroes of Might and Magic доверена некой российской компании, мало у кого возникли сомнения по поводу того, о какой именно команде идет речь. История Nival Interactive, полная славных свершений, логична и выверена, и пятые «Герои» ложатся на кривую успеха с точностью до миллиметра. «Страна Игр» пристально следила за развитием «Нивала», и сегодня мы еще раз вспомним, с чего все начиналось.

1996

В 1996 году Сергей Орловский со товарищи закончили локализацию для российского рынка игры «Морские легенды», которую они перед этим разработали в составе компании «Мир-Диалог». У команды, насчитывавшей тогда 6 человек, появился замысел новой грандиозной игры смешанного жанра: ролевой пополам со стратегией. Компания New Media Generation, издатель «Морских легенд», отказалась финансировать разработку. Дизайн заинтересовал компанию «Бука», однако и там не хотели брать новых людей в штат. Так появилась Nival Interactive и началась работа над их первой игрой, впоследствии получившей название «Аллоды».

В этом же году вышел первый номер «Страны Игр», но узнали друг о друге мы гораздо позже. «Ниваловцы» сразу взяли себе за правило не распространяться о новой игре, пока она не будет доведена до должного уровня.

1997

В 1997 году работа над игрой шла полным ходом, когда пришло известие о том, что компания SSI после реструктуризации отказалась от издания некоторых проектов, в том числе «Аллодов». Новости были не очень приятные – на зарубежный релиз возлагались большие надежды. Впрочем, новый издатель нашелся довольно скоро – им стала компания Monolith.

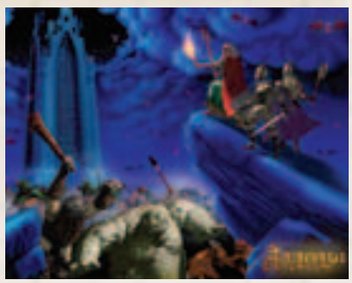
1998

Только в апреле 1998 года игроки и журналисты наконец смогли увидеть дебютный проект компании во всей красе.

История «Аллодов» повествует о мире, расколотом на отдельные островки в результате магического катаклизма. Собственно, эти островки и называются аллодами. Один из аллодов – таинственный Умойр. Никто из отправившихся туда не вернулся, но это не мешает правителям посылать на Умойр все новые отряды в попытке разгадать тайну и, возможно, извлечь из этого некоторую выгоду. Герой игры – на выбор, маг или воин – как раз принадлежит к одному из таких разведотрядов.

Игра развивалась по схеме «Город-миссия-город». Линейность основного сюжета компенсировалась большим количеством дополнительных миссий, а также разнообразием задач. Косить всех, кто попадется на пути, было вовсе не обязательно. Гораздо чаще требовалось попасть в определенное место, найти нужного человека или ключевой предмет, а если и убить кого-то, то конкретного врага.

Выполнив очередное задание, можно











Подснежники

По словам Сергея Орловского, название для компании, которое теперь известно по обе стороны океана, было выбрано случайным образом. После нескольких часов бесплодных «мозговых штурмов» с полки сняли англо-русский словарь и из него выбрали первое попавшееся слово. Nival, что означает «растущий под снегом», как нельзя лучше отражало суть молодой компании, зародившейся в вечно заснеженной (в представлении иностранцев) Москве.

было закупиться новыми вещами и заклинаниями в городе, а также прокачать характеристики, посетив тренеров. При этом деление персонажей на магов и воинов было весьма жестким – воины не колдуют (могут только пользоваться волшебными свитками), а маги сражаются кое-как и не носят доспехи. Зато их одежды и головные уборы выглядели гораздо экзотичнее, чем даже самая модная броня воинов. Предметов снаряжения в «Аллодах» было не меньше, чем в (тогда еще не существовавших) The Sims, и все, разумеется, с особыми магическими, боевыми или защитными параметрами.

Помимо общих базовых характеристик, воины различались по уровню владения разными видами оружия, а маги – по степени «знакомства» с магией различных стихий. Развитие навыков происходило при непосредственном их использовании: чем больше врагов воин порубит топором, тем лучше это у него получается в дальнейшем. Или, допустим, чем чаще маг телепортируется, тем больше расстояние, на которое он может переместиться.

Стратегические элементы игры состояли в разумном комбинировании сильных сторон магов и воинов. В помощь героям можно было нанять конницу, мечников или стрелков, а также чародеев поддержки. Кроме того, в игре был реализован трехмерный ландшафт, особенности которого тоже можно и нужно было использовать к своей выгоде, а также динамическое освещение.

Искусственный интеллект противников находился на высоком даже по современным стандартам уровне. Враги не гнушались нападать группами, стрелки не забывали отходить от героев на безопасное расстояние, а сильно побитые супостаты убегали зализывать раны. Дизайн монстров был весьма неплохим – все чудища выглядели на редкость симпатично. Помимо орков и троллей, героев атаковали злые черепахи и белки, и даже дикие сороконожки. Эта-то, с позволения сказать, «кавайность» (равно как и обилие красивых шмоток для героев) сделала игру привлекательной не только для мужчин, но и для игроков женского пола.

Необычной по тем временам была сильная многопользовательская сторона проекта. Создать «единый постоянно действующий мир», правда, не удалось, но конкуренцию Diablo, особенно в России, «Аллоды» составили серьезную, чему немало поспособствовали бесплатные выделенные сервера.

В «Стране Игр», которая начиная с сентября стала выходить два раза в месяц, под знаком «Аллодов» прошел практически весь год. В 21 номере (февраль) мы опубликовали подробное превью, в апреле вышел обзор, а в июне – рассказ Сергея Долинского о сетевой игре. В 31 номере нам удалось поговорить с представителем компании Monolith, издателя «Аллодов» на Западе. На протяжении нескольких выпусков журнала мы печатали тактические советы к игре. А к 27 номеру долетели вести о продолжении «Аллодов» под названием «Аллоды: Повелитель Душ». В этот же номер, кстати, попало письмо читателя, зорко углядевшего в списках бета-тестеров «Аллодов» нашего тогдашнего редактора Сергея Лянге.



1999

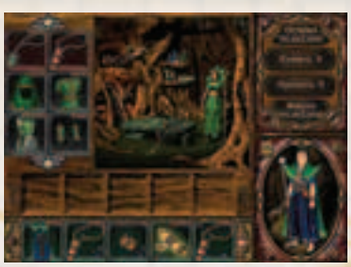
В первом номере за 1999 год мы поместили спецрепортаж, в котором наш корреспондент Дмитрий Эстрин вместе с руководителем проекта «Аллоды 2» Дмитрием Девишевым и Сергеем Орловским пытались решить, является ли «Повелитель Душ» дополнением или полноценным продолжением. Остановились, конечно, на втором варианте. Несмотря на то, что игра вышла на том же движке, что и «Печать тайны», игровой процесс претерпел определенные изменения, уклонившись больше в сторону RPG. Действие игры происходило совсем на другом аллоде и с другими персонажами (хотя классовая система особо не изменилась). Был подкручен игровой баланс, из городов исчезли тренировочные залы. Магам выдали заклинание призыва, позволявшее вытягивать из Астрала стада черепашек и сороконожек себе на подмогу. Кроме того, для упрощения управления волшебниками был введен «автокастинг» – возможность автоматически поддерживать воинов без постоянного вмешательства игрока. Появились тематические дополнения в бестиарии – гарпии, некроманты и их не очень-то живые приспешники. Подрос и мир игры – вместо одного города-базы у нас появилось целых три, один из которых был сделан в милом сердцу ниваловских художников восточном стиле. Полный обзор игры за авторством Поморцева-Дрегалина вышел в 43 номере, а в 45 в разделе «Онлайн» появилась заметка Ярослава Сергеева из клана «Герои последнего Аллода», в которой он подробно рассказывал о всех нововведениях «Аллодов 2», касавшихся мультиплеера. Сетевая игра действительно претерпела немалые изменения. Карты были рассортированы по уровню сложности, и, соответственно, слишком крутых героев на карты для новичков отныне не пускали. В игре появились таверны. В них герои могли получить задания, выполнение которых придавало сете-

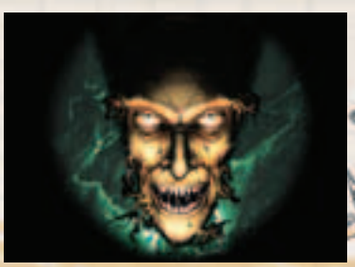


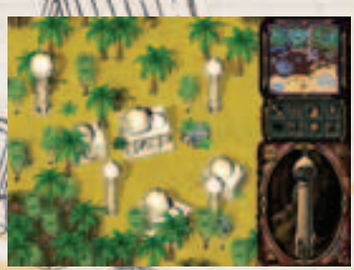












вым походам несколько большую осмысленность, чем простое блуждание по карте, как в первых «Аллодах». Наконец, на откуп игрокам был отдан редактор карт. Отныне можно было самостоятельно сочинять для себя приключения, в том числе и сетевые. Кроме того, в 1999 году в «Нивале» был основан отдел локализаций. Первой локализованной игрой стала «Атлантида 2» (Beyond Atlantis) от Cryo Interactive.



2000

О проекте «Аллоды 3» – новой, полностью трехмерной реинкарнации сериала – мы впервые услышали в начале 1999 года. Разработка игры началась практически одновременно с «Повелителем Душ». И вот в одном из весенних номеров-2000 появилась новость, что игра отныне будет называться «Проклятые Земли» (дело было в том, что собственниками товарного знака «Аллоды» являлась компания «Бука», а не «Нивал»). Отклик общественности был сравним с недавней реакцией на переименование Revolution в Wii, но волнения так же быстро улеглись, и уже в следующем номере игра появилась в рубрике «Хит?» под своим новым названием. Кстати, «Страна» выдала целых два «хита» по «Проклятым Землям» – разработка-то длилась без малого два года. В финальном обзоре (#75) высказались четверо членов редакции, но особой разноголосицы среди них не было. «Удачная попытка отечественных разработчиков создать «большой» проект, который надолго определит приоритеты отечественных (а возможно, и не только) разработок», – кратко, но емко охарактеризовал игру Борис Романов. Действительно, если для самого «Нивала» игра стала закономерным шагом вперед, то со стороны «Проклятые земли» выглядели огромным скачком для игровой индустрии. На смену отдельным, сравнительно небольшим картам, пришли огромные трехмерные миры – три аллода, различавшихся как внешне, так и укладом жизни. Свободная камера с возможностью вращения и наезда-отъезда в те годы тоже смотрелась как откровение. Программисты реализовали динамическое освещение и тени от нескольких источников, погодные эффекты, а также масштабируемых персонажей. Последнее означало, что монстры теперь могли быть не только разных цветов, но и разных размеров, а герой-качок и внешне не отличался от физически слабого мага. Хотя строгое разделение «маг-воин» тоже осталось в прошлом. Развитие персонажа стало более гибким: помимо магических и боевых навыков, герой получил возможность приобрести и некоторые воровские умения. Врагов отныне можно было прицельно разить в руки-ноги-головы, и ранения наглядно отображались на моделях. В помощь протагонисту были также сочинены конструктор заклинаний и конструктор предметов. Кроме того, в 2000 году «Нивал» выпускает свой первый консольный проект – Moorhuhn для Game Boy Color.



ЯНВАРЬ 99-ГО. ТОГДА ЕЩЕ «ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ» БЫЛИ «АЛЛОДАМИ 3D».





2001

Основным событием 2001 года стал выход игры «Демиурги». И не только для «Нивала», но и для околоигровой общественности в целом. Упрощенно игру можно назвать гибридом Heroes of Might and Magic и карточной Magic the Gathering, но смесь получилась дерзкой и свежей. Были представлены четыре расы: виталы, адепты при-



Почему же «Аллоды»?

Вот что рассказывают сами разработчики о том, как рождалось название игры: «На заре разработки игра носила туманно-непонятное название Moonseven. Почему она так называлась, сейчас уже, наверное, никто не помнит. В конце концов, мы дали задание придумать достойное название для игры нашему сценаристу – Анне Клименковой. Она думала пару недель, после чего принесла нам, собственно, «Аллодов». Несмотря на то что название прекрасно отражало сюжетную суть, споров и мнений было очень много. Были глобальные собрания и голосования. Была даже мысль убрать из названия одну букву "л", чтобы лучше звучало. Но все-таки постепенно название «Аллоды» прижилось, и сейчас странно подумать, что ее можно было бы назвать иначе. Западные издатели придерживались противоположного мнения: для американцев название должно быть очень простым – и точка. Долгие баталии велись с SSI, которая хотела дать игре совершенно нелепое название Wizard's Legacy. После того как мы объяснили, что в «Аллодах» никаких wizard'ов нет, а есть маги, представители компании обрадовались и сказали: «Вот и прекрасно – значит, будет Mage's Legacy». С Monolith сил бороться больше не было, поэтому, когда они предложили название Rage of Mages, мы сразу же согласились. Для американцев ничего лучше не придумаешь – Rage of Mages – замечательно и очень складно звучит. Не в пример непонятным «Аллодам»...».



родных сил; кинеты, чьим ключевым отличием была скорость; фэнтези-киборги синтеты и сторонники грубой силы и мелких подлостей хаоты. Четырем народам соответствовали четыре цвета магии. Герои «Демиургов», подобно персонажам Heroes, разъезжали по картам в походовом режиме, собирая ресурсы и затариваясь заклинаниями. При встрече враждующие стороны, разумеется, начинали походовую же битву. Здесь-то и находилось применение собранным заклинаниям-картам – каждый герой вытягивал несколько карт из своей колоды и применял соответствующую магию, стараясь свести к нулю здоровье врага. Некоторые заклинания призывали монстров (армии как таковой у героев не было), другие работали как модификаторы, тем или иным образом изменяя игровую ситуацию – начиная от привычных атаки и лечения, и заканчивая блокирующими чарами и воскрешением убитых существ. Разумеется, герои набирались опыта, увеличивали свои характеристики и получали новые навыки. Объем этой статьи никак не позволяет разъяснить все тонкости игрового процесса – даже «Страна Игр», помимо обзора в #102, посвятила «Демиургам» целый спецвыпуск.

Помимо сюжетной кампании, в «Демиургах» был и отдельный дуэльный режим. Любимая многими возможность помериться, «чей спелл толще», без утомительных прогулок по карте, позже перекочевала и в Heroes of Might and Magic V. К сожалению, пятые «Герои» унаследовали и некоторые недуги «Демиургов» – нескладные тексты, местами неудобный интерфейс, несбалансированность дуэльного режима и нелюбовь к посвящению игрока в тонкости собственного геймплея.

Именно для «Демиургов» была создана первая в истории «Нивала» команда по постоянной поддержке и развитию проекта.

Молот богов и героев

При работе над дизайном Heroes of Might and Magic V художники «Нивал», по их собственному признанию, «решили вплести в игру совокупность стилей европейских, американских и анимэ-комиксов». По нашим собственным наблюдениям, сильнейшее влияние на визуальный стиль игры оказал настольный Warhammer. Если в «Демиургах» мы могли увидеть совершенно вархаммеровских орков, то в Heroes V «навеянной» оказалась практически вся раса темных эльфов, а также многие юниты Inferno и Haven.

2002

Компания Nival Interactive получает право на разработку игр для PlayStation 2 и приобретает лицензию на использование мультиплатформенного движка RenderWare.

В августе авторы «Страны игр» в очередной раз посещают «ниваловцев». «Операция Silent Storm» и «Блицкриг» становятся темой рубрики «Хит?» в #114.

2003

В 2003 году выходит стратегия реального времени на тему Второй мировой войны – «Блицкриг». В игре используется смешанная графика – трехмерные модели юнитов и заранее отрендеренные ландшафты и здания. Игра имеет полностью открытые форматы данных, что дает игрокам практически неограниченные просторы для модификации, а самой компании облегчает строительство дополнений, которых в последующие годы появляется немало.

Игра становится темой 136 номера «Страны». В написании посвященного ей материала принимают участие все ведущие авторы и редакторы журнала.

Август – релиз «Операции Silent Storm». Обзор появляется в 146 номере «Страны Игр» . Виктор Перестукин ставит игре 8 баллов. «Лучше, чем Commandos 2. Хуже, чем X-Com: Enemy Unknown» – таков его вердикт. Игра напоминает «Коммандос» местом и временем действия, а X-Com или Jagged Alliance – структурой игрового процесса. Silent Storm – пошаговая стратегия с прокачиваемыми персонажами, шпионская фантазия на тему Второй мировой в духе Wolfenstein, с тайными эзотерическими обществами и мобильными бронедоспехами. «Нивал» в очередной раз потрясает сногсшибательной высоко-



Почтовый Ящик

Игры от «Нивал» и сама компания нередко становились темой читательских писем. После появления «Аллодов» игру часто приводили как пример возможностей родной индустрии. Один из корреспондентов даже выдал первому проекту «Нивал» 190.8 баллов, опросив своих товарищей и воспользовавшись «системой подсчета очков, аналогичной Кубку Мира по лыжным гонкам». А вот к «Проклятым землям», кстати, отношение было неоднозначным. Некоторые читатели писали, что «Аллоды были испорчены третьей частью», другие жаловались на жуткие тормоза (игра действительно предъявляла высокие требования к железу). А год спустя после официального обзора в редакцию пришла статья о «Проклятых землях» от читателя, назвавшегося Paul D. Мы напечатали ее в #102.

В сентябре 2003 года в журнал пришло письмо, в котором читатель thecats1 требовал поставить «Операции Silent Storm» заслуженную девятку. Но мы не стали расщедриваться, и даже add-on «Часовые» заработал у нас лишь 8 с половиной баллов. Наконец, совсем недавно, в 204 номере, мы напечатали письмо, обвинявшее «Нивал» в том, что они выпускают «слишком короткие игры». Если бы ко всем разработчикам у игроков были только такие претензии!









А В АВГУСТЕ 2002-ГО СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ ЕЩЕ НЕ БЫЛ ПРЕЗИДЕНТОМ ТРАНСНАЦИОНАЛЬНОЙ КОРПОРАЦИИ.

технологичной графикой, начиная с конструктора персонажей и заканчивая физикой «тряпичной куклы» для убитых врагов. Все это, заметим, в пошаговой стратегии. Разрушаемые здания, столь полюбившиеся нам в X-Com, отныне трехмерны, но разлетаются не менее убедительно. Генератор случайных локаций, «разбавляющих» сюжетные миссии, тоже присутствовал. Фанатам X-Com не понравилось, по большому счету, только одно – отсутствие глобального режима. Зато в add-on'е «Silent Storm: Часовые» ввели экономическую систему – оружие больше не выдавали на базе бесплатно.

В первом октябрьском номере на обложку «Страны Игр» попадает игра «Демиурги II». В продолжение новаторской стратегии авторы ввели «бесцветную» магию, работающую как дополнение к четырем основным цветам, несколько упростили геймплей, обновили графику и отладили дуэльный режим.

В конце года Nival Interactive подписывает контракт с фирмой Ubisoft и начинает разработку игры Heroes of Might and Magic V.

2004

В 169 номере «Страна Игр» публикует спецматериал «Блицкриг и его потомки», рассказывающий об играх на движке ниваловской стратегии («Сталинграде» и «Карибском кризисе»), а также немного о грядущем «Блицкриге II». Нивал тем временем работает экстенсивным методом – выпускает дополнение «Операция Silent Storm: Часовые», а также совместно с компанией «1С» переиздает игру «Аллоды 2: Повелитель Душ».

2005

В 2005 году Nival Interactive расширяет сферу своей деятельности сразу в двух направлениях. В январе компания сообщает об открытии центра продюсирования внешних разработок, а в августе – мобильного подразделения. Первенцем в обоих направлениях становится игра «Серп и Молот» – соответственно версии для персональных компьютеров и для мобильных телефонов. «Серп и Молот» – тактическая стратегия, действие которой происходит во вселенной «Операции Silent Storm».

В апреле 2005 года «Нивал» становится собственностью американского венчурного холдинга Ener1 Group.

В мае Nival Interactive объявляет о покупке екатеринбургской студии Targem Games.

В августе выходит «Ночной Дозор» – тактическая стратегия, сделанная по мотивам одноименного фильма. Игру, разработанную «Нивалом» в сотрудничестве с компанией «Новый Диск», многие упрекают за излишнюю простоту, но такова специфика большинства сделанных по кинолицензии проектов. Впрочем, в январе 2006 года «Новый Диск» выпускает «хардкорную» версию «Ночного Дозора», созданную разработчиками игры «Серп и Молот».

В 195 номере «Страны Игр» появляется обзор игры «Блицкриг II». «Лучшая стратегия на тему Второй мировой. И точка.», – пишет об игре Илья Вайнер и ставит 9 баллов. «Блицкриг II» переходит от смешанной графики к полностью трехмерной. Кстати, движок игры использовался и при разработке Heroes of Might and Magic V. Если постараться, на одной из карт новых «Героев» даже можно найти «блицкриговский» танк. В конце 2005 – начале 2006 года выходят также мобильные версии «Аллодов» и Silent Storm.

2006

Команда Nival на этот момент составляет 200 человек. Компания переносит головной офис в Лос-Анджелес и анонсирует изменения в менеджменте. CEO компании становится Кевин Бахус (Kevin Bachus), один из «отцов» Xbox, производственное крыло возглавляет Билл Петро (Bill Petro), в прошлом вице-президент по производству Sega и Atari. Сергей Орловский сохраняет за собой пост президента компании.

Год начинается с релиза дополнения «Проклятые Земли: Затерянные в Астрале», который становится первым проектом молодого издательства Nival Interactive.

Весной компания анонсирует первый add-on к игре «Блицкриг II» и продолжение линейки «Дозоров» – совместный проект Nival Interactive, Nival Targem Studio и компании «Новый Диск» – игру «Дневной Дозор». Событием года, по мнению многих, становится релиз игры Heroes of Might and Magic V, которой мы посвятили обложку 4-го номера и огромный обзор в этом. Думаю, ознакомившись с этим материалом, вы и сами согласитесь, что этот шаг был абсолютно закономерным. Некоторые называют «Нивал» изготовителями «попсы», но, как показывает опыт Blizzard или EA Games, это наиболее выгодная стратегия на игровом рынке. Да и что плохого в том, что команда разрабатывает игры для масс, если в это дело она вкладывает душу? ■

Дерево-убийца пускает корни

Откровения «ниваловцев» из январского номера «СИ» за 1999 год: «Что связывает «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ» и «Аллоды 3D»? Это, конечно, наш монстр-призрак – дерево-убийца. Давным-давно мы придумали замечательного монстра – дерево, которое поражает персонажей быстро прорастающими корнями. Идея была очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышла StarCraft, в которой у Зергов было очень похожее сооружение. Это нас расстроило, и дерево-убийца так и осталось хорошей идеей, существующей лишь в ресурсах игры... Впоследствии мы планировали перенести его в «Аллоды 2», но так и не придумали сюжетного обоснования, и замечательное дерево было просто-напросто забыто. Судя по всему, не будет его и в «Аллодах 3D». Так и останется мигрирующим призраком, путешествующим по серии «Аллодов»...» Остается только добавить, что «Нивалу» наконец удалось воплотить свою мечту. Достаточно лишь взглянуть на энтов из «Героев меча и магии V».

