ALLODS — Вселенная потерянных земель

ПРОЕКТЫ:	Аллоды 2 Аллоды 3D
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
ПРОДЮСЕР:	Сергей ОРЛОВСКИЙ
РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТОВ:	Дмитрий ДЕВИШЕВ Дмитрий ЗАХАРОВ
СОСТАВ:	24 человека (!)
ОНЛАЙН:	http://www.nival.ru
ВЫХОД:	1 квартал 1999 года 4 квартал 1999 года

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Nival Interactive — одна из немногих российских фирм-разработчиков, у которых есть реальный опыт создания игр мировых стандартов. Из репортажа вы сможете узнать, как разрабатывались **Аллоды**, что ждет **Аллодов 2** и что представляют собой **Аллоды 3D**...

Некоторое время назад компания Nival Interactive официально заявила о том, что разрабатываемая игра «**Аллоды 2: Повелитель Душ**» позиционируется как вполне самостоятельное продолжение оригинальных «**Аллодов**». Кроме того, мы были сильно заинтригованы слухами о таинственном проекте Nival, носящем рабочее название «**Аллоды 3D**». Дабы выяснить подробности, а также воочию убедиться в справедливости всех этих заявлений и слухов, было решено отправиться в офис к разработчикам и выяснить все на месте. Что из этого получилось, вы можете узнать ниже.

Аллоды или Rage of Mages — История

Именно с «**Аллодов**» началась деятельность Nival Interactive, именно «**Аллоды**» сделали имя разработчиков известным. О том же, как все начиналось, нам рассказал генеральный директор фирмы Сергей Орловский. В 1996 году группа разработчиков из компании «Мир-Диалог», известной, в основном, игрой «Морские Легенды» (Sea Legends), начала заниматься созданием некой real-time стратегии с RPG элементами. Концепция игры вызвала интерес у некоторых российских издателей, в частности, у «Буки», и это послужило поводом для создания собственной фирмы, ныне известной под названием Nival Interactive. В конце 1996 года был подписан официальный договор с компанией «Бука», и началось разработка. Проект изначально ориентировался, как на российский, так и на западный рынок, так что много времени уделялось поискам западного издателя. Игра демонстрировалась на самых крупных выставках, и в итоге на ECTS в 1997 году был подписан договор на издание игры Mage's Legacy с SSI. Под влиянием западной компании очень многое в игре было изменено, но в конце 1997 года SSI, оказавшаяся на пике финансового кризиса, отказалась от издания семи title'ов, среди которых значились и «**Аллоды**».



Кстати говоря, SSI до сих пор владеет торговой маркой на Mage's Legacy, так что существует некая вероятность того, что когда-нибудь мы увидим игру с таким названием;). Конечно, нет ничего удивительного в том, что разработчики Nival Interactive были сильно разочарованы, ведь много надежд связывалось именно с изданием на Западе (с тем, без чего почти каждая игра, созданная в России, обречена на неуспех).



Дмитрий ДЕВИШЕВ
Если вдруг вам чем-то не понравятся «Аллоды 2», то вы уже знаете, кого надо отлавливать ;-))

Сергей Орловский вовремя вспомнил об интересе к «**Аллодам**» со стороны Monolith Production, компании, которая и раньше предлагала свои услуги в качестве издателя. Связавшись с представителем компании Дэниэлом Бернштейном (Daniel Bernstein), известном читателям «Страны Игр» по интервью в N12, Nival и Бука сочли предложения Monolith наилучшими для издания игры на Западе. В общем, мы уже неоднократно писали о политике быстрорастущего издательства и, в частности, упоминали об особом внимании к разработчикам стран Восточной Европы. Кроме того, соглашение с Monolith Production делало возможным издание «**Аллодов**» во всех частях света через фирм-посредников. Европа, Америка, Япония — Monolith, Microids, CDV, Topware, SKC. Кстати говоря, в октябре сего года Rage of Mages вышли в свет в Америке, в связи с чем не может не возникнуть вопрос по поводу успеха игры на Западе. К сожалению, о результатах продаж говорить пока рановато, однако, определенные выводы сделать можно. В общем и целом, судя по отзывам известных игровых сайтов, наши западные коллеги отнеслись к Rage of Mages весьма благожелательно, а уж их-то в пристрастности и заинтересованности обвинить довольно-таки сложно. Так что распространенное мнение о том, что в России до сих пор не было создано игры мирового уровня, лишено всякого смысла. Свидетельство тому и то, что Rage of Mages разошлись по всему миру, и положительная оценка игры западными журналистами, и то, что Monolith Production, уверенная в успехе игры, приняла решение издавать продолжение «**Аллодов**».





«Аллоды 2: Повелитель Душ» — продолжение истории.

Итак, мы подобрались к центральной части нашего повествования, поскольку тут нам предстоит выяснить, что есть expansion pack, или add-on, и чем он отличается от полноценного sequel'а на живом примере. В Nival Interactive мы выясняли это с Сергеем Орловским и руководителем проекта «**Аллоды 2: Повелитель Душ**» Дмитрием Девишевым.

Осмелюсь предложить вниманию читателя наши рассуждения, принесшие некоторые плоды. Разумеется, формально add-on'ом считается некок дополнение к существующей игре, требующее наличие самой игры. Но, если отбросить формализм, то можно придти к выводу, что полноценным продолжением может считаться игра, в которую были внесены изменения, повлиявшие на содержание gameplay. Особенно это касается тех изменений, которые влияют на баланс игрового процесса, а, следовательно, и на наши ощущения. При этом вовсе не обязательно разрабатывать новый графический движок (как вы помните, на движке Quake'а делались даже гонки и шахматы). Есть ли подобные изменения в «**Аллодах 2: Повелителе Душ**»?





На сайте Nival Interactive приводится довольно длинный список различий, однако, пересказывать все не буду, выделю лишь самые важные. Прежде всего, игра теперь стала куда больше ролевой, чем раньше. Элементы стратегии ос-







Вот вам и NIVAL INTERACTIVE.
Эти ребята тоже читают СТРАНУ ИГР ;-)









Как назвать игру?

«Аллод — в германских племенах и раннефеодальных государствах Западной Европы — свободно отчуждаемая индивидуально-семейная собственность...»

Самое сложное в разработке игры — это придумать оригинальное название, которое бы отражало суть gameplay. Это я понял после того, как разработчики рассказали мне следующую историю:



«На заре разработки игра носили 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, наконец, окончательно экзотическая мысль убрать из названия одну букву «л». Зачем - чтобы лучше звучало. Но все-таки постепенно название «Аллоды» прижилось, и сейчас странно подумать, что игру можно было бы назвать иначе. Западные издатели придерживались совершенно противоположного мнения, поскольку пользовались другими критериями. 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. С другой стороны, для американцев ничего лучше не придумаешь - Rage of Mages - замечательно и очень складно звучит. Не в пример непонятным «Аллодам»... А для них больше ничего и не нужно.

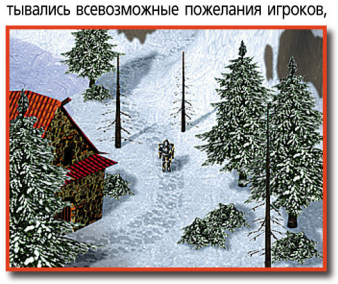


Знаменитый МЕЧ Сергея ОРЛОВСКОГО
Вообще-то не так просто найти фотографию главного мага из Nival'a без сего предмета. Всегда он где-нибудь поблизости (в смысле, МЕЧ :-)). Талисман..., а может —средство убеждения оппонентов... Кто знает?

тались, но они играют уже далеко не ту роль, что в первой части игры. Причина — разветвленный сценарий, свобода игрока в выборе действий и их непосредственное влияние на последующие миссии. Все это действительно преобразило игру, и открыло перед разработчиками целый ряд новых возможностей, по той или иной причине проигнорированных в первой части. И в качестве последнего аргумента стоило бы отметить, что сам издатель Monolith Production позиционирует «**Аллодов 2**» как оригинальное продолжение. Это достаточно важно, поскольку покупатели на Западе очень чутко реагируют на подобные утверждения, а если они оказываются рекламным трюком, то продать и третью часть игры, даже если она действительно оригинальна, будет значительно сложнее.



Но расскажу об игре поподробнее. При разработке «**Аллодов 2**» учитывались всевозможные пожелания игроков, мнение которых в значительной степени повлияло на содержание игры. Начнем с того, что сюжет игры вполне самостоятелен и достаточно слабо связан с первой частью, все главные герои — новые, а действие на этот раз будет происходить на другом аллоде. Это радует. Ведь, как правило, разработчики не так охотно расстаются с любимыми героями и отказываются от удачного сюжета, в который так удачно вписываются новые события. С этой точки зрения «**Аллоды 2**» неуязвимы. То, что действие происходит на другом аллоде, становится ясно с самых первых миссий. Особенно радуют элементы «восточного» стиля в игре, который почему-то не особенно популярен среди западных дизайнеров. В «**Аллодах 2**» он кажется вполне уместным и существенно выделяет фэнтезийную основу игры.



Процесс выбора и генерирования героев практически ничем не отличается от того, что мы видели в первой части, однако, в самих героях упор делается на магические характеристики. Отныне использование магических заклинаний является обязательным для всех без исключения. Вообще, если в первой части можно было пройти всю игру, не развивая свой персонаж, а пользуясь услугами наемников, то теперь развитие, улучшение характеристик будет играть решающую роль. Впрочем, все четыре героя будут весьма индивидуальны и не похожи друг на друга. У каждого из них будет свой характер, от которого зависят реплики во время игры, а отчасти и само прохождение, которое, как уже говорилось, перестало быть линейным.



«**Аллоды 2**» — это сравнительно небольшой фэнтезийный мир с двумя городами и множеством различных локаций. События развиваются вокруг главного героя, который, как прежде, отдыхая в городах, общается с различными персонажами и получает различные задания. Правда, на этот раз задания правильнее было бы назвать квестами, поскольку вы вольны выполнять их тогда, когда вам это заблагорассудится. К примеру, можно, проигнорировав квест, полученный в одном из городов, отправиться в другой город и получить еще несколько миссий. И даже более того, теперь, в зависимости от результатов прохождения той или иной локации, выполнения или невыполнения какого-нибудь квеста, вы будете каждый раз генерировать новую сюжетную линию.



Думаю, что у читателя давно уже возник вопрос о том, что на этот раз будут представлять собой города. Но тут без отступлений не обойтись. Дело в том, что разработчики из Nival Interactive решили подчеркнуть фэнтезийную основу игры классическим разделением людей на различные социальные группы — Друидов, Некромантов, Рыцарей... Различные отношения между ними значительно разнообразят сюжет игры и, собственно, сам gameplay. Не менее важным следует также считать и то, что это создает впечатление целостности мира, в котором оказался игрок. Два города в «**Аллодах 2**» принадлежат, соответственно, Рыцарям и Друидам. Насколько сильно они будут различаться, вы сможете в скором времени узнать сами.

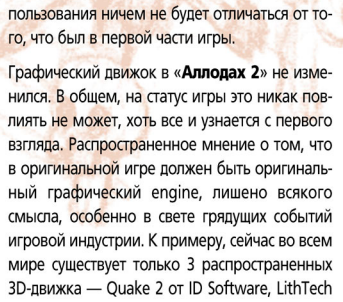
Как уже говорилось, заметно изменился баланс игрового процесса. Одним из самых важных виновников этого события мне лично представляется весьма приятная вещица под названием autocasting. Автоматическое заклинание принесло в «**Аллоды 2**» совершенно новые ощущения, и, как ни странно, одна такая маленькая деталь в gameplay изменила в игре соотношение ролевых и стратегических элементов. Благодаря этому управление значительно упростилось, и игрок может, уже не отвлекаясь на мелочи, заниматься более важными вещами. Общеизвестно, что в большинстве ролевых игр бои проходят обычно в режиме пошагового времени. Это позволяет реализовать сложные системы характеристик персонажей и управление, которое в режиме реального времени могло бы показаться чересчур громоздким. Real-time способствует реалистичности, но делает игровой процесс более легкомысленным, простым... В «**Аллодах 2**» эта проблема решена. Как действует autocasting? Персонажи-маги получили некоторую самостоятельность. Маг может атаковать противников, выбирать и использовать мощные заклинания. Естественно, он также будет успевать вовремя вылечивать себя и своих напарников.



Впрочем, это совсем не исключает вмешательства игрока. Кому-то такая система может показаться излишне простой, но на самом деле это не так. Играть стало значительно удобнее, но не... проще.

Добавились еще несколько функций, которые сближают хорошо развитых магов и воинов. Например, у воина все свитки теперь проецируются на спеллбук, так что применять им заклинания стало намного проще, в то время как у мага появилось заклинание «summon», которое позволяет создавать ему прикрытие.

Хотелось бы отметить и некоторые изменения, произошедшие в режиме многопользовательской игры. Теперь большое значение в игре по Internet приобретает развитие не отдельных персонажей, а целых кланов. Кстати, предполагается наличие выделенного игрового сервера «**Аллодов 2**» в Интернет (сервер для игры «**Аллоды**» открылся в сентябре и до сих пор пользуется большой популярностью). Multiplayer станет значительно более насыщенным, во многом благодаря квестам, за выполнение которых герои получат какой-нибудь бонус. Вариантов достаточно много, это и деньги, и артефакты, и улучшение оружия. Естественно, квесты будут постоянно обновляться, что сделает многопользовательский режим игры весьма оригинальным, и, что немаловажно, логичным.

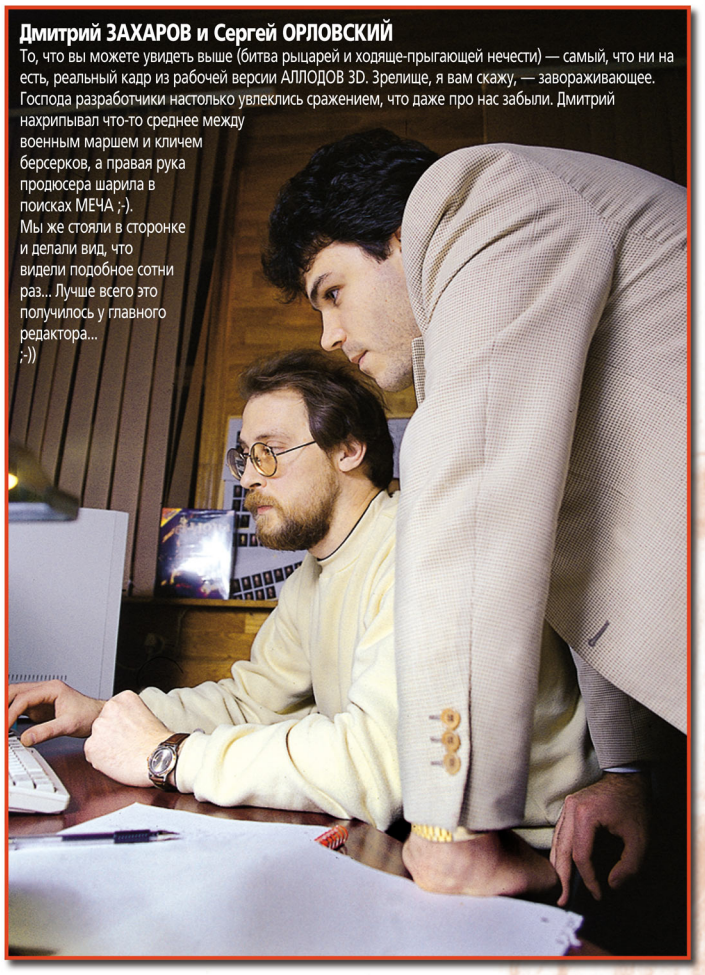


Несколько слов о монстрах, оружии, доспехах и наборе заклинаний. Что касается монстров, то их станет существенно больше — всяческие зомби, скелеты, некромансеры и прочая нечисть. Кроме того некоторым из монстров окажутся доступны магические заклинания, которые они будут гораздо лучше использовать в битве. Это должно существенно изменить тактику сражений и сделать каждое из них не обычной стычкой, а почти событием. Кроме того, в «**Аллодах 2**» игрок сможет нанимать в свой отряд не только людей, но и монстров! Об оружии и «обмундировании» сказать почти нечего. Их станет больше, но не намного. Появилось много новых объектов — домиков, деревьев. Новые заклинания будут значительно зрелищнее, но принцип их использования ничем не будет отличаться от того, что был в первой части игры.



Графический движок в «**Аллодах 2**» не изменился. В общем, на статус игры это никак повлиять не может, хоть все и узнается с первого взгляда. Распространенное мнение о том, что в оригинальной игре должен быть оригинальный графический engine, лишено всякого смысла, особенно в свете грядущих событий игровой индустрии. К примеру, сейчас во всем мире существует только 3 распространенных 3D-движка — Quake 2 от ID Software, LithTech от Monolith и Unreal от Epic Megagames. Вместо того чтобы каждый раз придумывать свой новый движок, разработчики будут просто ли-

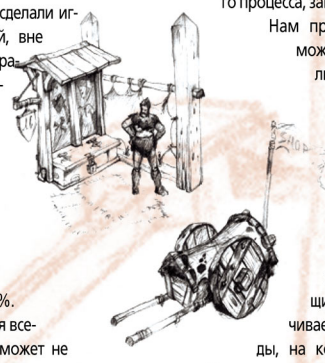




Дмитрий ЗАХАРОВ и Сергей ОРЛОВСКИЙ
То, что вы можете увидеть выше (битва рыцарей и ходяще-прыгающей нечести) — самый, что ни на есть, реальный кадр из рабочей версии АЛЛОДОВ 3D. Зрелище, я вам скажу, — завораживающее. Господа разработчики настолько увлеклись сражением, что даже про нас забыли. Дмитрий нахрипывал что-то среднее между военным маршем и кличем берсерков, а правая рука продюсера шарила в поисках МЕЧА ;-). Мы же стояли в сторонке и делали вид, что видели подобное сотни раз... Лучше всего это получилось у главного редактора... ;-))

цензировать один из них и серьезно перерабатывать. А окажутся ли их игры оригинальными, зависит от игрового процесса, а никак не от engine'а.

Графический engine «**Аллодов 2**» — не самое сильное место, но, с другой стороны, изменения в игровом процессе сделали игру вполне оригинальной, вне всякой зависимости от графики. А это самое важное. Выход игры намечен на первый квартал 99 года, а издавать ее будет компания 1С. При этом при покупке «**Аллодов 2**» обладателям «**Аллодов: Печати Тайны**» будет предоставляться скидка — 50%. Так что игра им обойдется всего-навсего в 6$. Что не может не радовать.



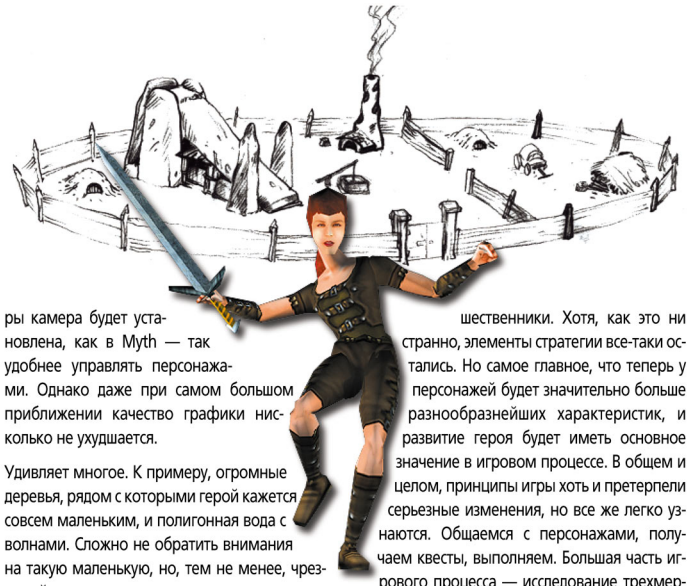
«Аллоды 3D» — Грядущее

Рабочее название проекта уже интригует, не правда ли? Особенно скромное «3D»... Короче говоря, «**Аллоды 3D**» — это трехмерное RPG/strategy, действие которого происходит во вселенной Аллодов. В общем-то, игра, которая создается на основе оригинальной 3D технологии, которая в будущем будет соперничать с Ultima IX, никак не могла пройти мимо нашего внимания, а потому остановимся на ней поподробнее. Разработка проекта «**Аллоды 3D**» началась весной сего года и до недавнего времени хранилась в секрете. Теперь, когда разработчики достигли определенного результата, когда у них в руках оказалось то, что наметило будущие черты игрового процесса, завеса тайны приоткрылась.



Нам продемонстрировали возможности движка и рассказали о том, что будут представлять собой «**Аллоды 3D**». Спешу поделиться впечатлениями.

Как я уже говорил, действие игры будет проходить во вселенной Аллодов, однако, на этом сходство с предыдущими частями игры заканчивается. Герои, сюжет, аллоды, на которых разворачиваются события, — все совершенно новое. Как, впрочем, и графика. С нее и начнем, поскольку engine — это на данный момент все, что реализовано в проекте, о чем можно говорить с уверенностью. Представьте себе стандартную карту «**Аллодов**» с реалистичным ландшафтом, реалистичными масштабами и трехмерным полигонным героем. Теперь вообразите динамичную камеру, управление которой ничем не ограничено. То есть, можно масштабировать, вращать и менять угол обзора. Подразумевается, что во время игры камера будет установлена, как в Myth — так удобнее управлять персонажами. Однако даже при самом большом приближении качество графики нисколько не ухудшается.



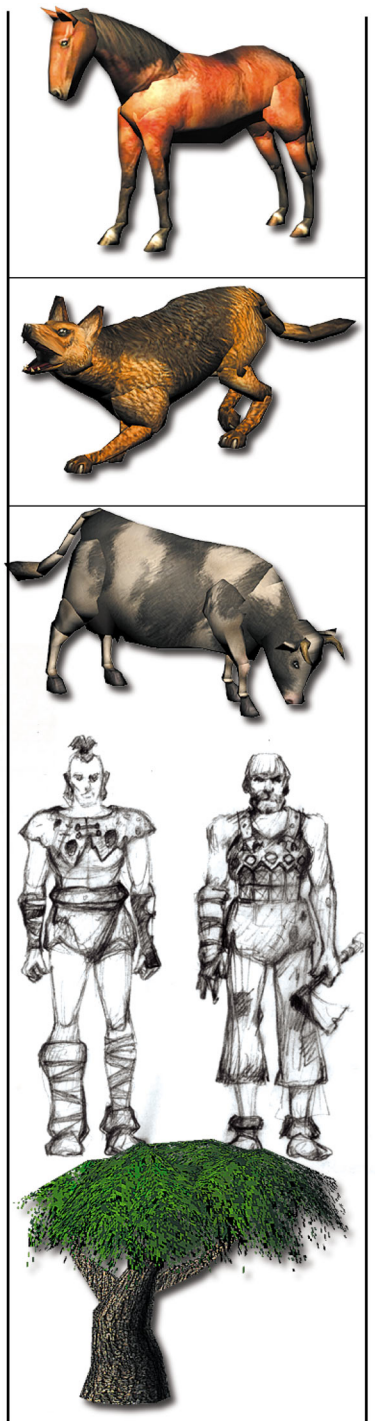
Удивляет многое. К примеру, огромные деревья, рядом с которыми герой кажется совсем маленьким, и полигонная вода с волнами. Сложно не обратить внимания на такую маленькую, но, тем не менее, чрезвычайно редкую деталь, как тени, которые отбрасывают объекты рельефа. Скажем, высокие скалы или горы. Как ни странно, такого не было почти ни в одной игре. Карты уровней, вопреки ожиданиям, довольно большие и по размерам могут вполне сравниться с аналогичными картами из старых «**Аллодов**». Пейзажи не производят впечатления пустынь, на которых встреча с любым объектом — событие. Напротив, на уровне много разнообразных построек, деревьев, да и ландшафт довольно прихотлив. Кроме того, в качестве уровня игры нам продемонстрировали средневековый город — множество зданий, прихотливая архитектура, цветное освещение — и никакой потери производительности. То есть, на данный момент возможности графического движка кажутся ничем не ограниченными. Хотелось бы отметить также безукоризненную анимацию персонажей и монстров, движения которых реалистичны и естественны. Переодевание героев теперь будет доступно визуально, с точностью до самых незначительных деталей. В этом отношении все преимущества 3D-движка очевидны.



Перейдем к игровому процессу. «**Аллоды 3D**» — значительно больше RPG, чем его предшественники. Хотя, как это ни странно, элементы стратегии все-таки остались. Но самое главное, что теперь у персонажей будет значительно больше разнообразнейших характеристик, и развитие героя будет иметь основное значение в игровом процессе. В общем и целом, принципы игры хоть и претерпели серьезные изменения, но все же легко узнаются. Общаемся с персонажами, получаем квесты, выполняем. Большая часть игрового процесса — исследование трехмерного уровня, прерываемое сражениями с монстрами. Поскольку игра стала трехмерной, было бы логично предположить, что в управлении персонажами мы получим большую свободу, то есть, контролировать их действия на уровне action-игр. Однако это не так. Герои будут сражаться сами безо всякого вмешательства со стороны игрока, который сможет лишь указывать, кого надо атаковать. Однако это вовсе не означает, что нам придется наблюдать, как персонажи однообразно машут мечами и дубинками. С повышением определенных характеристик герои будут узнавать новые приемы и удары. Разработчики планируют также сделать перки — что-то наподобие limit из Final Fantasy VII. То есть с течением времени персонажи будут наносить суперудары, которые отнимут у врага максимум жизненных сил.

Собственно говоря, рассказать еще можно о многом, но нет никакой уверенности в том, что в результате все так и окажется. «**Аллоды 3D**» выйдут только в четвертом квартале следующего года, поэтому вдаваться в подробности несколько рановато. В любом случае, обещаю, что к этой игре мы еще не раз вернемся.

СИ



Дерево-убийца...

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 было очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышел StarCraft, в котором 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**»...»



Один из уголков NIVAL'овского АЛЛОДА
Если бы кто-нибудь мне сказал, что здесь водятся такие «звэрушки», я бы не поверил. Но этот кадр и свежезабинтованная рука нашего фотографа — самые яркие подтверждения ;-))