

Олег Хажинский

Девятое мая. День Победы. Обещают снег и до минус пяти. У нас в доме не топят. И нет горячей воды. Опять же Виктор Черномырдин. Руки не попадают по кнопкам. В стране кризис. Что-то с рублем. Игры не продаются. Делать здесь игры могут только сумасшедшие люди. Потому что в стране кризис...

В этот момент раздается стук в дверь. Ого, это телеграмма от начальства (уж больно интонации и глаголы похожи; да, телефон отключен за неуплату)! Излагается нежная просьба написать про российских разработчиков (!). Что-нибудь веселое, праздничное, с огоньком. Действительно, огонька бы не помешало, хотя это, наверное, очередная шутка соседа Василия. На всякий случай пишу.

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

Nival Interactive

**“Аллоды-3:
Возрождение”**



36

“Никита”

**“Железная
стратегия”**



39

TS Group Entertainment

**Private
Wars**



43

Madia / “Бука”

“Шторм”



44

“1С”

“Князь”



46

MiSTland

**Awolde:
Bestiary**



47

Д

орогой Василий! У нас сегодня необычная тема. Вместо того чтобы, закутавшись в одеяла, тянуть шеи и выматривать что-то в далеком где-то (вот-вот должен прийти телефонный мастер), мы просто оглянулись по сторонам. Никогда особенно не страдавший от излишнего/показного патриотизма (на самом деле мы только притворяемся безродными космополитами, в душе мы все... ух!). ЕХЕ решил рассказать о... российских играх. То есть играх, сделанных у нас.

На внеочередной еженедельной тянучке, ближе к концу вторых суток заседания, Босс сформулировал Тему. Сформулированная тема повисла посреди комнаты в абсолютной тишине, пугая сотрудников журнала своей масштабностью. “Конечно, не всех”, — быстро добавил ББ, и обстановка несколько разрядилась — это стахановец Скар, уже взявший на себя повышенные обязательства, с облегчением упал в обморок.

Конечно, рассказать обо всех российских играх, проанализировать передовой опыт, выявить отстающих, наметить маяки и тенденции — задача колоссальная (даром что кризис и все нормальные люди торгуют и челночат), хотя все еще подъемная. Но в прожекторе давно не меняли лампочки, и что-то просто осталось в тени. Поэтому предупреждаем: “освещено” не все. И даже не все хорошее. Кто-то из разработчиков задолго до уехал на заработки в собственные деревни (без картошки зимой, сами знаете как...), про кого-то совсем недавно писали, кто-то из авторов пошло отлынивает, защищая последний в жизни диплом.

К примеру, во временном забвении остался симулятор самого массового бомбардировщика второй мировой Ил-2, от которого вся мировая авиационная общественность уже давно стоит на ушах — читайте интервью с разработчиками в одном из прошлых номеров .ЕХЕ. Или, плачьте, виртуальные любители дальнего боя, не пишем про “Дальнобойщиков-2”! Ждали, до последнего ждали демо-версию, которую новосибирские разработчики готовили на ЕЗ, и... не дождались. Ничего, все еще будет...

Играть в игры ушли не все. Кто знает, о чем при-

дется писать, а у многих — семьи, дети. Уходя в люди, корреспонденты тепло прощались друг с другом, сжимая в руках одинаковые бумажки с заготовленными вопросами. Именно эти бумажки, истертые, исписанные мелким почерком, сейчас лежат на моем столе. Увы, не все. Господин Мирошников из “1С” ответил так многоречиво и образно, что журнал оказался просто не в состоянии вместить его захватывающие рассуждения о реалиях девелоперской жизни в стране. Ничего, когда-нибудь мы издадим эти ответы в виде отдельного приложения. Господин Орловский из Nival, напротив, совсем о нас забыл и не удосужился написать ни строчки. Интеллигентный человек, знает, что такое “аллод”, и вдруг — такое. Впрочем, с лишним временем у него действительно проблемы.

Люди, которые делают игры

Василий, не волнуйся, остальные ответы здесь. Ознакомившись с ними, понимаешь — надежда на излечение людей, именуемых “российскими разработчиками”, еще есть. Так, большинство из них признает, что работает для себя, иногда ненавидит игры и хочет завоевать всемирную славу со всеми полагающимися бонусами. Вполне земные, реальные желания. Странно было бы услышать, что игры делаются для того, “чтобы сделать этот мир чуточку прекраснее, и если хотя бы один ребенок улыбнется при виде минимальных системных требований к нашей последней игре, значит, цель жизни выполнена и никаких денег нам уже не надо”.

Игры, которые делают люди

Василий! Наши игры всегда вызывали у меня особую, непонятно чем питаемую надежду. Надежда не умерла и сейчас, даже после двух часов, проведенных с игрой “Третий Рим” за одним компьютером. Сто лет назад, когда только ходили слухи о Total Control, я подумал: вот круто, сейчас наши ребята всем покажут! Они сделают игру нашей мечты, ведь кто, если не мы, знает, как она должна выглядеть! А, Василий?! С нашим, блин, менталитетом, с нашим-то игровым опытом и увлеченностью! А потом Total Control вышел, и... как-то... потихоньку стало понятно, что толь-

ко опыта и только фанатизма мало. Нужно что-то еще. Может быть — деньги. Может быть — организация. Мы разберемся, чего не хватает, и добавим. Потому что, все еще кажется мне — если игра будущего и появится, то только у нас. И, вы знаете, наши разработчики тоже так думают.

Только 2% опрошенных не собираются потрясти мир своим новым проектом (мы не будем прилюдно называть этих людей! пока — не будем). Восемнадцать девятнадцатых делают и не игру вовсе, а целый мир, в котором предлагают поселиться всем купившим легальную копию. Отдельные индивидуумы так вообще занялись созданием новой религии. Почему опиум, господи хорошие?

На жанры наши разработчики особенного внимания не обращают, предпочитая делать игру сразу во всех. При этом каждый без исключения желает выгодно издать ее за рубежом. Здесь, кажется, лежит некоторое противоречие — на Западе “миры” и “религии” продаются крайне неохотно. Гораздо лучше разбираются “StarCraft” и симуляторы натуралистов. Разработчики это понимают, но принципами поступаться не хотят, хотя бы в глазах местных фанатов, сидящих без горячей воды. Что, кстати, очень благородно, потому что местные фанаты в нынешних финансовых условиях не смогут окупить разработку игры средней руки, не говоря уж о “мире” или “религии”. Даже если перестанут возвращать сдачу родителям после похода за хлебом.

Болтовню пора заканчивать, предоставляя слово героям сегодняшней вечеринки и затем — их творениям. Сочинение игр никогда не было надежным источником дохода. Заниматься этим сейчас в нашей стране могут только очень увлеченные своим делом люди. Обратите внимание — никто из крупных разработчиков не ушел из “дела” после кризиса, а игры, над которыми они сейчас работают, если и не потрясут мир, то как следует его расшатывают — чтобы через два-три года расправиться с ним окончательно. Удачи! Честно.

Gromada, Inc./“Бука”

“Громада: Отмщение”



48

“Акелла”

“Корсары”/ Sea Dogs



50

Snowball Interactive

“Всеслав Чародей”



51

Нестойкий мир

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Nival Interactive

“Аллоды-3: Возрождение”

На улице серая жидкость, самое время играть в игры. “Аллоды-2” — неплохой способ развеять осеннюю тоску начала мая. Впрочем, на диске неожиданно обнаруживается кое-что еще — демо-ролик “Аллодов-3”, маленькое окошко в будущее. Красиво, убедительно и профессионально — как всегда. Жить становится чуточку интереснее.



Деревушка посреди дикого леса, вокруг — высокий забор, на площадке горит костер. Камера стремительно проносится над крышами домов, но глаз успевает схватить детали — трещину в одной из досок, шляпку гвоздя, отбрасывающие длиннющие тени фигуры вокруг огня. Нет, это не “движок”. Мы-то знаем, как делают все эти демо-ролики. А может?..

Буквально через час — звонок. Сергей Орловский, директор “Нивала” (www.nival.com).

Добрый вечер, все в порядке, только что посмотрел ролик третьих “Аллодов”... В каком смысле “уже доложили”? Как, прямо по Интернету? А как же... впрочем, не важно. Конечно, интересно. Стратегия? Да, очень. Отлично. Еду.

Вы не помните, куда я убрал свой зонтик?

ВЕЛИКАЯ МАРТОВСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

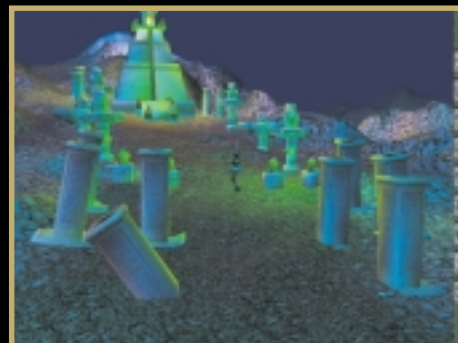
Третьи “Аллоды” потихонечку выползают из подполья. Игра еще далеко не закончена, но уже обрела фор-



му. Прошлым летом проект представлял из себя обширный комплекс благих намерений и весьма смелых идей, плюс чистое 3D-поле и одинокого мага по пояс в пока еще отсутствующей воде. Сегодня у разработчиков есть отлаженный engine, интерактивная демо-версия и относительно четкое представление о том, какой игра будет в конце этого года. Не удивляйтесь, но представление это окончательно сформировалось лишь в начале марта, и если раньше “Аллоды-3” позиционировались исключительно как “ролевая игра”, то сегодня мы почти твердо говорим о “стратегии с элементами RPG”.

Что произошло? Версий несколько. Первая: страшная эпидемия авитаминоза, вызванная повышением цен на кормовые бананы, что подкосила верных делу ролевого движения бойцов из “Нивала”. Вторая: местные жители, в отличие от нашего ролевого отдела, испугались грядущего вала РПГ с элементом action, эпидемии, которую эксперты уже сейчас называют “чумой на оба ваших дома”. Третья: тайные поклонники X-COM, Warhammer и Commandos, внедрившиеся в компанию, постепенно перевербовали остальных сотрудников и соответствующим образом запрограммировали любимый Palm Pilot г-на Орловского.

Я не уверен ни в одной из них, но игра, которая уже существует, нет дела ни до версий, ни до моей неуверенности. Все, или почти все, о чем мечталось долгими полярными, все, о чем говорилось в интервью и даже то, что осталось

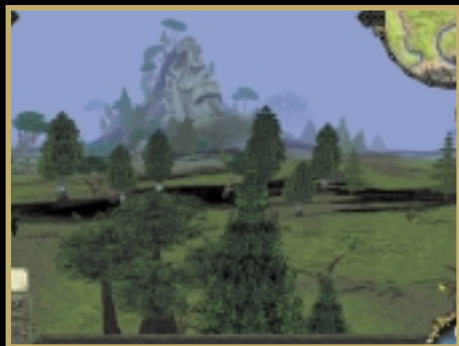


за их рамками, — в игре. Самая серьезная потеря — тот самый persistent world, который живет сам по себе и не делит жизнь игрока на миссии. Спи спокойно, дорогой товарищ, твоё время еще не пришло.

ЗРЕНИЕ И СЛУХ

“Движок”, все-таки это был “движок”. Как бы обойтись без лишних эмоций... В живую такой красоты и детализации я пока не встречал ни в одной стратегической или ролевой игре. Конечно, к моменту выхода новых “Аллодов” в мире появится немало стратегий с качественным 3D, но в любом случае краснеть за свое детище ниваловцам не придется. Конечно, красота стоит денег. Минимальные системные требования, Pentium II 233 и 3D-акселератор с 8 мегабайтами RAM, многим могут показаться чрезмерными. Впрочем, если к концу года вы не сможете позволить себе Celeron средней руки, о новых играх вообще придется забыть. Сконцентрируйтесь на старой классике, проверенных временем





хитах вроде Kings Bounty, Captain Comic и Wolf3D.

Анимация персонажей — она первой обращает на себя внимание. В игре используются модели квейковского качества, и двигаются они превосходно. Некоторые хороши настолько, что о полигонах просто забываешь — остается искусство. Фигурки одинаково эффектно смотрятся и при максимальном увеличении, и с высоты птичьего полета — несомненное достоинство 3D-моделирования.

Еще одно — весьма необычного свойства. Представьте, идет отряд. По берегу. Идет издали. Знамени нет, но голова все-таки прострелена, а на рукаве кровь. Вы смотрите на все это безобразие чуть свысока, как и принято в уважающих себя стратегических играх. Окружающие ландшафты красивы, но любоваться ими некогда — глаз привычным движением сканирует окрестность в поисках недругов. И тут вы — р-р-раз — увеличиваете изображение и уже смотрите на происходящее глазами своих героев.

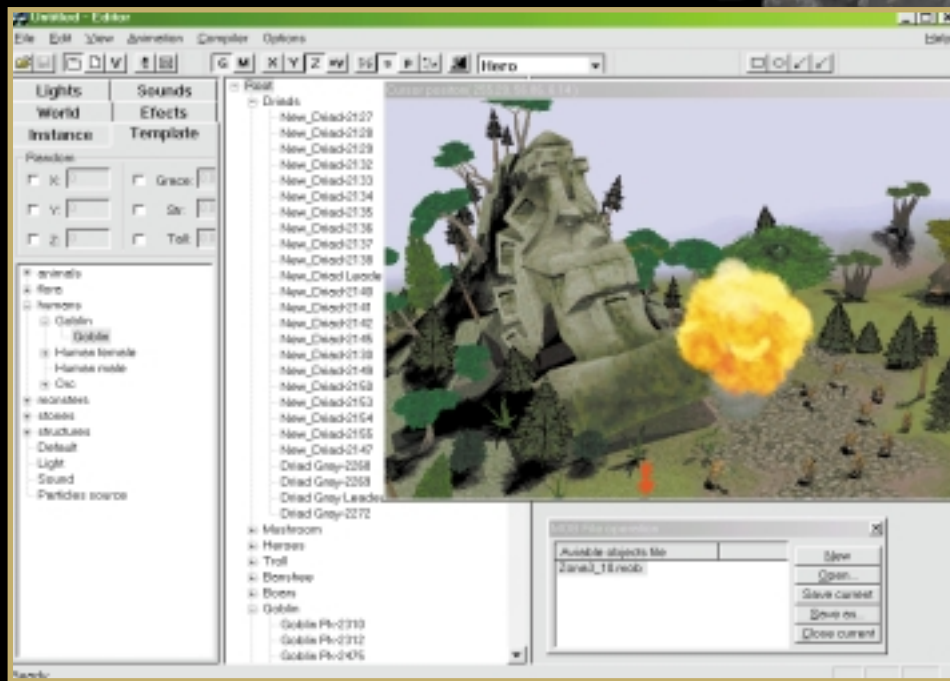
То, о чем мы грезили, играя в X-COM или Warhammer, то, что нам так нравится в Rainbow Six, — это есть в "Аллодах", причем безо всяких компромиссов с качеством.

Игрушечные деревца вдруг начинают загроаживать небо. Едва заметные сверху бугорки превращаются в крутые холмы, а казавшиеся карликовыми горы высятся теперь неприступными кручами. Выпозвший из леса тролль становится действительно страшным, а тот, кто хотя бы раз увидит дракона в



масштабе 1:1, обречен допекать внуков бесконечными рассказами. Пусть игра теперь не называется RPG. Но она остается ролевой, ибо ничто так сильно не привязывает игрока к происходящему, как возможность хотя бы на минуту ощутить себя на месте своих героев. С этой задачей "Аллоды-3" справляются блестяще.

Герои, как и было обещано, не стесняются переодеться прямо на наших глазах. Поменять меч на то-



пор? Одно нажатие мыши. Девушка-магичка щеголяет в самых разных нарядах и даже... без них. Поскромнее, чем Лара Крофт на третьей итерации.

О степени "израненности" бойцов в "Аллодах-3" можно будет судить не только по уровню столбика "здоровье", но и по... внешнему виду. Порванные кожаные доспехи, кровоточащие раны, появляющиеся прямо во время боя, — это только малая часть возможностей, предоставляемых технологией "процедурного текстурирования". Впрочем, все эти роскошества блекнут в сравнении с еще одной "фишкой".

Любой объект в игре можно масштабировать, плавно "вытягивая" за определенные точки. Так искусственное насаждение из пяти стандартных деревьев превращается в буйные джунгли, дома в деревне приобретают неповторимые очертания, а самое главное — все действующие лица выглядят совершенно поразному и, более того, меняются по ходу игры!

Стройная девушка и ее приятель с топором бегут вдоль берега лесной реки в поисках очередной жертвы. Сергей Орловский дотрагивается до клавиатуры, и на моих глазах тонкая магичка, не останавливая свой бег, превращается в отвратительную толстую. Ноги-колонны движутся неуклюже и по-черепаши медленно, "жиртрест-промсосиска" явно не в состоянии поддерживать выбранный ранее темп. Следом за ней наступает очередь атлетически сложенного молодого человека. Через секунду от его бицепсов не остается и следа — на слабом ветру колыхается типичный студент мехмата на физкультурной барщине.

К чему все это? Визуализация — основополагающий принцип третьих "Аллодов". Меньше сухих цифр, абстрактных формул. Живые вещи, которые можно трогать и использовать в деле, живые люди, которые изменяются на наших глазах. Давайте оставим обсуждение количества полигонов в кадре, смакование пиротехнических и прочих эффектов, а также рассказ о тонкостях общения с "мягкими" 3D-объектами для следующей публикации. Поговорим о самой игре.

САМА ИГРА

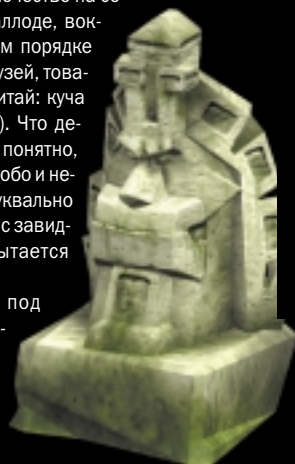
Главный герой на поверку оказывается совсем не героем. Борьба со злом его занимает значительно



меньше, чем обеспечение собственной безопасности. По словам авторов, "его высказывания, поступки и решения не всегда соответствуют представлениям о положительном герое, но в то же время он не опускается до откровенной подлости и предательства". И в самом деле, жанр уже изнемогает от обилия положительных героев, творящих добро с приклеенной улыбкой на белом лице. Лично мне куда ближе вор Кугель с Фирсом в печени из "Глаз чужого мира"...

Короче, такой вот беспринципный герой оказывается в полном одиночестве на совершенно диком аллоде, вокруг в произвольном порядке валяются трупы друзей, товарищей и врагов (читай: куча халаяного шмотья). Что делать — не совсем понятно, впрочем, думать особо и некогда, потому что буквально каждый встречный с завидным упорством пытается лишить нас жизни.

Игра проходит под знаком "выживания". Нас, в лучшем случае, всего пятеро. Враги всегда сильнее, и, чтобы добиться





цели, приходится (именно “приходится”, а не “можно”) действовать хитростью.

Тема номер раз — Commandos. Каждая зона в “Аллодах-3” — это не столько цех по мясопереработке, сколько сложная система головоломок. NPC в новой игре потеряют глаза на затылке, зато обретут слух и даже... обоняние. Разумеется, зона видимости каждого персонажа просчитывается с учетом многочисленных препятствий. Если ваш отряд засекли, в лагере поднимется тревога. Патрули начнут прочесывать лес с удвоенным вниманием, обитатели лагеря сбегутся на крики и, возможно, отправят гонца за подмогой в соседнюю деревню. Убейте гонца — и проблем станет меньше. Упустите его — и о вашем присутствии узнает весь уровень.

Впрочем, пределы уровня можно покинуть в любой момент — в этом случае вы попадаете на глобальную карту, как в Baldur's Gate или “Аллодах-2”. Это большой плюс — игра не заставляет вас проходить миссию с одного раза. Вы можете вернуться сюда еще и еще раз.

БАЗА МОЯ

Тема номер два — X-COM. Хотя бы потому, что в свободное от подвигов время герой и его команда проводят на “базе”, а точнее — в небольшой дере-

вушке посреди дикого леса, обнесенной высоченным забором. Постепенно приобретая влияние среди местных жителей, наш герой становится кем-то вроде старейшины и начинает эту деревню развивать. Конечно, рубить лес и выделять место для пашни нам не дадут. А вот поговорить с местными жителями придется вдоволь. С великим трудом добытое в вылазках добро мы “вкладываем” в строительство и (не упадите!) науку. Пусть оружейник разрабатывает прототипы смертоносных дубин и палиц, а местный колдун разбирается с горой подозрительных артефактов.

Мы же пока займемся отбором кандидатов для очередного похода. В игре не будет разбиения героев по классам, все люди — братья. А вот сложная система “умений”, а точнее — “перков”, как в GURPS,

— обязательно. Опыт, начисляемый бойцу после каждой миссии, распределяется между различными характеристиками персонажа исключительно по нашему разумению. А уж engine “Аллодов” позаботится, чтобы вы заметили положительную (или не очень) динамику развития ваших людей.

О конструкторе оружия и магических заклинаний разработчики пока рассказывать не хотят — это их “know how”, один из самых интересных и самобытных элементов игры. Если в первых и вторых “Аллодах” мы занимались исключительно коллекционированием предметов, долгие часы проводя в различных магазинах и лавках, то в третьих нам наконец дадут возможность сотворить нечто самостоятельно. Количество комбинаций, как и раньше, с трудом поддается математическому анализу.

То же самое относится и к системе магии. С помощью хитроумного конструктора (Magic & Mayhem — просто детские кубики по сравнению с ним) маги смогут подобрать линейку заклинаний “под себя”. Боевая система также пока хранится “под замком”. Одно известно совершенно точно: приказы можно отдавать во время паузы. А пауза — это кнопка “пробел”. Как в Baldur's Gate, X-COM 3, а еще раньше — Dark Land, старики помнят.

...Рассказывать об игре дальше становится сложнее. Некоторые вещи разработчики пока еще представляют себе нечетко. Некоторые представляют четко, но не хотят разглашать. Некоторые разглашают, но запрещают о них писать. Приходится балансировать на грани того, что знаешь, того, что можешь, и того, что хочется. Увы, находиться в таком состоянии придется еще немало — до осени этого года. Именно к осени “Нивал” обещает изготовить демо-версию “Возрождения”. Долгий срок. Но мы привыкли ждать.

