



Запрятавшись где-то в глубинах района станции метро “Аэропорт”, серьезно дистанцировавшись от закованного в гранит Эрнста Тельмана, бомжей и студентов самого автодорожного института в городе, в недостижимой дали от ларька, внутри которого “Чего изволите, сударь”, квас, блин с паштетом и соленый огурец, есть четырехэтажный дом обычной наружности. Случайный прохожий может принять его за плодоовощную базу номер 14, но на самом деле — это секретная штаб-квартира компании Nival, в которой полным ходом идут работы над третьей частью знаменитых “Аллодов”.

РЕЦЕПТ УСПЕХА

“АЛЛОДЫ-3: ВОЗРОЖДЕНИЕ” (РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

Разработчик	Nival Interactive
Издатель	“1С: Мультимедиа”
Официальная дата релиза	1-й квартал 2000 г.
Официальная Интернет-страница	www.nival.com/Allods3/



ез особых затруднений миновав первые три этажа здания, команда .EXE в количестве одного человека занесла руку над кнопкой электрического звонка. Босс уровня, Сергей Орловский, был отключен (или временно недоступен), и первый удар принял на себя Дмитрий Захаров, руководитель проекта.

Отвлекая внимание атакующей группы разговорами о Driver и Hidden & Dangerous, Дмитрий ненавязчиво предложил посетить “ниваловскую кухню”. Неужели неинтересно побывать там, где все начинается? Мы согласились.

Кухня

Кухня “Нивала” оказалась просторным, слегка вытянутым в длину помещением, стены которого были

щедро украшены древесно-стружечными плитами модного на закате эпохи оттенка “коммунист-тан”. Несколько сдвинутых вместе столов ломились от яств. Композицию открывали два электрических чайника, которые при всем желании не могли скрыть пакет цельного молока жирности 3,5%, порядком опустошенную банку Nescafe Gold, четыре пачки сока J7, как вскоре оказалось, абсолютно пустые, кетчуп “Хейнс” и чай в пакетиках Shere. Кроме того, на кухне были обнаружены: веник и совок, просторный холодильник, способный сохранить свежесть целого орка средней величины, электрическая плита, красное мусорное ведро, мусор и два отключенных вентилятора, тоскующих по летней жаре.

Во время разговора на кухню заходили люди. Они говорили о “космическом унитазе” и Hungry Duck, хватались руками за пустые пачки сока, с сомнением смотрели на кетчуп и в итоге наливали

себе кофе. По всему было видно, что “Аллоды-3” находятся на финишной прямой. Впрочем, к де...

Без революций

Что произошло с игрой за минувшие полгода? Не волнуйтесь, ничего страшного — это все еще “стратегия”, элементы RPG расположены там, где им и полагается, а названные ранее маяки: Dark Omen, Commandos и X-COM все так же указывают разработчикам верный путь. Никаких радикальных изменений с третьими “Аллодами” не приключилось — летом в Nival искали “новую палитру”, перерисовывали текстуры, переделывали графику. Сейчас игра находится в несколько разобранном состоянии — все главные модули готовы, но еще не собраны в единое целое. Разработчики “ищут” геймплей, заканчивают дизайн уровней, бьются над интерфейсом управления — короче, занимаются очень и очень важными вещами. Таким образом,

сделать честный “первый взгляд” не получается — сыроваты еще “Аллоды”.

Однако приехали мы не зря, это точно: в разговоре с товарищами из Nival удалось выпытать много новой и интересной информации. То, что полгода назад было не определено или не для печати, теперь открыто для широкой аудитории. Так что наслаждайтесь новой палитрой картинок, а я постараюсь рассказать о том, что осталось за кадром.



[1] Надеюсь, в запасе у парня еще осталась пара магических трюков, иначе скоро он покинет этот мир.



Поехали

Начинать рассказ об “Аллодах”, разумеется, надо с заставочного ролика. Хвалить “ниваловские” видео стало уже штампом, но здесь ребята превзошли самих себя. Несмотря на то что в клипе местами встречаются “заплатки” — некоторые сцены еще не просчитаны и заменены рисованными от руки картинками, сказ

о суматошном летающем мотыльке (слонике? херувиме? образ может меняться в зависимости от концентрации в крови зрителя сложных химических соединений) и пытающихся всяческим образом уничтожить его обитателей аллода забыть очень трудно. Так вот, игра начинается там, где заканчивается заставка. Узнаваемый 3D-ландшафт, слоник куда-то улетел, и мы стоим посреди развалин, почти голые, почти без оружия и безо всякого представления о том, что делать дальше.

Думаю, самое время осмотреться. Как и обещалось, окружающие главный экран панели интерфейса точно так же трехмерны, как и сам мир “Аллодов-3”. При желании, окошки можно свернуть, освободив место для подвига. Справа — непременный набор заклинаний-рун. Слева-сверху — фигурка активного героя, над головой — экран с текстовыми сообщениями, внизу — некий орган управления для переключения режимов “ползти-идти-бежать”, компас-часы, художественные фотографии участников экспедиции и место для их нехитрого скарба. Почему нехитрого? Авторы несколько поменяли концепцию игры, сделав еще один шаг от RPG к стратегии. Считается, что любой уважающий себе приключенец, не говоря уж о группе таковых, путешествует исключительно с тележкой или, на крайний случай, рюкзаком. Да, в других RPG герой либо тащит на себе одиннадцать мечей и девять топов, а также центнер лечебных трав и магическую накопительную для продажи, либо пребывает в глубочайших раздумьях, выбирая, что же взять с убитого людоеда — дубину или шкуру.

В “Аллодах-3” будет обоз неограниченного объема, в котором можно складировать содержимое карманов (между миссиями), поэтому никакого смысла брать с собой на дело весь товар крупного антикварного магазина у нас нет. Чтобы окончательно убедить нас в правильности такого подхода, разработчики ограничили “инвентори” персонажей четырь-



[2] Обратите внимание на соотношение размеров. Стоит ли пробовать на себе удар этой дубинки? [3] Рельеф некоторых зон весьма разнообразен. А главное — как все смотрится!

мя “ложементами” для оружия и таким же числом этого же слова для “объектов быстрого доступа”, в просторечии именуемых quick items. Лечебные, знаете ли, отвары и так далее.

Скажу больше, авторы думают лишить нас возможности саморучно подбирать неловко оброненные монстрами мешки с золотом, оружие и магические артефакты. Все вещи, нам полагающиеся, будут подгребаться автоматически и без нашего участия перекочевывать в обоз. А уж потом, между миссиями, предстоит “большая сортировка” — что оставить себе, что продать, что отправить на “переплавку”, а что просто выбросить.

Чувствуете обиду, слезы наворачиваются на глаза? Право же, это лишнее. Представьте, в команде может быть до 7 действующих лиц, у каждого по 8 различных вещей, не считая элементов одежды. И если (вдруг) вы забыли нацепить чрезвычайно важный в хозяйстве кристаллический меч, просто вернитесь “на базу” и переоденьтесь, — миссию можно прервать в любой момент, покинув зону.

And no religion too

Классов не будет, это точно. Система характеристик персонажей проста и прозрачна — основных параметров всего три: сила, ловкость, интеллект. Остальные восемь — производные, среди них “хиты”, скорость, выносливость и так далее. “Магическую энергию” здесь заменяет “выносливость”, таким образом, и воин, размахивающий мечом, и маг, творящий заклинания, черпают энергию из одного источника. Причем у воинов, возможно, будет некий “суперудар”, разрушительный по мощи прием, отнимающий почти все силы.

Помимо стандартных характеристик у каждого человечка есть набор “умений” — боевые (вла-

дение холодным оружием, луком, бэкстаб), магические и прочие, вроде “внимания”, “воровства”, “скрытности”...

Разумеется, умения “прокачиваются” с практикой, будет возможность провести время в фитнес-центрах и учебных классах, но что важно — очки опыта будут выдаваться только за выполнение вполне конкретных задач, и никак иначе. Таким образом, практика тотального уничтожения всех зайчиков и черепов в зоне ради трех дополнительных очков опыта в третьих “Аллодах” будет неактуальной.

Заметьте, что набор характеристик и параметров у всех персонажей один и тот же, и магом, вором или воином человек становится исключительно по собственному желанию в процессе игры. А вот неповторимую индивидуальность героям придать знакомые по Fallout “перки”. Перки, коих в игре будет более 100, выбираются при генерации персонажа, но, кроме того, могут быть благоприобретены во время миссий. Среди уникальных особенностей — недетское здоровье, повышенная мудрость, мастерство в какой-либо области человеческой жизнедеятельности... Игроку самому придется решать, как тратить драгоценный опыт — на развитие умений или уникальных особенностей. Выбор совсем не так прост, как может показаться.

И одеться

Итак, когда герой наконец обрел форму, самое время его одеть. Стоит ли говорить, что любая наброшенная вещь тут же перекочевывает на 3D-модель персонажа? Причем меняется не просто текстура на мускулистых полигональных плечах, меняется

форма объекта. Ребята демонстрировали, во что превращают игроков некоторые массивные одеяния, например кристаллические доспехи. Неоспоримый плюс 3D состоит в том, что разработчики могут показать вещи такими, какие они есть на самом деле: относительные размеры, форма, физика — со всем этим теперь значительно проще играть.

Покончив с одеждой, мы выбираем оружие, всяческие магические колбочки-свитки и магические же руны-заклинания. Теперь, кажется, все.

Играем

Группа из трех человек не спеша бредет по тропинке. Закат окрашивает кроны деревьев в какие-то безумные цвета, дождь то прекращается, то начинается идти вновь, а я отчаянно борюсь с мышью, пытаюсь выбрать самый удачный ракурс. Это бесполезно, они все очень удачные. Впереди лагерь, огромный костер освещает лица стоящих вокруг него людей. Обращаю внимание на тень от лука — она колеблется вместе с пламенем. Сколько кадров? Около десяти, но это Celeron 300 и G200 — неплохо для еще не оптимизированного кода, верно?

Нас не видят. Acid Cloud, еще раз, лук больше не отбрасывает тень, он в руках, летят стрелы, воин с коротким мечом бежит к костру, толстая женщина медленно оборачивается, двигает руками в каком-то сложном танце — сейчас будет еще одно заклинание. И тут мы нажимаем на “пробел”... и все замирает. Заветный режим паузы, столь удачно открытый сто лет назад в Dark Land, к месту использованный в Baldur's Gate, весьма кстати и в “Аллодах”. Камера продолжает крутиться, и у нас есть прекрасная возможность осмотреть поле боя: стрелы повисли в воздухе, фигуры людей застыли в самых необычных позах, пространство начинено еще не взорвавшейся магической энергией — самое время раздать людям приказы, продумать дальнейшую тактику и... может быть, загрузить save, если дело совсем плохо? Да, “Аллоды” и не пытаются хранить верность “реальному времени”. Никто не спорит, адреналин — это хорошо, но подумайте иногда тоже бывает очень интересно. И думать, похоже, придется много — всячески не поощряя склонность игроков к проявлению “грубой силы”, дизайнеры уровней намерены сделать из каждой зоны набор головоломок.

Например, стоит задача убить белого волка, вожака стаи. Находишь белого, прибегает вся стая и съедает все, что движется. Что делать? Отвлечь волков — к примеру, спугнув мирных кабанчиков, пасущихся неподалеку. Глупые хищники бросятся в преследование, а мы спокойно выполним нашу задачу. Впрочем, далеко не все игроки, как оказалось, лю-

бят думать. Многие обожают просто действовать, кто-то предпочитает выигрывать, кто-то хватать рамкой все подряд и кидать в атаку... Игра, разумеется, должна учитывать и такой подход — именно поэтому один и тот же квест можно пройти разными способами. Хитро сейчас или в лоб, но чуть позже...

Конструктор всего

В предыдущей публикации об “Аллодах” (#5'99) мы только-только начали

говорить о конструкторе предметов и магии. Тогда система имела статус “топ-секрет” и существовала лишь в головах некоторых просветленных индивидуумов, таких, как Дмитрий Девишев. Сегодня система обрела реальные очертания, и о ней можно говорить.

Всем понравилось разнообразие одежды и вооружения в первых “Аллодах”. Базовые характеристики, материал, магические модификаторы... и пожалуй, получите сотни тысяч совершенно не похожих друг на друга объектов. Точно такой же подход сохранится и в новой игре, но... но теперь мы перестанем быть пассивными потребителями, превратившись в кузнецов своего счастья. В кузнецов в буквальном смысле, ибо, вернувшись из далекого похода, игроки смогут занять место в кузнице и сотворить себе что-нибудь... особенное.

Все, что для этого нужно, — материал и чертеж. Материалов много: кожа, камень, кость, металл, метеорит — только достань нужное количество. Одежду и оружие, захваченные в миссиях, можно продать, а можно и “переработать” на “вторсырье”. Совсем не лишним будет “запечатать” в предмет какую-нибудь руну — таким образом появляются халатики с защитой от огненных стрел и луки с дальностью стрельбы снайперских винтовок. Правда, нужно еще представлять, что именно вы ходите делать — тут не обойтись без чертежа или предмета для копирования, а эти вещи можно достать только в результате выполнения хитрых заданий... Понимаю, куда дело идет?

С магией все обстоит примерно так же. В “Аллодах” заклинание — это предмет, сплав магических рун, который можно потрогать руками и взять с собой в приключение. Руны находятся, отнимаются,



[4] Игра начинается там, где завершается заставка. Сомнительные развалины, на дворе ночь, за спиной шумит океан. Дно! Как роскошно оно смотрится сквозь толщу воды.

покупаются — их мало, они дороги, они на вес золота. Руны можно комбинировать: берется руна-прототип, например огненный шар или лечение, а затем добавляется несколько рун-модификаторов. Здесь может быть все — базовое заклинание может приобрести “пространственный” эффект, или разлетаться во все четыре стороны, или преследовать цель, или лететь быстрее ветра, или потерять эффект для людей, став смертельно опасным для орков... короче, вариантов море. А учитывая возможность комбинации — целый океан.

Что осталось?

Много чего, но позвольте мне приберечь знание для следующих публикаций. Игра, как я уже говорил, еще далека от завершения. “Аллоды-3: Возрождение” должны появиться на свет в “первом квартале 2000 года”, и поменяться еще может очень многое, даже название. Пока не ясно, как зрение, обоняние и слух обитателей нового мира повлияют на геймплей — сделают ли разработчики “зоны видимости”, как в Commandos, или же ограничатся “индикатором опасности”, как в Shadow Company и Thief. А самое главное — нет пока возможности поиграть в игру, оценить, как все это выглядит в собранном виде. Уверен, через месяц-другой мы это сделаем.

Изумительная графика, опыт предыдущих игр и масса оригинальных новых идей: ингредиенты, из которых делаются “Аллоды-3”, как на подбор — отменного качества. Осталось приготовить их подобающим образом. Надеюсь, у шеф-повара Nival и его команды хватит сил, опыта и вдохновения создать настоящее произведение искусства. Не торопитесь. Мы подождем.