

пространства ликования

Новое
слово
из
трех
букв

“Проклятых земель”/Evil Islands пока еще нет. Во всяком случае официально: игра существует на двух CD-ROM, а в главном меню написано: “Специально для Олега Хажинского”. Тем не менее она живая, бодро дышит и бьет чешуйчатым хвостом. Она — едва ли не первая народно-черноземная игра (продукцию кадавров в расчет не берем: они — Европа), которая не просит о снисхождении, не страдает балалаечно-посконной национальной самостью, не ругается матом, не ориентирована на имбецилов и мутантов, не хромает на все конечности и при этом не является третьесортным Warcraft- или Diablo-клоном. Продукт мирового класса.

Нет, правда. То, что сделано в районе станции метро “Аэропорт” (г.Москва, зеленая, она же Замоскворецкая ветка), решительно и непринужденно становится в один ряд с продуктами класса “А”, возводящимися где-нибудь в Ванкувере (привет, Алекс!) или Далласе (Джонни, помаша читателям ручкой!). Сначала поражает оно — качество, совершенно нездешний профессионализм, какое-то странное своей непривычностью презрение “Нивала” к философии “пилл схаваает”, столь активно насаждаемой на этой части суши, вы сами прекрасно знаете какими, так сказать, игроделами.

Профессиональное стремление уцепиться за параллели — а вот это как в N, только больше полигонов — буксует и недоуменно ревет многосильным мотором. Что-то подобное “Проклятым землям” создает сейчас Крис Тэйлор (Chris Taylor), он называет это Dungeon Siege; нечто схожее выкристаллизовывалось из ранних анонсов Blizzard по поводу Warcraft III — еще до тех пор, пока ролевые элементы не начали отползать там на второй-третий планы. Именно поэтому мы недогнущей рукой выводим в строке “жанр” слово из трех букв — RPS, Role Playing Strategy. Первая RPS, с некоторым даже удивлением и (к черту стеснение!) гордостью добавляем мы. Остальным придется равняться на. Хотят они этого или нет.

Андрей ОМ



магический реализм



Андрей ОМ



Портрет игры художников

явление 1

- ...Но знаешь, что самое смешное в Европе?
- Что?
- Небольшие языковые различия. Почти все одинаково, но есть небольшие различия.
- Например?
- Знаешь, как они называют Evil Islands?
- Они не называют их Evil Islands, верно?
- Они называют их Proklyatye Zemli.
- (Повторяет.) "Проклятые земли". А как они называют Warcraft III?

— Warcraft III — это Warcraft III, но они называют его "Варкрафт-три".

Входит Галлет

Первые шаги — поразительны. Недрогнувшей рукой выставив все ползунки детализации на максимум, привычно включив все тени и 32-битный цвет, открываем для себя слайд-шоу с пятью кадрами в секунду. Дивной красоты ландшафт движется рывками и неохотно, а пока наш аватар крутит башкой, лежа на земле, можно успеть заварить себе чаю.

Резвый семижильный GeForce отказывается понимать происходящее, 200 с лишним мегабайт ОЗУ недоуменно переглядываются между собой.

Ладно, будем скромнее. Не дав персонажу даже толком подняться с земли, давим "Escape" и боремся с собственным потревоженным снобизмом и уязвленным самолюбием. Теперь, наконец, можно оглядеться.

Глаза, натурально, разбегаются. Красиво, очень красиво. Камера с почти балетной легкостью взмывает в невероятную высь, выписывает пируэты и опускается на землю, чтобы заглянуть персонажу в глаза, — и все это по правой мышинной кнопке, без извращений. Естественно и странно. Движок никак не хочет бить лицом в грязь, несмотря на все наши естественные попытки пощипывания, — полигон к полигону прилажены без швов и стежков, пос-





Дмитрий "Зак" ЗАХАРОВ

34 года, руководитель проекта "Проклятые земли". Выпускник МГТУ, восемь лет в игровой индустрии, занимался как производством, так и изданием игр. До "Нивала" работал в компании "Бука" директором отдела разработки компьютерных игр. В первые минуты знакомства кажется мрачным самоедем, но на самом деле — веселый, мягкий и очень контактный человек. Женат, имеет двоих дочерей.

ле убийства очередной зверушки за нами остаются кровавые следы, тени умопомрачительны, анимация... Обо всем этом, впрочем, мы еще побеседуем.

Изумленно вертим камерой и головой, делаем первые десять шагов и... Погибаем. Авторы сыграли злую шутку, выпустив нас в мир, где среднестатистическому волку нужно два-три укуса, чтобы отправить нашего приключенца в лучший из миров, а от кабанов, если они собираются группами больше одного, следует незамедлительно делать ноги. Избалованным собственным всемогуществом дьябломанам наверняка понравится, что главгероя может насмерть заплевать ядовитой слюной первая же встречающаяся им лягушка.

Погружение продолжается. Вдруг становится ясно, что многое зависит от того, за какое место укусил нас последний волчина. Будучи покусанным за ноги, наше эго замедляет ход и начинает заметно хромать (интересно, кого в "Нивале" покалечили, чтобы сделать такого невероятного качества motion capture?). В случае проблем с рукой Зак начинает куда медленнее заносить кинжал, а это чревато временной кончиной и бесконечными load game.

Явление 2

— Который час?
— 7:22 утра.
— Еще не время, давай подождем.
(Отходят немного от двери, стоят друг против друга, насвистывают.)

— Да, так что эти Evil Islands? Действительно так хороши?
— Озвучка, как всегда, с ударением на каждом слове. Несчастный Станиславский.

— Я всегда говорил тебе: русский не подходит для компьютерных игр, там две крайности — сюсюканье или жлобство. Там была английская версия?

— Там не было английской версии. Там была только русская. Зато все понятно, мозг отдыхает. Обидно за главного парня, его зовут так же, как руководителя проекта Дмитрия Захарова. Актер, которому была поручена столь важная роль, от напряжения делает ударение на каждом слове, в результате предложения теряют всяческий смысл, а Зак превращается в простодушного олуха.

— Читал бы лучше субтитры (*смеется*).

— Зато Скрыга, или как там его, похоже, озвучивался тем самым ментом из "Мама, не горюй". Фильм, все диалоги которого мы как-то незаметно выучили наизусть...

— "Это реально брат мне".

(*Смеются.*)

f-117 stealth

Первое же задание — добраться до деревни — превращается в настоящую головоломку. Подкрадываемся к волкам и редким гоблинам сзади, жмем "паузу" и отдаем приказ на backstab в голову. Редкая птица после данной процедуры вздумает хлопнуть крыльями. Рядом с поселком прогуливаются огромные жирные тролли, похожие на известного рэппера Dr. Dre, — броню на их задницах не пронять никаким ножом. Приходится ждать в кустах наступления темноты, и уже под ее покровом пробираться на базу.

Единственная во Вселенной игра, где смена времени суток имеет принципиальное значение: однажды пришлось минут двадцать (настоящих минут!) проторчать в кустах, ожидая заката, — украсть у разбойников кое-какие нужные вещички можно только ночью. Сидим в зарослях, смотрим на Атамана, витязя в тигровой шкуре, и боимся. Костер горит, тень колеблется — нет, это ужасно. А как



Обитатели "Проклятых земель" не умеют плавать, поэтому скалистый обрыв для них — все равно что стена. Несчастной лучнице придется погибнуть, а ее товарка на заднем плане не придет на помощь — она смотрит в ночь и думает о разбойнике из третьей смены.

Светает, длинные тени. Если подползти совсем тихо, Атаман ничего не услышит и позволит обокрасть себя.



сейчас обернется!.. Хотя он, конечно, не обернется. Кто ж ему позволит. В двух шагах от вождя можно резать его вассалов, а он и ухом не поведет. Сцена целиком и полностью создана дизайнерами, но мы — режиссеры, операторы и специально приглашенные звезды в одном лице — мы поставили ее сами. Нам только возвели декорацию и показали, где должны стоять актеры. Свора гоблинов, как бомба с часовым механизмом в багажном отделении Maid of the Seas, заряжена разрывными скриптами, которые приведут ее в движение, когда вы наступите на определенный квадратик. Настоящий мастер умело оперирует ими, скользя по лезвию бритвы. Как доска в глубоком снегу — тот, кто не умеет, тратит все силы на борьбу с целиной, по уши в снегу. Тот, кто поймал фишку, летит, как птица (или как OMX на легендарном байке. Что, по сути, одно и то же. Примерно).

Игра ненавязчиво прививает нам паранойю, действуя куда более тонко, чем, например, прямолинейный Deus Ex и его люди в черном. Приключения (подай то, принеси это, убей того, укради то-то) кажутся простыми только на первый, неискушенный, взгляд: вот же стоит гаденыш, подойди и врежь... Забудьте! Он поднимет вой, и сбегутся тяжеловооруженные орки. Он нажмет рычаг — и нас испепелит молния. Он изрыгнет заклинание, похожее на известное вам inferno — и мы реалистично сгорим заживо. Надо думать. Задачи очевидны, решения покрыты мраком. После пары часов игры мы перестаем ходить по тропинкам, ползая вместо этого на брюхе по болотам в обход. Бегать можно, но опасно и жрет стамину (выносливость. — Примеч. ред.), которая здесь равна “мане”. Улыбка баланса.

Но если допустить хотя бы одну ошибку, Атаманша испытает на вас все свое магическое искусство.



Явление 3

— Гоблины с пращами достают ужасно. Быстро бегают, паскудный характер: если чувствуют опасность, тут же отскакивают на безопасную дистанцию и выжидают. Не-на-ви-жу... Решение пришло не сразу — а давайте-ка бить сволочей по ногам, а?... Хромой гoblin далеко не убежит, гад. Ползет еле-еле, но куда, куда, пакость, — к своим! На базу бежит, где их тысячи! С каким наслаждением мы неторопливо шли за ним, изредка смачно, с плеча, помахивая топорами. Сколько же я вас перемочил...

— Все так серьезно?

— Более чем. Волки носятся стаями, загоняют в ущелье, обегая с разных сторон — достоверно, очень. Pathfinding блистает.

— Я говорил тебе не раз — читай карту, смотри на чертову карту постоянно, все самое интересное происходит всегда на чертовой карте.

— А, да, там отличные карты — все goals расписаны детально, вплоть до того, сколько экспы (опыта. — Примеч. ред.) дадут в конце. Заблудиться все равно легко — трехмерность! Я час резал гоблинов, хотя мог этого избежать. Впрочем, не жалею.

на троих

В отличие от некоторых известных вам игр на букву “А”, здесь максимальное число участников

бригады составляет ровно три человека. Количество возможных тактических комбинаций с учетом рельефа и разнообразной магии, таким образом, уменьшается, а вероятность прямолинейного решения с шашками наголо, наоборот, увеличивается — что поделять, необходимые жертвы на алтаре честнейшей трехмерности всего и вся. Зато есть простор в манипуляциях персонажами с различными навыками: “чистый” маг и узкопрофессиональный воин обречены в “Землях” на быструю и бесславную гибель; приходится вышагивать по натянутому над пропастью канату мультиклассовости; в отличие от AD&D, где воин, хоть режь его, никогда не станет вором или друидом, мы вольны лепить из подопечных персонажей все, что угодно, не забывая при этом, конечно, о тяжелом вооружении. Легкая трусость или лень — и тактическая головоломка превращается в массакр. Орды гоблинов, отряды орков, легионы циклопов, отлетающие в небо разноцветные циферки hit points и надписи “critical hit”, бесконечная череда save-load.

Из-за спутников внутри нас грызутся самые низменные чувства: трусость и алчность. В компании меньше шансов погибнуть от клыков свиньи-переростка, зато разгуливая

соло, не приходится делить заработанный опыт на троих. В итоге получаются два диаметрально противоположных стиля игры и элегантный заменитель жлобского ползунка Difficulty. Своими руками можно устроить себе же крошечный ад, а можно — относительно безболезненный экскурсионный тур.

Здесь во всей красе перед нами возникает интерфейс. Гибок — до чрезвычайности. Настолько user friendly, что тут же начинаешь ждать подвоха — где же гадости? А их все нет: любая панель одним щелчком убирается в сторону, оставляя вам лишь мини-карту или, скажем, портрет героя в свежеприобретенных модных доспехах. Каждый персонаж, на которого мы наводим курсор, изображается в этом окне в полный рост и с учетом текущих ранений.

Управление функционально и ненавязчиво вплоть до полной незаметности — обычно это недостижимая задача для трехмерных движков и отечественных официантов. Указав персонажам пункт назначения, видим, как engine услужливо рисует змейку waypoint'a, — привычные эмоции, сопровождаемые обычно возгласами "Куда прешь, гаденыш!" и "Где твои глаза, абанамат!", удивленно молчат на задворках сознания. В offensive mode герои без дополнительных тычков курсором погонятся за врагом и почти наверняка его убьют, а что они будут делать в defensive, вы, конечно, и сами уже догадались.

явление 4

— Разряд молнии — и тени на долю секунды вырастают до огромных размеров. Кххх!

— (В сторону.) Боже всемогущий!

— Но знаешь, чего мне там больше всего не хватает? — Вида от первого лица. Понимаю, таких компьютеров еще не изобрели, но очень хочется... Прямо до боли. Знаю, можно сломать камеру... и на последнем такте процессора обезуметь от красоты.



Даже в тигровой шкуре у Зака нет шансов против огра. Атака в лоб — это худшее, что можно придумать.



Шатание в городах и селах занимает всего 10% игрового времени, остальные 90% — сражения. И все равно в игре целых шесть часов диалогов. Самое сложное здесь — слушать пространственные разглагольствования Эльфара-Краснобая.

Зака:
Ну вот, самый главный боевой человек:
Эльфар-Краснобай!
Я знал, что Эльфаровый не сможет отпустить мою дочь. Подождал, пока он в
Полдень — убил! Самый вождь! Самый Красноречивый!

— Ты меня пугаешь. Там больше RTS или RPG?

— Там есть даже Commandos. Ползаешь ночью между чертовых патрульных, жмешь "паузу", тихо бэкстаб в голову, убираешь трупы...

— Что, сам носишь трупы? Как в этом... в Deus Ex?

— Нет, ты просто обшариваешь труп, и чертов труп куда-то пропадает. Некогда думать об условностях, там есть дела поважнее. Получаешь картину происходящего — получаешь контроль. Есть даже заклинание "Поле зрения" — использовать на врагах.

— Да, известным тебе европейским диверсантам оно доступно от рождения.

(Смеются.)

прятать Вещички

Нестись на многотысячедолларовом байке, смотреть South Park: Bigger, Longer & Uncut глубокой ночью в "Ударнике", наряжать персонажа в свежкупленные металлические подштанники. Вещи одного порядка — нирвана как она есть.

Это покажется вам странным, но в "ПЗ"/Е1 средняя жаба не носит с собой кевларовый бронежилет, три тысячи долларов мелкими купюрами и тяжелую шипастую дубину (+10% resistance to fire, +250 attack rating, 150% damage to undead). Все, что можно снять с трупа замученного земноводного, — это предмет, трогательно обозначенный в inventory как "маленькие лягушачьи лапки". Значительную часть игрового времени нашему герою придется провести, вырывая поверженным волкам зубы, обшаривая карманы дохлых гоблинов и с корнем отрывая крылышки летучим мышам-упырям. Покоробленные таким очевидным несоответствием морального облика аватара-избранного (матрицеобразные заморочки сюжета мы здесь из жалости и оголтелого субъективизма не упоминаем, ибо они есть самое слабое место в проекте) и образа его повседневной жизни, мы пытались было прекратить мародерство-

Плавающая камера — одно из величайших достижений человеческой мысли.



вать, за что и были незамедлительно пребольно наказаны рублем — иных источников дохода на дьявольских островах почти не предусмотрено.

Здесь вы непременно столкнетесь еще с одной деталью: даже подобрав на поле боя модный в этом сезоне кожаный шюрточек, с переодеванием придется потерпеть до возвращения на базу. Заплетные мешки наших героев безразмерны, но могут быть опорожнены только в гостях у локального спекулянта — там же производится распределение experience points, починка одежды и еще пара манипуляций: изготовление брони, оружия и заклинаний.

Legolize

Обзавестись столь полезным в хозяйстве кремниевым топором с турбонаддувом можно двумя способами: сложным и очень сложным.

Сложный способ связан с крупными материальными затратами и беготней взапуски по пересеченной местности в поисках не освежавшего еще кабанчика. Кроме того, приходится покупать ширпотреб, серийные вещи.

Спросите у знатоков — в цене всегда индивидуальная конструкция. Очень сложный способ — это собственноручное изготовление. Сначала нужно купить чертеж, потом положить в нужные слоты нужное количество камня, затем приделать любимое заклинание. В качестве очередной неизбежной аналогии: вы не прочесываете сотни квадратных километров в поисках того самого злобного карлика, что держит за пазухой flimsy chain-mail of the mammoth (+35 stamina, + 56 to life, бла-бла-бла). Вы просто помещаете в нужный чертеж нужный спелл — и все! Тяжело быть жертвой стиля — когда надоедает ускоренное исцеление, можно вынуть его из-за пазухи и прилепить туда что-нибудь другое, не менее занятное. Нет, решительно, кроить себе выходной костюм можно часами, а изгаляться над характеристиками табельного топора — целыми вечерами.

Магия и вовсе революционна. Не вдаваясь в подробности (о некоторых тонкостях — см. ниже, в рассказах авторов; повествовать о других — такое же преступле-

ние, как взять и поведать читателю “Пелагеи и белого бульдога”, кто и зачем убивал несчастных псин): каждое заклинание подвержено такому количеству рунных модификаций, что общее число уникальных спеллов нет-нет да и поглядывает в сторону бесконечности.

КОНКЛЮЖН?

Играм, вообще говоря, все равно, что и как о них пишут. По большому счету, очень мало вселенских струн поколебалось бы, сделай мы “обложечной” какую-нибудь отвратительную Star Trek: New Worlds, а “ПЗ” отдай стандартную трехполосную рецензию, 9-12 Кбайт чистого текста, включая плашки “Мнения об игре”. Первая не перестала бы при этом быть бездарной, а вторая... Ну, не будем произносить трескучих слов.

Вы ведь уже и сами все поняли, верно?

“ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ” (на Западе EVIL ISLANDS)

Role Playing Strategy (авторы же позиционируют игру как “РПГ с элементами стратегии”, добавляя при этом: “от термина “RPS” решили отказаться, чтобы не “путаться” с Blizzard, увы...”)

www.nival.com/rus/evil_info_r.html

Разработчик

Nival Interactive

Веб-сайт разработчика

www.nival.com

Издатель в России

“1С”

Веб-сайт российского издателя

www.1c.ru

Издатель на Западе

Fishtank Interactive

Веб-сайт западного издателя

www.fishtank-interactive.com

Сложность	высокая	Интересность
Графика	5	5
Звук	3,5	
Музыка	4	
Сюжет	3	
Управление	5	

Условно называемая нами гибридом RTS и RPG с уклоном в первую аббревиатуру, игра упорно противится попыткам уложить ее в прокрустово ложе существующих жанров. Она сделана из той самой субстанции, за которую мы обожаем (...). В скобки впишите название своей любимейшей игры, а мы, дабы в очередной раз не поминать всуе Homeworld, умолкаем.

Из личной переписки с ОМХ: “Мир реален. Атаман действительно ужасен. Играет тень от костра, и мы ползем — это гениально”.

Минимальная конфигурация: Windows 95/98/2000, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель AGP (8 Мбайт видео-ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0, звуковая карта.

Рекомендуемая конфигурация: Windows 95/98/2000, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель AGP (32 Мбайта видео-ОЗУ), 32x CD-ROM, DirectX 7.0, звуковая карта.

ДХАРМА

Перформанс-исследование в четырех действиях



ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ОРЛОВСКИЙ — главный.

БЛАЖЕВИЧ — кодер.

ДЕВИШЕВ — дизайнер.

РЫЧКОВА — артистка.

ХАЖИНСКИЙ — автор, человек-магнитофон-и-фотоаппарат.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ

Орловский

Конец июля. Мйа-нган-лас-дас-па (тибет.), буквально “выход за пределы страдания” на четвертом этаже мимо проходной. Хажинского (а это он, мы узнаем его по велосипеду и прошлым автобиографическим перформансам) встречает добродушный секретарь. Хажинский оглядывается, выискивая знакомые лица, но вокруг ни-ко-го. Хажинскому становится немного не по себе, хочется на воздух и биокефира. Впрочем, вскоре холл заполняется статистами: в глубоком кресле, кажется, спит молодой человек; остальные говорят на непонятном наречии и много курят. Хажинский обмахивается велосипедной цепью. Ему кажется, что здесь очень темно, хотя на дворе почти полдень. Спасибо хоть корпуса мониторов обмотаны алюминиевой фольгой. “Это хороший знак...” — успокоительно думает Хажинский. “Take no prisoners”, — вдруг произносит секретарь (англ. “стоять! дальше нельзя!”) и красной кнопкой на селекторе вызывает на подмогу PR-менеджера. Еще пять минут ожидания в эффектной сюрпьясе под восхищенные взгляды статистов. Наконец, входит Орловский, и сцена магическим образом преобразуется: все становится таким, каким было два года назад, когда Pentium 233 был мощным процессором, Ultima Online хорошей игрой, а острова назывались “аллодами”.

ОРЛОВСКИЙ. Добрый день.

ХАЖИНСКИЙ (*щелкает фотоаппаратом и тут же экспонируя снимок на ближайшем мониторе*). Здравствуй, Сережа. С твоего позволения мы назовем эту часть сегодняшнего исследования ниваловского пространства и времени “Прощание с детством”. Позади два с лишним года жизни, первые “Аллоды”, вторые “Аллоды”, общение с западными издателями, финансовый кризис, письма читателей, конкурсы, ожидание глобальной онлайн-игры... Где был “Нивал” тогда? И где он сейчас?

Молчание. Некоторое время оба читают текст перформанса.

ОРЛОВСКИЙ (*берет в левую руку совершенно посто- роннюю, неведь как попавшую в перформанс*

бутылку, придирчиво разглядывает ее). “Абрау Дюрсо”... Нежности какие... Даже и не знаю с чего начать, Хажинский... Наверное, с начала, а? Или, может, с конца? Безусловно, “Нивал” сейчас — совсем не та компания, какой была два года назад. Что изменилось? Все стало... как бы это... не по- детски. Пропало то ребяческое отношение к жизни и работе, тот безудержный оптимизм и совершенно необоснованные... даже не надежды, потому надеж- ды в массе своей сбылись, а необоснованные ожи- дания чего-то сумасшедшего, может быть, даже не- существующего... Короче, появился реализм во взглядах.

Он же опыт. Когда что-то делаешь в первый раз, складывается впечатление, что все будет очень лег- ко. Раз-раз-раз — и готово. Но когда процесс раз- ворачивается в полную силу, ты понимаешь, что подводных камней СТОЛЬКО, что тебе и не сни- лось. Со вторым или третьим проектом уже легче, ты знаешь об этих камнях и набиваешь меньше шишек.

При этом ты становишься гораздо серьезнее и в каком-то смысле скучнее. Ты знаешь, что тебя ждет впереди, можешь прогнозировать ситуацию, и в результате игры, которые ты делаешь, становятся качественнее. Раньше было очень много энтузиаз- ма, теперь его немного меньше — стареем, намер- ное, но появилось гораздо больше опыта, и это от- ражается на играх, которые мы выпускаем. Поэто- му третьи... ммм... я хотел сказать “Проклятые земли” — куда более зрелая игра, в ней даже, есть черта глубокого анализа, глубокого подхода...

ХАЖИНСКИЙ (*встает, подходит к микрофону гром- кой офисной связи, прокашливается*). “Аллоды” попали под пресс юридической машины и больше не принадлежат “Нивалу”. Русская версия игры называется “Проклятые земли”, и чтобы народ не путал ударение, буква “о” в слове “проклятые” из- вернулась хитрой змейкой. Разумеется, между со-

бой все пока называют игру “Аллодами-3”, или “А3”. Третий проект “Нивала”.

Одобрительные возгласы, звон бумажных пакетов из-под томатного сока, выкрики: “Только так!”. Орловский и Хажинский понимающе переглядываются.

ОРЛОВСКИЙ (*размеренно, но с известной страстностью*). У “Земель” гораздо более длительный период разработки, здесь совсем другие циклы, совсем другие проблемы. Первая игра делалась на одном дыхании. Мы рванули вперед, энтузиазм зашкаливает, ни шагу назад, и... когда начали затыкаться, поняли, что не можем “перелопатить” то, на что замахнулись. Если смотреть правде в глаза — девелопмент на последней фазе был скомканный, мы ничего не успевали. (*Поднимается. Показывает рукой на стену, увешанную наградами за первых “Аллодов”*.)

Игра оказалась очень популярной. Мы получили тысячи писем от игроков — ругательных и хвалебных, с пожеланиями, была высказана масса предложений. Мы поняли, что хотим продолжать дальше, хотим исправить все ошибки, которые видели. Однако во вторых “Аллодах” мы смогли лишь развить игру, но не изменить ее, — ведь это был производный проект. А вот “Проклятые земли” делались уже с пониманием того, с чем нам придется столкнуться в финале.

Революционный дух никуда не исчез, поэтому в “Землях” мы отказались от большей части правил, которые были в “Аллодах”, чтобы перейти на принципиально новый уровень. Именно тогда, кстати, появился Fallout, который оказал серьезное влияние на наше видение игры. Много было экспериментов... “А3” рождался в муках. Хотелось сделать исключительно хорошо, мы очень много проваливали, потратили уйму времени...

Затемнение. Случайно пробившийся в окно кабинета Орловского солнечный луч выхватывает сначала велосипед, потом самого Хажинского. Последний взволнован. Его губы, мы это четко слышим, шепчут: “Право на выбор...”.

ХАЖИНСКИЙ (*воодушевленно, в микрофон громкой офисной связи*). Рано или поздно придется выбирать свой путь. Что “Земли” взяли из прежней игры? И что они навсегда оставили в прошлом?

ОРЛОВСКИЙ (*ложится на диванчик. Лежит на спине, руки закинув за голову*). Первое, что бросается в глаза, — движок. Верно, Хажинский? (*Хажинский звонит Ому, о чем-то с ним переговаривается, после чего решительно кивает*.) Я же говорил... Но! Но это, наверное, самая очевидная и самая неинтересная в своей несомненности

вещь, которую мы сделали. Но “несомненность” эта — хвостик, за которым тянется огромный слон. Трехмерность позволила нам существенно изменить геймплей. Даже банальное введение различных методов передвижения поменяло очень многое. Основное преимущество 3D не в том, что камеру можно крутить, это как раз мало кому нужно. Мое глубокое убеждение — трехмерность открыла нам путь к качественной анимации. Завтра оживут игровые объекты и ландшафты, а послезавтра — травинки и капли воды. Мы начали с персонажей и добились очень высокой достоверности.

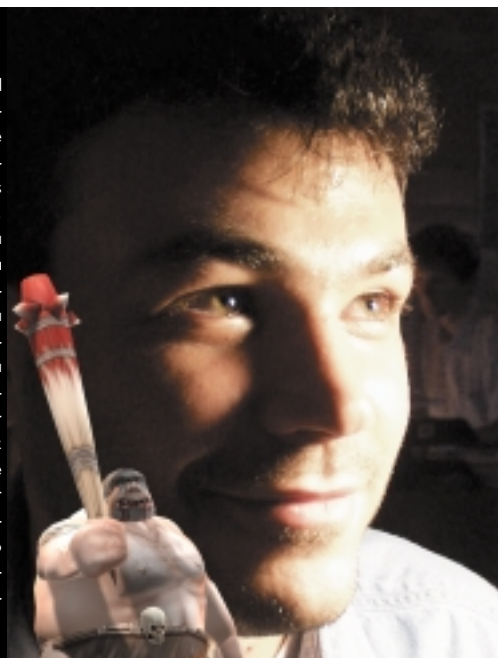
Второе, что отличает новую игру, — геймплей. Он принципиально другой. Нам хотелось сделать его другим, потому что мы немножко устали от супергероев. Рядовой человек, оказавшийся в нестандартной ситуации, пытается выжить. Главный герой “Земель” вовсе не “супер”, это обычный персонаж. Чтобы чего-то добиться, ему приходится много думать, а не рубить всех шашкой налево и направо. Мы “выдали” герою огромное количество дополнительных возможностей, которых не было в предыдущих играх. И, как следствие, мы заставляем игроков этими возможностями пользоваться.

ХАЖИНСКИЙ (*нафосно, как обычно, в микрофон громкой офисной связи*). Возможности эти заложены в ролевой системе “Проклятых земель”, и это третье отличие.

ОРЛОВСКИЙ (*поднимается с дивана и, сделав несколько танцевальных па, садится в породистое кожаное кресло*). Истинно так. Ролевая система изменилась кардинально. Уровней нет, как и в первых “Аллодах”. Исчезли классы. И если раньше навыки (*skills, новояз, туп. “скилы”*). — **Примеч. автора**) росли по мере их использования автоматически, то теперь накопленный опыт распределяется в навыки самим игроком. Подобная система есть в GURPS,

Сергей ОРЛОВСКИЙ

27 лет, генеральный директор Nival Interactive. Выпускник ВМК МГУ, работал в компании “Мир-Диалог”, где принимал активное участие в создании небезызвестных Sea Legends (“Магазин игрушек”, февраль-96, “Наш выбор”). Локализовал игру для России, окрыленный успехом, решил собрать новую команду, куда вошла часть коллектива, трудившегося над “Морскими легендами”. Профессиональное занятие — генерация идей и других полезных для процветания компании вещей. Принимает участие решительно во всех деталях производства игр, желает знать все про всех и еще больше. Использует личное обаяние как средство продвижения своих бизнес-планов. Строг, но справедлив. Любит “Гиннесс” и “Миллер”, играет в стратегии, РПГ и пейнтбол, терпеть не может спорт.



она существенно менее реалистична, ну и что? Ведь мы играем, чтобы получать удовольствие, а с точки зрения “фана” (fun, “ферромагнитный анастас Нельсона”. — **Примеч. автора**) она гораздо удачнее, к тому же не вызывает дисбаланса, характерного для игр типа Ultima Online. “Профи” выяснили, какие навыки влияют на “интеллект” и прокачивали своих персонажей за несколько дней путем однообразных ритмических манипуляций. Получается, нормально играть можно только тогда, когда знаешь дыры в ролевой системе. Это не игра, а занудство и дурь какая-то...

Маленькая пауза. Орловский негодующе стучит кулаком по подлокотнику. Подлокотник крепится изо всех сил и не сдается. Хажинский собирается сказать по громкой связи что-то тревожное, но осекается.

(*Весело, с огоньком.*) Новая система показалась нам более играбельной. И сбалансированной, что в данном случае одно и то же, потому что если персонаж попадает в ситуацию, в которой он слишком слаб или слишком силен, то играть становится неинтересно. Так вот, новая ролевая система позволила нам ввести массу дополнительных возможностей. Почему? Очевидно, что сокращение количества возможностей балансирует игру, а добавление — разбалансирует. Введя новую систему, которая сделала игру более “обозримой”, мы смогли добавить новые возможности и сохранить баланс. Речь идет об умениях-“перках”, о новых типах передвижения, о конструкторах предметов и магии, о нелинейном сюжете. Ты записываешь, Хажинский?.. Игра стала значительно больше. Этот монстр — обратная сторона первых “Аллодов”. Тогда нас ругали за то, что получилось слишком коротко. Мы подумали... ну... сделаем игру подлиннее. Чуть-чуть. И когда поняли, ЧТО в итоге вышло... А это ведь катастрофа, почему у нас тестирование и затягивается... Пройти “Проклятые земли” — 100 часов, в то время как среднестатистическая современная игра проходится за 30-40 часов. А у нас одних диалогов — около шести часов реального времени. Причем это не квест, это стратегия в реальном времени, 90% которой — ходьба и сражения, и лишь 10% — торговля и болтовня в городах. Сокращать “Земли” уже нет никакой возможности, приходится мириться с монстром, который у нас родился. Зато получилось интересно. Игра вышла очень глубокой, проработанной до мелочей. “Проклятые земли” — самый большой проект “Нивала”. По затратам, по времени, по количеству деталей, по всему. И он гораздо более качественный, за счет того, что мы заранее выделили время на “полировку”, чего не делалось раньше. Только интерфейс управления мы переделывали три раза. Если в первых “Аллодах” игрокам не хватало многих вещей, то здесь их, наоборот, хватает с избытком. Например, я ни разу не видел, чтобы люди пользовались программируемыми камерами, хотя на самом деле это очень удобно. Есть “пробел”, есть колесико на мыши, есть масса разных альтернативных способов сделать что-то, и каждый выбирает тот вариант, который ему удобен. И так во

всем — у игрока всегда есть выбор. И это хорошо. И это самое главное.

Пауза. Орловский встает, берет у Хажинского фотоаппарат и фотографирует его. Хажинский стоически выдерживает съемку — ибо привык, после чего достает из нагрудного кармана пиджака (да, он приехал на встречу в своем фирменном бежевом костюме из бостона) заранее приготовленный плакат... разворачивает его, и мы видим надпись: “Мутации большого пути”.

ХАЖИНСКИЙ (ну, вы поняли, в микрофон, очень по-деловому). Кризис игровой индустрии и почему у альпиниста должно быть три точки опоры. Локализации как способ взглянуть на мир другими глазами, а также почему толстым быть лучше, чем худым.

Драматический гул напряженной работы из офиса.

ОРЛОВСКИЙ (Хажинскому.). Включен диктофон?

Хажинский кивает.

Хорошо... (*Ритмично, почти без пауз, словно надиктовывая.*) Несколько лет назад “Нивал” был очень маленькой компанией, компанией одного проекта. В этом были свои плюсы и минусы. Плюс в том, что мы были легко управляемы, это была единая команда. Но один проект делал нас очень уязвимыми, во всех смыслах этого слова — и в финансовом, и в творческом. Из-за низкой мобильности период выживания после выхода первых “Аллодов” нам дался очень трудно.

Мы приобрели имя и опыт. Мы радикально выросли в профессиональном отношении после этого проекта. Мы заложили некоторый фундамент на будущее. Но “Аллоды” были для нас убыточны. Сейчас такое время в индустрии, убыточны даже издатели. Переизбыток продукции, общеизвестный факт — игр производится больше, чем требуется на рынке. Об этом говорят уже лет пять, но игр от этого меньше не становится, потому что людей, которые хотят что-то создавать, все больше и больше. Индустрия растущая, всегда есть компании, которые хотят вкладывать сюда деньги, хотят выйти на этот рынок. БОЛЬШИЕ компании вроде Sony и Microsoft. Все знают, что это очень перспективное направление, оно гораздо перспективнее, чем кино. Такие гиганты не считаются с сиюминутными проблемами.

А мелкие компании эти “проблемы” просто сносят. Посмотрите, что происходит. У Eidos проблемы. У Interplay проблемы. Даже у Infogrames проблемы! И это у издателей, которые всегда были в лучшем финансовом положении, чем разработчики. А вот что творится с последними — страшно смотреть. Большинство проектов сейчас убыточны, во всей индустрии. Такова реальность. И “Нивала” это тоже коснулось (*весело смеется*).

Что мы сделали? Мы перестали быть “командой одного проекта”, мы сразу начали две разработки, и это нам сильно помогло. Есть правило: девелопер может уверенно себя чувствовать только тогда,

когда ведет сразу три проекта. Это была радикальная ломка компании — переход от одной игры к двум и более.

Преодолев этот этап развития, который позволил нам крепко встать на ноги (и тут следует отдать должное компании "1C", которая нас поддержала), мы пошли дальше, открыв новое направление — локализацию игр, которое оказалось достаточно успешным.

Получается, что сегодня мы объединяем в себе функции разработчика и издателя. Самое забавное, что функции эти принципиально разные. Разработчик — очень живой и гибкий механизм. Любая хорошая идея, которая возникла, должна быть рассмотрена, обработана и пущена в дело. Мы задержим сроки, но мы сделаем игру лучше — это нормальная ситуация. Издатель же ведет себя с точностью до наоборот. Это конвейер по превращению сырого продукта в товар, ожидаемый пользователем. И эта "конвейерность" нас много учит.

Мы учимся смотреть на проект глазами издателя, что очень важно. А это совсем другие глаза. Разработчик смотрит на проект с любовью. А издатель смотрит... Нет, не с отвращением. Он смотрит на него очень прагматично. У него нет такой любви к проекту. Она появляется в процессе работы. Но это все равно другой взгляд. И вот ты смотришь в одну сторону одними глазами, в другую — другими. И потом как посмотришь "одними" глазами в "другую" сторону...

Робкий стук в дверь. Орловский кричит: "Меняет еще несколько часов", прокашливается, продолжает в том же ритме.

Сказать, что мы "растолстели" или "бюрократизировались" будет ошибкой. У нас работают люди, которые выросли на играх. Они пришли сюда, чтобы создавать собственные игры, а не руководить, скажем, Electronic Arts. Есть очень много плюсов, чтобы расширяться. Например, раньше мы не могли позволить себе держать большой штат художников. После окончания работ над бета-версией они не нужны в таком количестве. Мы стали мобильнее, мы можем эффективнее перераспределять ресурсы, и это в конечном итоге отражается на качестве игры. Безусловно, в расширении компании есть и свои недостатки, но достоинств пока больше. Я все еще способен, даже при таком количестве дел, "влезать" непосредственно в девелопмент, и для меня это хороший знак.

Телефонный звонок.

ОРЛОВСКИЙ (в трубку). Да... Сейчас... (Хажинскому, удивленно.) Тебя.

ХАЖИНСКИЙ. Кто?

ОРЛОВСКИЙ. По-моему, Ом.

ХАЖИНСКИЙ. Неужели опять застрял! (Берет трубку.) Что такое, Эндрю?... (Слушает, потом закрывает трубку рукой.) Сереж, там у вас в пятой миссии какие-то проблемы... Андрей счастлив, но

ничего не может поделать, поговоришь с ним? (Передает трубку Орловскому.)

Орловский суровее, однако ж не без интереса говорит с Омом по телефону. В это время Хажинский старательно выводит на доске мелом: "Бездущные игры", после чего подходит к микрофону громкой связи. К тому времени Орловский заканчивает инструктаж Ома и возвращается к креслу.

ХАЖИНСКИЙ. Младший брат Интернета оккупирован "менеджерами-по-фигу-чем".

ОРЛОВСКИЙ. Ну да, вот и я говорю, что индустрию заплонили бездущные игры. Как я их называю. Например Age of Wonders. Типичный пример бездущной игры. Играть в нее совершенно неинтересно. Год назад люди написали дизайн-документ и сделали игру точно в срок, ни капли не отклонившись от начального плана. Получилось вроде бы все правильно, но чего-то не хватает. Души не хватает. И почему так происходит, вполне понятно. Индустрия развивается, сюда приходят большие деньги, они льются мощным потоком. Игры — это младший брат Интернета. Все знают, что это перспективно, и все вкладывают сюда средства, которые благополучно "просаживаются". Компании становятся большими, у них появляется профессиональное руководство. Эдакие "менеджеры-по-фигу-чем". Они вообще в игры не играют, их еще в Гарварде отучили. Такие люди стоят во главе всех крупных компаний, и это хорошо (правда, лишь отчасти), потому что они могут управлять такими монстрами. Тут нужен особый склад ума, наверное. Но решения, которые эти люди принимают, бывают очень забавными.

Получается, что ответственность лежит на управляющих, которые пришли в игровую индустрию совершенно не оттуда. И как любому человеку, который боится потерять работу, им проще сделать 25-й Tomb Raider. Динамичных, умеющих рисковать компаний осталось очень мало. К чему это приводит? На рынке образовался завал игр, в которые неинтересно играть. Не обязательно бездущных, но клонированных. Новых элементов в них все меньше и меньше. Потому что наличие таких элементов не стимулируется индустрией. Их и так сложно придумать, эти "элементы", а если за это еще и по рукам быт...

Орловский неожиданно хмурится и резко вскакивает. Хажинский пытается загордиться велосипедом, но Орловский, кажется, этого даже не замечает: он подходит к своему рабочему столу, садится за него, подтягивает к себе микрофон громкой офисной связи, некоторое мгновение собирает с мыслями, после чего произносит:

Большой вопрос. Понимаю, друзья, что надоело. Но что делать... Вы знаете, что все хотят, чтобы "Проклятые земли" стали "нашим" WarCraft 3. Даже наши лучшие люди этого хотят, не буду называть фамилий. Хорошие идеи приходят одновременно? А уходят по очереди, ясно, Дима? Геологи против корпорации. Истина где-то рядом.

Когда год с лишним назад Blizzard анонсировал

WarCraft 3, введя термин "roleplaying strategy", мы были в легком шоке. С другой стороны, нам было очень приятно от того, что мы давно выбрали правильный путь, а теперь к нему присоединяются монстры вроде Blizzard. Такие мысли были год назад. А сейчас особенных эмоций нет. Warcraft 3 — это... замечательная игра, но она будет такой же, как и Warcraft 2. Ничего нового. Все это четкое понимают?

Притихший было офис наполняется производственным шумом, который четко ассоциируется с непоколебимым согласием с собственным боссом, верой в счастливое будущее компании и скорую победу НАШИХ на престижном западном Фестивале независимых игр. На отдельных рабочих местах звучат выкрики: "Даешь!", кто-то вслух цитирует "Умом Россию не понять", кто-то разыгрывает акробатическую пантомиму "Проклятые земли-2", кто-то показывает в западную сторону откровенно неприличные, но очень искренние жесты.

Тихо, товарищи. Я продолжаю. Почему у них "щелкнуло", почему они вернулись на старый путь? Я могу это объяснить, товарищи. Потому что оригинальность в играх для массовых продаж не нужна. Нужен точный расчет. Warcraft, как и StarCraft, и вообще все игры от Blizzard бьют в определенную точку. Нет, это не игры для "казуалов", они бьют и в хардкорных игроков. Они бьют очень точно в ту область, которая есть у определенной, большой группы людей. Если они отклонятся от этой области, то могут промазать. Другие разработчики тоже лупят. Westwood, например. В ту же самую точку. И лично у меня там уже мозоль.

Короче, с точки зрения зарабатывания денег Warcraft 3 в его последнем виде — идеальный проект. Он трехмерный, он "RTS'ненький", он с налетом "RPG'овости", как раз таким, какой нужен для несильного замораживания мозгов "правильного" пользователя, у него есть Интернет, у него есть мощная PR- и маркетинговая поддержка... СУПЕР, то, что нужно для хорошего продукта.

А мы идем совсем другим путем. Мы не ходим по мозолям. Мы ищем свой путь. Мы постоянно экспериментируем, и это нам гораздо интереснее, чем бить постоянно в одно и то же место. По пятому разу. У нас есть большая надежда, что мы найдем ту точку, которую еще никто не находил. Мы клондоискатели, геологи... А Blizzard в таком случае — добывающая корпорация.

Мы стараемся привнести всевозможные новинки, не боясь ошибиться. И мы знаем, что уже приближаемся к игре, в которую НАМ интересно играть; мы чувствуем, что приближаемся к какой-то точке, где до нас никто еще не был. И для нас ДВИЖЕНИЕ к этой точке гораздо важнее и интереснее, чем стояние на одном месте. В Blizzard знают, что попали в точку, они не хотят даже на шаг от нее отступить, боясь, что шаг этот будет в неверном направлении. А мы не боимся. Вот и все.

В офисе раздаются бурные аплодисменты, все, несомненно, встают. Орловский, не прощаясь, выходит из кабинета, спускается вниз, садится в белый "Мерседес" и удаляется в неизвестном направлении.

ХАЖИНСКИЙ (восхищенно). Василий, занавес!

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ

Мотористы

На следующий день, "Нивал", комната программистов. За окном зверский июльский ливень. Велосипед, к сожалению, в комнату не пустили: промокший и грустный, он остался стоять под надзором секретаря, которого откровенно побаивается. Ожидая, пока Блажевич закончит очередную компиляцию кода из новой игры "Нивала", Хажинский "общается" со своим многодолларовым диктофоном.

ХАЖИНСКИЙ (тихо в диктофон). Юрий Блажевич. "Главный по тарелочкам", гроза всех программистов "Нивала". Целиком находится в будущем, мерит жизнь законом Мура, изъясняется на внутреннем диалекте. Так обычно бывает с теми, чья работа — создавать движки для игр, которые выйдут через два года. "Проклятые земли" для Блажевича — глубокое прошлое, мезозойская эра. Нечеловеческим усилием воли и не без помощи Орловского (звонит по многодолларовому сотовому телефону

Орловскому в соседний кабинет: "Сереж, скажи ему... у меня времени мало...")... итак, через пару минут он возвратится в разговор со мной на два года назад и вспомнит, что интересного и нового есть в движке "Земель". Пусть только попробует не вспомнить...

БЛАЖЕВИЧ (с видимым усилием отрывается от монитора. Начинает говорить, словно продолжая какой-то внутренний монолог). Все современные движки предоставляют, по сути, одни и те же возможности, обусловленные существующим "железом". Хотя каждый, конечно же, пытается привнести что-то свое. Разумеется, мы тоже не остались в стороне. Одна из самых свежих "фишек" в игре — это телосложение персонажей, "комплексны". Каждый персонаж характеризуется точкой в системе координат "худой-толстый", "сильный-слабый", "низкий-высокий". Получается параллелизм

Юрий БЛАЖЕВИЧ

25 лет, главный программист "Проклятых земель", создатель первого трехмерного ниваловского движка. Физтех, аспирантура. Красавица-жена и маленький сын, которых безмерно любит. Диссертация на тему "Моделирование высокоскоростных ударных процессов методом гладких частиц". Первый трехмерный движок написал на четвертом курсе института. Одной из основополагающих для себя считает книгу известной польской писательницы "Брак под микроскопом". Имеет своеобразное чувство юмора, очень ценит свободную творческую атмосферу "Нивала". Слушает Era и Celtic Spirit, а также Metallica и Zodiac. Спортom не занимается, однако очень гордится тем, что подруга жизни имеет черный пояс по карате.



пед, ограниченный 8-ю точками, внутри которого, задавая три параметра, ты получаешь кого угодно — от лилипута до гиганта. Разнообразие очень велико, из одной и той же модели мы можем сделать порядка 1000 различных персонажей...

Пока Блажевич рассказывает что-то там о движках и параллелизмах, другой программист запускает "Земли" и начинает баловаться. Человек среднего роста вдруг становится до ужаса перекачанным карликом, потом у бедняги вырастает, простите, пузо, плечи исчезают вообще, карлик вытягивается на пару метров и становится тощей жердью с безвольно выпирающим животом. Хажинский в ужасе морщится. Но ему терпеливо объясняют, что это крайние случаи, между ними — тысячи различных вариантов. Хажинский воодушевляется.

ХАЖИНСКИЙ (успоенно). Ничего себе кино!..

БЛАЖЕВИЧ (дико довольный). Точно, интересно получается. Допустим, во время миссии ты славно поработал мечом, заработал кучу "очков опыта" и купил на них перк "плюс сила". И прямо на глазах — опля! — плечи выперли. Иначе говоря, характеристики наших персонажей указаны далеко не только в информационном окне или "подразумеваются" фантазией игрока. Уже по внешнему виду соперника вы можете приблизительно определить его "статсы". Такого раньше нигде не было. Эта технология в первую очередь "затачивалась" под онлайн-овую игру, потому что именно там важно сделать персонажей совершенно индивидуальными. Но мы задействовали ее и здесь, в одиночной игре.

ХАЖИНСКИЙ (очень озабоченно). А что у вас с тенями? Ом особенно наказывал расспросить про тени...

БЛАЖЕВИЧ (счастливо улыбается). Этот ваш Ом со своим именным "Джифорсом"... Короче, "Земли" написаны так, чтобы работать и на слабеньком компьютере, и на очень мощном. Недавно мы пробовали игру на Athlon 700: поставили полную детали-

зацию, включая тени от деревьев, и, забредя в густонаселенную зону, получили 17 кадров в секунду. Для стратегии этого предостаточно. А большинство наших сотрудников тестируют "Земли" на Celeron 300 и хорошо себя чувствуют. А Ому передайте, если у человека мощный компьютер, Athlon или гигагерцовый "Пентиум", он непременно заметит разницу в качестве картинки и оценит ее.

Еще один интересный момент — переодевания. Вы видите любое изменение в снаряжении героев, будь то оружие, одежда или защита. Проблема в том, что различные элементы одевания, а их много, очень много, должны сочетаться друг с другом. Ты можешь взять рубашку от канийского тяжелого "армора", а штаны от кадаганского легкого... и все должно смотреться. Мы долго работали с художниками — ведь нужно было сделать так, чтобы и красота оставалась, и количество полигонов не возрастало. Тысячу раз переделывали. Нужно очень тонко чувствовать, куда вложить больше "фейсов", а куда меньше. Буквально неделю назад переделывали "головы", добавили всего-то на десяток больше полигонов — и они попросту ожили.

ХАЖИНСКИЙ (услышав знакомое слово). Что? художники? Наверное, воюете, а?

БЛАЖЕВИЧ (хитро улыбается). Не, пытаемся не воевать. На опыте первых-вторых "Аллодов" выяснили, что битвы с художниками к хорошему не приводят. Да, можно использовать административное давление, но это чревато: у них пропадет интерес к работе. А ведь они хотят, чтобы было красиво. Они зла не желают. Вот и приходится сидеть с ними, ковыряться, пробовать — такую модельку, сякую модельку. Подумали, почесали репу... нет, лучше из пятки убрать 10 "фейсов", в нос добавить...

После персонажей самое сложное — деревья. Мы их три раза переделывали, три раза все выбрасывали и начинали с нуля. А потом в команду пришел Андрей Чернышев... и художник, и программист... "Мультикласс" с уклоном в художничество. Обычно, если художникам что-то объясняешь, это просто... застрелиться легче. А с ним приятно говорить, он понимает, о чем идет речь. Потом он им на своем языке объясняет. Андрей почти все деревья и сделал...

ХАЖИНСКИЙ (перебивает). Боюсь, что пока за этими деревьями не видно людей. Как ты пришел сюда? Чем тебя, человека науки, привлекают игры?

БЛАЖЕВИЧ (задумчиво). Здесь работают люди двух типов. Те, кому интересно делать игру, и те, кому интересно заниматься технологиями. Я отношусь ко второму типу... Приятнее всего слышать от человека, посмотревшего на экран, следующее: "Боже, как это красиво!".

Я закончил МФТИ, сейчас в аспирантуре, еще полгода работы — и будет готова очень неплохая диссертация. Но однажды я понял, что не мое это. Игры — это передовая, здесь очень интересно. Это

огромный конгломерат совершенно различных технологий, начиная с самых консервативных, вроде баз данных, и заканчивая самыми передовыми, к примеру, компьютерной графикой. Плюс искусственный интеллект, физика, сложнейшие физические системы, вполне сравнимые с симуляторными... В общем, если взять любую область программирования, она так или иначе находит свое применение в играх. Именно поэтому кругозор игрового программиста должен быть максимально широким. Узкие специалисты здесь не приживаются.

ХАЖИНСКИЙ. Хорошо, а за чем, как ты думаешь, будущее игровой индустрии?

БЛАЖЕВИЧ (*очень воодушевленно*). Будущее?.. T&L... это революция. Наш следующий движок будет ориентирован и оптимизирован под использование T&L. Что это даст? Количество полигонов увеличится в десять раз. В каждом кадре. Я разговаривал недавно с нашими художниками, они говорят: дайте нам 3000 полигонов на персонаж, и мы такое сотворим!.. Ведь "железо", движок — это "кирпичи". А когда есть кирпичи, можно сконцентрироваться на строительстве. Начинается анимационная система, очень тяжелая часть. Посмотрите на Halo, от которой сейчас все кипятком писают. Джип действительно великолепен, на ухабах прыгает, но это машина, у нее вся механика до последнего болтика прописана. Сделать же достоверную анимацию человека на порядок сложнее.

Первый GeForce и Pentium III 600 — это минимальные системные требования для нашего следующего движка. 3D-акселераторы без T&L, скорее всего, мы поддерживать вообще не будем...

Хажинский закатывает глаза. Кажется, ему плохо. Но нет — Блажевич быстро приводит его в чувство следующим замечанием.

...и не надо делать такие глаза, игры на новом движке выйдут через два года...

ХАЖИНСКИЙ (*в сторону*). А ведь в самом деле напугал. **БЛАЖЕВИЧ** (*увлеченно*). ...Существует закон Мура: каж-

дые 18 месяцев производительность аппаратных средств удваивается. С помощью этого закона было очень легко прогнозировать, что произойдет с компьютерной техникой. Почему мы в свое время спокойно "закладывались" на РП 233? Мы знали, что закон Мура работает и все будет замечательно.

Но T&L смешал все карты. Производительность видеосистемы скачком выросла в 10 раз, и закон Мура перестал действовать. Точнее, производительность обычных процессоров будет расти по закону Мура, а графических, в силу их массовой параллельности... совершенно непонятно, как. Возник перекося, и мы сейчас стоим у истоков этого перекося.

Следующий чип от nVidia, NV25, будет "держат" 150000000 треугольников в секунду. Нам тяжело представить себе такую цифру. Не потому, что мы не сможем использовать эти мощности, это как раз не проблема. Очень сложно создавать движок с подобной масштабируемостью. Игры следующего поколения должны одинаково хорошо работать на первом GeForce, который дает 15 миллионов треугольников, и NV25 с его 150 миллионами. Разница в десять раз, и все должны быть довольны. Сумасшедшая "scaleability"...

Так что в будущее мы вступаем с опаской. С приятной опаской. С предвкушением...

В комнате раздаются бурные аплодисменты. Боевые друзья Блажевича, постепенно все это время окружавшие его стол, смыкаются в тесный круг, из которого наружу доносится лишь что-то вроде: "Оле-оле!.. 150 миллионов треуголе...". Хажинский тихонечко, почти не тронутый, выскальзывает из этих объятий замороженных царскими перспективами кодеров, выходит из комнаты, забирает велосипед, спускается вниз (от дождя к тому времени остались одни воспоминания) и на высокой скорости удаляется в очень хорошо известном направлении. Гордись, Крылатское!

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ

Д е в и ш е в

На следующий день, "Нивал", зала дизайнеров.

В ее центре под светом софитов (кажется, НТВ собирается показывать это в ближайшую субботу), со всех сторон окруженный микрофонами (похоже, что "Эхо Москвы" и "Максимум" будут вести прямой эфир) стоит неотразимый Дмитрий Девিশев, человек-легенда, по словам Хажинского (на этот раз он в стороне, пробиться в видеоискатель мешает частокол микрофонов), "кумир его детства", ветеран текстовых MUD'ов, некогда модератор ru.game.mud, дизайнер уровней первых "Аллодов" и один из ключевых сотрудников "Нивала". Главный дизайнер "Проклятых земель", Девিশев не склонен к пустопорожней болтовне, любит растягивать слова, отчего иногда делается похож на бывшего

президента (если бы не эта бородка!). Знает явно больше, чем говорит, поэтому каждое предложение воспринимается окружающими как очередная сутра. Перед тем как отдаться неизбежности интервью и прямого эфира, под аплодисменты, метким выстрелом в голову убил охранника в Deus Ex. С восторгом следящий за действием Хажинский отключил многодолларовый сотовый телефон и даже перестал думать об оставленном за дверью велосипеде. Он — само внимание.

ДЕВИШЕВ (*без выражения, но с огромной внутренней силой. Сильвестр Сталлоне в трауре*). Да, ребята, если хочешь завалить какого-то очень

мощного монстра на раннем этапе игры, например огра, имеет смысл подкрасться сзади и исподтишка ударить ему по верхним конечностям. Лучше, конечно, по башке, но может не хватить навыков. А в лапу реально попасть, и если быстро "вынести" ему одну лапу, огр затормаживается, и тогда маг сможет лечить тебя быстрее, чем огр убивать. Ну а по нижним конечностям надо бить, чтобы зверье от тебя не бегало, чтобы знало свое место...

Если помните, в первых "Аллодах" никто армиями не ходил. В "Землях" же мы решили оставить столько героев, сколько удобно контролировать, — дабы они не мешали друг другу, чтобы не приходилось все время жать на "паузу" и каждому давать по командочке.

В "Землях" не осталось чистых "файтеров". Игру невозможно пройти на одной силе, без поддержки магии. Скорее у вора больше шансов, чем у накачанного воина.

Состав группы? Сложный вопрос. Каждый ходит в своем стиле. Есть люди, которые любят подкрасться и "отбэкстабить" монстра, что иногда позволяет убить его с одного удара. Другие предпочитают смело выйти вперед в мощных доспехах и, непрерывно лечась, долго бить монстру по голове, пока та не отвалится. Третьи отвлекают монстра воином и расстреливают со спины магом. Таковы три основных типа хождения, что я наблюдал. На мой взгляд, лучше играть втроем, потому что, хотя опыт и делится на всех участников партии, в результате ты не становишься сильнее настолько, насколько тебя усиливают два товарища.

Система магии стала, без сомнения, значительно сложнее, более того — теперь у нас есть конструктор. Работает он таким образом: берется "основа заклинания", затем добавляются "руны", которые так или иначе модифицируют эту основу. Рун-модификаторов может быть до 8 штук, но мы устроили так, что все восемь слотов в конструкторе игрок "забьет" лишь под самый конец. Руны довольно серьезно преобразуют заклинания. К примеру, берем банальный "огненный шар" и увеличиваем скорость полета. Следовательно, увеличивается радиус поражения. Еще одна руна — и вместо одного шара появляются несколько, каждый из которых летит к конкретной цели в некоторой области. Ставим фильтр "только враги", и даже если в толпе гадов окажется ваш персонаж, он не пострадает. Плюс делаем так, что у мага отнимается меньше магической энергии при кастинге. У нас остался все тот же огненный шар, но как далеко ему до своего "оригинала"!

Или, скажем, я отправляюсь на вылазку в лагерь врага. Мне очень важно знать зоны видимости окружающих меня стражников. Берем соответствующее заклинание, добавляем руны "действи-



Дмитрий ДЕВИШЕВ

27 лет, дизайнер. Начинал как программист баз данных и глобальных сетей, работал на Московской товарной бирже. С ранней юности водил AD&D. Один из старейших сотрудников "Нивала", руководитель проекта "Аллоды-2", участвовал в разработке дизайна всех игр компании, включая "Проклятые земли" и новые, пока не объявленные проекты. Обладает пугающей памятью и знанием предмета. Имеет обыкновение пространно говорить на РПГ-сленге, приводя в восторг профессионалов и в замешательство всех остальных, на обсуждениях ставит собеседника в тупик в течение первых трех минут. На вопросы, напротив, отвечает неохотно, с поразительной лаконичностью, после чего вы искренне раскаиваетесь, что отвлекли человека от важных мыслей. Бывают исключения, но классификации они до сих пор не подвергались.

ет только на врагов", "до пяти штук" и увеличиваем длительность. И все! "Кастанул" один раз и получил полный контроль над ситуацией. То есть модификаторы могут работать одновременно, в любой комбинации. Базовых заклинаний около 20, модификаторов — почти 30. Вариантов получается много, очень много. Не думаю, что у кого-то хватит терпения опробовать хотя бы сотую часть всех возможностей.

О дуракоустойчивости? ОК. Откровенно глупые заклинания запрещены. Например, не имеет смысла увеличивать вред заклинания "телепорт", оно вообще безвредное. Впрочем, если постараться, то можно собрать по-настоящему опасное заклинание, которое тебя уничтожит. К примеру, если вставить в кирасу fireball, который автоматически запускается каждые десять секунд, то прожить недолго. Получится что-то вроде реактивного ранца, который каждый десять секунд будет выпускать тебе под ноги шар огня. Но это крайности. Основная задача, стоящая перед игроком, — как из имеющихся компонентов собрать заклинание, которое будет наиболее эффективно работать в конкретной ситуации...

Занавес



ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

А р т и с т ы

Последний день перформанса, “Нивал”, зал для совещаний. От неожиданности (сейчас мы поймем, почему) Хажинский переходит на “вы”, у его цифрового “Олимпуса” отказывает автофокус, и все снимки получаются, как кадры из фильма, который вы совершенно точно где-то уже видели, но не можете вспомнить название... Божественная (вот оно, ключевое слово, заставившее Хажинского повредить автофокус много-долларового казенного аппарата) Елена Рычкова (как и Дмитрий Девишев) здесь с самого начала. “Артисты”, художники, для Хажинского тайна, в их комнату он даже не заходит (к тому же туда не пускают с велосипедом). Говорят, там большие, почти космические мониторы и мощные компьютеры, а также лестница на крышу, где летом можно загорать. Именно поэтому все художники “Нивала” черные от солнца, в программисты — бледные, как JC Denton.

ХАЖИНСКИЙ *(в полной растерянности, молчит, не знает, что сказать)*. Эээ...

РЫЧКОВА *(невозмутимо, чеканно)*. Вас, конечно, интересует, что нового есть в игре. Хорошо, я отвечу. Первые и вторые “Аллоды” были основаны на спрайтовой технологии. Знаете, что такое “спрайтовая технология”?

Хажинский неуверенно кивает.

Отлично, тогда проще. С этой технологией мы были хорошо знакомы. В “Землях” все абсолютно новое, новый движок, который писался в процессе, по ходу дела выяснялись и новые возможности, и новые ограничения. Прибегают программисты, кричат: “почему у вашего оленя рога из 300 полигонов?”. Пришлось — что?

Хажинский пожимает плечами.

Спилить, разумеется. Тут действуют две взаимоисключающие силы: одна тянет в сторону бурного творчества, другая в сторону полной системности. Приходится искать компромиссы, и всегда получается, что либо программерам лишняя работа, либо художникам.

Проблема с переодеванием. Она была связана с тем, что в одежде у нас полный “юнисекс”. Нет юбок, нет плащей, следовательно, всех женщин пришлось одевать в мужскую одежду, а всю эту одежду придумывать так, чтобы она подходила женщинам. Всевозможные шаровары и набедренные повязки, которые при желании можно рассматривать как мини-юбки. На одном уровне у нас стоит “магесса” в тренировочных штанах. А что прикажете делать...

Хажинский краснеет. Чувствуется, что ему есть что приказать делать, но он не смеет.

...С лицами тоже пришлось повозиться. С мужскими проще, потому что, как правило, это очень характерные физиономии, физиономии нехороших персонажей, с кривыми ртами, шрамами,

повязками через глаз. Их несложно рисовать. А вот с женщинами была проблема, потому что требовалось много красивых лиц и при этом для каждого острова разных. Тут восточный стиль, здесь европейский...

В общем, лица несколько раз переделывались, но все равно получалось как-то не так. Знаете, что было дальше?..

Хажинский всем видом дает понять, что не знает.

Наш концепт-художник, который занимался подготовкой текстур для лиц, разослал по всему офису письмо: “У кого есть правильное представление о женской красоте, присылайте фотографии женщин в фас”. В результате его завалили огромным количеством... порнографии — обнаружилось, что эротические картинки, заполнившие Интернет, идеально подходят для создания текстур.

Хажинский в шоке. Он пытается думать о велосипеде и, возможно, о предстоящих соревнованиях в Коломне, но мы видим, что эти текстуры не идут у него из головы. Они будут мниться ему до конца перформанса и, скорее всего, даже приснятся. Но это уже совсем другая история.

Мерилом женской красоты, как впрочем, и мерилом всего остального тут выступал Орловский...

ХАЖИНСКИЙ *(едва слышно)*. Орловский — он такой.

РЫЧКОВА. Погодите, не прерывайте. Вопрос женских лиц и фигур он курировал с особенным вниманием. Очень долгое время женщины у нас были, так сказать, не очень женственные, плоские какие-то. Приходил Серж, жаловался, громко ругался... В результате часть моделей пришлось оснащать большими бюстами.

Хажинский... да ладно, с ним все понятно.

Знаю, что вы хотите спросить про ландшафты. Обычный журналистский вопрос.

ХАЖИНСКИЙ *(очень тихо)*. Это не я, это Ом...

РЫЧКОВА. Какая разница!.. Изначально мы собирались сделать ландшафты предельно достоверными. Когда летела в самолете, смотрела в иллюминатор во все глаза, старалась запомнить все эти переходы, обрывчики и так далее. Мне как-то рассказывали о таком месте в Греции, где на равнине стоят каменные столбы, скалы. А на них — монастыри. Так вот, на одной карте я эти столбы повторила.

А потом выяснилось, что все эти плавные переходы, бережок у речки, овраги, все это для игры не то что полезно, а даже вредно, потому что люди не понимают, где можно пройти, а где нет. Поэтому практически все зоны потом делались совершенно по другому принципу, все вертикальные “непроходимые” поверхности “отбивались” другой текстурой.

ХАЖИНСКИЙ (*очень тихо*). Потеряли реализм...

РЫЧКОВА (*решительно*). Зато стало проще играть! Согласны?

Хажинский не менее решительно кивает.

В первых и вторых “Аллодах” объекты были стандартными. “Домик крестьянский”, “башенка”, “стеночка”... Каждый объект можно было использовать на любой карте. В “Землях” буквально в каждой зоне объекты уникальны. Во-первых, у нас три острова с совершенно различной архитектурой. Во-вторых, сценарий требует. “Магесса” живет в своем домике, кузнец в своем, а вот тут разрушенный дом крестьянина... И все получилось очень индивидуально. Трехмерный мир потребовал гораздо более детальной проработки моделей и на много порядков более четкой привязки объектов к местности. Вплоть до того, что цвета в основании здания привязывались к тайлам этой зоны. Ручная работа.

Но тут есть одна проблема. Многие 3D-игры грешат вот чем: четкость проработки ландшафта одна, а персонажей и объектов — другая. В результате получаются мутные поверхности, на которых стоят очень “резкие” персонажи. Само собой, мы пытались с этим бороться. Сделали очень четкую землю. Для меня очень важно, чтобы картинка смотрелась цельно. Я следила за этим еще в первых “Аллодах”. Чтобы ни один пиксель не резал глаз, чтобы создавалось ощущение цельного, единого пространства.

ХАЖИНСКИЙ (*весьма осторожно*). А вот технологии...

РЫЧКОВА. А что — технологии? Нельзя слишком увлекаться технологиями. Я вообще считаю, что у нас слишком прислушиваются к “технарям”. Кадры, скорости, все это не главное. Даже ошибки и сбои перестают раздражать, если чувствуется атмосфера. Звук, цветовая палитра. В этом отношении мне нравится Diablo 2. И Commandos визуально очень уважаю. И Fallout. А играю в основном в “Героев”.

Звонит сотовый телефон Хажинского. Несколько раз извинившись и покраснев, он принимает к трубку.

ХАЖИНСКИЙ. Это Ом... Спрашивает, узнал ли я про интерфейс...

РЫЧКОВА. Хороший вопрос! Передайте Ому мой персональный привет. Итак, интерфейс. Изначально все эти информационные окошки по краям экрана были

Елена РЫЧКОВА

26 лет, главный художник первых и вторых “Аллодов”, а также “Проклятых земель”. Девять лет в игровой индустрии. Работала в “Мир-Диалоге” вместе с Сергеем Орловским, где принимала участие в создании “Морских легенд”. Один из первых сотрудников “Нивала”. Обожает Средиземное море, отдых в пятизвездочных отелях и свою машину. Ненавидит зиму. Считает, что лучший урок, который получила в жизни, — рассчитывать только на себя. Разговаривая о работе, производит впечатление очень авторитетной и серьезной специалистки, от чего большинство коллег-мужчин поначалу впадают в шок. На деле — очень живая и веселая, опасно привлекательная персона.



двухмерными. Мы разработали этот интерфейс, нарисовали и вставили в игру. И поняли, что он какой-то неинтересный, неправильный, что ли. Не очень удобный, малофункциональный, занимает бо́льшую часть экрана, требует масштабирования под разные графические разрешения. И однажды я вдруг проснулась с бредовой

идеей: а почему бы не сделать интерфейс полностью трехмерным!

Прибегаю в “Нивал”, горю энтузиазмом, рассказываю всем, как это будет здорово, а народ совершенно не врубается и начинает меня пинать...

ХАЖИНСКИЙ. Вас — пинать?!

РЫЧКОВА. ...Вечером, уже скромно так, предлагаю идею Сергу нашему Орловскому, и в очередной раз слышу, что все это бред, что это не получится по таким-то причинам, что это плохо, неудобно и так далее. Потом Орловский уехал на какую-то очередную выставку, а через месяц пришел и сказал: “Все, мы делаем 3D-интерфейс”.

ХАЖИНСКИЙ. Орловский, в этом он весь.

РЫЧКОВА (*мечтательно*). Ага... Очень большой плюс трехмерного интерфейса — в разных разрешениях все окна выглядят совершенно одинаково. Мы пробовали в 1600x1200, и все просто замечательно. Раньше окна освещались закатами и рассветами, но потом мы отказались от этой идеи, сделали интерфейс очень легким, воздушным... Впрочем, от той версии кое-что осталось. Столб с указателем в главном меню — это объект, который стоит прямо внутри сцены. В одной из тестовых версий “сломалась” логика, и в баг-листе появилась надпись: “Извините, но мое главное меню ушло гулять по зоне”. На самом деле, этот столб — монстр, просто у него висит флажок “Idle”. Интересно, что будет, если найти и убить главное меню? Наверное, записываться будет больше нельзя...

Затемнение. Хажинский, забывший велосипед в ночном офисе “Нивала”, но несколько об этом не жалеющий, шагает по родному Ленинградскому проспекту, разговаривая с кем-то по телефону.

ХАЖИНСКИЙ (*усталый, но очень, очень довольный*).

Если помнишь, Андрей, два года назад я сказал, что “Аллоды” малы самим себе. Что игра с таким

потенциалом не должна запирает себя в двух десятках single-миссий. "Проклятые земли" изменили ситуацию радикально. Требуется месяц, чтобы пройти игру до конца, и еще две недели, чтобы пройти ее по-умному. Конструкторы довели разнообразие объектов и заклинаний до предела, за которым любые цифры просто перестают восприниматься разумом. Графический движок устарел очень и очень нескорю. Очевидный успех. Чего еще желать?..

И все же в истории "Проклятых земель" рано ставить точку. Магическое словосочетание "massive

multiplayer", "глобальная онлайн-игра", нет, да и сорвется с уст ниваловских умельцев. Многолетняя мечта не исчезла, она жива, и теперь она реальнее, чем когда бы то ни было. Стало меньше слов. Появился опыт, пришло понимание. Конечно, все совсем не просто. И все же, massive multiplayer на движке от "Проклятых земель", доступный нашим игрокам, — вовсе не утопия...

Я намеренно не стал расспрашивать их об онлайн, вынеся все это за скобки. Мне почему-то кажется, что мы еще вернемся к этой теме. Как считаешь?..

Елена? А что — Елена? Богиня...

Занавес



Алексей СВИРИДОВ, 33 года, сценарист. Выпускник МГТУ. Писатель по призванию, автор двух книг в стиле фэнтези ("Человек с Железного острова" и "Крутой герой") и блокбастера под названием "Разорванное небо" (совершенно верно, одна из последних локализаций "Нивала" названа так с его подачи). Участвовал в написании сценария "Аллодов-1", сценарист "Аллодов-2" и "Проклятых земель". Любит, по собственному признанию, махать деревянным мечом, слушать, но больше, конечно, петь песни под гитару, терпеть не может плохих стихов. Обидчив, но всегда был душой компании и охотником до прекрасных дам.



Евгения БАННИКОВА, 30 лет, менеджер по маркетингу. До "Нивала" долго работала начальником отдела рекламы в компании "Клондайк". Будучи внешне очень мягким человеком, всегда умеет добиваться своего. Свою удивительную трудоспособность и такт объясняет тем, что в детстве ей всегда все позволяли, ничего не запрещали и нередко делали за нее домашние задания, а также всю остальную тяжелую работу. Любит кататься на роликах, играть в большой теннис и получать второе высшее образование в Институте культуры. Отпуск проводит в Крыму, который считает самым красивым местом на свете.



Франк ХОЙКЕМС (Frank Heukemes), 36 лет, директор отдела игр компании Ravensburger Interactive, западный издатель "Проклятых земель". В прошлом редактор, а потом главный редактор немецкого игрового журнала PowerPlay, затем директор по стратегическому развитию компании TopWare Interactive, директор по разработке продуктов американской компании Mattel (которая, кстати, производит... кукол Барби). Любит серию Ultima, Diablo II и Jagged Alliance, ненавидит спортивные симуляторы и гонки. Самой удивительной вещью в российской игровой индустрии считает то, что при таком же или даже лучшем качестве производимых продуктов, а также более надежных и работоспособных командах девелоперов, цены на производство игр совсем не так высоки, как в остальном мире.



Елена ЧУРАКОВА, 24 года, менеджер по связям с общественностью. МГУ, романо-германское отделение филологического факультета, специальность — английский, французский языки и литература. В "Нивале" работает сразу после окончания университета. Общается с журналистами и пользователями, иначе говоря, берет на себя тяжкий труд утешения и тех, и других. Любит работу, связанную с языками, и относится к ней чрезвычайно серьезно, обожает перемены, легко входит в контакт с людьми и втирается к ним в доверие, в работе полагается на личное обаяние иногда больше, чем на профессиональные качества, отчего, впрочем, никто не проигрывает. Считает, что ей очень везет с друзьями, почти всегда весела, смешлива и эмоциональна.