Chaos Mage

Аллоды 3D



Жанр	RPG/стратегия
Издатель	1C
Разработчик	Nival
Требуется	Pentium II 233
Дата выхода	IV квартал 1999 года

Ролевая игра?!

В ходе коллективного "похода" представителей "Нави" в Nival нам было продемонстрировано неинтерактивное демо графической технологии для перспективной ролевой игры под рабочим названием "Аллоды 3D". Если все то, о чем я услышал, будет реализовано, у игры есть все шансы стать "RPG моей мечты", хотя она и работает исключительно в режиме реального времени ;) .

Трехмерный мир

Мир Аллодов 3D, как ясно уже из названия, является полностью трехмерным. Плавающая камера дает отличный обзор персонажа с произвольной точки. Среди уже реализованных эффектов - колышущаяся трава, плещущаяся вода, приливы и отливы, множественные источники света с плавным изменением освещенности поверхностей. Будут и брызги под ногами при переходе реки вброд, и клубящаяся пыль на дороге... На многие объекты оказывает влияние направление ветра.

По словам Юрия Блажевича, главного программиста проекта, система строится по идеологии Scalable Software, что означает зависимость качества изображения от аппаратных возможностей компьютера. Чем лучше и мощнее ваша "тачка" и установленный на ней 3D акселератор, тем качественнее будут модели персонажей и монстров. Большая память означает большую детализацию текстур. Мощность CPU влияет на обсчет теней от предметов и элементов ландшафта. Кстати, тени как от объектов, так и от ландшафта будут динамически изменяться, в зависимости от положения солнца на небе. Свойства таких бегущих теней предполагается использовать в некоторых квестах (помните бешеную скачку вдоль несущейся по земле тени в великолепном вестерне "Золото Маккены"? Так вот - эта ситуация была смоделирована на имеющемся игровом движке). В зависимости от возможностей компьютера предполагается изменять детализацию бликов, причем можно будет даже увидеть движущиеся отсветы от факелов на полированных латах.



Пока существует только несколько тестовых зон, на которых обкатывается графическое ядро. Это берег реки, город и заснеженная равнина. В городе уже можно читать объявления и надписи на домах, вести беседы с местными жителями. У реки можно понаблюдать, как волшебник убивает гоблина огненным шаром. Создано несколько моделей персонажей и монстров. Нам была продемонстрирована весьма реалистичная модель тигра, модель лучницы в латах и то, что можно назвать "нашим ответом Ларе Крофт, любимой женщине Костика Подстрешного" ;). Кстати, для этой лучницы такие скины есть - прям как из "Victoria's Secret Lingerie".

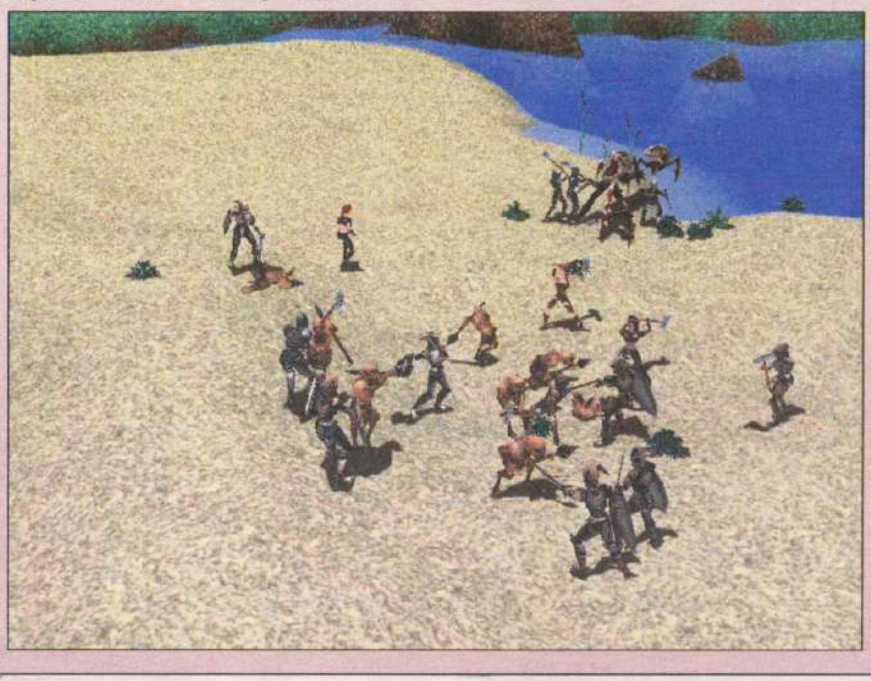
Ролевой мир

Несмотря на то, что "Аллоды 3D" позиционируются как "RPG с элементами стратегии", это истинная ролевая игра. Сюжет тщательно увязан с детализированным World Setting'ом, содержащим полное описание аллодов и их истории на пятидесяти страницах. Этот документ (к сожалению, только для внутреннего использования в Nival'е) обеспечивает сюжетную целостность всей аллодовской линии, и эта игра - не исключение.

Герой попадает на никому не известный, полудикий и варварский аллод. Его главной задачей становится изыскание способа возвращения домой. В самом начале ваш персонаж будет нейтральным, но по мере вовлечения в игру ему придется принимать решения, следуя которым он встанет на путь Добра или Зла. Почти сразу вы натолкнетесь на деревушку, которая станет на некоторое время вашим домом. Вот тут-то и проявятся стратегические элементы игры. Вам придется развивать это поселение, способствовать его процветанию. Причем местные жители будут совершенствоваться вместе с вами. В вашей команде смогут ходить три-четыре NPC.

При генерации вы сможете выбрать цвет волос и кожи для модели персонажа. Кроме того, можно будет доработать его внешность при помощи встроенного фоторобота, изменяя три-четыре элемента лица.

Система классов отсутствует. Скилловая ролевая система, по духу напоминающая GURPS, разработана Дмитрием Девишевым и Сергеем Орловским.





Кроме того, система усилена перками (perks) - особыми способностями, которые будут зависеть от расы персонажа, членства в гильдиях, от уровней соответствующих скиллов и от некоторых других свойств персонажа.

Возможность качественного Role-playing обеспечивается развитой системой дипломатии. Общение с NPC предусматривает развернутые многовариантные диалоги. Разработчики обещают потрясающий сюжет.

Магическая система строится на слотовом конструктивном принципе. Каждое заклинание подразделяется на слоты, которые вы сможете "заполнить". Создание всех объектов, от мечей до заклинаний, будет проходить несколько этапов - от добывания информации о прототипах до их изготовления у мастеров (кузнецов, волшебников...). Но ваши знания в начале игры ограничены. Знания для составления заклятий вам придется добывать в путешествиях и приключениях. Например, найденная в подземелье книга даст вам представление о том, как при помощи магии пускать летающие шары. Один из NPC сможет научить вас тому, как включать огонь в заклинания. Объединив эти разрозненные куски знаний, вы сможете кастовать огненные шары. Здесь летящий шар является прототипом, а его скорость, форма, цвет и наносимые повреждения - слотами.

В магической системе будет реализована такая изящная возможность, как создание иллюзий. При помощи этих заклятий вы сможете, изменив внешность, не узнанным прокрасться в лагерь орков. Магические эффекты будут подразделяться на четыре стихии и несколько других групп. Обещано озвучивание вербальных компонентов при кастинге и отрисовка соматических компонентов (для тех, кто не знаком с термином - будет показано, как маг руками машет :)). С течением времени вы сможете узнавать звуки и жесты, предшествующие, например, молнии, и станете пытаться вовремя уклоняться от нее. Возможно, один из скиллов даст возможность персонажу, с некоторой вероятностью, выучить заклинание, наблюдая его кастинг (почти как в Heroes of Might&Magic).

Для оружия существуют разные типы повреждений, которое оно может наносить, и каждый из этих типов будет с большей или меньшей эффективностью наносить повреждения противнику в зависимости от вида его брони. Например, булава крайне эффективна против кольчуги, но с трудом пробивает латы. Стиль ведения боя с оружием в каждой руке не поддерживается. Оружейные навыки будут отчасти взаимозаменяемы для аналогичных видов оружия. Человек, хорошо владеющий длинным мечом, будет пристойно владеть и широким. В сражении будет доступен режим called shots, т.е. вы сможете выбирать место удара. От этого зависит и характер наносимых повреждений -*сломанные и отрубленные конечности, перерезанные глотки и прочие кровавые critical hits ;) . Предметам будут присвоены HP, определяющие степень их повреждений. Шмотки, ранее принадлежавшие поверженным врагам, с течением времени постепенно разлагаются. Более ценные исчезают последними. Для сохранения вещей на длительное время их можно складывать в сундуки и закапывать. ;)

Сохранить текущую игру вы сможете в любой момент.

Онлайновый мир

Существуют планы построения вселенной Аллодов в Internet. По первым приблизительным задумкам, онлайновый мир будет строиться вокруг предопределенных Гильдий. Разработчиками предусмотрена масса любопытных вариантов по провоцированию активности сетевых кланов.

Что из этого всего выйдет, покажет будущее. Планов много. Кое-что будет реализовано, а что-то, вероятно, нет. Представленная информация соответствует планам Nival на 2 декабря 1998 года. Возможно, появятся какие-то особенности, о которых и сами разработчики пока не знают ;).

Следите за нашими материалами, мы постараемся держать руку на пульсе.



