Владимир Рыжков

"Проклятые земли"

Жанр	RPG/Strategy
Издатель	1C
Разработчик	Nival Interactive
Дата выхода	Август 2000 года

А знаете, что я видел? А я видел демку третьих "Аллодов" (то есть "Проклятых земель") и всем об этом расскажу... Сейчас вот только наслажусь моментом обладания сенсационными новостями... М-м-м... Ну вот, можно начинать.

Сначала

Так как в "Нивале" не принято поить журналистов чаем с лимоном (видимо, политика компании), то его обитатели сразу перешли к делу и стали рассказывать нашей делегации все-все-все (что хотели) и показывать рассказанное на примере специально приготовленной демочасти того, что вскоре появится на российском рынке под маркой "Проклятые земли". Видно было, что сердца ниваловцев разрываются от желания показать нам всю игру, но, скрепя их (сердца) потщательней, они ограничили ПЗ'овские просторы, предназначенные для просмотра прессой, до пары уровней, дающих возможность оценить примерно половину игровых возможностей своего детища. Так что я, пожалуй, не стану делать никаких выводов касаемо будущей игры (это еще успеется), а просто попытаюсь рассказать вам об увиденном и представить себе, как будет играться продукт, рассматриваемые части которого реализованы так, а не иначе. Да! Не забудьте глянуть в опубликованное у нас ранее превью по тогда еще "Аллодам 3D" – мне не платят за пересказывание пресс-релизов по сто раз.



Линейная или нелинейная?

Мне было интересно, как же будет проходиться новая игра этой серии. Будет ли она линейна, или наличие обширного мира (примерно втрое более обширного, чем в предыдущих частях) окажет свое влияние и станет возможным построение игры, скажем, на манер Fallout. Оказалось, что ПЗ будут представлять собой нечто среднее между этими двумя вариантами. С одной стороны, имеют место быть три Аллода, поделенные на области, в каждой из которых должна развернуться какая-то часть сценария. Но для перехода из одной области в другую достаточно просто найти соединяющий их проход, то есть в лоб свобода перемещения игрока в "Проклятых землях" не ограничена...



Но есть нюанс. По крайней мере в нынешнем варианте одиночной ПЗ очки опыта начисляются героям только (!) за выполнение квестов. Попытавшись перехитрить сценарий и проникнув в какую-нибудь далекую область, мы не сможем молниеносно вырастить героя, убивая "дорогих" монстров. Более того, чтобы пробиться к выдающим тамошние дорогие квесты NPC, частенько нужно будет располагать весьма точной информацией об их местонахождении, которую, в свою очередь, можно будет добыть только выполнением более ранних заданий. И, наконец, последний, наиболее безжалостный удар разработчиков по самой вероятности попыток игрока превратить вдумчивую игру по сценарию в аркадное вырезание монстров: глубокие рейды в тыл противника обречены превратиться в бесконечные, мучительные бои с более сильными оппонентами, так как волевым решением нам запретили снимать/одевать/менять вещи в инвентаре, если группа находится где либо кроме базы-деревни, аналога городков из предыдущих частей. Подбирать с трупов – можно. Одевать – нельзя. Да и просто вспомнив баланс предыдущих "Аллодов", можно предположить, что, скорее всего, монстры в пока не предназначенной для нас зоне просто порвут партию как поролоновых мышей. Таким образом, организация одиночной игры в "Проклятых землях" не прямо, но настойчиво подводит нас к мысли: "не лезь вперед сторилайна – ему видней". Изящно...



В движении

"Проклятые земли" – это действительно Аллоды в 3D. Склоны здесь приобрели видимую на глаз крутизну, по ложбинам стелится туман, а реки выглядят прозрачными и даже немножечко холодными. Разумеется, все эти просторы являются полноправными участниками формирования геймплея. Так, например, скилл Backstabbing (все





помнят, что в ПЗ новая система параметров персонажей, со skill'ами и perk'ами?) реализуется в игре самым непосредственным образом – следует тихонько (скажем, ползком, благо ползать можно) подкрасться к оппоненту сзади и – атаковать. При благоприятном исходе сопоставления скилла героя, способностей монстра и условий боя, backstab пройдет. Кстати, то, насколько успешно у героя будет получаться скрытое перемещение, зависит не только от режима движения, по и от погодных условий, и от времени суток (и то, и другое здесь меняется). Следует заметить, что отсутствие глаз на затылке – беда не только монстров, но и наших героев. То есть здесь, к примеру, обернувшись, не следящий за своим тылом игрок может обнаружить совсем близко подкравшегося монстра. Разумеется, прятаться противник может не только за затылком героев, но и за природными укрытиями (сворачиваешь за угол, а там – тролль!). На месте анимация персонажей – ходят, бегают и дерутся они достаточно реалистично, причем каждый по-своему. Все снаряжение и оружие действительно отображается на фигурках персонажей, а степень повреждения каждой части их тел (для каждой части – свой счетчик повреждений) видна по кровавым пятнам, расползающимся на местах ранений.

Чудеса

Будет и еще целая куча всего, что пока находится не в окончательном варианте и ждет своей очереди попасть в наши жадные ручонки и быть тщательно рассмотренным на этих страницах. Чумовой конструктор заклинаний, позволяющий создать собственные спеллы из потом и кровью добытых и выученных рун, возможность создавать оружие и доспехи, доставать мифрил и адамант для которых нам придется, опять же, самим, а затем, определившись, по какому из ранее изученных прототипов будет создан новый предмет, превращать металл в смертельное оружие, для верности наложив на свое творение заклятье собственного приготовления. И, конечно, здесь будет мультиплеер! Правда, то, каким он будет – совершенно страшная тайна, и при первом же упоминании о массовых зарубах, ребята зацыкали на меня – мол, что ты такое говоришь, это же наше секретное оружие – сносить крышу плеерам будет на раз! Так что пока нам остается лишь помечтать о том, как, загоревшие и отдохнувшие, в августе этого года мы сможем вкатить приятелю молнией в репу, приговаривая: "Нравится спелл-то? То-то же... Сам изобрел. Мой патент."





Комментарий Ивана Жилина: Не верю. Нет, не Рыжкову не верю, он-то у нас человек грамотный, но не верю в русскую игровую индустрию. Это ж надо – создавать вроде как собственную ролевую систему, явно на основе Гурпса, и при этом использовать название perk, которое в Black Isle придумали как заменитель гурпсовкому advantage! Подход к экспе тоже... того. Можете на меня повесть значок "Почетный манчкин первой ступени", но экспа только за квесты (увязанные, как я понимаю, столь же жестко, сколь и линейно) – это варварский, совершенно не людской подход.

И боже ты мой, с какого бодуна, после проведения аж целого конкурса на лучшее русское название, был принят столь восхитительный в своем убожестве вариант! Проклятые земли... я потрясен оригинальностью и нестандартностью мышления авторов, их фантазией, их неприятием штампов... Они молодцы.