Андрей Шаповалов

Evil Islands

Жанр ..... RPG
Издатель 1C
Разработчик ..... Nival
Требуется ... Pentium II 233 MHz, 64 Мб ОЗУ, 3D видеокарта с 8 Мб ОЗУ
Рекомендуется .... Pentium III, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель III поколения
Windows 95/98, DirectX 6.0

Однажды в редакции

Как-то вечером (кажется, в прошлую субботу) зашел я в редакцию послушать рассказы главреда про то, как он в Ultima Online завалил свою очередную дюжину во время серверной войны на Пасифике (Пасифик – так называется игровой ультимский сервак, если кто не в курсе).

Слушать рассказы Главного о его похождениях в Ultima – еще то занятие. С одной стороны, интересно, ибо играет он уже давно и рассказать может кучу всего интересного. С другой стороны, сплошная нервотрепка, ибо прерывать его рассказ нельзя – себе дороже станет. Раз уж начал слушать, так изволь дослушать до конца. И все же что-то есть в этих рассказах, что-то притягательное. Почти как пиво.

В тот вечер это сравнение оказалось особенно уместно. Звуки драки, доносившиеся из комнаты Главного, где на экране монитора Сотник в одиночку рубил в капусту красного дракона, были подозрительно похожи на те, что раздавались на кухне. Заинтригованный, я осторожно заглянул за дверь.

"Первая часть была в разделе "Стратегии"!" – Веселов для пущей важности грохнул кружкой пива об стол.

"Но вторая-то часть пошла в раздел "RPG"!" – возразил Алаев, торопливо прожевывая кусок соленого леща.

"Какое там RPG! – гневно возразил Веселов, снова наполняя кружку. – Там стратегия одна! Против каждого монстра надо выбирать тактику атаки. Например, атамана разбойников и его женушку надо в "клещи" брать, причем Зак должен атаковать жену сзади в голову. Тогда она вырубается с одного удара и все наваливаются на атамана..."

"Фигня это все!" – Алаев, охваченный праведным гневом, очертил в воздухе хвостом недоеденного леща магический знак. Я прищурился. Хм, похоже на заклинание "Protection from Evil" из второй редакции AD&D. Ну, естественно, Алаев всегда играет за честных паладинов. Я ненавижу паладинов. Личи, только личи. Ну, на худой конец, Рыцари Смерти.

Между тем, наш светоч ролевой мысли перешел в атаку, пытаясь подавить адмирала энциклопедичностью своих знаний: "Самое главное – это прокачка скиллов! Тут нужно знать ролевую механику. Никакие стратежные штучки не помогут против грамотно прокачанного героя."

Но адмирала не так-то легко было смутить. Как всякий настоящий морской волк, он всегда был ко всему готов.

"Фи, какая же это ролевая игра, если за монстра дают по 3-5 очков экспы! А за квесты – жалкие сорок!"

"Это только начало! – незамедлительно отпарировал Алаев. – Потом будет круче!"

"Ага, видали мы это ваше "потом", – презрительно фыркнул Веселов, отпивая из кружки. – И вообще, где это видано, чтоб в ролевой игре нельзя было по ходу героев переодевать и оружие менять?"

"Так ведь все это в деревне сделать можно! – не унимался Алаев. – Нашел хорошее оружие или доспех знатный – сразу в деревню. Там и разберемся."

"Ну да, "сразу в деревню"! – передразнил его главстратег и, воспользовавшись минутным замешательством противника, начал разделывать еще одного леща. – Правильно, сразу надо отступить на базу, перегруппироваться, исследовать нужные скиллы."

"Да какая база!"

"Да самая обычая!"

...Спор уже грозил перейти на личности, как вдруг я услышал сзади тяжелые, усталые шаги.

"Подстрешный" – почему-то подумал я.

"Угадал" – ни с того ни с сего подумал Подстрешный.





Мы молча пожали друг другу руки.

Я кивнул в сторону кухни, как бы спрашивая выпускающего редактора, о чем там так спорят Веселов с Алаевым.

Подстрешный все так же молча вынул из внутреннего кармана пиджака, подаренного ему очередной заботливой Ларой, два диска. "Evil Islands, Beta Version" – прочел я надпись. Ага, "Аллоды 3"! Вот, значит, из-за чего весь сыр-бор.

"Кто писать будет?" – деловито осведомился я и снова кивнул в сторону кухни.

Подстрешный отрицательно покачал головой и сунул диски мне.

Я сделал вид, будто хочу отказаться.

Подстрешный сделал вид, что ничего не понял.

Из комнаты главного редактора донеслись отчетливые витиеватые фразы на чистом русском языке.

"Коннект оборвался", – сказал я.

Подстрешный глянул на часы. "Нет, Пасифик в даун ушел".

Мы с облегчением вздохнули и поплелись было на кухню, помогать Веселову и Алаеву допивать пиво и доедать трех оставшихся лещей, как вдруг в дверь позвонили.

Это был он, Иван Жилин. Как всегда совершенно, просто до омерзения трезвый. Не успев как следует поздороваться, он уже увидел диски с "Evil Islands" у меня в руках и тут же потянул к ним свои потные, волосатые пальцы.

"Можно?" – скороговоркой спросил он и, не дожидаясь ответа, схватился за краешек коробки с первым диском.

"Можно Машку за ляжку на возу, товарищ солдат", – припомнил я свои армейские дни. И пока потрясенный отказом Жилин пытался прийти в себя, я выскользнул из редакции.

Приступим, помолясь

Эх, боюсь я. Боюсь.

Вроде ведь, это оно.

Отечественная игра, достигшая мирового уровня. Все на месте – графика, звук, сюжетец, геймплей. Хотя, стоп. Вот как раз с геймплеем проблемы. Правда, возможно, что это – временное недоразумение.

А впрочем, давайте-ка начнем по порядку.

Сюжет

С сюжетом у нас, похоже, все в порядке. Главного героя зовут Зак, но кроме его имени нам ничего о нем не известно. Как, собственно говоря, и ему самому. Печально, но у парня потеря памяти. Кто он, откуда пришел и чем собирался заняться до начала игры – неизвестно.

Прием этот, конечно, не нов, вон Planescape: Torment (да вразумит Господь ребят из Black Island выпустить продолжение!) использовал его в качестве основной составляющей своей игровой истории. Впрочем, все хорошие идеи уже придуманы, главное – суметь ими правильно воспользоваться. Авторы Evil Islands вроде сумели это сделать.

Наша основная задача – помочь Заку разобраться с загадкой своего прошлого. А загадка, очевидно, существует. Во-первых, Зак изначально вооружен необычным для тех мест, куда его занесло, оружием – бронзовым ритуальным кинжалом. Во-вторых, он немного знает магию. В-третьих, за всеми его действиями наблюдает маленький дракончик, которого нам показали в заставке. Дракончика, как явствует все из той же заставки, прислал солидный маг. Короче, ничего непонятно, и это есть хорошо. Так интереснее будет разбираться с хитросплетениями истории.

Развивается сюжет медленно, за счет разговоров Зака с NPC. Поначалу это только жители деревни, что расположена возле древних руин, посреди которых мы впервые и познакомились с Заком. Именно от них Зак получает первые свои квесты. Однако постепенно круг общения нашего героя вырастет, ему предстоит иметь дело не только с хитрыми скотоводами (деревушка наша специализируется на разводе свиней), но и... Впрочем, с кем Заку предстоит общаться в будущем, я вам не скажу, дабы не портить интерес.

Графика и звук

Графика в игре полностью трехмерная, с видом от третьего лица. Это и понятно – все предыдущие игры серии были с видом от третьего лица. Ну, спорить о том, какой должна быть RPG, с видом от третьего лица или "из глаз героя" – дело совершенно бессмысленное. Оба варианта имеют как свои сильные, так и слабые стороны.

Конечно, когда мы смотрим на окружающий мир глазами героя игры, то невольно сближаемся с ним и начинаем воспринимать все происходящее вокруг более "реальным". Однако в этом случае мы лишаемся возможности лицезреть всякие прикольные штучки типа крутых спецэффектов при применении магических заклинаний. Что ни говори, а заклинания в Might & Magic VI, VII и VIII выполнены не столь красиво, как в уже упоминавшемся Planescape: Torment.

Ну, положа руку на сердце, в Evil Islands заклинания тоже выполнены хуже, чем в Planescape: Torment. Что поделаешь, титул лучшей ролевой игры последнего времени творение Black Island получило не зря. Однако и Evil Islands по части магии в грязь лицом не ударила. Есть, есть эф-



фекты, и они выполнены на вполне современном уровне. Единственная проблема – выполнены стандартно, без особых выкрутасов. Вот это-то и раздражает. Даже в Revenant магия смотрится лучше. А ведь сколько времени прошло.

Короче говоря, с технической точки зрения эффекты в Evil Island сделаны отлично, а вот с художественной – блекло, стандартно.

Про фигурки персонажей ничего плохого сказать не могу. Ясно видно, кто чем вооружен и кто во что одет. Если на Заке доспех из шкур (есть такой в игре, и поначалу весьма даже неплох), а на Хадоре (первый из NPC, которых можно принять в команду) доспех из кожи, то и выглядеть они будут соответствующе – Зак станет похож на индейца, вышедшего на тропу войны, а Хадор предстанет эдаким работягой в робе. Потом, естественно, на них можно будет надеть более достойные прикиды. Но то будет потом.

Камера в игре подвижна, поэтому даже тогда, когда герои заходят за какое-нибудь препятствие типа дома, валуна или горки, всегда можно повернуть экран так, чтобы ясно видеть их. Так что с камерой тоже все в полном порядке.

Теперь поговорим о звуковом сопровождении. Музыка из игры мне особенно не запомнилась, однако и отключать ее не хотелось, так что смело могу утверждать – музыка вполне приемлема, от процесса не отвлекает и не раздражает слух.

Звуки боя – они и есть звуки боя, чего о них говорить-то? В наличие имеются – и отлично. Давайте лучше я вам расскажу про голоса персонажей. Вот тут Evil Islands действительно на высоте. На озвучку пригласили отличных актеров, которые поработали на славу. Тупого, монотонного брюзжания, к которому по большой части привыкли потребители пиратской "русефецированной" продукции, вам не встретится.

А говорят в Evil Islands много. Говорят NPC, выдавая квесты главному герою. Говорят соратники главного героя по справедливой борьбе за очищение родных островов от всякой нечисти. Говорит сам главный герой, стоит отдать ему очередной приказ. Моими любимыми словами стала тирада Хадора-Забияки: "А мне все равно, куда идти, было бы кому рожу набить". Сразу чувствуется родной, русский человек. И это однозначно правильно.

Геймплей

Определиться с геймплеем в Evil Islands не так-то просто, недаром Веселов с Алаевым ругались на кухне.

Конечно, Evil Islands – это ролевая игра, а не стратегия в реальном времени. Однако некоторые элементы стратегии здесь присутствуют. Грамотно пользоваться ими помогает пауза, сделанная на манер Baldur's Gate.

Допустим, увидели вы монстра. Сразу ставите паузу и осматриваете голубчика, благо игра позволяет вам получить о противники все данные, начиная от количества хит-поинтов и величины наносимого урона и заканчивая типом атаки и уровнем защиты. Кроме этого, существует как бы обобщенная оценка противника – "слабее", "равный", "сильнее", "грозный" и т.д., дающая возможность решить, а стоит ли ввязываться в драку. Кстати, эта оценка изменяется в зависимости от роста показателей ваших бойцов и является достаточно точной.

Решив драться, вы посылаете одного из персонажей в атаку, а второму даете команду следовать за первым. Смысл этого маневра прост – AI всегда атакует того героя, кто напал на него первым. При этом второй герой, у которого защита послабее и хит-поинтов поменьше, может безнаказанно обижать несчастного монстра, подойдя к тому сбоку.

Если же вы сомневаетесь в благоприятном исходе предстоящего боя, то можно легко уклониться от драки. Дело в том, что в игре отлично реализован принцип видимости противником ваших героев. Если Зак со товарищи решил не испытывать судьбу в драке, он легко может прокрасться мимо врагов, присев на корточки, или вообще проползти сторонкой.

Со способностью к скрытому передвижению связана и еще одна важная особенность боя в игре: удар в спину (Backstab). В принципе, Backstab уже был реализован во все тех же Baldur's Gate и Planescape: Torment. Но там этот ударчик получался довольно редко. В Evil Islands сей нечестный прием работает куда чаще. Более того, Backstab в Evil Islands становится важнейшим элементом тактики. Вся проблема игры в том, что прокачивается герой исключительно медленно. По сути дела, overpower вообще невозможен первую четверть, а то и половину игры. Так что приходится полагаться на удар в спину, наносящий чудовищный урон противнику.

Очки опыта, или экспа, говоря нашим языком, даются герою за убитых монстров и за квесты. Первоначально разработчики не собирались давать экспу за монстров, но, очевидно, у них проснулась совесть. А может, всему виной Алаев, который пил с разработчиками пиво? Увы, прояснить этот вопрос не представляется возможным, поскольку наш главный эрпэгешник чрезвычайно скрытен. Прокачал когда-то навык до ста и теперь молчит. Оттого, кстати, комментирует статьи в разделе Иван Жилин.

Однако вернемся к игре. Основным источником экспы являются квесты. Их главный герой получает от NPC в поселениях. Причем получить следующий квест в большинстве случаев можно, только выполнив предыдущий. Тем не менее, у героев всегда есть на выбор парочка квестов, выполнять которые можно в любой последовательности (сказывается положительное влияние Аллодов 2). Таким образом, пространство для маневра у нас есть, и это очень хорошо, ибо далеко не все квесты можно выполнить с наскока. Иногда требуется долго прокачивать героев, иначе их просто перебьют до того, как они доберутся до цели.

Бродить в игре есть где, благо многие области придется посещать по два, три, а иногда и более раз. Местность выполнена весьма живописно, противники от области к области крутеют, так что скучать не придется. Разумеется, не все области доступны для посещения сразу. Как правило, необходимо выполнить или получить определенный квест, чтобы открылась "зона перехода" в новый район.

Набор заклинаний в игре не очень велик, но достаточно разнообразен. Сами заклинания поделены на группы – магия Астрала, магия Чувств и магия



Стихий (которая, в свою очередь, делится на огонь, молнии и кислоты). К сожалению, реально увеличить магический арсенал становится возможным далеко не сразу, что в значительной степени тормозит развитие персонажей.

Вообще прокачка героев в игре выполнена не самым лучшим образом. Прежде всего, нам не дают выбора класса главного героя, он у нас по умолчанию чахленький такой боец-маг. Вроде наборчик-то неплохой, но вот никакого, даже самого слабого наступательного заклинания у нашего Зака нет. Есть, правда, не менее важное – "Исцеление", но зато второе заклинание, "Орлиный взор", – полная фигня. Приходится использовать Зака как воина, а играть за рубаку – дело скучное.

Но это еще полбеды. Хуже другое – поднимать характеристики у героев неимоверно тяжко. Почему? Да потому, что самое мизерное увеличение той или иной способности просто-таки сжирает экспу бешеными темпами. А экспы этой, напомню, в игре мало.

Далее. Найденные предметы, как уже отмечалось, можно надеть/продать только на "базах". С точки зрения логики – совершенно глупо. Что же получается: обобрать убитого можно, а воспользоваться его вещами нет? В силу чего? Времени на это много уходит? Так ведь на базе герой переодевается мгновенно!

Выходит, что все эти ограничения введены исключительно для усложнения развития персонажа. Т.е. для создания лишних напрягов нам, игрокам. Зачем?! Чтоб жизнь медом не казалась? Ну, если только так...

Кстати, нельзя не сказать о конструкторе предметов, который станет вам доступен в лавке деревенского мастера после выполнения одного квеста. Смысл его в том, что вы можете сами создавать тот или иной предмет (в основном, оружие и доспехи). Для этого требуется



чертеж предмета и материалы, из которых предмет делают. К сожалению, эта фича тоже начинает работать далеко не сразу, т.к. чертежи стоят денег, а нужные материалы не всегда можно найти. В результате к тому времени, как у вас появятся деньги и материалы, вы, скорее всего, уже найдете нужный вам предмет.

Немного дегтя

А вот теперь я буду беспощадно ругать разработчиков. Почему? А потому, что игра УЖАСНО ТОРМОЗИТ!

Ладно, я бы понял, почему такой красивый движок тормозит в режиме 800x600 при включении всех графических прибамбасов, навроде 32-битного цвета, теней, максимальной детализации текстур и прочего. Но когда все выставлено по минимуму (640x480, тени отключены, минимальная детализация), а простое передвижение героев превращается в слайд-шоу... Это уже ни в какие рамки не лезет! Тут сильно попахивает неоптимизированным движком.

Господа разработчики! Далеко не у всех игроков есть Pentium III или аналогичный ему новейший процессор от AMD, 128 RAM и 32 Mb видеокарта. Выпускать игрушки по принципу "на нашей машине идет, значит, и на вашей должно" по меньшей мере неверно.

Впрочем, данное ревью писалось на основе бета-версии, и к финальному релизу многое может измениться. Если это произойдет, я искренне извинюсь перед авторами игры.

Но если все останется как есть, то играть в Evil Islands я вам не рекомендую категорически.

Нервные клетки не восстанавливаются, знаете ли.



Несколько слов в заключение

Итак, что у нас получается в итоге?

"Нивал" сделал хорошую игру. Красивую, с отличной озвучкой.

Управление простое, осваивается легко.

Система боя в игре для реал-тайма однозначно лучшая, да и простор для тактических хитростей имеется.

С другой стороны, баланс сил во многом неуравновешен. Начинать играть достаточно трудно. Ролевая механика тоже значительно изменена со времен прежних игр, причем не в лучшую сторону.

Но самое неприятное – на момент написания этой статьи игра нормально идет только на High-End компьютерах. Если же ваша машина не отвечает последним мировым стандартам, то лучше про Evil Islands забыть.

Отсюда и рейтинг. Если разработчики оптимизируют движок, в строчке "игровой интерес" вполне можно добавить еще пару очков.