







- А публика, которая любит массакры, которых хлебом не корми — дай выжженную землю организовать, — они словят кайф от игры, или это не на них в первую очередь ориентировано?

- Хороший вопрос. :-) Мы старались немножко от этого уйти — размахнись плечо, разудись... что-то еще... ;-) Мы сейчас стараемся привнести некоторые моменты, чтобы можно было от этого получить кайф, но в целом игра не на это ориентирована. Максимальный кайф игрок получит — когда втянется в это дело — от тактики, от сюжета...

Doctor
rod@igromania.ru

Аллоды III:

- Значит, партия состоит из трех персонажей...

- Ну, это пока из трех. Можно больше.

- И сколько максимально?

- Пока подразумевается, что семь, но это пока — в процессе отладки геймплея число может измениться.

- А чем определяется, из скольких воинов может состоять партия?

- Ничем не определяется. Сколько хочешь, столько и наберешь. Скажем, ты встретил персонажа, который хочет идти с тобой, и дальше ты думаешь — стоит его брать или нет.

- А почему не стоит?

- Потому что экспа распределяется между всеми членами партии. То есть, чем больше в ней персонажей, тем меньше достается тебе лично.



Что будем освещать в рубрике «Россия», капитан? Кому дадим ножницы и попросим торжественно раскромсать стартовую ленточку?

- Есть масса вариантов, командир. Но лучший и наиболее перспективный из них — «Нивал». То есть «Аллоды 3Дэ».

- Чем они лучше других?

- Многим. По мнению масс и моему лично — это самый ожидаемый и, пожалуй, грандиозный проект зимне-весеннего сезона. Отличное начало нового игрового линолеума в России.

- Какого, к черту, линолеума?

- Э-э-э... я имел в виду «миллениума», командир. Это шутка.

- А... Ха-ха. Действуйте.

Путешествие

Дневной свет быстро исчезал под натиском тьмы с востока. Редкие желтые фонари тщетно пытались справиться с ночью и разыгравшимся бураном. То, что еще пять минут назад было дорогой, неумолимо скрывалось под безразличным белым гримом. Снег обжигал лицо и, пробивая шарф, проваливался за шиворот. Скрывшиеся в сугробах стопы и голени двигались с трудом. Редких прохожих, не успевших укрыться в домах, стремительно заметало. Некоторые из них, замерзая, апатично звали на помощь. Но нам, к сожалению, было некогда. Мы спешили в офис «Нивала».

Через полчаса жестокой борьбы с суровыми природными условиями из тьмы показалась трехэтажная цитадель. Входные, окованные железом двери не открывались, казалось, лет четыреста. «Нивал» — было выбито на них. Мы робко постучали колотушкой. Через минуту створки разошлись — пугающе легко, не издав ни скрипа. Прямо на нас смотрел гладкий ствол дробовика, который держал одетый в тулуп охранник. Рядом с ним на поводке сидел огромный бурый медведь и, глядя на нас, молча облизывался. В предмете, который лежал у него под лапами, я узнал человеческую бедренную кость.

«Мы к Орловскому», — сказал я, стараясь сохранять достоинство. «Пароль», — кратко потребовал медведь. «Аллоды 3Дэ». Дуло опустилось, охранник и медведь отошли в сторону. Стараясь не наступить на кость, мы вошли внутрь.

Поднявшись по витой лестнице на третий этаж, мы снова постучались. «Сергей Орловский», — подумали мы, увидев человека, открывшего нам дверь. «Журналисты из «Игромании», — подумал Сергей и подал нам руку.

Внутри было тепло и светло, а главное — красиво. Стены были украшены замысловатой резьбой; на них висели головы огров, троллей и плакаты с «Аллодами». В кабинете Сергея голов уже не было, зато к стене был приколочен здоровенный меч. «Ну что? Сначала поговорим, а потом будем смотреть, или наоборот?» — спросил нас глава «Нивала». «Одновременно», — быстро ответил я и включил диктофон.

По итогам прослушивания пленки

Что будут представлять из себя новые «Аллоды»? Вопрос настолько неоднозначный, что ответ, как видишь, растянулся на три полосы, и не факт, что он

Возрождение

(рабочее название)

- ...Никаких сценарно критичных событий, если мы что-то не так сделали, не произойдет. Другое дело, что мы можем лишиться некоторых бонусов, если будем что-то делать не так. Скажем, нам дали квест, а мы на этот квест забили. Мы приходим в деревню, а нам говорят: тут уже нашлись люди, которые этот квест выполнили. Мы хотели дать тебе большой пряник, а теперь его получит другой.

- Ну, не дадут большой пряник. А может случиться так, что не дадут второй квест?

- Второй сценарный квест дадут. Есть понятие "сценарные квесты", а есть "колхозные" — для экспы, для денег... Пойти, допустим, овечку погладить, а то ей скучно, бедняге. Ну что это за квест? Его могут и не дать, и Бог с ним.

- Ну, смотря какая овечка... :-)

полный. Дело в том, что отладка геймплея «Аллодов» далека от завершения, соответственно, говорить о них, как о готовой игре, не очень умно. Поэтому сейчас вместо обычного ревью ты прочтешь материал, напоминающий дневник. Самые яркие впечатления, самые необычные и удивившие, прочно угнездившиеся в сознании моменты. То, что ДЕЙСТВИТЕЛЬНО интересно знать об игре.

Не Брюс Уиллис

Завязка игры и развивающийся «на протяжении» сюжет готовы уже давно. Но пока что они находятся в яйце, лежащем в утке, живущей в ларце, который стоит под столом мистера Орловского. Впрочем, единственная рассекреченная информация должна тебя порадовать. Играя в «Аллодов 3D», ты не будешь косить под Брюса Уиллиса и заниматься насильственным спасением всех подряд; главный герой решает свои личные проблемы, и не более того. В начале игры он слегка страдает потерей памяти и не может толком себе объяснить, кто он такой и откуда здесь взялся. И твоей главной игровой задачей будет выяснение ответа на этот вопрос. А что касается сюжета в целом — думаю, у него хватит сил схватить игрока за горло и не отпускать вплоть до финала. Ниваловцы на этом деле съели немало собак.



Я бы в воины пошел

Система умений и принципы развития героев частично взяты из предыдущих «Аллодов», а частично сделаны на основе свежих идей. Сколько параметров будут иметь персонажи в партии, я точно судить не берусь — продемонстрированный главным дизайнером список состоял то ли из 40, то ли из 50 пунктов. Причем параметры не будут «скрытыми», что обычно означает их неработоспособность. Каждый из них будет отображен в численном виде, и ты в любой момент можешь посмотреть, на что способен твой герой в той или иной области.

Главный показатель, на основе которого будет построен весь геймплей, — это стамина, то есть выносливость героя. Стамина сильно зависит от класса героя и от степени его развития. То есть, скажем, выносливость воина изначально высока и расходуется медленно — он может кромсать мечом огров полчаса подряд и не особенно утомится. Чем круче герой, тем больше размер пула. Если в начале игры персонаж будет уставать после каждой минуты бега и останавливаться, то ближе к концу окажется способным совершить марш-бросок километров на пятнадцать.

Тебе придется рассчитывать тактику, исходя из количества имеющейся стамины. Нелишним будет сделать обеденный перерыв между двумя крупными драками. Иначе не исключено, что в ответственный момент твой маг окажется не в силах кастануть очередную молнию, а воин вяло опустит меч и будет немедленно сожран монстрами. Ты не находишь логичным тот факт, что способность мага долго драться должна зависеть *именно от степени усталости*, а не от количества выпитых бутылочек или наличия какой-то там мифической маны?

Прогрессирование героя будет отражаться не только в виде циферок, но также и на его внешнем виде. Это называется «система морфинга» — удивительная, вообще говоря, штука. Проявляет себя так: начав играть за героя шириной с веник, ты после нескольких результативных боев с удивлением обнаружишь, что он слегка прокачался и по контурам больше напоминает атлета. Естественно, это совпадает с возможностью сменить меч или лук на более мощные. Не исключено, что, попрактиковавшись, ты по внешнему виду героя сможешь определить его крутизну.



Колдуй, баба, колдуй, дед

Система магии, разработанная для «Аллодов 3D», — совершенно поразительная штука, даже, не побоюсь сказать, явление. Мне так не казалось, пока мы разговаривали про firewall'ы и lighting'и, но не было еще произнесено слово «модификатор». А потом... вопросы на головы ниваловцев посыпались тоннами.

Итак, из чего состоит спелл по-ниваловски? Он состоит из каркаса и модификаторов, количеством до восьми штук. Каркас — это обычный спелл, который подвержен изменениям с помощью этих самых модификаторов. Берем, к примеру, каркас "огненная стрела", вешаем на него модификатор area affect, получаем fireball, добавляем самонаведение, бесшумность и безопасность для людей — и с конвейера сходит воплощенная в огонь «смерть всем оркам». Поскольку различным каркасов в игре довольно много, а модификаторов — просто немерено, то фраза «в игре столько-то спеллов» в любой

- ...существует некий квест, который заставляет зону "закомплититься" и дает нам свободный проход через нее, через любой ее выход.

- То есть мы не будет по ней идти, нам просто спишут время?

- Да.

- Корова как-нибудь интерактивна? ;-)

- Корова?.. Может умереть. :-)

- От руки злодея, прямо тут, на базе?

- Нет, в пределах базы корову убить нельзя. Нужно выманить наружу и убить, как и любого монстра. Корова — это тоже монстр. :-) В данном случае она несет еще некую сценарную нагрузку... почему тут стоит именно эта корова, станет понятно потом, в процессе игры.

- То есть это уникальная корова?

- Ну... это полезная корова. :-) Необходимая.

- А-а-а... и чтоб давала больше молока, надо больше доить?.. :-)

- Рельеф, в частности, горы — это вещь статичная, непреодолимая: ни взлететь, ни пробиться нельзя? Как насчет терраморфинга?

- Мы сейчас работаем над идеей, что, скажем, файрболы будут что-то изменять в ландшафте, но, в любом случае, проковырять гору ими будет нельзя.

- А время суток меняется?

- Да, конечно. Сейчас ночь.

- То есть, если походим еще полчаса, то будет день? А сколько длятся сутки?

- 24 минуты. :-) Час, соответственно, проходит за минуту, как в и большинстве MUD'ов.

- А озвучено "профессиональными актерами"?

- Мы хоть раз озвучивали непрофессиональными?.. :)

- Вроде нет. :-) Музыкальная тема везде одна?.. Или своя для каждого аллода, каждой карты?

- А вы не слышали? ;-) Порядка 54 (!) музыкальных тем от минуты до двух каждая.

- То есть в пределах одной зоны может сменяться несколько тем?

- ...более того, музыка интерактивная — в зависимости от напряжения, от ситуации, от зоны.

- А какие-нибудь числовые параметры можете сообщить?.. Миллион полигонов, скажем...

- До 30.000 полигонов на экране одновременно

- А в монстере сколько?

- Около 1000 в монстерах, примерно 1500 — в персонажах.

- Чего все это будет хотеть?

- Ну... сейчас мы пытаемся это все-таки заставить работать на 32 мегах, на Вуду 2 и P2-233...

- Это минимум, что называется?

- Да. Ниже некуда. ;-) Более менее приличная машина, на которой можно играть, — Целерон 300 (лучше, если слегка разогнанный ;)), Рива TNT и мегов 128 памяти — будет отлично :-). В принципе, неплохо даже 64 мега. Это совершенно нормальная, здоровая конфигурация.

- А игра сколько будет стоить?

- О-о-о... это хороший вопрос. Скажем так: мы позже объявим, сколько чего будет стоить, и, я думаю, очень сильно порадуем основные массы нашего населения.

статье по «Аллодам 3D» просто неуместна. Уместно что-нибудь типа «кол-во заклинаний в «Аллодах 3Дэ» равно «x» в степени «y» в степени «z», где переменные означают кол-во каркасов, модификаторов и их сочетаний соответственно.

Кроме непосредственного применения магии, ею еще можно «зарядить» оружие. Скажем, сделать из обычного топора «топор с файерволом» или из лука — «лук с молнией». Более того, возможны различные сочетания. Если удачно подобрать спеллы, может случиться так, что твой меч будет кастовать заклинания не хуже какого-нибудь трехсотлетнего мага. Правда, только до тех пор, пока не кончится «заряд».

Инженер мечей

Всяческих предметов, с помощью которых можно снести монстру произвольную конечность, в игре будет масса. Их можно будет покупать, продавать, находить, добывать в боях и делать самому. Но пытаться перечислить их — бессмысленно. Почему? Потому что "добывать в боях и делать самому". Скажем, ты добыл в боях гоблинскую пику. Сама по себе она — тьфу, иголка. Но если набрать таких пик штук, грубо говоря, двадцать, из них можно слепить такое!.. Какое не каждый герой и поднимет, но если уж поднимет, то лучше пусть все умрут добровольно. Чем будем склеивать конструктор? Ничем. It's a magic, как метко выразился Сергей Орловский.

Обрисованная мной схема топорная, приблизительная и, скорее всего, не очень точно соответствующая реальности. Но по ней ты можешь себе представить, если хватит воображения, каков потенциал игры в плане вооружений. «Диабла» с ее 12425 вариантами одного и того же меча отдыхает.



Монстер: user's manual

Монстры. Их много. Они бывают сказочные и «реальные», сюжетные и нет, слабые и сильные, ловкие и неуклюжие, смелые и трусливые... всякие бывают. Каждый тип монстра, кроме внешнего вида, характеризуется определенной моделью поведения и... чувствительностью, что ли. Последнее означает, что монстр, находящийся в ста метрах от твоего героя, не обязательно бросится на него с намерением перегрызть горло. Начнем с того, что монстр может попросту тебя не увидеть, если расположен к тебе спиной. Может не услышать, если ты тихо



подкрадешься сзади. Тогда он догадается о твоем присутствии, только почувствовав нож, торчащий у него меж лопаток. Если он живучий (а удар в спину, как известно, эффективнее удара в грудь), то развернется и вступит в драку. А может испугаться и капитулировать. А может, это и не монстр вовсе, а просто мирно пасущееся животное — кабан, например. А может, и не кабан, а совсем наоборот — волк, да еще в составе стаи. Тогда он, учуяв тебя за полкилометра, поступит согласно пункту один — попытается посмотреть, что у тебя внутри.

Правую руку. Я сказал, руку! Я сказал, правую!!!

Прекрасно реализована система повреждений. Она, по сути, одна и та же для героев и для монстров и напоминает памятный Die by the Sword. Твоему герою могут повредить или и вовсе отгрызть практически любую часть тела. Если отгрызут слишком многое, то наступит «стадия повреждений, несовместимых с жизнью». Предыдущие же стадии обратимы. Ты можешь отправиться в специальное место к лекарю-волшебнику и восстановить функцию, скажем, руки. Естественно, в пути тебе придется обходить за версту любую вероятную драку, ибо стрелять из лука одной рукой немного неудобно.

Это же касается и монстров. Отрубив огру, который размером с холодильник, конечность, ты преисполнишься некоторой уверенности в победе. А вот вылечиться монстр уже не сможет. Не скажу, что это меня сильно огорчает. ;-)

Рррулез!

Осталась анимация. Понаблюдав с час за движениями монстров и персонажей, могу авторитетно заявить, что она — ух! Примерно на уровне «Квейка» — а для игры жанра РПГ это серьезный комплимент, как ты понимаешь.

О графике лучше меня расскажут скрины. Правда, пока не выйдет демка, ты вряд ли сможешь оценить смену погоды, тихое колыхание веток, волны и рябь на воде и то, как тени укорачиваются под восходящим солнцем... Единственный способ — найти среди знакомых бета-тестера «Аллодов», и может быть, в приватной беседе он поведает тебе, как это красиво...