

Нивал: планы на настоящее

Константин Инин
k_inin@ok.ru

Компания "Нивал" подала коллегам пример того, как нужно реагировать на приход весны. Событий и планов столько, что излагать всю выданную прессе в конце февраля информацию придется в несколько приемов.

Машем платочком третьим "Аллодам"

Прежде всего — новости об "Аллодах". Первая: нет такой игры — "Аллоды 3". Движок есть, сюжет есть, бета-тестинг в процессе; в общем, даже тот же самый мир — а название будет другим. Причем каким, пока еще неизвестно. Проект, который долго именовался "Аллоды 3" (рабочее название), являющийся по духу продолжением знаменитой серии, шотами из которого ты любовался не далее как два номера назад, а трейлеры из которого лежат на диске этого номера — в общем, третья часть в знаменитой серии "Аллоды" теперь будет называться по-другому. Более того: объявлен конкурс на лучшее название с таким вкусным призом, как GeForce 256. Для самых подозрительных товарищей, не верящих, что что-то в этом мире делается для их блага, сообщаю, что смена названия напрямую связана с возможностью выпустить игру в jewel-box'ах. Кто-то против? Если в прошлый раз ты купил пиратскую версию, а тебя не пустили на сервер, то теперь можешь удовлетворить и жадность, и желание порубиться через Сеть.







Но не будем отвлекаться. На русское название объявлен конкурс, с английским уже все ясно. "Третьи "Аллоды" — теперь только в кавычках — будут выпущены на западе издателем Ravensburger под названием Evil Islands. Несмотря на то, что тебе вряд ли что-то говорит название Ravensburger, это весьма не детский издатель. Тебе, быть может, и Hasbro ничего не говорит? Ну, максимум, куклы и "Монополия". Типа, при чем тут компы. А при этом: именно Hasbro обладает правами на AD&D и сейчас готовит несколько вполне домашних проектов с этой системой. Игры — давно уже серьезный бизнес, и в них вкладывают деньги не только "специализированные", но и весьма серьезные компании. Так вот. Ravensburger — это такой европейский Hasbro. Огромная компания, занимающаяся всеми сторонами игрушечной жизни. Так что "Аллоды", в смысле, Evil Islands, в абсолютно надежных руках. Наши искренние поздравления "Нивалу"!

Релиз назначен на август; сейчас, как ты понял, начался бета-тестинг. Может быть, ближе к релизу мы возьмем у кого-нибудь из бета-тестеров интервью и расскажем, что из себя представляет игра на деле.

Cryo идут

Теперь второй пункт. За март и начало апреля "Нивал" и 1С выпускают четыре локализации — все Cryo, не все квесты. И какие "не все квесты"!



Памяти Гете

Удержимся и начнем все же с квестов. Ты играл в "Атлантиду II"? Фирменные квесты от Cryo — это вид из глаз с головокружительной графикой и не очень сложными пазлами. Игры, которые не зазорно проходить по солюшену. Пазловая сторона была серьезно, хоть и не до конца, подправлена в "Атлантиде". Не знаю, что там будет с пазлами в выходящем в марте "Фаусте", но одно очевидно: из просто красивой Cryo'вской графики эта игра сделала графику фантастически стильную. Фантастически. Ее одной хватает для создания абсолютно особой атмосферы. Это не любование пейзажем — это то самое погружение в игру, вкус которого ценит каждый геймер. История расследования нескольких преступлений из прошлого — по поручению Мефистофеля, у которого вышел спор с Богом относительно принадлежности нескольких душ. Ты будешь собирать и анализировать вещдоки на полном серьезе — настолько при всей нереалистичности цельна и правдоподобна графика. Именно в такие места можно попасть и именно так будешь смотреть на мир после визита Мефистофеля. Не рядовое событие, согласись.

Последний день Помпеи

Еще один квест в классической манере — "Помпеи". Они открывают трилогию об Адриане Блейке, шотландском археологе, живущем в начале века и как-то раз недосчитавшемся во время очередного возвращения домой жены. Расстроившись несказанно, Блейк откопал где-то в привезенном им с раскопок хламе свиток, дававший ему шанс вернуть жену, если склеить трижды в трех разных эпохах ее воплощения, которые о его, Блейка, существовании, не имеют ни малейшего понятия. Но, будучи воплощениями страстно любимой и страстно любящей жены, питают некую априорную симпатию к герою. Так что задача вполне подъемна, и Адриан читает свиток и попадает в первую часть — в Помпеи. Задачи: найти жену, притвориться своим, убедить ее смыться из города. На все про все — 4 дня, поскольку по истечении срока следует извержение Везувия (все помнят, что такое Помпеи). Обещают море романтики, драматизм обстановки — извержение на носу, причем знаем об этом только мы, — и море юмора. Особенно Cryo напирает на последний пункт, поскольку романтика из такого сюжета, очевидно, никуда не денется, а вот юмора добавить — мысль неожиданная и правильная. Это хорошо, что они сей факт осознали; это им однозначно не помешает. Интересно, что получится.

В остальном — все тот же вид из глаз и клевые интерьеры, все тот же обзор на 360, все те же пазлы, новая историческая обстановка, причем воссозданная с приложением фундаментальных усилий и в сотрудничестве с Союзом Национальных Музеев Франции. Или Национальным союзом музеев.

Все, что известно о Помпеях на сегодняшний день, будет вставлено в игру, более того: та же модель, что и в игре, будет использована в научных исследованиях. Ну, и все как положено: режим экскурсии, энциклопедия (кстати, в самой игре она будет реагировать на то, где ты находишься, и при вызове выполнять функции эдакого интерактивного хелпа — выдавать информацию о текущем окружении).

"Нивал", кстати, проводит акцию. Поездка в Италию для самых игроманских игроманов: Венеция, Падуя, Рим, Крым, Помпеи в первую очередь — в общем, море удовольствия. Подробности, скорее всего, будут в коробке, но основная идея в том, что покупаешь коробку, заполняешь регистрационную анкету оттуда — или на сайте — и ожидаешь выяснения того, самый ли ты игроманский игроман. А тем временем осматриваешь игрушку. В порядке подготовки.









Уэллс с голосом Харатьяна

Следующая история. История совершенно фантастическая, как, впрочем, и ролики; все остальное было только во французском варианте, и поэтому подробный разбор отложен до выхода русской версии. Герберт Уэллс, по версии Cryo, не только написал "Машину времени", но и изобрел этот девайс — и, очевидно, не преминул им воспользоваться. Перенесшись на 800 000 лет вперед и обнаружив, что девайс не только перемещает объекты во времени, но заодно и нарушает его структуру, вследствие чего время становится нелинейным, не равномерным по пространству и пр., Герберт начинает приводить все в порядок. Затрудняется процесс отсутствием какой-либо информации о местных нравах и обычаях, а также тем, что из-за неравномерности времени Уэллса, выражаясь изящно, колбасит не по-детски. Часть игры он проводит в возрасте ребенка, часть — стариком; не знаю, становится ли он женщиной, но, в общем, основания для разного восприятия его окружающими (и, соответственно, разных по стилю квестов) присутствуют в полном объеме. Будем смотреть. Кроме всего прочего, игра примечательна не просто профессиональными, а еще и "громкими" актерами, задействованными в озвучке: Уэллса, скажем, озвучивал Дмитрий Харатьян, больше известный своей деятельностью не на ниве компьютерных игр. Безусловно правильная тенденция.





Шоу имени Alone in the Dark

А вот теперь — сладкое. "Дьявол-шоу". Нечто запредельное. Несмотря на то, что мы видели только большую дему и раннюю бету. Нечто абсолютно запредельное — надо, наверное, сыграть в Alone in The Dark.

Создатель классического Alone'а замутил новую историю. В старинном особняке, в котором все время происходит что-то нехорошее, снимается самое популярное в 2000-каком-там году шоу. Внутрь запускается человек. Хорошо тренированный человек. Его (и твоя) задача — зачистить помещение. Полностью. А это не один и не два этажа респавнящейся нечисти. Зомби, с которых валятся куски мяса, — бывшие китайцы, американцы, мексиканцы, не пойми кто; исчадия ада из больного воображения талантливых художников (можно наоборот); ползающие и летающие твари — это страшно. То есть сначала это "да, неплохо". А потом это страшно.



Дизайн — страшная сила. Монстры возрождаются именно там, где ты их не ожидаешь, и именно тогда, когда ты занят чем-то другим. Когда ты задумался — во-первых, и когда жизни осталось по минимуму — во-вторых. Ты же знаешь, насколько можно трястись за последние 15% здоровья. И тут из темноты выплывает нечто, что ты видишь только краем глаза, и кусает тебя за ногу. Или толстый мужик с вырванным куском пуза ждет тебя прямо за углом. Или отражается в зеркале за твоей спиной — отражается за спиной так, на всякий случай. Несколько угловатые герои не портят дела: свет играет на оторванных конечностях, Иисус смотрит на все происходящее с витража, лазерный луч — о, КАКОЙ лазерный луч! — отражается от зеркала и образует крест — преломленный луч здесь и его отражение там. Попадание в голову сносит монстра и действие замирает, а камера делает круг вокруг сраженного противника, зафиксировав именно тот момент, когда из него вылетает струя крови. Это шоу, и ты слышишь аплодисменты зрителей и комментарии ведущего. Ведущего с голосом, достойным подобного шоу.



В том, что я видел, была отключена adventure-часть, то есть практически не было поиска ключей, нажимания кнопок и пр.; были включены бесконечные патроны для трех из 10 видов оружия, был только один герой из двух и полностью отсутствовала "магия" (пси-способности) — но восторг полный. Полный. Это нечто, конечно, со всеми поправками на то, что это дема. Что всяко может быть, что "выйдет — посмотрим". Но атмосферу не пропьешь. Потенциальный (причем вероятность — 90%) хит.

* * *

Планов громадье. Эдакая жаркая весна. Пожелаем "Нивалу" успехов, до новых новостей, солюшены за нами.