«Аллоды 3D» — Грядущее

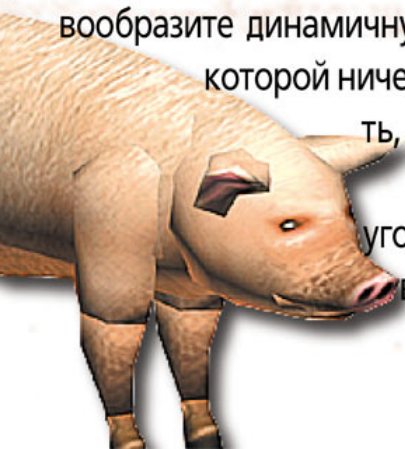
Рабочее название проекта уже интригует, не правда ли? Особенно скромное «3D»... Короче говоря, «**Аллоды 3D**» — это трехмерное RPG/strategy, действие которого происходит во вселенной Аллодов. В общем-то, игра, которая создается на основе оригинальной 3D технологии, которая в будущем будет соперничать с Ultima IX, никак не могла пройти мимо нашего внимания, а потому остано-

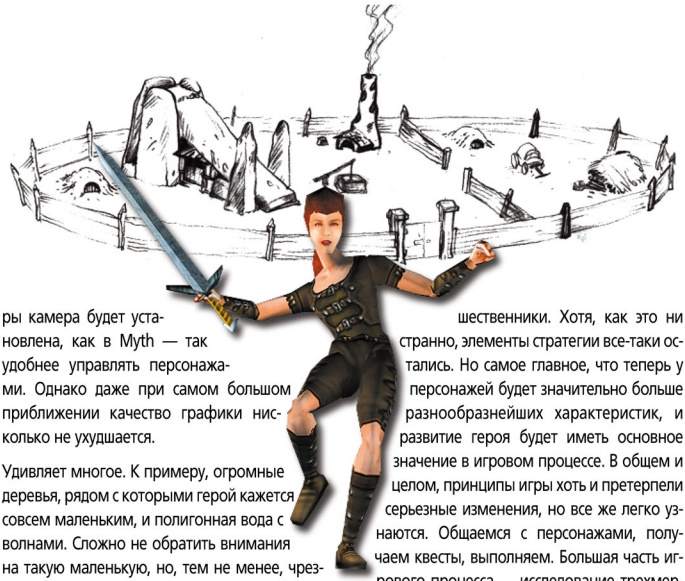


вимся на ней поподробнее. Разработка проекта «**Аллоды 3D**» началась весной сего года и до недавнего времени хранилась в секрете. Теперь, когда разработчики достигли определенного результата, когда у них в руках оказалось то, что наметило будущие черты игрового процесса, завеса тайны приоткрылась. Нам продемонстрировали возможности движка и рассказали о том, что будут представлять собой «**Аллоды 3D**». Спешу поделиться впечатлениями.



Как я уже говорил, действие игры будет проходить во вселенной Аллодов, однако, на этом сходство с предыдущими частями игры заканчивается. Герои, сюжет, аллоды, на которых разворачиваются события, — все совершенно новое. Как, впрочем, и графика. С нее и начнем, поскольку engine — это на данный момент все, что реализовано в проекте, о чем можно говорить с уверенностью. Представьте себе стандартную карту «**Аллодов**» с реалистичным ландшафтом, реалистичными масштабами и трехмерным полигонным героем. Теперь вообразите динамичную камеру, управление которой ничем не ограничено. То есть, можно масштабировать, вращать и менять угол обзора. Подразумевается, что во время иг-





ры камера будет установлена, как в Myth — так удобнее управлять персонажами. Однако даже при самом большом приближении качество графики нисколько не ухудшается.

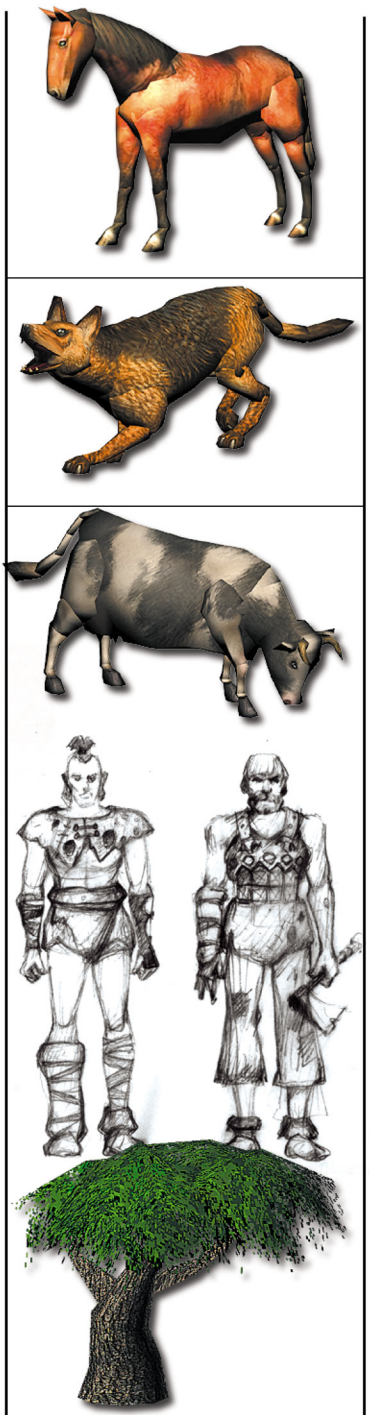
Удивляет многое. К примеру, огромные деревья, рядом с которыми герой кажется совсем маленьким, и полигонная вода с волнами. Сложно не обратить внимания на такую маленькую, но, тем не менее, чрезвычайно редкую деталь, как тени, которые отбрасывают объекты рельефа. Скажем, высокие скалы или горы. Как ни странно, такого не было почти ни в одной игре. Карты уровней, вопреки ожиданиям, довольно большие и по размерам могут вполне сравниться с аналогичными картами из старых «**Аллодов**». Пейзажи не производят впечатления пустынь, на которых встреча с любым объектом — событие. Напротив, на уровне много разнообразных построек, деревьев, да и ландшафт довольно прихотлив. Кроме того, в качестве уровня игры нам продемонстрировали средневековый город — множество зданий, прихотливая архитектура, цветное освещение — и никакой потери производительности. То есть, на данный момент возможности графического движка кажутся ничем не ограниченными. Хотелось бы отметить также безукоризненную анимацию персонажей и монстров, движения которых реалистичны и естественны. Переодевание героев теперь будет доступно визуально, с точностью до самых незначительных деталей. В этом отношении все преимущества 3D-движка очевидны.



Перейдем к игровому процессу. «**Аллоды 3D**» — значительно больше RPG, чем его предшественники. Хотя, как это ни странно, элементы стратегии все-таки остались. Но самое главное, что теперь у персонажей будет значительно больше разнообразнейших характеристик, и развитие героя будет иметь основное значение в игровом процессе. В общем и целом, принципы игры хоть и претерпели серьезные изменения, но все же легко узнаются. Общаемся с персонажами, получаем квесты, выполняем. Большая часть игрового процесса — исследование трехмерного уровня, прерываемое сражениями с монстрами. Поскольку игра стала трехмерной, было бы логично предположить, что в управлении персонажами мы получим большую свободу, то есть, контролировать их действия на уровне action-игр. Однако это не так. Герои будут сражаться сами безо всякого вмешательства со стороны игрока, который сможет лишь указывать, кого надо атаковать. Однако это вовсе не означает, что нам придется наблюдать, как персонажи однообразно машут мечами и дубинками. С повышением определенных характеристик герои будут узнавать новые приемы и удары. Разработчики планируют также сделать перки — что-то наподобие limit из Final Fantasy VII. То есть с течением времени персонажи будут наносить суперудары, которые отнимут у врага максимум жизненных сил.

Собственно говоря, рассказать еще можно о многом, но нет никакой уверенности в том, что в результате все так и окажется. «**Аллоды 3D**» выйдут только в четвертом квартале следующего года, поэтому вдаваться в подробности несколько рановато. В любом случае, обещаю, что к этой игре мы еще не раз вернемся.

СИ



Дерево-убийца...

Что связывает «**Аллоды: Печать Тайны**», «**Аллоды 2: Повелитель Душ**» и «**Аллоды 3D**»? Это, конечно, наш монстр-призрак - дерево-убийца. Давным-давно мы придумали замечательного монстра — дерево, которое поражает персонажей быстро прорастающими корнями. Идея было очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышел StarCraft, в котором у Зергов было очень похожее сооружение. Это нас расстроило, и дерево-убийца так и осталось хорошей идеей, существующей лишь в ресурсах игры... Впоследствии мы планировали перенести его в «**Аллоды 2**», но так и не придумали сюжетного обоснования, и замечательное дерево было просто-напросто забыто. Судя по всему, не будет его и в «**Аллодах 3D**». Так и останется мигрирующим призраком, путешествующим по серии «**Аллодов**»...»