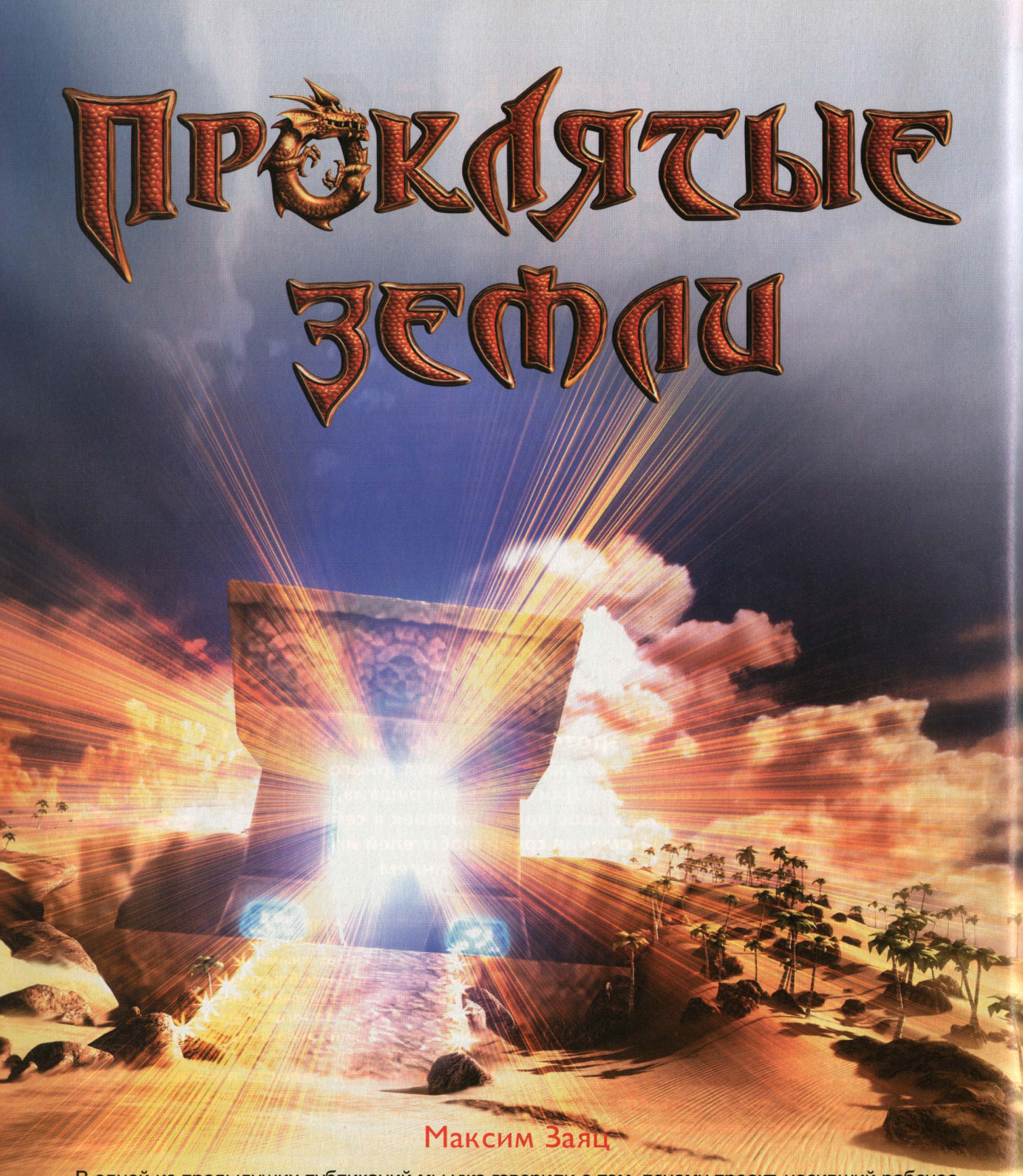
Проклятые земли



Максим Заяц

В одной из предыдущих публикаций мы уже говорили о том, почему проект, носивший рабочее название «Аллоды 3D», внезапно переродился в «Проклятые Земли», а заодно еще в Evil Islands — однако, рискну повториться. Несмотря на то, что компания Nival занималась разработкой первой и второй частей игры, права на торговую марку «Аллоды» ей не принадлежат. В прошлом были достигнуты определенные соглашения, позволявшие использовать название «Аллоды» в первых двух проектах, однако, следуя такой методике, было невозможно выпустить по приемлемой цене jewel-версию третьей части игры. Вследствие этого было принято решение сменить название находящегося в разработке проекта. Был объявлен конкурс, и из нескольких сотен предложенных вариантов по итогам открытого голосования выбрали лучший — «Проклятые Земли». Одновременно нашлось и английское название — Evil Islands, под которым игра будет издаваться на Западе.

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Strategy
Издатель: 1C/Nival
Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: http://www.nival.com
Дата выхода: сентябрь 2000



В прошлый раз мы остановились на ролевой системе игры. Сейчас пришло время более подробно рассказать о магии «**Проклятых Земель**», о конструкторах заклинаний и предметов, а также поговорить об игровом движке. Магическая система претерпела серьезные изменения по сравнению со всеми предыдущими наработками. Всего у нас имеется три десятка базовых заклинаний, поделенных на школы. Магия Стихий (Elemental) позволяет наносить противнику урон и одновременно используется для защиты от чужого воздействия; Магия Чувств (Sense) заведует иллюзиями: помогает отвлечь врага, сделаться невидимым, усилить восприятие; Магия Астрала (Astral) объединяет все остальные заклинания, такие как парализация, телепортация, изменение размеров и т.д. Но это — всего лишь базовые заклинания. Настоящий маг отнюдь не стеснен столь тесными рамками, потому что в игре существует институт конструкторов. Попробую пояснить вкратце, что это такое. Необычный вопрос: как, по-вашему, должно выглядеть заклинание? Артефакт? Свиток с текстом? Давайте условимся считать любое заклинание вполне материальным объектом, состоящим из основы (одной из тридцати базовых основ) и рун-модификаторов. Покупка-продажа целых заклинаний и составных частей, а также непосредственно их сборка и разборка осуществляются в магическом конструкторе. Обязательным условием является наличие основы — своего рода чертежа, определяющего действие заклинания и его базовые параметры. В зависимости от сложности заклинания мы можем добавить к основе до 8 рун-модификаторов, существенно изменяющих эти самые базовые параметры — от силы и продолжительности до объекта воздействия. Следуя такой схеме, можно получить, к примеру, усиленный кислотный туман, наносящий урон исключительно оркам и абсолютно безвредный для наших персонажей.



Разумеется, каждое заклинание имеет определенный уровень сложности, и для того чтобы воспользоваться им, необходимо обладать определенными навыками в соответствующей школе магии. Вторым параметром, определяющим возможность использовать заклинание,



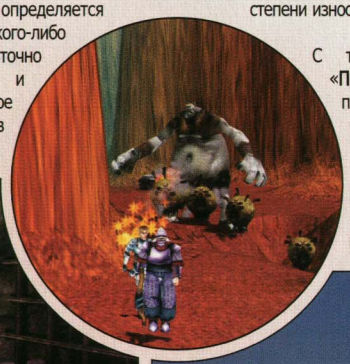
Полной трехмерностью сейчас, разумеется, никого не удивишь (хотя возможность поднять уровень детализации до 30000 полигонов в кадре является для многих пределом мечтаний — увы, недосягаемым), равно как и плавной сменой дня и ночи, разнообразными погодными эффектами (дождь, снег, туман, ветер), работой со множеством источников освещения и динамическими тенями... Ну а как насчет технологии морфинга, изменяющей облик персонажа по мере развития его параметров?



является необходимый для этого расход сил. Этот параметр не должен превосходить запас сил персонажа, в противном случае заклинание будет для него недоступно. Увеличение «разума» уменьшает расход сил, необходимый для вызова заклинания, а запас сил персонажа увеличивается вместе с его опытом и параметром «выносливость».

По аналогии с магическим конструктором устроен и конструктор предметов, который позволяет разбирать и собирать вещи, заменять отдельные элементы, а также усиливать оружие и доспехи заклинаниями. В отличие от заклинаний, существование которых определяется лишь наличием основы, для создания какого-либо предмета одного чертежа явно недостаточно — необходимо иметь еще и соответствующие материалы. И то и другое можно приобрести у мастеров в различных городах или добыть,





«разобрав» готовое изделие (последний способ работает только с предметами, созданными людьми). Помимо этого материалы, такие, например, как шкуры, частенько становятся нашими трофеями во время выполнения миссий. Типичный пример: допустим, у нас имеется бронзовый топор. С помощью конструктора предметов мы можем «разделить» его на инструкцию по изготовлению металлического топора и, собственно, материал — бронзу. Теперь можно приступать непосредственно к конструированию. Покопавшись в inventory, заменяем бронзу на адамант и получаем в результате адамантовый топор.

Разумеется, эффективность того или иного изделия определяется методом проб и ошибок, однако большинство из них можно существенно усилить, вложив в специальный слот какое-либо заклинание и одну из двух обязательных рун. Первая вызывает заклинание при ударе, вторая заставляет его действовать непрерывно до тех пор, пока в предмете не исчерпается магическая энергия, которая со временем восстанавливается так же, как и здоровье героев. Таким образом, еще немного поэкспериментировав над нашим топором и вложив в него, к примеру, молнию и первую руну, мы получаем мощное магическое оружие, при ударе поражающее противника еще и соответствующим заклинанием. Что же касается доспехов, то их основное предназначение — защиту нашего персонажа — также можно довольно эффективно усилить при помощи магии. Так, например, заклинание «лечение» с руной «разовое действие» будет срабатывать каждый раз при ударе противника. Заклинание «регенерация», напротив, лучше использовать с руной «постоянное действие», так как восстановление повреждений — длительный процесс.

Сложность заклинания увеличивается при наличии в нем дополнительных рун. Если оно вкладывается в предмет, то сложность предмета должна быть не ниже сложности заклинания. При сборке в левом окне конструктора можно увидеть параметры еще не собранного предмета, в том числе и сложность, которая определяется чертежом и используемыми материалами. Если она недостаточна, вложить заклинание в конструкторе будет нельзя. Существует и второе условие: энергия предмета, в который вкладывается заклинание, должна быть не ниже расхода сил этого заклинания. В отличие от сложности, параметр «расход сил» заклинания может быть уменьшен с помощью дополнительных рун — например, «малый расход энергии предмета» и «минимальный расход энергии предмета».

Еще одной особенностью конструктора предметов является возможность ремонта оружия и доспехов, изношенных в бою с противником. Любой пропущенный нами удар снижает параметр «надежность» нашей экипировки, и после того как он будет равен нулю, предмет становится непригодным для дальнейшего использования. За ремонт нам придется заплатить некоторую сумму, которая определяется в зависимости от степени износа того или иного предмета.

С технической точки зрения **«Проклятые Земли»** также представляют собой абсолютный прорыв, и в первую очередь это касается совершенно уникального движка игры. Совокупность всех элементов делает невозможной попытку подобрать для него хоть какую-то аналогию в существующих на сегодняшний день играх. Полной трехмерностью сейчас, разумеется, никого не удивишь (хотя возможность поднять уровень детализации до 30000 полигонов в кадре является для многих пределом мечтаний — увы, недосягаемым), равно как и плавной сменой дня и ночи, разнообразными погодными эффектами (дождь, снег, туман, ветер), работой со множеством источников освещения и динамическими тенями... Ну а как насчет технологии морфинга, изменяющей облик персонажа по мере развития его параметров? Сравнив внешний вид нашего героя в начале и в середине игры, можно с уверенностью говорить о том, что прогресс налицо :). Правда, увы, касается это не только наших персонажей. Все как в детском стишке: «Однако за время пути собака могла подрасти». Маленькие паучки, которых так легко и приятно было обижать поначалу, со временем запросто могут вымахать до размеров нехилой овчарки и стать для нас нешуточной проблемой, равно как и взрослый тролль, пришедший защищать своих детенышей. Однако есть и положительные моменты: при желании в бою мы можем сами выбирать, в какую часть тела противника следует нанести удар, более того, успешная атака не проходит бесследно, и по кровавым следам можно определить, насколько серьезно ранено то или иное существо. Озвучка игры также выполнена на высоком уровне. Разработчикам было из чего выбирать — первоначальный объем сделанных записей составлял 23 компакт диска с 46 часами живой речи, из которых в финальную версию игры вошли только 6 часов. Отдельного упоминания заслуживает камера. Мы можем вращать ее, использовать приближение/удаление, устанавливать практически под любым углом к горизонту и даже запоминать до четырех таких положений для последующего использования. Fog of War в игре отсутствует, и поэтому прежде чем отправляться в путь, мы можем внимательно изучить местность, по которой нам предстоит следовать. Исключение составляют разве что враги и различная живность — их мы будем видеть лишь в том случае, если они находятся в зоне видимости нашего героя.



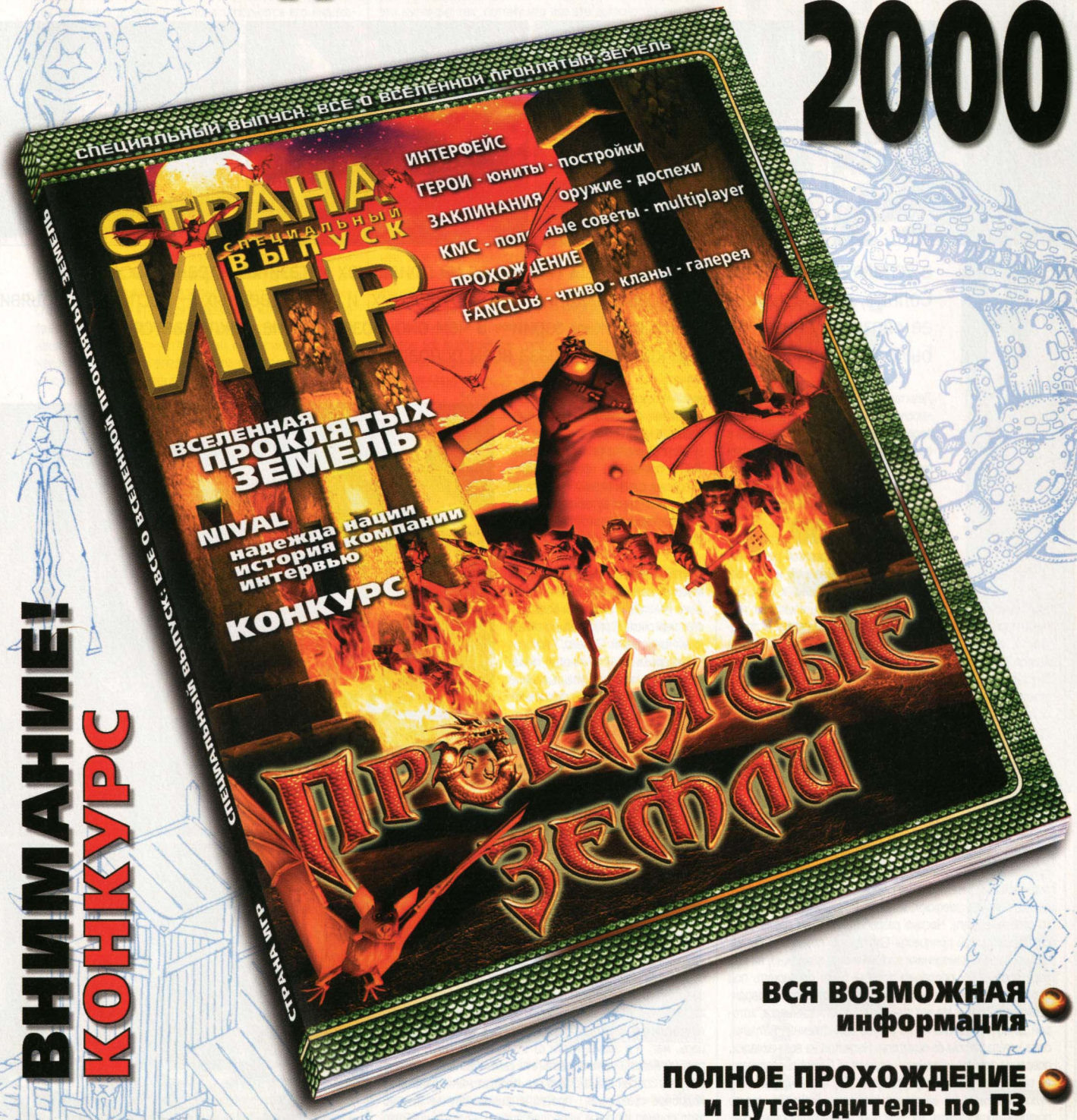


«Проклятые Земли» являются на сегодняшний день одним из самых масштабных и многообещающих российских проектов. Близится день, когда многолетний труд крупнейшей команды разработчиков подойдет к концу, и мы получим возможность убедиться в том, что ожидание было не напрасным. Впрочем, это ясно уже сейчас. Игра должна появиться на прилавках магазинов в конце сентября — начале октября 2000 года, и «Страна Игр» совместно с компанией Nival Interactive готовит сюрприз всем поклонникам этого жанра. Специальный выпуск журнала, целиком посвященный **«Проклятым Землям»**, должен появиться в продаже одновременно с игрой. Детальное описание вселенной «Проклятых Земель», героев и монстров, оружия и заклинаний, тактические советы и полное прохождение игры, интервью с разработчиками, эксклюзивные арт-материалы и новый конкурс — вот далеко не полный список того, над чем коллектив редакции трудился совместно с командой Nival. Осталось только немного подождать. Осень обещает быть жаркой :)

СИ PREVIEW

ВНИМАНИЕ

В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ — самый многообещающий Российский проект 2000 года

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и путеводитель по ПЗ

FAN CLUB фотографии, рисунки...

nival INTERACTIVE · СТРАНА ИГР · 1С Фирма "1С"

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ