Не знаю, стоит ли сейчас в очередной раз вспоминать тот путь, который прошли разработчики Nival Interactive, чтобы сделать этот проект реальностью. Если сейчас перечислить все, что успела создать команда, назвать выпущенные ей игры, короче составить краткую биографию компании с элементами анализа, то мы все придем к выводу, что ничего такого уж из ряда вон выходящего не произошло.





Дмитрий Эстрин

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Рано или поздно «**Проклятые Земли**» должны были выйти. И они вышли. Однако, если подойти к делу по-другому, если без оглядки принять игру такой, какая она есть, если просто осознать тот факт, что «**Проклятые Земли**» были сделаны в России отечественными программистами, дизайнерами и сценаристами, то... То ощущается редкое, полузнакомое для российского игрового журналиста чувство гордости. Уверен, что со мной (конечно же, не только со мной, но и с моими коллегами) это чувство разделят и все читатели «Страны Игр». А на Западе... У игры есть все шансы, чтобы среди аналогичных проектов занять первое место во всем мире.

«**Проклятые Земли**» – это все-таки значительно больше, чем просто продолжение серии «Аллодов». Думаю, сценаристы игры не сильно горевали по поводу того, что придется отказаться от названия «Аллоды 3: Возрождение». Поскольку многое в «**Прок-**



Дмитрий Эстрин	9	Уникальный случай, когда отечественным разработчикам удалось довести до логического конца масштабнейший проект. Несомненный успех.
Сергей Амирджанов	9	Самый масштабный российский игровой проект выделяется более чем современной графикой и массой достойно реализованных идей.
Борис Романов	8	Удачная попытка отечественных разработчиков создать «большой» проект, который надолго определит приоритеты отечественных (а, возможно, и не только) разработок.
Михаил Разумкин	9	В игре есть всего один недостаток, который может несколько испортить общие впечатления у определенной части игровой общественности. Это довольно высокие системные требования.

35



л я ы х Землях» выходит за рамки привычной вселенной. Это ни в коем случае нельзя назвать недостатком. Отделавшись таким образом, от разного рода ограничений, разработчики получили практически абсолютную свободу, которая в игре ощущается буквально во всем. Ради такой свободы (ну, и, разумеется, ради возможности выпускать jewel-версии по приемлемой цене) стоило отказаться от раскрученной торговой марки. Ну и напоследок такая общая информация, которая, впрочем, наверняка всем должна быть известна – на Западе «**Проклятые Земли**» выйдут в свет под приличествующим случаю названием **Evil Islands**.



Прежде чем приступить к детальному разбору игры хочу поделиться с вами маленьким секретом. В стенах редакции уже долгое время находилось несколько бета-версий игры. Однако я из принципиальных соображений их не изучал. В принципе, «**Проклятые Земли**» мне доводилось видеть и на пресс-конференциях, и в той же редакции, однако я всеми силами сдерживал естественное любопытство. Хотелось оценить игру непосредственно после выхода в совершенно неподготовленном состоянии. Устроить, так сказать, себе маленький праздник. Что характерно, праздник состоялся.



Вообще статьи (особенно статьи о ролевых играх) принято начинать с описания сюжета. В данном случае разговор будет довольно короткий. Главный герой приходит в себя в затерянном астральном мире. Он не помнит ровным счетом ничего из своего прошлого. На нем легкая одежда. Из оружия – один кинжал. Ему известны два заклинания. Как на месте главного героя поступили бы вы? Сомневаюсь, что вы бы рванулись спасать мир, сражаясь с монстрами и спасая из лап злодеев красавиц принцесс. Для начала нужно разобраться, что вообще произошло. А для этого необходимо найти людей. Как ни удивительно, главный герой довольно-таки быстро набредает на какое-то поселение, беседует с жителями, которые, впрочем, ничего толком объяснить не могут, и... получает свой первый квест, после чего, собственно начинается игра.

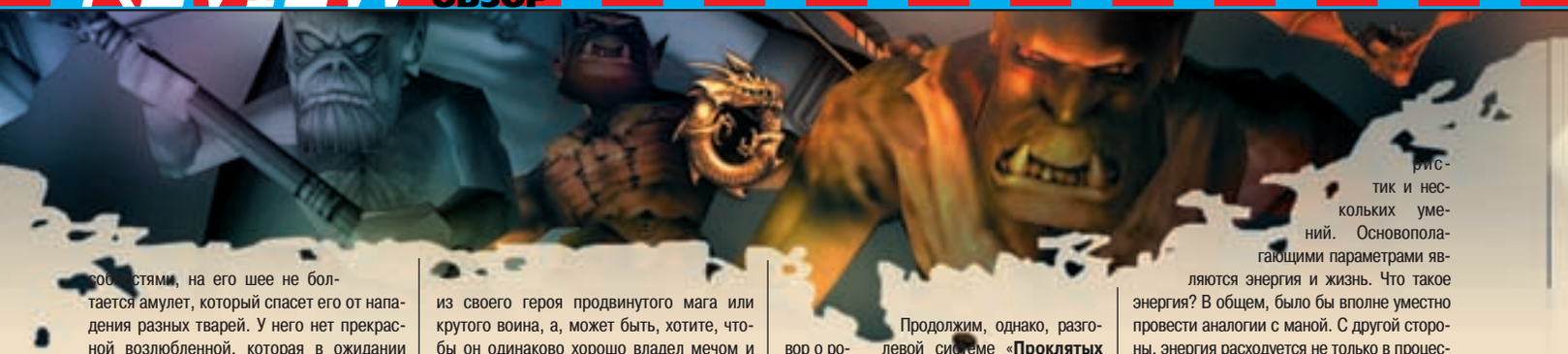
Сценаристы всеми способами постарались подчеркнуть, что персонаж, за которого нам придется играть, далек от навязанных нам привычных и скучных стереотипов. Это не супергерой. Он не обладает какими-то сверхъестественными физическими спо-

ДОСЬЕ

Платформа: PC **Жанр:** RPG
Издатель: 1C/Nival
Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: http:\\www.nival.com
Требования к компьютеру:
P-233, 64 Mb RAM, 3D акселератор
Мультиплейер: LAN, Internet, Modem







сов... стями, на его шее не болтается амулет, который спасет его от нападения разных тварей. У него нет прекрасной возлюбленной, которая в ожидании своего спасителя томится где-то на краю света в окружении некромантов. У него все впереди. Есть пока одна маловразумительная, но желанная цель: выяснить, что происходит, кто он такой и почему оказался в далеком астральном мире. Соответственно, поступки главного героя порой нельзя назвать ни благородными, ни красивыми. Они просто нормальны. И, по-моему, это неплохо. Главный герой – обычный человек. Он практически ничем не отличается от людей, которые его окружают, он такой же, как они. Подобная концепция свежа и оригинальна. Нам не навязывают определенный стиль поведения. Мы можем делать все, что захотим. Есть единственное ограничение. Главный герой при любых обстоятельствах должен выжить. Это один из тех случаев, когда термин «role-playing» из обычного определения превращается в смысл игры.



Соответственно, разработчикам пришлось отказаться от старой ролевой системы. В самом начале игры нам не приходится выбирать класс или профессию персонажа, выбирать определяющие характеристики и т.д. Главный герой – это данность. В процессе игры мы можем сделать его таким, каким захотим. Равный потенциал заложен во всех путях развития. Вы хотите сделать из своего героя продвинутого мага или крутого воина, а, может быть, хотите, чтобы он одинаково хорошо владел мечом и заклинаниями? Пожалуйста, – в процессе игры (но не в ее начале) вам будет дана такая возможность. Во всем, что касается прокачивания персонажа, «**Проклятые Земли**» представляют собой полную противоположность Diablo 2. Нельзя создать универсального супервоина, последовательно уничтожая каких-нибудь кабанов и набирая таким образом experience. Игровой процесс постоянно развивается, не позволяя игроку зацикливаться на манчкинизме. Однако в пределах сценария вы абсолютно свободны в выборе стиля поведения.



Продолжим, однако, разговор о ролевой системе «**Проклятых Земель**», которая, надо сказать, весьма любопытна. В самом начале игры главный герой «состоит» из десятка базовых характеристик и нескольких умений. Основополагающими параметрами являются энергия и жизнь. Что такое энергия? В общем, было бы вполне уместно провести аналогии с маной. С другой стороны, энергия расходуется не только в процессе действия магических заклинаний, но и, когда главный герой, например, бежит. Восстанавливается энергия сама собой.





Естественно, нет никаких миссий. Есть огромный мир, целостный и многообразный. Мир этот, впрочем, разделен на несколько локаций, каждая из которых представляет собой парящий в астрале остров. Разработчики детально проработали их экосистему, географию, культуру... Острова отличаются друг от друга не только ландшафтами, объектами, растениями и животными. Главное то, что на каждом из них главному герою придется вести себя по-разному. В общем, организация игрового процесса удивительно логична и в то же время весьма оригинальна.

В «**Проклятых Землях**» огромное, просто невероятное количество квестов, обязательных и второстепенных. Схема их выполнения также весьма логична, удобна для игрока и, пожалуй, проста. Общаясь с NPC, вы получаете квесты. Отправляясь выполнять один из них, оказываетесь на определенной игровой зоне. Перед тем, как вы начнете действовать, вам предоставят детально разработанный план квеста с несколькими советами... Однако наличие советов не освобождает вас от разного рода неожиданностей, которые подстерегают игрока буквально на каждом шагу. Мне, например, было чрезвычайно сложно действовать по заранее намеченному плану. Всегда мешали какие-то непредсказуемые обстоятельства, которые заставляли действовать совсем по-другому. Разнообразие игрового процесса невероятно – один и тот же квест





можно выполнить десятками разных способов. Правда, изначально выбрать конкретный способ и действовать в полном с ним соответствии крайне затруднительно. В любой момент вы легко можете прекратить выполнение одного квеста, вернуться в лагерь и заняться чем-нибудь другим.



Проработка сражений удивляет чрезмерно. Забудьте о пошлом point&click (простите, фанаты Diablo 2) – дерутся персонажи сами по себе, вы можете лишь каким-то образом их контролировать. Прежде всего, стоит разобраться с линией поведения. Можно, конечно, лезть напролом, атакуя каждого появившегося в поле зрения врага. Сразу отмечу, что это не самая лучшая тактика. «**Проклятые Земли**» во многом похожи на Metal Gear Solid. К врагам нужно подкрадываться незаметно, активизировав соответствующую линию поведения. Тогда шансы на успех возрастают чрезвычайно. Крутого монстра, которого просто нереально победить в честном бою, можно спокойно уничтожить, воткнув ему в спину ножик. Не очень красиво, конечно, зато дешево, надежно и практично. Вообще, очень многое зависит от выбора места на теле противника, по которому персонаж нанесет удар. Здесь следует ориентироваться на свои характеристики и характеристики оппонента. Лучше всего, конечно, бить сразу по голове. Однако такие команды имеет смысл отдавать лишь прокачанными персонажам. Если, скажем, ударить по лапе (руке), то вражина будет тратить больше времени на ответную атаку. А если «вывести из строя» ноги, то, соответственно, от противника можно будет легко смотаться.

Серьезнейшие изменения претерпела и магическая система игры. Всего в игре доступны три десятка базовых заклинаний, поделенных на три школы. Есть Магия Стихий, есть Магия Чувств и Магия Астрала. Впрочем, магическая система в «**Проклятых Землях**» предоставляет игроку широчайшие возможности. К примеру, вы можете легко придумывать новые заклинания. Дело в том, что в игре существует институт конструкторов. Заклинание – это некий материальный объект, который представляет собой сочетание одного из тридцати базовых основ и рун-модификаторов. В специальном конструкторе вы можете сами собирать заклинания из этих элементов. Здесь есть своя система, свои правила и ограничения, но... это действительно уникальное нововведение, которое поднимает игровой процесс «**Проклятых Земель**» на невероятную высоту. При этом конструировать можно не только заклинания, но и оружие... Впрочем, если говорить обо всем этом серьезно, придется посвятить игре целый номер. Впрочем, именно так мы и планируем поступить. В спецвыпуске «**Проклятых Земель**» вы найдете всевозможную информацию об игровом процессе, прохождение, тактику и прочая, и прочая.



Перейдем к графике. Если бы года три назад мне бы показали нечто похожее и сказали, что в скором времени в России будут разрабатываться такие игры, я бы рассмеялся. Сейчас, откровенно говоря, не до смеха. Западные компании тратят огромные деньги на разработку собственных движков, покупают лицензии на чужие engine'ы, а тут... Команда разработчиков Nival Interactive преподнесла то, что, в принципе, нельзя сравнить ни с одной существующей на данный момент ролевушкой. При этом, осмелюсь предположить, бюджет «**Проклятых Земель**» вряд ли можно хотя бы сопоставить со, скажем, бюджетом среднестатистической западной игрушки. Графические возможности... Нет, лучше просто рассказать, как это выглядит. А выглядит это невероятно, безумно красиво. Просто посмотреть «**Проклятые Земли**» – все равно что заглянуть в технологическое будущее года эдак на два.

Попробуем подвести итог. Думаю, говорить о том, что творение Nival Interactive – несомненный шедевр, не имеет смысла. Это и так понятно. «**Проклятые Земли**» – не просто игра, это символ, своеобразный эталон... Для того, чтобы это осознать, следует просто оценить достоинства «**Проклятых Земель**» самостоятельно.



