

Предрилизное интервью разработчиков "Легенд Аллодов"

*Мы никогда не делали скидку на то, что это некоммерческий проект, в плане качества работы, наоборот старались сделать все как можно лучше.
Елизавета Соколова. N_Game Studios*

1. Satech: Всем привет. Меня зовут Андрей Сергеев aka Satech. Я ведущий сайта *DungeonSiege.ru* который является частью портала *Playground.ru*. Для начала полагаю, было бы неплохо представиться и вкратце рассказать о своих обязанностях в проекте.

Глеб Соколов: Привет, меня зовут Глеб Соколов, я руководитель команды N_Game Studios, и в проекте «Легенды Аллодов» совмещаю обязанности гейм-дизайнера, сценариста и дизайнера карт.

Елизавета Соколова: Привет! Меня зовут Елизавета Соколова. Я ведущий художник проекта, кроме того, мною была нарисована большая часть текстур для ЛА, немного занимаюсь гейм-дизайном и руководством.

2. Satech: 2 года разработки - срок немалый. Он вполне сравним с испытанием на прочность. Что вы вынесли для себя, как разработчики? Какие опасности таит в себе разработка больших total конверсий для талантливых, но еще не имеющих опыта команд? Ваши рекомендации.

Г.С.: Действительно, разработка «Легенд Аллодов» стала для нас очень серьезным испытанием. Как это часто бывает, в начале работы над проектом была идея, сильное желание сделать продолжение любимой игры, да так, чтобы получилось не хуже оригинала! Нам казалось, что добиться этого будет не так уж и трудно, при наличии готового движка и удобного инструментария. Одним словом, нашего энтузиазма на тот момент хватило бы не на один, а на десять проектов! Но, вот ясного представления о том, какой объем работы предстоит проделать и сколько времени это может занять, как раз не было. Вообще основной ошибкой начинающих команд разработчиков, в большинстве случаев, является неправильный подход к планированию, либо же вообще отсутствие такового в принципе. И мы также не избежали данной проблемы. Планы были составлены, расчеты сроков сделаны. Мы внимательно изучали доступные на тот момент в Сети рекомендации для начинающих разработчиков. Однако отсутствие практического опыта, в сущности, свело эти усилия на «нет». Еще одним промахом оказался дизайн-документ, а точнее то, как он был составлен. Конечно, мы очень гордились своим 150-ти страничным монстром, на разработку которого было затрачено порядка 2-3 месяцев. Но, увы, позже оказалось, что наш дизайн-документ не справляется со своей основной задачей. Пользоваться им было неудобно, и ко всему диздок не отображал многих реалий проекта. Достаточно отметить, что сценарий, концепция игры, разрабатывались нами в то время, когда мы не имели представления о возможностях движка *Dungeon Siege*. И соответственно, позже столкнулись с рядом серьезных трудностей, при реализации некоторых игровых особенностей. Впрочем, отмечу также и то, что к нашей чести, мы в большинстве случаев справились с поставленной задачей. Пришлось, конечно, серьезно поработать. Другое дело, что хотя бы части эти проблем можно было избежать. Поэтому, я могу посоветовать начинающим командам, во-первых, как можно более тщательно подходить к оценке своих реальных возможностей и уже на этой основе планировать работу. Следует иметь четкое представление, ради чего вы беретесь за разработку модификации или total conversion. Ответьте сами себе на вопрос: это для вас просто отдых и развлечение или же вы, таким образом, хотите заявить о своей команде и войти в ряды профессиональной игровой индустрии (как это было в нашем случае)? Разработка проекта таких масштабов как «Легенды Аллодов» - это серьезная работа, притом не оплачиваемая, и требующая полной самоотдачи на протяжении как минимум полутора-двух лет. Об этом нельзя забывать. А во-вторых, мне хотелось бы в качестве рекомендации процитировать слова Сергея Орловского, генерального директора Nival Interactive из его лекции на КРИ 2004: «Надо строить и развивать команду, а не разрабатывать игру». Т.е., это значит, что если вы хотите, чтобы ваша работа была доведена до счастливого финала, уделяйте как можно больше внимания нормальному функционированию команды! Не забывайте о том, что на начальном этапе основная задача заключается как минимум в простом выживании. Но, если уже вы сможете преодолеть все сложности, все преграды на вашем пути, и доведете начатую работу до конца, то моральное удовлетворение, полученный опыт, закаленная «в боях» команда и открывающиеся перед вами перспективы профессиональной работы в игровой индустрии наверняка станут заслуженной наградой!

Е.С. Да уж, «Легенды Аллодов» проверяли нас на прочность весьма и весьма старательно. Длительный срок разработки, внезапные трудности и ограничения движка, проблемы внутри команды, самые неожиданные риски (начиная от пропавшего при сбое системы куска игры, а бэкап вовремя не сделали, и, заканчивая вопиющим случаем, когда ограбили квартиру дизайнера карт и воры унесли компьютер со всем содержимым, а бэкапа, опять таки не было). И все-таки я рада, что у нас возникали эти проблемы, что мы учились решать их, делали выводы. Есть надежда, что полученный эмпирический опыт уберезет нас от некоторых ошибок в дальнейшей работе. Некоммерческий проект такого масштаба как ЛА – это тяжело. И, наверное, можно сравнить его с дипломной работой, результатом которой будет итоговая оценка перед новыми ответственными проектами! ☺ Мы никогда не делали скидку на то, что это некоммерческий проект, в плане качества работы, наоборот старались сделать все как можно лучше. Единственная «поблажка» - это передвижение сроков. Скорее всего, в коммерческом проекте мы бы не стали ради нескольких не самых значительных фишек переносить сроки. В ЛА мы смогли себе это позволить. Поэтому, осмелюсь предположить, «Легенды Аллодов» будут не совсем обычной игрой. Будет в них что-то общее с картиной, которую рисовали с любовью для публики и для себя в равнозначных пропорциях. Посоветовать можно только одно – работать не покладая рук, и как можно быстрее избавляться от иллюзий, обычно сопровождающих молодые команды. Быть готовыми к тому, что до того, как сама команда увидит подобие игры, пройдут месяцы. И кое-кто в команде неизбежно не выдержит напряженной работы. К счастью нам удалось избежать острых конфликтных ситуаций внутри команды, мы сразу уяснили, что заставлять работать никого не будем. Мотивация, в связи с тем, что проект некоммерческий, была исключительно идеологическая и это здорово!

3. Satech: По слухам, ваша команда приросла новобранцами. Насколько ощутимо ускорилась работа над проектом?

Г.С.: Вообще-то прирост команды (на данный момент в рядах N_Game Studios трудятся уже 10 человек) повлиял в первую очередь на скорость разработки нашего нового, второго по счету проекта ☺. Хотя, часть работы над

«Легендами Аллодов» все-таки была выполнена уже с участием новых членов команды. Например, еще весной был написан стартер игры, созданы некоторые текстуры.

4. Satech: После просмотра демо-версии «Легенд Аллодов» я вспомнил, что когда-то давно, в дремучем 1999 году ждал «Аллоды 3» и представлял их именно такими, какими они явились мне в ЛА. В чем состояла импровизация гейм дизайнера проекта? Какими принципами он руководствовался при перенесении 2D игры в 3D? Как он оценивает свой конечный результат?

Г.С.: Не буду скрывать, нам очень приятно слышать отзывы о том, что в «Легендах» ощущается атмосфера оригинальной игры. Мы сами большие фанаты Аллодов, и уделяли максимум внимания сохранению духа нашей любимой вселенной. Именно это стало важнейшей дизайнерской задачей проекта. Кроме того, ЛА – это ведь не просто конверсия Аллодов на движке Dungeon Siege. В игре присутствует оригинальный сюжет, большое количество новых персонажей, различных ключевых локаций, как больших, так и маленьких. Соответственно, перед нами стояла задача органично вписать все это в рамки вселенной, так чтобы новшества не выглядели здесь чужеродными. И мне хотелось бы верить, что это нам удалось. Хотя, разумеется, окончательный вердикт – за игроками. Если же говорить о переходе от 2D к 3D, то основная сложность, как ни странно, здесь заключалась в адекватном дизайне карт. Не вдаваясь в технические подробности, скажу, что в этом плане движок Dungeon Siege кардинально отличается не только от «Аллодов», но и от «Проклятых Земель». Используются совершенно разные принципы, так что пришлось приспособливаться, искать компромиссные варианты. Еще один момент – города. В «Аллодах» они были представлены как двумерные картинки, нам же пришлось переходить в 3D. Но, мне кажется, что мы неплохо справились и с этой задачей. Движок Dungeon Siege позволил нам создать большие трехмерные города, по масштабам сопоставимые с реальными средневековыми поселениями. Лично меня особенно впечатляет Каарг – столица аллода Язес, на котором разворачиваются действия нашей игры. Это очень большой город – множество улиц с десятками домов, площадей.

Е.С. Во многом нам помогла интуиция, и, как это ни странно, небольшое число разработчиков. В ЛА мы стремились отобразить свое восприятие, понимание Аллодов, и благодаря тому, что разрабатывали игру всего четыре человека, нам удалось избежать раздробленности идей и желаний, обычно преследующих молодые команды. Нам очень приятно слышать, что у нас все-таки получилась передать атмосферу столь любимой нами вселенной. Как мне кажется, большую роль играет именно индивидуальное восприятие одного человека, которое он может излагать на протяжении всей игры. Мне хотелось бы отметить такую интересную закономерность: в ЛА, сценарий практически полностью написан одним человеком, этот же человек сделал ВСЕ карты, он же ведущий гейм-дизайнер, он же написал более половины диалогов. Как видите, у нас есть солист – Глеб Соколов, мой брат, наш руководитель ☺

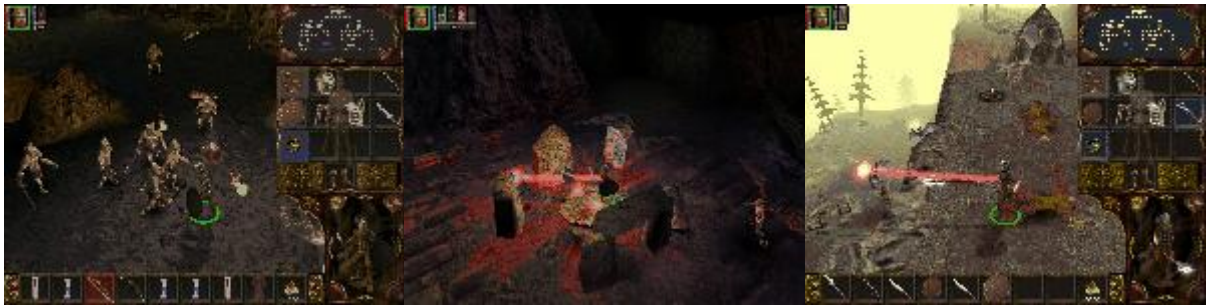


5. Satech: Каков процент графического контента в игре вы оставили нетронутым, и сколько добавили своего? Если возможно, в численном или процентном варианте.

Е.С.: Можно сказать, что 80% графики в ЛА создано нами. Часть контента мы позаимствовали из Dungeon Siege, в тех случаях, когда это было именно то, что нам требовалось, органично вписывающееся в общую стилистику игры. Нами сделано все оружие и снаряжение, модели и анимации монстров, тайлсеты, модели архитектуры и среды. Перечислять можно долго, но лучше это увидеть ;)

6. Satech: В чем выражаются изменения геймплея игры? Насколько она будет сложнее или легче оригинала DS. Или, возможно она будет ближе к «классическому» геймплею Аллодов? Ваши комментарии.

Г.С.: Если сравнивать «Легенды Аллодов» с Dungeon Siege, то изменения тут весьма заметны. Геймплей DS выдержан в духе hack'n'slash, и развивает традиции, заложенные еще в первой части Diablo. Для данного стиля игры характерны массовые побоища с участием иногда десятков монстров и прохождение, которое можно охарактеризовать фразой «убей их всех!». В «Аллодах» же дело обстоит иначе. Соответственно, мы также значительно отошли от action-составляющей DS, развивая ролевой и стратегический компоненты. В итоге, мы получили геймплей, имеющий много общего с оригинальными «Аллодами», хотя и не повторяющий их абсолютно во всем. Например, в ЛА нашлось место stealth-элементам. Речь идет о таких моментах, когда игроку нужно будет проскользнуть незамеченным под носом у гораздо более сильного противника, либо же выкрасть какой-нибудь предмет. В этом отношении «Легенды Аллодов» имеют что-то общее с «Проклятыми Землями».



7. **Satech:** Как будет проходить генерация персонажа в начале игры, если таковая присутствует? Можно ли будет по ходу игры присоединять в свою партию персонажей? Осликов оставите 8)?

Г.С.: Генерации персонажа в сингле у нас нет. Такое ограничение связано с особенностями сюжета. Дело в том, что наш главный герой – личность, события игры тесно переплетены с его судьбой, характером, поступками. В данном контексте, случайный персонаж смотрелся бы не совсем уместно. И мы приняли решение отказаться от генерации. Присоединение героев к партии происходит аналогично тому, как это было в тех же «Аллодах», «Проклятых Землях» или Dungeon Siege. Мы встречаем определенного NPC, разговариваем с ним, и после этого принимаем к себе в команду. А вот осликов не будет, по крайней мере – в качестве членов партии. Потому как это чисто DS'овская фишка, не имеющая ничего общего с «Аллодами» :P. Но, расстраиваться не стоит – благодаря изменениям в интерфейсе, персонажи ЛА могут переносить гораздо больше предметов, по сравнению с Dungeon Siege.

8. **Satech:** Как будет происходить начисление опыта персонажам? Как он изменится при принятии в партию новых персонажей? Будут ли квесты и начисление за них опыта соответственно?

Г.С.: В отношении опыта и его распределения все останется почти так же, как и в оригинале Dungeon Siege. Собственно, изменения имеют в первую очередь количественный характер. Дело в том, что в «Легендах Аллодов» будет весьма большое количество квестов, самого разного типа. От простых заданий вроде «найди – убей – принеси», до сложных и комбинированных. Это, вместе с другими изменениями в геймплее, о которых я уже говорил ранее, не могло не оказать влияния на систему прокачки персонажей.



9. **Satech:** Немного о сюжете. Когда будет происходить действие в игре? Это будет до времени развития событий в Аллодах 1-2 или же спустя некоторое время? Если можно, опишите вкратце развитие событий перед самым началом игры.

Г.С.: Сюжет «Легенд Аллодов» разворачивается вскоре после событий, описанных в «Повелителе Душ», которые, как известно, завершаются разоблачением заговора Некромансеров и смертью Великого Мага Урда. Новым королем Язеса стал Иглез, хорошо знакомый всем, кто играл в «Аллоды 2». Начало его правления ознаменовалось всеобщим воодушевлением, но уже вскоре выяснилось, что наследие темного прошлого аллода по прежнему дает о себе знать. Долгие годы Язес, сохраняя статус королевства, фактически входил в состав могущественной и обширной империи Хадаган. Короли аллода при этом выполняли функции наместников-вассалов. Однако же, Иглез отказался от исполнения данной традиции, поскольку враждебно относился к Некромансерам, главой которых являлся император Хадагана – Незеб. Впрочем, до открытого столкновения тогда дело не дошло. Тем не менее, рыцарям Язеса нашлось дело. В 749 г. Эры Аллодов вспыхнула война между королевством и орочными племенами из пустыни Хемер, которые к изумлению людей смогли взять приступом город Реднессон. В итоге, королевские войска, рассчитывавшие на легкую победу, оказались втянуты в длительное противостояние, которое не принесло им ни денег, ни славы. К тому же, в Каарге подняли мятеж бароны, подстрекаемые хадаганскими агентами. Иглез был вынужден оставить войска под командованием своего друга и соратника Лорда Альдора, а сам вернуться в столицу. Многие рыцари, и простые воины были недовольны происходящим и винили в этом короля. В такой ситуации Альдору не оставалось ничего другого как подписать мирное соглашение с орками, и распустить ополчение. В числе тех, кто без гроша в кармане и подвигов за плечами возвращался домой, оказался и наш главный герой – Лорд

Ранго III, наследник одного из небогатых дворянских семейств Язеса. По дороге в свой родной город – Торквилл, он случайно становится обладателем необычного древнего браслета и участником истории, от исхода которой, быть может, зависит судьба всего аллода.

10. Satech: Не возражает ли компания Нивал, против использования в вашей тотал конверсии торговой марки «Аллоды».

Г.С.: Нет, у нас хорошие, дружеские отношения с «Нивалом», и они никогда не возражали против того, чтобы в нашем проекте использовалась торговая марка «Аллоды». Этот вопрос мы обсудили еще в самом начале работы над «Легендами». Более того, «Нивал» неоднократно оказывал нам всяческую поддержку, за что мы им очень признательны!

11. Satech: Также известно, что вы будете использовать в ЛА музыку и звуки из оригинальных Аллодов. Опять же, как на это смотрит «Нивал». Будут ли присутствовать в игре оригинальные треки, фрагменты озвучки?

Г.С.: Действительно, в «Легендах Аллодов» можно будет услышать музыку и фрагменты озвучки из оригинальной игры. Нам кажется, что это самым положительным образом повлияло на сохранение атмосферы «Аллодов» в нашем проекте. Что же касается отношения «Нивала», то, как я уже говорил, они поддержали наше начинание, и когда мы обратились к ним с просьбой использовать в своей игре часть оригинального контента из «Аллодов» (такие как музыка, или, допустим, элементы графики), то получили согласие.

12. Satech: Как вы оцениваете вселенную Аллодов? Какие у нее плюсы, какие минусы? Какие вы видите возможности для развития этой вселенной?

Г.С.: Когда-то Алексей Свиридов (автор сценариев «Аллодов 2» и «Проклятых Земель») сказал, что на основе этой вселенной можно было бы сделать не три, а тридцать три игры. И с этим не возможно не согласиться! Вселенная Аллодов очень велика и многогранна. Пожалуй, это лучший игровой сеттинг среди созданных вплоть до сегодняшнего дня отечественными разработчиками. Я думаю, что у Аллодов есть будущее.

Е.С. Для многих людей – и для нас в том числе, мир Аллодов, стал чем-то большим, чем просто игровая вселенная. Порой сами того не замечая, мы используем какие-то фразы и аналогии из Аллодов в повседневной жизни. Например, фраза «Моя тролль, моя глупый» стала просто крылатой ;) Аллодовские тролли вообще жутко колоритные персонажи, прочно утвердившиеся в сердцах людей. А об исторических и культурных аспектах развития таких держав как Хадаган и Кания можно защищать диссертации ☺ Шутка конечно, но с намеком на правду. Потенциал огромный, и мне очень любопытно, чем закончилось и закончилось ли вообще, противостояние этих государств, спустя века? Уверена, у такой замечательной вселенной долгое и обширное будущее!



13. Satech: Будут ли версии ЛА на других языках?

Г.С.: Да, после выхода русской версии "Легенд Аллодов" мы хотели бы выпустить нашу игру также на английском и, возможно, еще каких-нибудь языках (например, немецком или французском). Единственная проблема здесь - это найти кого-нибудь, кто взялся бы за локализацию проекта. Пока что у нас таких вариантов нет, и вопрос остается открытым.

14. Satech: Нужно ли будет ставить какие либо патчи на DungeonSiege? Смогут ли обладатели пиратских версий насладиться вашей тотал конверсией?

Г.С.: Для того, чтобы поиграть в "Легенды Аллодов" вам понадобится пропатчить DS до версии 1.10.0.1460. Насчет пиратских копий - ничего точно сказать не могу. Отмечу лишь, что при разработке ЛА мы используем лицензионную версию Dungeon Siege, а к пиратству относимся отрицательно.

15. Satech: Совместимы ли ЛА с Dungeon Siege: Legends Of Aranna?

Г.С.: Насколько мне известно - да, совместимы.

*13. **Satech:** И наконец, заключительное слово. Что бы вы хотели пожелать игрокам и разработчикам модов.*

Г.С.: Во-первых, раз уж представился такой случай, хочу всех поздравить с наступающим Новым Годом и пожелать самого наилучшего, хорошего настроения и успехов во всех начинаниях! ☺ Игрокам, конечно, побольше хороших игр, а разработчикам – интересных проектов и добрых издателей! ☺

Е.С. Присоединяюсь к поздравлениям! Желаю игрокам и разработчикам, и просто всем людям, а также вашему замечательному сайту процветания, удачи и благополучия, во всех отношениях!