

# "Легенды Аллодов", интервью с разработчиками©

"Мы не говорим что сделаем многое, мы утверждаем, что многое сделано".

Лиза Соколова (ака Loki).

Лично я никогда не верил, что в России могут делать достойные дополнения для игр. За исключением карт для популярных шутеров я ничего стоящего не видел, и думал что не доживу до того счастливого дня, когда отечественные модостроители начнут делать полноценные моды, зачастую превосходящие оригинал. Однако Total Conversion для Dungeon Siege, от команды N\_Game Studios, под названием "Легенды Аллодов" заставила меня пересмотреть все свои позиции относительно профессионального модмейкерства в России. Не долго думая я вошел в контакт в ребятами и попросил дать интервью.....

**DungeonSiege.ru:** Привет ребят. Для начала представьтесь. И заодно ознакомьте читателей о том, какую роль вы занимаете в команде.

**Глеб Соколов:** Привет! Меня зовут Глеб <Reag> Соколов и я являюсь руководителем проекта <Легенды Аллодов>. Кроме того, на мне также лежит ответственность за сценарий игры, программирование и кое-что по графике.

**Иван Гехт:** Привет! Меня зовут Иван "VanyaCKiller" Гехт. В проекте я занимаюсь гейм-дизайном и написанием игровых текстов, в том числе и на английском языке J.

**Елизавета Соколова:** Меня зовут Лиза <loki> Соколова. Я дизайнер, концепт-художник и художник по текстурам. Принимала участие в создании сценария игры.

**DungeonSiege.ru:** С чего все началось, откуда появилась идея?

**ЕС:** Идея витала в воздухе давно... Аллоды как-то сразу стали родными и появилось устойчивое желание сделать продолжение. Однако, об этом лучше расскажет мой брат, Глеб, а я скажу, что идея про совмещение DS и Аллодов посетила Глеба внезапно и очень ярко, как шаровая молния :) Все стало получаться и работа не пошла, а побежала набирая обороты как снежный ком:)

**ГС:** Началось все еще достаточно давно - в 99 году, после выхода ролевой стратегии от Nival Interactive . Тогда мы делали дополнительные карты для многопользовательского режима, мечтая объединить их единой сюжетной линией: Именно в то время и появились первые наброски того, чему было позже суждено стать сценарием <Легенд Аллодов>.

**DungeonSiege.ru:** Почему, в качестве игрового движка был выбран именно движок Dungeon Siege и были ли другие варианты. Если были, то какие?



**ГС:** сразу же были задуманы как проект, который можно было бы реализовать именно на движке Dungeon Siege. Если я не ошибаюсь, то на тот момент оставалось около месяца до выхода игры. Уже после этого, был проведен тщательный перебор ряда бесплатных движков и игр с возможностью создания подобного типа модификаций. Но, в результате, первоначальный выбор стал и окончательным.

**DungeonSiege.ru:** Какие сложности возникли при освоении редактора Dungeon Siege?

**ГС:** Самые большие сложности возникли при первом запуске редактора! Например, было совершенно непонятно, как управлять положением камеры ;). А если серьезно, то Siege Editor, на мой взгляд, - это весьма удобный инструмент. Хотя у него есть и свои недостатки. Например, отсутствие возможности редактирования элементов ландшафта. Если хочется, например, поменять слегка форму или высоту какой-нибудь горы, сменить текстуру - каждый раз приходится загружать модель в gMax, редактировать, заново экспортировать, запускать редактор: и видеть, что неплохо было бы еще что-нибудь поправить!

**DungeonSiege.ru:** Насколько процентов готов проект и примерно, когда ожидать финальной версии?

**ГС:** Честно говоря, считать пока не пробовали. Но наверное можно сказать, что процентов эдак 40 точно есть, может быть уже и больше. Мы планируем закончить работу над летом 2003 года.

**DungeonSiege.ru:** Какие изменения были внесены в игру? В чем они заключаются? Какой тип изменений давался тяжелее всего?



**ИГ:** В игре меняется практически все, что необходимо и что мы можем поменять. Во-первых, будет изменена вся графика, как-то: модели монстров и персонажей, объектов, оружия и доспехов, текстуры и т.д. Т.е., все что можно изменить, не имея программный код движка. Кроме того, полностью заменяются все миссии, пишутся новые диалоги и т.д. Полностью будет переделан мир DS в мир Аллодов. Так же изменяется баланс игры (это связано с тем, что игру вводятся новые виды оружия, брони и монстров, со своими параметрами). Сам же игровой процесс будет максимально приближен к Аллодовскому.

**ГС:** Могу также добавить, что полностью изменена будет и система заклинаний. А в многопользовательском режиме появится возможность поиграть за героя одной из четырех рас - Людей, Эльфов, Друидов или Орков.

**DungeonSiege.ru:** Сколько примерно будет "весить" финальная версия мода?

**ИГ:** Пока не ясно. Думаю, после создания альфа-версии игры мы сможем сказать более точно.

**DungeonSiege.ru:** Будет ли продолжение "Легенд Аллодов"? Вообще, ждате ли от вашей команды новых модов для Dungeon Siege в будущем?

**ЕС:** Время покажет. Не хочется останавливаться на одном и том же. Хотелось бы сделать что-то свое, проект самостоятельный, не являющийся модом (но родственной по атмосфере Аллодам). Хотя не исключено, что когда-нибудь мы сделаем небольшой мод для DS, например из ностальгии.



**ИГ:** Все зависит от реакции игроков на проект. Хотя, честно говоря, хочется сделать что-нибудь свое...

**ГС:** В любом случае, останавливаться на достигнутом мы не собираемся!

**DungeonSiege.ru:** Какие советы по редактору DS вы дадите начинающим модмейкерам. (Напутствие)

**ГС:** Побольше экспериментировать, стараться придумывать что-то свое, оригинальное!

**DungeonSiege.ru:** Как дела обстоят с озвучкой? Будут ли присутствовать оригинальные "Аллодовские" треки?

**ГС:** В будут использованы оригинальные треки. Отмечу, что это стало возможно только благодаря любезности разработчиков оригинальных , компании Nival Interactive, которым мы очень благодарны за поддержку и помощь!

**DungeonSiege.ru:** Будут ли в игре оригинальные заставки?

**ГС:** Хотелось бы, надеюсь, что получится!

**ЕС:** Очень хотелось бы, но... Посмотрим.

**ИГ:** Возможно, если на это хватит времени.

**DungeonSiege.ru:** В чем выражается помощь и поддержка студии "Нивал" вашей команде?

**ГС:** Компания Nival Interactive неоднократно помогала нам в решении ряда вопросов технического характера, оказывает консультативную и информационную поддержку. В нашем проекте мы используем вселенную Аллодов, создателями которой являются разработчики Нивала, а также некоторые элементы графики из оригинальных "Аллодов". И мы очень признательны Nival Interactive за поддержку и понимание!

**ИГ:** Нивал оказывает нам разностороннюю помощь. В том числе, они консультируют по некоторым вопросам, помогают с информацией по миру Аллодов, различным "stuff'ом", кроме того они уже дали "добро" на использование музыки и звуков из оригинальных Аллодов 2, что тоже, несомненно, является помощью.

**DungeonSiege.ru:** Расскажите немного о времени и месте, где будет происходить основное действие в игре?

**ГС:** История начинается спустя несколько лет после окончания событий на уже знакомом игрокам аллоде Язес. Нам очень хотелось бы сохранить колорит мира игры узнаваемым и целостным, в то же время открыв какие-нибудь ранее невидимые его грани. Так что, без приятных и неожиданных сюрпризов тоже не обойдется!

**ИГ:** Основное действие игры будет происходить через несколько лет, после окончания действия вторых Аллодов и свержения Урда (т.е. это будет примерно 750-751 год эры Аллодов), на территории знакомого всем Язеса. Вам предстоит посетить как хорошо знакомые (Каарг, город Друидов), так и ранее не посещенные места (Реднессон, Торквилл, Троллиная Волость и другие). Какой будет сюжет в игре, линейный или нелинейный?



**ГС:** Не совсем то, и не совсем другое. В есть основная сюжетная линия, следуя которой можно пройти всю игру от начала и до конца. В то же время, существует множество квестов и даже несколько параллельных ответвлений, не являющихся обязательными для прохождения. Вы можете просто исследовать мир, узнавая о нем что-то новое, не ограничиваясь исключительно выполнением сюжетных заданий.

**ИГ:** Основная сюжетная линия относительно линейна, но лишь только относительно, т.к. свобода выбора у игрока будет, так же у игрока будет возможность выполнять и несюжетные квесты (дополнительные миссии), кроме того, путешествовать игрок сможет куда угодно, только не везде он сможет пройти (его просто убьют сильные монстры, против которых он поначалу не сможет бороться).

**DungeonSiege.ru:** Будет ли возможность закончить историю по разному, в зависимости от поведения персонажа, или все заранее предрешено, и игроку стоит всего лишь банально "дойти до конца"?

**ГС:** В будет только одна возможная концовка, в этом плане мы решили последовать примеру тех же или . Однако, я не думаю, что это сделает игру менее интересной! Ведь даже при повторном прохождении всегда будет сохраняться возможность отыскать что-то новое, включая даже дополнительные задания или секретные локации.

**ИГ:** К сожалению, у нашей команды пока не хватит ни опыта, ни возможности создать игру, с мощным нелинейным сюжетом :) Потому финал будет один, но весьма неожиданный... ;) Кроме того, например, линейность сюжета Аллодов никак не помешала тысячам игроков пройти их не один и не два раза... :)

**DungeonSiege.ru:** На что вы опирались при создании новых заклинаний? Будут ли они взяты из игры или же вы будете использовать свои собственные?

**ИГ:** Будут и заклинания из оригинальных Аллодов и новые заклинания, придуманные нами и игроками (я имею в виду конкурс, который в данный момент проводится нами).

**ГС:** При создании новых заклинаний (и выборе победителей, среди тех, которые участвуют в конкурсе) мы ориентируемся на несколько критериев, таких как оригинальность или эффективность. Кроме того, очень важно, чтобы заклинание идеально в атмосферу вселенной Аллодов.

**ЕС:** Мы действительно решили добавить некоторое количество новых заклинаний и в связи с этим был объявлен конкурс на нашем сайте. Заклинания принадлежат к уже известным по Аллодам школам магии: Воды, Огня, Воздуха, Земли и Астрала. Такое решение мы приняли,

взяв во внимание, что прогресс на Язесе идет и в популярных школах магий, конечно, могли произойти новые открытия. Кстати, мы были приятно удивлены активностью и изобретательностью участников конкурса, за что им всем большое спасибо!

**DungeonSiege.ru:** При создании новых монстров, вещей.....etc было ли какое либо ограничение по количеству полигонов "на штуку". Если было то какое? И вообще, насколько детализованнее/проще в плане графики ваш мир, по сравнению с классическим DS?

**ГС:** Мир является достаточно высоко детализованным, в нем присутствует большое количество различных объектов. Большинство наших моделей более высокополигональны чем в DS, также и текстуры имеют более высокое разрешение. Однако мир нашей игры достаточно сильно отличается от Dungeon Siege, поэтому их не очень просто сравнивать ;). Что же касается вопроса о полигонах, то на него лучше всего, думаю, сможет ответить один из наших 3D-модделлеров, Алексей <Lexh&rt; Черняк.

**АЧ:** Полигональный предел - где-то около 5000, а так: деревья 800-1100, броня, оружие 700, монстры 1500-3000, здания 1000-2500, объекты на карте от 200 до 1500. В этих пределах.

**DungeonSiege.ru:** Будут ли добавлены новые типы героев и персонажей в игру? Если да, то какие?

**ИГ:** Типов героев всего два - маги и воины. Новых мы добавлять не собираемся, оставаясь в рамках классических Аллодов. Однако между этими классами не будет столь резкой границы, как была в Аллодах. И воины смогут использовать простую магию ("Лечение", например), и маги смогут пользоваться легким оружием (e.g., кинжалами).

**ГС:** Хочу также добавить, что в многопользовательском режиме игрокам будут доступны герои различных рас, и возможно, что от выбора расы будет зависеть приоритетно развиваемые навыки. Т.е., например, эльф - это лучший стрелок, орк - самый сильный боец и т.д.

**DungeonSiege.ru:** Будет ли изменена ролевая система в игре? Если да, то в чем состоят изменения?

**ГС:** Мы бы хотели сделать ролевую систему ЛА близкой к той, что использовалась в Аллодах. В этом смысле Dungeon Siege весьма подходит для наших целей, т.к. в игре уже используется сходная ролевая система, что упрощает задачу.

**ИГ:** Вряд ли ролевая система будет изменена (по крайней мере, сильно), т.к. она вполне близка к той, что требуется. Пока в этот вопрос сильно не углублялись, поэтому точно сказать не могу. Но меняться она будет (если вообще будет) в сторону оригинальной аллодовской.

**ЕС:** И ПРОСТО ХОРОШАЯ ФРАЗА: МЫ НЕ ГОВОРИМ, ЧТО СДЕЛАЕМ МНОГОЕ, МЫ УТВЕРЖДАЕМ, ЧТО УЖЕ МНОГОЕ СДЕЛАНО!