

Spells of Gold: богу - богово, геймеру - геймерово...



Как вы думаете, что получится, если скрестить ежа с ужом? Большинство людей, окончивших хотя бы пару классов средней школы, ответят, что в результате этого смелого эксперимента можно получить несколько метров высококачественной колючей проволоки. И будут абсолютно правы. А теперь вопрос посложнее: что получится, если скрестить Diablo и Baldurs Gate в условиях острой нехватки рабочих рук, опыта и денег?.. А получится в результате очень спокойная и неторопливая RPG с торгово-экономическим уклоном, немного урезанная и однообразная, лишенная какой бы то ни было динамики, но с красивыми пейзажами. В общем, идеальный игровой продукт для милых интеллигентных дам среднего возраста, достаточно прогрессивных, чтобы пресытиться Маджонгом, но недостаточно сумасшедших, чтобы расправиться с куцыми монстрами при помощи плазмана и бензопилы.

Речь, как вы понимаете, идет о новой работе отечественной команды «Jonquil Software», заявленной ими как «уникальная комбинация ролевой игры с торговым симулятором», и носящей гордое имя «Заклятье» («Spells of Gold»). Давайте рассмотрим, по возможности беспристрастно, основные моменты, характеризующие данный продукт.

Графика

Чистой воды изометрия, хотя и красиво. Появился игра с такой графикой во времена первого Diablo, она, наверное, заняла бы не последнее место в списке хитов, но сегодня на фоне NWN и Morrowind'a выглядит бедновато. Потому как, хотя оно и красиво, но все же таки изометрия. Картины родной природы каменными неподвижны, персонажи перемещаются в пространстве по вершинам восьмиугольника, а разного рода красоты на базе 3d-акселератора отсутствуют как класс.

На редкость забавно выглядят некоторые игровые затруднения, связанные с пересчетом «восьмиугольной» модели движения в условиях пересеченной местности. На практике это иногда выливается в то, что два потенциально заинтересованных во встрече персонажа могут, разминувшись в пути, начать целеустремленно гоняться друг за другом по странной

ломаной траектории. Не в силах правильно рассчитать собственный маршрут, бедолаги спешат на встречу друг другу, натываясь на предметы пейзажа, сталкиваясь с другими участниками игрового процесса, иногда останавливаясь на пару секунд и замирая в горестном недоумении, потеряв искомым объект или встретив непредвиденную преграду на пути к нему. И, наконец, успешно обойдя все препятствия, каждый из героев добирается до заданной точки, которую другой к этому времени уже успел покинуть.

Вся графика в игре четко делится на две категории: либо это симпатичная, но абсолютно неподвижная картинка, либо довольно примитивного качества и странноватого вида анимация. Все, что лишено анимационной составляющей, - сделано на совесть, с любовью и фантазией. Горюшки и природные ландшафты, оружие и доспехи персонажей, содержимое инвентори, - все это несет на себе отпечаток старательной и вдумчивой работы дизайнеров.

А вот то, что имеет несчастье двигаться, делает это крайне убедительно, чтоб не сказать деревенно. Из-за малого количества кадров графическое отображение большинства игровых действий выглядит как две не имеющие плавного перехода фазы (меч поднял/меч опущен, лук натянул/лук опущен и т.д.) Отрисовка монстров, на мой вкус, не дотягивает даже до уровня первого Diablo, а объем bestiaria крайне ограничен. Единственное, что искренне порадовало, так это тот факт, что внешний вид персонажа реально отображает используемую им амуницию. То есть, если на вашем герое металлическая кольчужка, кожаные сапоги и перчатки, шлема, к примеру, вовсе и нет, а в руках боевой томагавк, присмотревшись к его крохотной фигурке, бредущей по просторам родины, вы все это явственно увидите. Конечно, если зрение хорошее.

В целом графика игры создает ощущение достаточно красивого и качественного, но немного недоработанного эскиза, который, не окончив, разложили типовым образом и экстренно бросили «в производство». Ему бы отлежаться, прийти в себя, нормальной анимацией обрести, - цены бы ему не было. То есть, была бы конечно... Но совсем другая.

Звук

Одна из немногих однозначно порадовавших составляющих игры - это музыка. Простенькая, но удивительно симпатичная, она дивным образом гармонирует с неторопливым течением игры и пасторальными пейзажами.

А вот озвучка явно бедновата и местами воспринимается достаточно странно. Так, например, при ударе по противнику раздается передаваемый деревянный звук. В комплекте с немного дерганой деревянной манерой двигаться, характерной для большинства персонажей, у меня лично все это действие вызывает устойчивую ассоциацию с небезызвестным детским героем, вырубленным собственными палкой из поленца.

Системные требования игры по нынешним временам просто смешные:

процессор Pentium 150, 32 Mb оперативной памяти, 300 Mb на диске, 2 Mb памяти на видеокарте. Само собой, очень желательны также звуковая карта, CD-ROM и мышь.

Управление

За основу интерфейса принята более или менее стандартная «дьябловская» схема. Это является несомненным плюсом, так как сильно облегчает понимание того, как организовать ту или иную операцию с инвентарем, распределить полученные при подъеме уровня очки и т.д.

Что же касается ряда транзакций, реализованных вне обычной (дьябловской) схемы управления, то понять, как их правильно прозвести, иногда бывает достаточно непросто. Вообще интерфейс трудно назвать дружелюбным. Хуже всего, пожалуй, отсутствие всплывающих подсказок. Вместе с некоторой невразумительностью управления, отсутствием функции autosave и тем фактом, что игра никогда не переспрашивает, уверены ли вы в том, что не делаете глупость, это может приводить к довольно неожиданным для геймера результатам. Как вам понравится, например, возможность случайно выгрузить без записи текущую игру, просто нажав по ошибке не ту комбинацию виртуальных кнопок?

Некоторые игровые действия вообще можно выполнить правильно только случайно. Или после подробного и вдумчивого чтения файла readme. Кстати,

readme стоит почитать и просто так, для собственного удовольствия. Незабываемое художественное произведение. Мне лично особенно понравился раздел «Игровые условия».

Игровой мир

В неравной борьбе RPG и торгового симулятора последний явно побеждает. Как результат, игровой мир «Заклятья» выглядит несколько купированным, так как из него удалены любые «необязательные» составляющие. Отсутствуют неагрессивные животные, забавные, но бесполезные для продвижения по игре реплики аборигенов, прямые и косвенные упоминания о социальных, политических или культурных сферах жизни общества и прочие привычные для RPG-шного мира мелочи, - вроде бы несущественные, но создающие, по большому счету, атмосферу игры и «картину мира».

А может быть это видение героя? В смысле, нормальные люди (не торговцы), солнышко, птички/звери и прочие радости жизни вокруг как бы есть, но он их как бы не замечает? Да, странноватый тип...

Женщина он, кстати, тоже в упор не видит. Либо, что мне лично кажется более вероятным, все население мира является однополым. А размножаются они почкованием или, к примеру, клонированием. Тогда понятно, почему они все такие одинаковые...

Вообще штампованное единообразие мира очень утомляет и раздражает. Бесчисленное множество типовых квестов и однообразные реплики персонажей очень быстро перестают вызывать что-либо, кроме усталости и раздражения.

На 4-м часу игры вспомнился старый добрый анекдот: Два муравья нашли дохлого слона, страшно обрадовались, залезли на него, едят. Через два года:

- Все тот же вкус...
- Все тот же слон...

Хуже всего, пожалуй, обстоит дело с внесюжетными квестами. Их, как и обещали разработчики, очень много, но все они (по крайней мере, те, которые мне удалось найти) являются точной копией друг друга. Так, например, в процессе игры было выяснено, что у подавляющего большинства населения разбойники вчистую вырвали родственники, а двое из

трех, подвергшихся нападению, удачно заняли где-то на местном кошелек, который очень хотели бы получить обратно. Также между городами ведется активная переписка и обмен посылками, а почталыонов явно не хватает.

Таким образом, базовый алгоритм игры заключается в расчете наиболее прибыльного торгового маршрута с плановым сбором и выполнением по дороге бесконечных почтовых квестов и квестов по возвращению потерянных вещей и зачистке местности от разбойников. (Последнее особенно удобно, если удалось выгодно прикупить по случаю некий не подверженный порче товар, сезонно упавший в цене, и вам нужно переждать месяц-два перед его перепродажей.)

Надо сказать, что как торговцу мне очень хотелось прикупить что-нибудь тягловое: лошадь, маленького доброго ослика, ну, или гнома-носильщика, на крайний случай. К сожалению, такой возможности в игре нет. В игровом мире «Заклятья» присутствует только один тип грузового транспорта, осуществляющий массовое перемещение товаров между городами - сам главный герой.

Если не считать квестов по зачистке местности, «воинская» составляющая игры связана в основном с путешествиями между городами. Выглядит это достаточно стандартно. Отправляясь в дорогу, мы точно знаем, что, выйдя из города А, нам придется перебить эдакое количество врагов, подстерегающих нас в придорожных кустах, и дойти до типового столба-указателя, позволяющего активизировать опцию путешествия. По прибытии к точно такому же указателю близости от города В мы олята же вырежем пару-тройку недоброжелателей, уплатим входную пошлину и войдем в городские ворота. Единственный неоднозначный момент игрового процесса заключается в том, кто именно поджидает тебя в пути: страшилки-монстры или грабители-мародеры. В смысле, захочет ли группа встречающих заиметь твои деньги или набросится без каких-либо дополнительных переговоров.

Кстати, за счет однообразия и монотонности всего происходящего разбойники на дорогах и стражники, одержимые идеей содрать с тебя денег за вход в город, постепенно сливаются в восприятии в

единое целое. Возникает конкретное ощущение, что это одна шайка.

Заявленная разработчиками «огромная игровая вселенная, населенная сказочными существами» действительно впечатляет своими размерами. А вот большинство обещанных «сказочных существ» (всевозможные разновидности гномов, великанов и прочее), как выяснилось, все еще находятся на первобытно-общинной стадии развития, живут на природе, в лесах, а их основным занятием является охота на мирных (но хорошо вооруженных) торговцев, через эти леса путешествующих. То есть, мы имеем дело с самыми обычными монстрами, единственной серьезной особенностью которых является их заинтересованность в деньгах и материальных ценностях путешественника, а не в его вкусовых и питательных характеристиках.

Очень огорчает типовое изображение всех игровых миров «Заклятья». Для меня лично крайне тяжелым ударом было, пройдя через разного рода трудности и лишения, утомительную бедноту, переговоры (и связанные с этим материальные издержки), и открыв, наконец, портал в другие измерения, выяснив, что лежащие за ним миры как две капли воды похожи на базовый родной мир героя.

А так хотелось бы, чтобы иные миры были действительно иными. Чтобы их отличало друг от друга нечто большее, чем климат или тип городской архитектуры. И жили в коем случае не простое преобладание в ней каменных или деревянных строений.

Геймплей

Идея игры, в общем-то, понравилась. Торговец, путешествующий между городами (а потом и между мирами), спекулирующий и наживающийся на разных товарах и попутно наращивающий урвни в маг и воинском мастерстве. Ну, и в торговле, конечно.

Прогресс персонажа по каждой из трех линий (воин, маг, торговец) дает ему очки роста, которые могут быть распределены между основными параметрами. Самое интересное во всем этом действе то, что коэффициент распределения напрямую зависит от линии, по которой произошло повышение уровня. Так, например, если কিনуть 10 очков, полученных при росте персонажа как мага, на интеллект, мы получим 10 очков ин-

теллекта, а при распределении тех же 10 очков мага на параметры силы или телосложения - только одно очко (коэффициент конвертации, соответственно, 1/8 и 1/10).

Неплохо продуманы «торговые» компоненты мира. Так, например, большинство товаров, с которыми нам предстоит иметь дело, подвержены порче в процессе транспортировки, цены на них - сезонным колебаниям, а открытие дополнительных торговых областей («спрятанных» до времени городов) существенно изменяет карту цен на различные товары.

У персонажа есть возможность приобрести огромное количество разного рода дополнительных умений. По крайней мере, часть из них достаточно полезны, например, некоторые торгово-бытовые навыки, вроде способности лучше ориентироваться на местности (а значит, быстрее путешествовать между городами) или более профессионально ублаживать коллег-торговцев, получая таким образом больше прибыли. Можно также изучить специализированные приемы ведения боя и разжиться некоторым количеством заклинаний мага или клирика.

Не слишком высокое разнообразие заклинаний компенсируется возможностью их роста по уровням. При этом одно и то же заклинание на первом и, к примеру, на десятом уровнях своего развития может значительно отличаться по виду и силе действия.

Говоря о боях в игре, хочется отметить три основных момента.

Во-первых, монстры «Заклятья» достаточно слабые. К величайшему моему разочарованию, на протяжении нескольких суток игры мне так и не удалось найти противника, представляющего более или менее серьезную опасность.

Во-вторых, у них ужасающе слабый интеллект на грани полного его отсутствия. Лучшее, конечно, лучники, стреляющие в спины собственным товарищам, имевшим несчастье оказаться на линии огня.

И, наконец, внешний вид большинства врагов у меня лично вызывает симпатию, умиление, иногда - острую шемпящую жалость... В общем, наблюдая, как эти изломанные и покаленные жизнью существа доверчиво к тебе ковыляют, можно испытывать все что угодно, но только не агрессию, и, уж подавно, не страх.

Весьма похвальное желание разработчиков сделать игру неллинейной воплотилось аж в трех возможных путях ее прохождения: Светлом, Темном и Пути Избранного. Чтобы не дай Бог не оказаться увлеченным на нежелательную для вас тропу зла (добра), следите за соотношением светлой и темной кармы, начисляемой вам умным компьютером за разные героические (или не очень) свершения. Каждый из трех вариантов развития имеет свои плюсы и минусы. Путь Избранного требует наиболее мощного развития персонажа, ювелирно точного баланса светлой/темной кармы и исключительно подробного, а главное, своевременного допроса NPS-ов. Темный путь наиболее быстр и прямолинейен, но несколько кровав и время от времени вынуждает своих соискателей совершать всякого рода неблаговидные поступки. Если же вы склонны встать на сторону Света, знайте, что вам предстоит очень много бедности, переговоров и поисков, а главное, вас постоянно будут доить. В смысле, ставить на деньги. Друзья, враги, случайные люди и вообще каждый, кому не лень. А вы как думали? И добры всегда ездят, привяжите...

Кстати, о финансах. Практически все в игре, начиная от отдыха и восстановления персонажа в тавернах и заканчивая обучением и совершенствованием различных умений и поиском квестовой информации, завязано на деньги, поэтому жадность и спекуляция есть общая производная всех трех путей прохождения «Заклятья».

Может быть, именно эта апелляция к естественным порывам человеческой души делает игру если не увлекательной, то, по крайней мере, достаточно затягивающей. Несмотря на все имеющиеся в ней казусы, недоработки и разного рода системные глюки.

Заключение:
Игра не вызвала особого восторга, но, в общем и целом, играть в нее все-таки можно. Особенно, если не обращать внимания на ряд «игровых условий». А если вам по вкусу спокойные неторопливые игры, где есть над чем подумать и ничто не угрожает всерьез вашей безопасности, то очень может быть, что игра не только поможет вам убить некоторое количество рабочего времени, но и доставит искреннее удовольствие.

