

# ARCANIA

A GOTHIC TALE

**Жанр**  
Ролевая игра

**Издатель**  
JoWooD Production

**Разработчик**  
Spellbound Entertainment

**Похожесть**  

- Серия Gothic
- Серия Fable
- TES 4: Oblivion

**Мультиплер**  
Отсутствует

**Сайт игры**  
[www.arcania-game.com](http://www.arcania-game.com)

**Дата выхода**  
Зима 2010 года

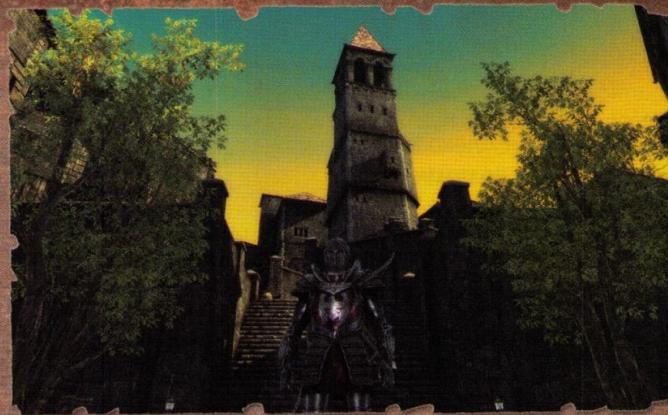
Кирилл Волошин

У нас в журнале бытует мнение, что разработка официальной четвертой части Gothic (уже как год откликается на Arcania: A Gothic Tale) входит в число стратегически важных нацпроектов Германии и защищена законом о неразглашении государственной тайны. Потому что получить внятную информацию об этой игре не проще, чем разговорить немого японского камикадзе в американском плену. Последний раз мы писали о проекте осенью прошлого года, и практически вся та заметка была посвящена перечислению возможностей графического движка — просто потому, что других подробностей не имелось. С тех пор новой информации из стана Spellbound и JoWooD — кот наплакал. Искренне обеспокоенная ситуацией, «Игромания» решила призвать разработчиков к ответу. Несмотря на то, что исполнительный продюсер Arcania: A Gothic

Tale, Йохан Эртл, был, мягко говоря, немноговорен, кое-какие подробности нам все же удалось из него вытащить — огромными, раскаленными клещами.

## Из грязи в князи

Например, появилась хоть какая-то определенность с сюжетом. То, что действие Arcania разворачивается в южных районах королевства Миртана, спустя 10 лет после событий третьей «Готики», мы знали еще год назад. Теперь известно, что бессменный герой прошлых «готических» приключений, нежно любимый всеми Безымянным, на собственном опыте убедился — власть действительно развращает. Согласно сюжетному мостику, перекинутому индийскими гастарбайтерами из Trine Game Studio между Gothic 3: Forsaken Gods и Arcania, Безымянный стал новым

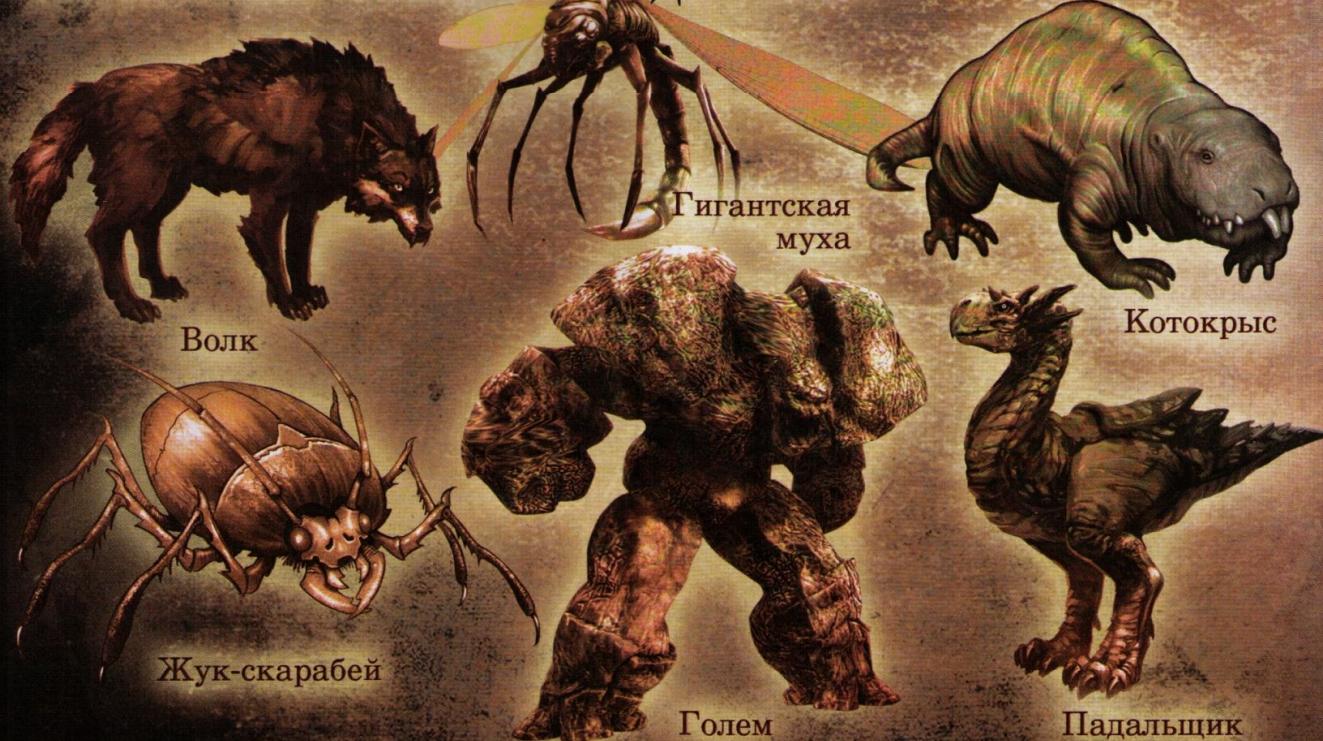


У разных гильдий и фракций можно будет обучаться новым уникальным способностям.

королем Миртана, Робаром III. Однако его политика была далека от популистской: он начал завоевательные походы, принял немало спорных решений, перессорился с электоратом и прежними друзьями, стал тираном

и в итоге лишился покровительства Ведьм Судьбы. Те выдвинули на авансцену нового героя, тоже Безымянного, и дали ему веский повод лично обратиться к монарху-деспоту с рядом неудобных вопросов: по словам Йохана Эртла, игра начинается с того, что

## Знакомые лица



В Arcania: A Gothic Tale будет много знакомых по предыдущим частям «Готики» монстров. Вот некоторые из замеченных нами.

**ПАДАЛЬЩИКИ** — всегда вызывали скорее улыбку и искреннюю жалость — они забав-

ные, почти безобидные, и на них очень легко «качаться».

**ВОЛКИ** — куда более серьезное испытание.

**ГОЛЕМЫ** — эти, наоборот, видимо, чем-то переболели.

наш протеже возвращается в свою родную деревню (откуда — неизвестно) и находит на ее месте лишь обугленные руины.

Перед ним встает задача — найти, отомстить и попутно исправить перегибы в большой политике. На этом пути нам встретятся многие старые знакомые. Среди них будет, например, Диего, с которым, как и раньше, мы столкнемся уже в самом начале игры; темнокожий мужчина Торус, возглавивший орков еще в Forsaken Gods. Ну и, конечно, Ксардас — без активного участия этого «кардинала Рише» Миртаны не проходит ни одна важная заварушка в жизни королевства. По последним данным, на выполнение сюжетного квеста уйдет примерно 20-30 часов реального времени, но если вы хотите подробно исследовать весь мир, то смело умножайте это число вдвое.

Кстати, доступная территория в Arcania будет меньше, чем в

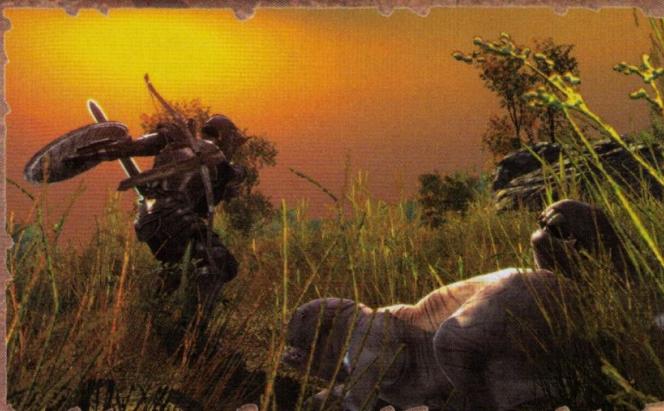
третьей «Готике», но авторы обещают более плотно заселить ее. Мы стартуем на маленьком острове, откуда сможем попасть на большой, где между собой уживаются семь различных культур, у каждой из которых свои традиции, свое оружие и бронированные панцири.

По мере прохождения у героя появится выбор: свергнуть тирана насилиственным путем, убедить его в том, что «так дальше жить нельзя», или присоединиться к Робару III. Уже сейчас многие поклонники «Готики» (даже те, которые раньше отыгрывали в RPG исключительно добрую роль) говорят о желании встать на сторону того, с кем они себя ассоциировали на протяжении трех частей серии. В игре будет три фракции и пять гильдий, в том числе магов и воинов, на которые мы сможем работать. Причем устройство гильдий теперь напоминает то, что было в

**КОТОКРЫС** — новичок, которого сами авторы называют и симпатичным, и смертельно опасным одновременно.

**ЖУКИ-СКАРАБЕЙ** — со времен третьей чати эти насекомые заметно подросли.

**ГИГАНТСКИЕ МУХИ** — эти летуны попили немало крови у всех и заслуженно признаются одними из самых неподобных тварей в мире «Готики».



Новый монстр, кротокрыс, в жизни оказался много больше, чем на концепт-артах.

серии TES: они разделены по профпризнаку, и мы вольны ишать на любую. А можем и вообще не обращать на них внимания. С фракциями, понятно, такое не пройдет.

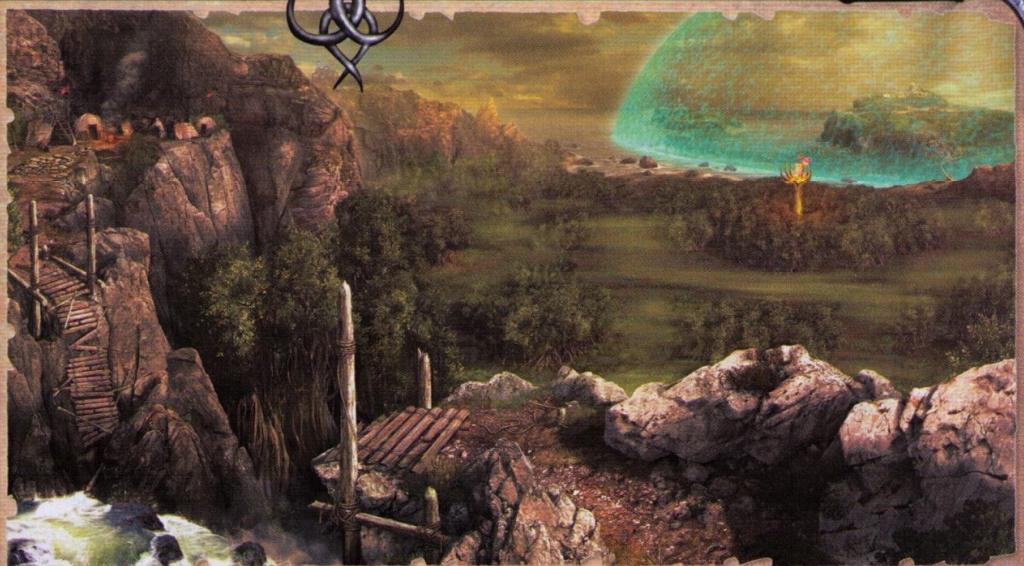
Наши решения и на-

ретных ситуациях будут влиять и на реакцию окружающих. «Если вы ведете себя агрессивно, то люди вокруг могут испугаться или попытаться дать отпор», — говорит Йохан Эртл. Соответственно, будет система репутации. Какая именно — неизвестно. Но точно

## Всякая погода — благодать?



Динамичная смена погоды и времени суток в Arcania: A Gothic Tale будет прямо влиять на геймплей. Например, жители теперь будут мокнуть и мерзнуть под дождем. Охранник, попав под ливень, естественно, побегут искать зонтик или крышу над головой, а мы сможем этим воспользоваться в корыстных интересах. Заявленную возможность самостоятельно менять погоду отменили еще в прошлом году, но не исключено, что приывать дождь мы все-таки сможем. Информацию об этом до сих пор можно найти на официальном сайте игры.



О происхождении и предназначении этого магического барьера авторы упорно отмалчиваются. Известно лишь, что начнем мы игру не под куполом.



Магия занимает важнейшее место в мире Arcania, но пока о ней известно немного. «Совершенно точно здесь по-прежнему актуальны силы огня и льда», — сообщили нам авторы.

не та, что была в Gothic 3. «Это будет нечто новое, хотя в целом похожее на то, что вы видели в других RPG», — занимается софтикой продюсер Arcania.

В игре планируется около 300 квестов, большая их часть связана с основным сюжетом. Тут сразу возникнут нездоровые ассоциации с MMORPG: скорее всего, в помощь сценаристам будет отряжен какой-нибудь веселый генератор квестов, радостно предлагающий коллекционировать уши зайцев. Тем не менее известно, что многие задания можно будет выполнять разными способами. Тут Йохан Эртл привел «Игромании» первый конкретный пример. Один из местных жителей попросит безымянного героя приобрести для него оружейное масло. Сам он этого сделать не может, потому что пересорился с торговцем и больше с ним не разговаривает.

Последний, естественно, поймет, кто послал нас за товаром, и откажется продавать его. Тут появляются четыре варианта решения задачи: убедить капиталиста мирным способом, угрожать ему оружием пролетариата, попытаться сорвать, что вы покупаете масло в собственных целях, или гордо развернуться и лично прочесать окрестности в поисках вожделенной жидкости, столкнувшись на этом пути с рядом новых сложностей.

Многие квесты будут задействовать самые разные навыки игрока, а варианты решения будут прямо зависеть от скиллов и способностей вашего персонажа. То есть не исключено, что возможность убедить или сорвать определяют конкретные параметры разговорного и социального умения. Раньше такого в серии не наблюдалось.

## Готично

Конкретики по поводу ролевой системы пока маловато. Известно, что будет четыре класса (воин, лучник, маг, вор) и мы сможем без ограничений изучать умения любого из них. «Игра всегда славилась очень гибким развитием персонажа. Вы могли спокойно вырастить огненного мага, лихо орудующего мечами, или лучника, активно использующего в бою тяжелые топоры. Эту гибкость мы сохраним и в Arcania», — обещает Йохан Эртл. Более того, нам дадут возможность откатить назад уже распределенные очки опыта и перекинуть их на новые способности.

Особый упор Spellbound делают на крафтинге, то есть умении изготавливать уникальное оружие и броню. «Мы хотим наполнить игру множеством мощных предметов, которые нельзя будет найти в окрестных сундуках, но которые можно сделать самостоятельно по найденным рецептам», — обещает продюсер.

Немцы готовят сюрпризы и для виртуальных домашников. «По этому поводу мы сейчас проводим активный мозговой штурм, пробуем разные варианты. Совершенно точно, больше не будет ситуаций, когда вы могли быстро нажаться и стать практически неуязвимым после того, как легко выкарали какое-то супермощное и недоступное на вашем уровне оружие или броню. Мы хотим сделать использование воровских навыков более интересным и сбалансированным», — делятся планами Spellbound.

## Эволюция в картинках



Вот так выглядела игра на прошлогодних скриншотах. Дух оригинальной «Готики» все еще на месте.



Такой Arcania представлена на скриншотах из консольной версии.



На новых скриншотах игра больше напоминает продвинутую версию Fable. Тоже неплохо, но не совсем то, что многие ждали от продолжения «Готики».

Информации о том, как будут проходить бои, до недавних пор почти совсем не было. Еще год назад мы знали, что боевая система претерпит изменения: меньше внимания на скорость реакции и удачи, позволяющих закликивать врагов (или им закликивать вас), больше — на влияние конкретных параметров персонажа. Сейчас появились кое-какие подробности. Особый упор сделан на комбо и специальных атаках. Спецудары активируются, когда клинок начнет светиться: в этот момент нужно вовремя кликнуть мышкой, и тогда герой нарежет ближайшего врага на бифштекс особо изощренным способом. Все это прямо отсылает нас к «Ведьмаку» — герой будет чередовать ближний и дальний бой, магию. При этом, используя лук, вы сможете фиксировать прицел на конкретной цели: стрелы в этом случае будут гарантированно попадать во врага. Зато если не пользоваться услугами автонаводчика, то те же самые стрелы нанесут больше урона. Кроме того, одно и то же заклинание можно использовать в двух режимах. Если просто кликнуть на врага — наш герой метнет в него одиночный файербол, а если тот же спелл «зарядить» (очевидно, зажав соответствующую клавишу), то вы обрушите на неприятеля настоящий огненный дождь.

Мультиплатформенность (а Arcania выйдет не только на PC, но и на Xbox 360/PS3) дает о себе знать: игру обещают сделать более гибкой и менее хардкорной. С появлением мини-карты и трекера квестов, указывающего на текущую цель, упростится навигация. При этом на карте сразу будут открыты телепорты для быстрого перемещения. Обещают, что любители ролевой старины смогут все это отключить, но уже сейчас

очевидно, что отныне верные фанаты «Готики» единственным правильным продолжением любимого сериала будут считать Risen. Тут нужно учесть следующий факт: JoWooD очень хочет, чтобы игра (в отличие от предыдущих частей) получила признание не только в Европе, но и в Америке. А для североамериканской публики описанные выше вещи — вроде маркера квестов и внятной карты — давно уже ГОСТ. Одно время даже прошла информация, что в европейском и американском релизах будет отличаться цветовая гамма: для Старого Света она останется прежней мрачной, серой и готической, а для Нового — будет более яркой и солнечной.

■ ■ ■

Кстати, о графике. О технологических возможностях Arcania: A Gothic Tale известно больше, чем обо всех других составляющих игры, вместе взятых. Авторы долго, упорно и с видимым упоением расписывали прелести движка. Прошлым летом мы лично видели технодемо, и игра действительно выглядела впечатляюще. А в этом году случился ряд конфузов. Сначала в Сети появились скриншоты из консольной версии, которые вызвали бурное обсуждение с малоприятными для Spellbound комментариями. Убогий интерфейс, аляповатые краски и общая неказистость картинки создавали полнейшее ощущение, что перед нами какая-то корейская MMORPG, а не продолжение «Готики».

Авторы тут же поспешили сообщить, что скринь были из ранней версии и по ним нельзя судить о финальном качестве. А в мае пришло известие, что разработчики



На изображении: авторы Arcania готовятся ответить на неудобные вопросы.



Обратите внимание на лужи: это не текстура и не заранее установленная дизайнерами вода, они динамически формируются под дождем.

сменили движок — теперь Arcania разрабатывается на Trinigy's Vision Game Engine 7. Мотор, конечно, хороший, и на самых свежих скриншотах игра смотрится пристойно (хотя и не так феерично, как на прошлогодних), но тут возникает логичный вопрос: когда немцы, наконец, возьмутся за игру

и прекратят эти технические метания? Сегодня уже очевидно, что релиз не состоится в 2009-м: в последнем ролике мелькает новая дата — 25 февраля 2010

года. Будем надеяться, что авторы за это время успеют не только с овладеть с новой технологией, но и сделать, собственно, игру. ■

## Будем ждать?

Ребрендинг «Готики» проходит с неоднозначными результатами: игра широко ульбается новой для себя публике, стараясь быть проще, ярче и доступнее, но при этом отчаянно пытается сохранить старых фанатов из России и Германии. Пока получается с переменным успехом.

Процент  
готовности:

**50%**