



Dragon Age

Inquisition

vk.com/worlddragonage

Будут ли в новом Dragon Age сглажены «шероховатости» предыдущей версии? Мы побеседовали с разработчиками из компании BioWare и убедились в этом.

Angeschaut

Жанр: RPG Издатель: EA Разработчик: BioWare (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 баллов)
Дата выхода: 4 квартал 2014 года Текущее состояние: готова на 70%

Weitere Infos auf GameStar.de Auf DVD: Preview-Video

Дом № 4445 по улице Калгари-трейл в Эдмонтоне, провинция Альберта, напоминает восточный зиндан. Серая глыба расположена на обочине многополосной автострады. На первом этаже находится стоматологическая клиника. Фойе увешано просьбами «Не используйте цветочные горшки в качестве пепельницы». Когда нам в прошлый раз — незадолго до выхода Neverwinter Nights в 2002 году — довелось побывать в студии BioWare, она находилась в историческом центре города. С террасы на крыше здания открывалась великолепная

панорама. А теперь снова и снова возникают обвинения в том, что она превращается в конвейер по штамповке игр, теряя очарование, присутствовавшее в Dragon Age: Origins. И дом № 4445 на Калгари-трейл поддерживает это впечатление. При виде одинаковых тонированных окон невольно представляешь себе типичный американский офис. Но эта неприятная внешность обманчива.

«Мы в курсе». Таков был ответ генерального менеджера BioWare Аарина Флинна на вопрос о шквале критики, обрушившемся на студию после выхода Dragon Age 2. Мы устроились в светлом и уютном конференц-зале, гордо именуемом «Baldur's Gate». На нескольких этажах прячется множество офисов, в просторной комнате отдыха стоят столы для пинбола и пинг-понга. На четвертом этаже маленькая девочка играет в детской комнате, в то время как ее отец трудится над дизайном Dragon Age: Inquisition. На вопрос «А стоит ли вообще продолжать серию Dragon Age?» Флинн

убежденно ответил: «Конечно стоит! В мире Dragon Age есть масса интересных вещей, разворачивается множество захватывающих историй. Однако кое-что действительно требует доработки». Аарин Флинн — очень неулыбчивый человек. Он принял управление компанией от её основателей Грега Зещука и Рея Музики в 2012 году.

Внешность обманчива

Dragon Age: Inquisition — первая игра, которая выходит полностью под его контролем, поэтому Флинн особенно внимательно относится к предложениям сотрудников по искоренению недостатков предыдущей игры серии. В начале беседы разработчик Кэмерон Ли представляет нашему вниманию текущую версию игры и обращает внимание на некоторые особенности боевой системы. «Кэмерон, пожалуйста, все подробности — после кат-сцен», — просит Аарин Флинн. Разработчик

⊕ Достоинства

- + Необъятные игровые просторы;
- + «Умная» тактическая камера;
- + Нелинейные бои;
- + Возможность импорта сохранений через онлайн-сервис

⊖ Недостатки

- Невыразительные спутники;
- Процесс построения Инквизиции вызывает сомнения



Драконов можно встретить во многих местах, и особенно впечатляет появление дракона прямо над головой.

пытается немедленно пуститься в объяснения, но Флинн деликатно перебивает его: «Кэмерон, я же сказал, после кат-сцен».

Флинн и его команда особенно гордятся возвращением тактической камеры, отсутствие которой приводило в ярость многих игроков. Теперь в любой момент можно включить паузу и рассмотреть всю картину боя.

В боях Origins игрок управлял одним персонажем, а остальные применяли

применяли заданные навыки при выполнении определенных условий. В Inquisition разработчики по-новому обыграли принятую во многих MMORPG систему распределения враждебности. В группе должен быть «танк», на которого направлено всё внимание врагов. А за его спиной «хилер» беспрепятственно исцеляет нанесённые повреждения. Намного большее значение приобретают развиваемые боевые специальности. Еще в Battlefield 4 движок Frostbite 3 продемонстрировал возможность

усложнения тактики боёв. К примеру, весьма непросто справиться с вражескими лучниками, стоящими на возвышении. Но если выстроить перед их носом ледяную стену, им придётся покинуть насиженное

Возвращение тактической камеры

насиженное место или тратить драгоценное время, чтобы уничтожить препятствие. И тогда мы сможем подойти к ним на дистанцию ближнего боя. Еще одна интересная фишка: стоит навести прицел на враждебного юнита (Кэмерон Ли играет на геймпаде, использование клавиатуры и мыши пока не предусмотрено), — и мы увидим не только уровень его здоровья, но и класс (маг, лучник, воин, разбойник). В этой версии игры мы сможем планировать свои действия особенно тщательно, поскольку большой диапазон камеры позволяет неограниченно менять угол обзора. Но над максимальным удалением камеры BioWare следует еще поработать.

Между тем, Кэмерон Ли внезапно натывается на великанов, швыряющихся камнями, и тут же теряет двоих членов своей группы. Драконы тщательно



Инквизитор отправляется в Тень, чтобы бороться с демонами.





Дракон охраняет своё логово.

охраняют свою территорию и особенно опасны, когда налетают сверху. Инквизитор может открыть портал в Тень, чтобы в бою призвать демонов на помощь.

Камни... На экране после окончания боя оба погибших товарища как ни в чем ни бывало поднимаются. Мы обращаемся к креативному директору Майку Лейдлоу за объяснениями, и беседа принимает интересный оборот.

— Верно, — отвечает Лейдлоу, — погибшие союзники автоматически возрождаются сразу же после победы. Но, конечно же, с уменьшенным количеством очков здоровья.

— Так почему бы сразу не выпить лечебное зелье? Обычно в RPG их предостаточно.

Майк Лейдлоу лукаво усмехается:

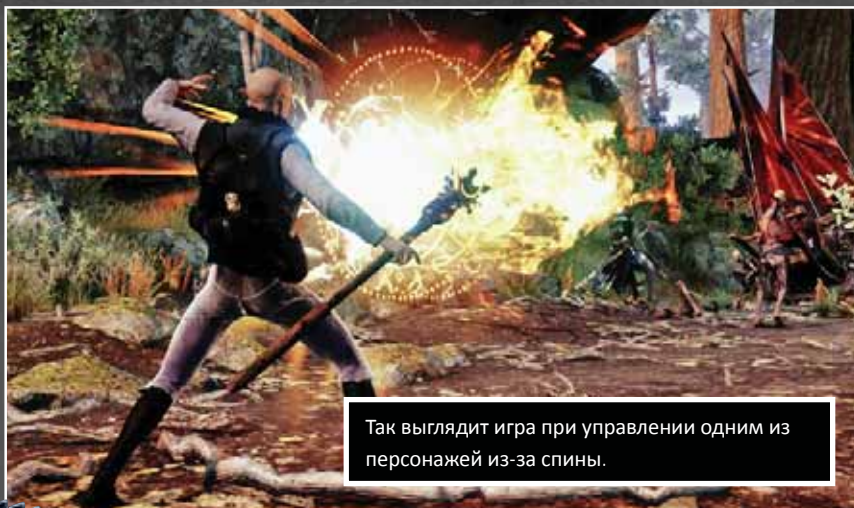
— Только не в Inquisition.

— А что с маной? Будет ли она автоматически восстанавливаться? Директор кивает и продолжает:

— Но исцелиться будет уже не так просто. Каким образом будет реализована эта фишка, Лейдлоу так и не признаётся. Однако он даёт понять, что каждая стычка в игре будет связана с определённым риском. Если мы, к примеру, решим разобраться с бандой мелких воришек, это вполне может обернуться бессмысленной тратой ресурсов. Звучит, конечно, здорово,

но пока не ясно, сохранится ли в игре правильный баланс. Бои можно наблюдать из-за спины своего персонажа, что сужает угол обзора. После того как в игре Кэмерон Ли делает пару лихих кувыркков, возникает закономерный вопрос: а как это реализовать в режиме тактической камеры? Подобные манёвры отлично подходят игрокам, предпочитающим стиль экшен. Но если это не ваш стиль — кувыркаться не обязательно. Мы предполагаем, что тщательно спланированная тактика и экономное отношение к ресурсам позволят вам пережить даже самые непростые передрыги. А передрыг запланировано немало.

Кстати, раз уж мы заговорили о воришках. При создании персонажа, как и прежде, доступны три класса: маг, воин и разбойник. Кроме того, для каждого класса предусмотрено несколько специализаций, о которых BioWare расскажет в ближайшее время. В отличие от Dragon Age 2, где главный герой Хоук мог быть исключительно человеком, мы сможем сделать своего Инквизитора гномом, эльфом и даже кунари. До сих пор неизвестно, как BioWare разберётся с озвучиванием протагониста. Ведь нельзя дать одинаковый голос эльфийскому магу и воину-косситу! Приемлемым решением была бы отдельная озвучка для каждой расы и каждого пола. В начале игры мы выбираем голос для своего персонажа.



Так выглядит игра при управлении одним из персонажей из-за спины.





— А сможет ли женский персонаж говорить мужским голосом? Американский коллега выглядит озадаченным: «Нет, что вы!» Что ж, возможности создания первого в истории BioWare персонажа-транссексуала придётся ещё подождать.

Один человек, два голоса

Но о чём же вообще пойдет речь в Dragon Age: Inquisition? BioWare до сих пор упрямо скрывает детали сюжета. Пока более-менее известна только предыстория. В начале игры открывается колоссальный портал в Тень, и демоны устремляются в Тедас. Храмовники обвиняют во всём магов, непутевые маги уверяют, что они тут ни при чем, и обе стороны задорно разбивают головы друг другу. А наш Инквизитор вследствие неких загадочных причин становится единственным, кто может закрыть этот портал. Но кто открыл его и зачем? Это очень интересный вопрос, но упоминание Тени вызывает у нас определённые подозрения. Эпизод с переносом в Тень — один из самых нелюбимых игроками в Dragon Age: Origins. Мод, позволявший его не проходить, был загружен почти 200 тысяч раз. «Без паники», — с улыбкой возражает главный дизайнер, — «Мы не станем



Игровое пространство отлично прорисовано и освещено.

вынуждать вас пользоваться модами. В этот раз мы значительно переработали Тень. Например, теперь не обязательно менять формы». Да уж, эпизод в Тени — не лучшее, что было в Origins.

Возрождение Инквизиции — якобы политически независимого объединения, призванного справиться с кризисом — является не только ключом к сюжету, но и существенной частью игрового процесса.

Что бы мы не делали, всё так или иначе сводится к Инквизиции. Исследуем ли мы новые территории, убиваем ли монстров, проходим ли квесты или разгадываем загадки, — всё служит усилению нашей организации. А когда организация набирает силу, мы получаем возможность открывать новые области и продвигаться по сюжету.

Это напоминает подготовку к самоубийственной миссии в Mass Effect 2

COOLNESSFAKTOR SERIENMÄSSIG.

www.kia.com



Der neue Kia Soul bei den HamStar-Wochen ab 29. März



The Power to Surprise

Der neue Kia Soul kennt keine Norm – weil seine Ingenieure keine kennen. Siehe sein SUV-Stylingkit. Siehe die Ausstattungsoptionen, die in seiner Klasse ihresgleichen suchen: ventilerte Vordersitze. Sitzheizung vorn und hinten. Multimediaeinheit mit 8-Zoll-Touchscreen-Navigation. Infinity Premium-Soundsystem®. Und kein Ende in Sicht. Für alle, die anders denken und auch so fahren wollen: der neue Kia Soul mit 7-Jahre-Kia-Qualitätsversprechen** – Coolnessfaktor groß.

Kraftstoffverbrauch in l/100 km: innerorts 9,1–6,1; außerorts 6,3–4,4; kombiniert 7,3–5,0. CO₂-Emission: kombiniert 170–132 g/km. Nach dem vorgeschriebenen Messverfahren (VO/EG/715/2007 in der aktuellen Fassung) ermittelt. Abbildung zeigt Sonderausstattung.

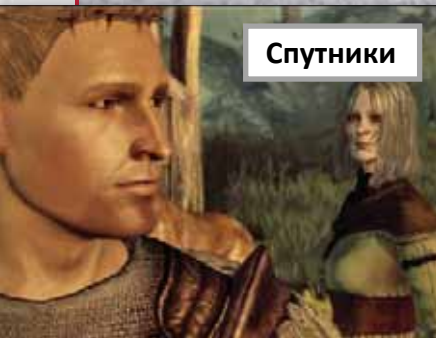


* Gemäß den jeweils gültigen Hersteller- bzw. Mobilitätsgarantiebedingungen und den Bedingungen zum Kia-Navigationskarten-Update. Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrem Kia-Vertragshändler. ** Kia-Wartung: bis zu 7 Jahre bzw. max. 105.000 km. Wartung gemäß Wartungsplan, inklusive Schmierstoffe, exklusive Verschleißteile. a.) Ein Angebot für Privatkunden und Gewerbetreibenden ohne Kia Rahmenvertrag. b.) Gültig für von Kia Motors Deutschland GmbH bezogene Kia Neuwagen mit Kaufvertragsabschluss zwischen dem 1. Januar 2014 und 30. Juni 2014. c.) Angebot und weitere Details nur bei teilnehmenden Kia-Vertragshändlern. d.) Wartungsarbeiten im Rahmen des 7-Jahre-Kia-Wartungsprogramms bietet nur der teilnehmende Kia-Vertragspartner an. e.) Angebot gilt nicht für ATTRACT Ausstattung und ist nicht kumulierbar mit anderen Verkaufsförderungsprogrammen/-aktionen und gewährten Rabatten.



Будет ли игра лучше Origins?

Удастся ли Inquisition реализовать все заявленные возможности?



Спутники

Всего в Inquisition их будет 9, как и в предыдущей игре. Представленные на данный момент персонажи не особенно впечатляют. Дотянут ли они до уровня Алистера, Морриган или Шейлы — нам еще предстоит выяснить.



Свобода

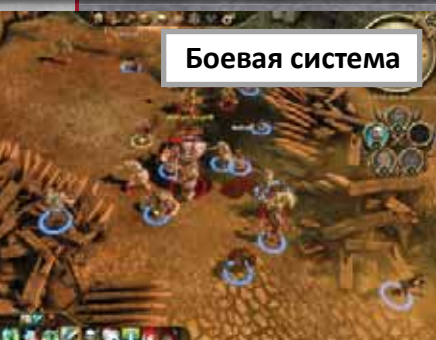
BioWare предусмотрели для Inquisition 40 различных вариантов концовки. Действие будет происходить во множестве локаций. Но насколько сильно повлияют наши решения на развитие сюжета? В Origins почти каждый квест предполагал различные пути прохождения. Появится ли снова такая возможность?



Мир

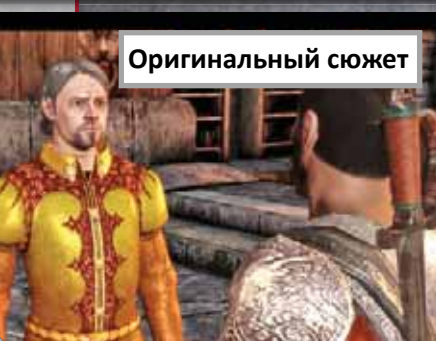
Origins разворачивалась на относительно небольшом пространстве. Inquisition, очевидно, намного обширнее. Разнообразие пейзажей не позволит заскучать.

Правда, разочаровывает отсутствие городов.



Боевая система

С триумфом возвращается тактическая камера. Снова появится возможность грамотно планировать бой и наблюдать за ним с высоты птичьего полета. Благодаря движку Frostbite 3 мы сможем продумывать тактику ведения боя во всех трёх плоскостях, что обещает быть весьма интересным.



Оригинальный сюжет

К сожалению, не будут воссозданы полюбившиеся всем предыстории из первой части. И это довольно прискорбно, поскольку они придавали некую логику и мотивацию поступкам Серого Стража. Инквизитор же пока что остаётся тёмной лошадкой.



или решающему бою в Mass Effect 3 Там нужно было набрать определённое количество союзников, чтобы продвинуться по сюжету. В данном случае двигателем сюжета выступают силы Инквизиции, и в центре повествования находится Небесная Твердыня — наше убежище. Представители BioWare уверяют, что зрительно Твердыня будет воплощать всю мощь Инквизиции. Необходимо будет готовить казармы для новых бойцов, пристраивать различные помещения и даже разбивать клумбы для выращивания магических трав. Не забудем про кухни, кузницы и оружейные. Кроме того, мы сможем отправлять гарнизоны для восстановления разрушенных застав, что позволит контролировать торговые пути и целые игровые области.

Пока не ясно, как именно будет реализована вся эта затея, но звучит заманчиво. Ведь частенько, играя в ролевые игры, мы собираем увесистый капитал и не имеем возможности потратить его с толком... Твердыня станет первостепенным объектом для инвестиций (наподобие корабля «Галка» в Assassin's Creed 4). До чего же увлекательно будет поиграть за лидера самой могущественной организации всех времен и народов!

Основные элементы ролевой системы

Итак, лидеру, конечно же, нужны компаньоны. Из девяти запланированных BioWare на данный момент представила только троих: Варрика и Кассандру, уже знакомых нам по Dragon Age 2, и чародейку Вивьен из Орлея, созданного по образу и подобию средневековой Франции. Двое других союзников — наемник-кунари по прозвищу Железный Бык и мятежный эльфийский маг Солас. Кроме того, в некоторых сценах мы заметили ранее не знакомую нам лучницу. По словам автора Дэвида Гейдера, Солас — видный специалист по разрывам Завесы. Железного Быка Гейдер описывает следующим образом: «Он не боится ничего, кроме собственного прошлого». Звучит, конечно, интересно, но не сногшибательно. До сих пор игры BioWare выживали главным образом благодаря нестандартным и характерным компаньонам: вспомним хотя бы Минска из Baldur's Gate 2, Яна Янсена, рыцаря Старой Республики, Гарруса из Mass Effect или Алистера и Морриган из Dragon Age: Origins. В Inquisition мы пока не заметили подобных персонажей, но к моменту выхода игры все может еще измениться. В любом случае мы будем рады, если встретим кого-нибудь из старых знакомых. Образы Алистера, Морриган и прочих отличались глубиной и цельностью, чего не хватает Варрику и Кассандре. Они гнули свою линию, невзирая на все причуды судьбы. В Inquisition тоже будут конфликты между персонажами, но теперь мы сможем в них вмешаться. Идея не нова, но довольно занимательна. Было бы здорово в Origins иметь возможность защитить беднягу Алистера от насмешек Морриган. Хотя подслушивать их перепалки было так забавно!

Поведение команды разработчиков недвусмысленно говорит о том, что они как следует взялись за разработку добротной долгоиграющей RPG. По размеру мира Inquisition может переплюнуть The Witcher 3 и Skyrim. Игровой мир будет не открытым, а разделенным на несколько участков. Какого размера?





Эти гиганты могут метать огромные валуны, что смертельно опасно.

рассказывает Кэмерон Ли. «И кто же кого поборол?» — интересуется Майк Лейдлоу. Ли смотрит на креативного директора, как будто тот сморозил нечто несуразное, и недоуменно вопрошает: «Побороть... Дракона?!?»

Огромный, как Skyrim

А что же произойдет, если, облетая территорию, дракон наткнется не на гиганта, а на игрока? Сотрудники BioWare показывают нам и этот кусочек игры. Мы были приятно удивлены: дизайнерам, ответственным за боевую систему, наконец-то удалось создать по-настоящему зрелищные битвы. Кстати, опубликованные ранее видеоролики не в полной мере показывают, насколько хорошо бой продуман тактически. У драконов есть уязвимые места: шея и голова, но именно до них сложнее всего добраться. Поэтому «танк» должен вызвать весь огонь на себя, а «хилер» должен поддерживать в нём жизнь, пока «дамагеры» занимаются своим

«Мы еще не определились окончательно», — отвечает Аарин Финн. Майк Лейдлоу, как обычно, конкретизирует: площадь каждой локации будет примерно в три раза больше Диких Земель Коркари — одной из самых обширных областей Origins. Представленные локации в самом деле выглядят захватывающе и разнообразно. Пейзажи просто напичканы сюжетными зацепками: вот тут растут лекарственные травы, а там вход в загадочное подземелье, а вот и завязка побочного квеста. Чтобы добыть кожу для обмундирования солдат, придется поохотиться в лесах на крупного зверя.

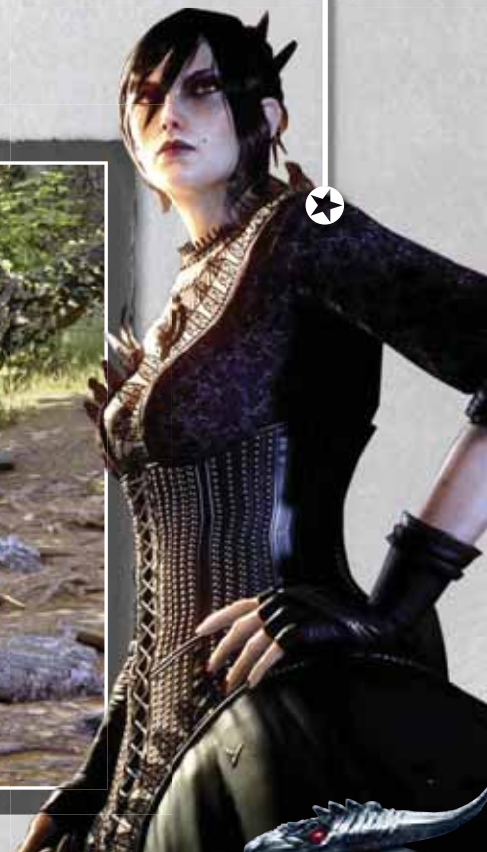
Всё это — практически полная противоположность Dragon Age 2 с ее линейными локациями и жестко заданным порядком действий. Для создания хорошей RPG недостаточно придумать увлекательный

сюжет и создать интересных персонажей — все эти «фирменные» черты BioWare не сыграют при отсутствии живого, полноценного игрового мира, что ясно продемонстрировала Dragon Age 2. Сейчас разработчики Inquisition заселяют уже распланированное игровое пространство разнообразной активной фауной. К примеру, если бездумно извести всех волков в лесу, — до тех пор, пока популяция не восстановится, за волчьими шкурами придется отправляться куда-нибудь подальше. Другой игрок в том же лесу может вообще не встретить ни одного волка, зато ему повезёт с оленями. Как в Skyrim или Gothic, существа могут нападать друг на друга. «Драконы самоотверженно охраняют свои логова, и вот один из них во время облёта территории наткнулся на гиганта», —

Что же будет с Морриган? Ведьма появится в Inquisition, но уже как NPC. То же касается и Хоука из Dragon Age 2, и Серого Стража из Dragon Age: Origins.



Гном Варрик впервые составил нам компанию ещё в Dragon Age 2





Больших городов — вроде Денерима из Origins — в новой игре, очевидно, не будет.

делом. Если вывести из строя переднюю или заднюю лапу чудовища — оно наклонит голову, подставляя шею. Мы спрашиваем у дизайнера системы боя, не из Lord of the Rings ли позаимствована подобная тактика (там главный герой так же должен был в одиночку атаковать голову гигантского дракона, в то время как остальные союзники нападали сбоку). Тот весьма удивлен: «Что, там было то же самое?» Мы киваем. «Я обязательно должен на это посмотреть».

Теперь мы разбираемся с технической стороной Dragon Age: Inquisition.

На первый взгляд движок Frostbite 3 больше подходит не для RPG, а для игр типа Battlefield 4. Как объяснил Майк Лейдлоу, он, к примеру, позволяет бойцам рассекать по воде на гидроциклах, в то время как в небе идёт воздушная дуэль между самолетами. Хотя в Inquisition и не будет самолетов и гидроциклов, BioWare найдут достойное применение техническому потенциалу. Вот представьте: перед началом битвы вражеский маг устраивается на выступе стены и с этой идеальной снайперской позиции может обстреливать всё поле боя. Вместо того, чтоб сразу соваться под файерболлы, следует сначала

убрать этого мага — точно рассчитанным заклинанием или меткой стрелой. Эта «трёхмерность» и является главной тактической фишкой. Между прочим, Inquisition — первая за 14 лет игра BioWare, в которой герой сможет прыгать (после MDK 2). А вот карабкаться на стены и возвышения всё равно нельзя. Хотя, стоп. Кому в классической RPG может понадобиться умение карабкаться?

В целом, третья часть Dragon Age выглядит невероятно красиво. Прогуливаясь по пляжу, мы были поражены тем, насколько реалистично перекачиваются волны (хотя



Флора и фауна живут по своим законам: если в одной из локаций перебить всех оленей — в течение какого-то времени вы их там не найдёте.





Особенно хорошо смотрится в игре **водная гладь**.



Эльфийский маг **Солас** — один из новых спутников.

прибой пока еще не реализован). И каждый камешек на берегу детально прорисован и текстурирован! К чести графических дизайнеров, во время обзора нельзя было не заметить прекрасные пейзажи, обильную, не застывшую флору и динамичную смену погоды, которая не только дополняет картинку, но и влияет на игровой процесс. После проливного дождя в логичных, с точки зрения физики, местах

Самолеты и водные мотоциклы

появляются лужи. Ступая по грязи, группа передвигается гораздо медленнее, что может сыграть немаловажную роль в бою. Кроме того, в игре присутствует масса разнообразного обмундирования. Для каждого из союзников смоделированы персональные доспехи, шлемы и оружие. Разработчики использовали около полудюжины различных фактур металлов: матовых, блистающих, иногда покрытых ржавчиной. Остается только надеяться, что

графика на ПК будет достойного качества и не опустится до уровня PS4 или Xbox One. Майк Лейдлоу обещает, что, в отличие от небрежно портитрованных предыдущих частей, игра будет тщательно оптимизирована для ПК.

Сможет ли Dragon Age: Inquisition дотянуть до уровня предыдущих хитов BioWare — Origins, Baldur's Gate 2 и Knights of the Old Republic? Когда спустя 8 часов мы вновь оказались за дверьми дома № 4445 по Калгари-трейл, ожидая такси и подумывая, что -31°C — всё-таки слишком холодно, ответ пришёл сам собой: «Сможет!» Аарин Финн, Кэмерон Ли и Майк Лейдлоу не работают над исправлением недостатков предыдущих серий, а создают принципиально новую грандиозную RPG. Заявлено не менее 40 различных сюжетных концовок. Это довольно амбициозный план, даже если некоторые из них будут отличаться только в деталях. Верные поклонники BioWare надеются, что

компания не стоит на месте и все еще способна делать игры, которые будут приводить в ребячий восторг даже спустя несколько лет после выпуска. Inquisition как раз может стать такой игрой. Что ж... мы ждём! **JG**



BioWare еще покажут!

Йохан Гебауэр
От главного редактора

В былые времена я покупал игры BioWare не глядя, как альбомы Брюса Спрингстина (американский фолк-рок-музыкант). Затем вышли Dragon Age 2 и Mass Effect 3, исчерпавшие кредит доверия. Проект Inquisition изначально не заинтересовал меня. После просмотра видеороликов я решил, что это не более чем приключенческий экшн, подсунутый под видом RPG. Однако после визита в офис BioWare я понял, что давным-давно не видел настолько поразительной игры. У меня сложилось впечатление, что разработчики решили не просто исправить недочёты предыдущей игры, а продолжить сюжетную линию в заново созданном мире. Единственное, чем я пока не доволен, — это новые спутники. Варрику и Кассандре всё-таки далеко до Морриган и Шейлы. Вопреки своему прежнему скептицизму я с радостью предвкушаю выход Dragon Age: Inquisition. И надеюсь, что снова буду покупать игры BioWare также, не задумываясь, как и альбомы любимого музыканта.

Импорт предыдущих сохранений

В отличие от Dragon Age 2, в Inquisition мы не сможем напрямую импортировать сохранения из предыдущих частей. BioWare объясняют это тем, что после выпуска нового поколения консолей сохранения могли просто пропасть. Однако, решение было найдено. На сайте (www.dragonagekeep.com) вы сможете указать свои решения из первых двух частей и сохранить свою собственную версию мира. Желающие принять участие в бета-тестировании сервиса уже могут подавать заявки. В целом, идея неплоха.

