Техническое описание программы D&D Insider

Автор Дидье Монен

Перевод Вальгринд

Серия статей "Дизайн и разработка" впервые появилась на сайте Wizards Of The Coast в сентябре 2005 года, и с тех пор стала его главным разделом. По мере того как приближается 4-го издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го издания. Мы не только покажем, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

Во время объявления о выходе 4-го издания, мы обсуждали его сетевую составляющую (в целом известную как **D&D Insider**). Цитируя последнюю статью Билла Славичека в журнале *Ampersand* :

"В **D&D Insider** мы предлагаем дополнительные сетевые компоненты 4-го издания **D&D**. Они включают в себя журналы, программы для помощи игрокам, инструменты для Мастера и **D&D Game Table**, который позволяет играть в настольную версию **D&D** через Интернет. Эти особенности являются дополнением к обычному набору физических продуктов. Они не призваны заменить их".

И хотя мы объявили о включении **D&D Insider** в новое издание, мы не раскрывали подробностей об этих инструментах… до сих пор. Дидье Монен, продюсер клиентской программы **D&D Insider** предоставляет вам следующий обзор того, что можно ожидать от этих сетевых инструментов. Другие статьи в будущем расскажут о них более подробно.

D&D Insider включает в себя различные ресурсы, которые помогут игрокам и Мастерам, если они решат оформить на них подписку. **D&D Insider** является наполовину клиентской программой и наполовину Интернет ресурсом. Клиентская программа сделана под Windows и часть ее функций доступна только если пользователь подключен к сети и имеет подписку на **D&D Insider**, а другие доступны на локальном компьютере.

D&D Insider и 4-ое издание

D&D Insider будет запущен в июне 2008 года вместе с выходом *Книги Игрока*, но не требуется для игры по 4-ому изданию **D&D**; он просто предоставляет дополнительные возможности, которые можно получить, оформив подписку. Эти компьютерные инструменты ни в коей мере не необходимы для игры, но созданы для улучшения некоторых ее аспектов.

Системные требования

Клиентская программа **D&D Insider** разработана для платформы PC. Два приложения **D&D Insider** (**D&D Game Table** и **D&D Character Creator**, демоверсии которых показывались на GenCon'e) используют 3D-движок основанный на технологии DirectX.

Мы рекомендуем следующую конфигурацию системы: Windows XP SP2, 512MB RAM, AMD XP 2400 + или Intel P4 2.6Ghz, и видеокарту с 128 MB RAM и поддержкой шейдеров 2.0. Система такого уровня позволит вам использовать полный спектр эффектов освещения и шейдеров нашего 3D-движка.

Как минимум две причины заставили нас выбрать путь PC/DirectX. Первая это маркетинговые исследования показывающие, что пользователи PC составляют значительно больший сегмент рынка, чем пользователи Mac, а вторая это то, что у нас уже был 3D-движок на основе DirectX и мы не видели смысла изобретать велосипед. Другие приложения будут созданы для Windows, но не будут использовать игровой 3D-движок, а значит, их можно будет использовать на менее мощных компьютерах. Минимальные системные требования пока не определены. Они будут опубликованы, как только это будет возможно.

Поскольку другие приложение **D&D Insider** работают не под DirectX , их можно будет использовать на компьютерах Mac с поддержкой мультисистемной загрузки.

D&D Game Table (Игровой стол)

Первый прототип этого 3D приложения под DirectX был показан в ролике **D&D Insider**. **D&D Game Table** разрабатывается как сетевое место встреч, дающее игрокам которые не могут собраться вместе возможность играть по **D&D**. Наша основная цель – создать наиболее близкие к настольной игре ощущения.

Мы разрабатываем **D&D Game Table** очень гибким, чтобы его можно было использовать и для игр ведущихся не по системе **D&D**. **D&D Game Table** будет не в большей степени оценивать правила, чем это делает стол, на котором вы ведете игру. Мастера и игроки сами будут решать, что они могут, а что не могут делать. Мастера и игроки смогут сообщать о своих решениях через голосовое общение VOIP (Voice-Over Internet Protocol), окно текстового чата и Мастерские настройки. Мы планируем включить встроенные в VOIP функции, чтобы позволить Мастерам управлять каналами общения с игроками по своему усмотрению.

В демонстрационном ролике были показаны игральные кости, бросаемые на экране. Между игроками и их игральными костями существует особая связь, и мы считаем ее неотъемлемой частью **D&D**. Однако видимость бросков можно отключить. Случайные числа могут генерироваться и без анимации игральных костей если вам так удобнее. И, наконец, Мастер сможет "жульничать" с бросками, если захочет; у игроков такой возможности не будет.

D&D Game Table позволит Мастерам самим решить как что делать в их игре. Например, какие-то Мастера позволят игрокам рисовать на игровой карте, а другие предпочтут делать это самостоятельно. Здесь нет "правильного" и "неправильного" подхода; все это делается через Мастерские настройки. Также Мастер сможет настроить скорость передвижения миниатюр по столу. Будет "медленное" движение миниатюр, показанное в демонстрационном ролике **D&D Insider,** либо Мастер может сделать так, чтобы миниатюры двигались с места на место быстро.

D&D Character Creator (Программа создания персонажа)

Character Creator состоит из двух частей: визуализатора и листа персонажа. Демо-версия визуализатора это показанное на Gen Con'e 3D приложение DirectX позволяющее игрокам настраивать внешность своего персонажа. Для подписчиков **D&D Insider** будет доступна возможность делать портреты, полноэкранные обои и виртуальные миниатюры персонажей.

Мы хотим сделать этот инструмент как можно более гибким. Поэтому 3D-движок позволяет игрокам экспериментировать с разными видами цветного освещения. Они могут настроить все что угодно от сложения лица и позы персонажа до раскраски и модификаций его доспехов и оружия.

Лист персонажа **D&D Character Creator** это программа обработки данных для Windows разработанная для упрощения создания листа персонажа с использованием правил 4-го издания **D&D**. Подписчики **D&D Insider** смогут создавать персонажей, используя информацию из всех опубликованных книг. Чтобы получить полный доступ к описанию соответствующих правил и элементов механики вам потребуется приобрести электронную версию бумажной книги в которой опубликованы эти правила и элементы механики. Приобретая бумажную книгу, вы получите код за номинальную плату дающий доступ к электронной книге. Приобретение электронной книги, даст вам, как подписчику при наличии подключения к Интернет доступ к правилам для заполнения листа персонажа. Однако без электронной версии лист персонажа даст вам лишь самую основную информацию (что-то вроде названия навыка и т.д.) и ссылку на соответствующую книгу.

D&D Dungeon Builder (Программа создания подземелий)

Dungeon Builder позволит создавать тактические карты для использования в игре. Это приложение под Windows – улучшенная версия программы Dungeon tile builder, которую можно скачать с сайта **D&D**. При помощи карточек (dungeon tiles) и простейших инструментов для рисования Мастер и игроки смогут создавать тактические карты, которые можно будет использовать для **D&D Game Table**.

D&D Encounter Builder (Программа создания сцен)

Это приложение предназначено для Мастеров и позволяет быстро создавать игровые сцены и связывать их воедино для построения готового приключения. **Encounter Builder** использует формат, позволяющий Мастерам брать готовые сцены и разыгрывать их в **D&D Game Table**. На семинарах на Gen Con'e было упомянуто, что сцены 4-го издания совсем не обязательно будут боевыми, но могут быть и социальными и другими видами испытаний; **Encounter Builder** позволит Мастерам создавать и их тоже. Как и в случае с листами персонажей владельцам соответствующих электронных книг будут доступны через Интернет блоки параметров опубликованных в них чудовищ.

Character Vaults (Хранилища персонажей).

Эта часть **D&D Insider** работает в сети. **Character Vault** это место где вы храните ваших персонажей (как их визуальные образы, так и листы) чтобы их можно было использовать в **D&D Game Table**. Количество доступных для сохранения персонажей будет конечным, и над этим вопросом мы пока еще работаем. Как игрок вы сможете представить свое хранилище персонажей миру и опубликовать дневник своих приключений (при помощи таких инструментов как блоги). Вы сможете сделать файлы своих персонажей доступными другим игрокам чтобы они использовали их в своих приложениях **D&D Insider** если конечно вы это позволите.

Некоторые функции **Character Vault**, такие как блоги, будут доступным через систему Gleemax всем даже тем, кто не имеет подписки на **D&D Insider**.

Campaign Vaults (Хранилища кампаний)

Как и **Character Vault** эта часть **D&D Insider** работает в сети. Как Мастер вы сможете хранить здесь свои сцены и карты, чтобы их можно было загрузить в **D&D Game Table**. Вы сможете показать свою кампанию, вести учет тому, что в ней происходит, представить информацию по ней некоторым из друзей (естественно тем с кем играете, но если захотите вы сможете расширить или сократить доступ по своему усмотрению). У вас будет доступ к таким инструментам как вики кампании, и вы сможете загружать сюда информацию из других приложений **D&D Insider** (таких как, например **Dungeon**

Builder и **Encounter Builder**) чтобы другие могли ей пользоваться. Доступ к этой информации вы тоже сможете регулировать.

Некоторые функции **Campaign Vault** будут доступным через систему Gleemax всем даже тем, кто не имеет подписки на **D&D Insider**.

В следующем выпуске: Обзор электронных объектов, таких как виртуальные миниатюры, карточки и фишки!

Об авторе

Дидье Монен переехал в Сиэтл и работал в Wizards of the Coast последние 12 лет сначала во Франции, а потом в США. Он путешествовал по всему миру, жил на яхте и играл в **D&D** с 1980 года предпочитая быть Мастером. Он также играет в многие стратегии и симуляторы через Интернет. А самое главное он женат и у него двое отличных детей, которые тоже любят играть. На настоящий момент он работает продюсером клиентской части **D&DI**.