

Allods, или Острова в астрале

Весна. Небритое горло бредит Жюльетом, а голова Интернетом".
20 апреля вольнолюбивая (сиречь независимая) московская компания Nival угодила таки в Повсеместно Протянутую Паутину, с удовлетворением тут же новичка заметишь и благословишущо: свежеработанный ниваловский сайт попал в списки всемирных джевроперов (что-то почетнее между New World Computing и Nivalogic), и несколько онлайн-журналов не без удивления занесли в реестры под биркой "Coming Soon" новую ниваловскую игрушку **Allods: Sealed Mystery**.

Что?
Вас интересует, откуда есть пошел Nival и что такое Allods? Стыдно, батенька, "Экзе" неоднократно писал, "Экзе" читать надо (впрочем, это было еще в прошлой жизни журнала, а потому — прощается), отличную игрушку Sea Legends of Osagan/GTE Entertainment помните?

Вот-вот, костяк команды во главе с **Сергеем ОРЛОВСКИМ**, делавшей SL, и есть часть нынешнего Nival'a.

А вот что касается упомянутой игры...

.EXE высаживается в компании Nival, где узнает, что этот мир отнюдь не всегда состоял из кусков материи, разделенных вселенской пустотой

Когда-то эти земли были едины, и правящие ими Великие Маги бережно хранили грандиозные знания об этом мироздании. Но, увы, сии достойные чародейные мужи имели не только знания, но и пылливый разум, который в конце концов привел к непоправимому.

В стремлении поскорее достичь светлого будущего Великие решились позимствовать немного энергии из самого сердца родной планеты. Однако найденный источник оказался слишком силен даже для объединенных сил всех кудесников, и столь желанная энергия, преодолев все препятствия, вылетела наружу.

Некогда единый, изумительно красивый мир... очень скоро распался на ряд островов, таявших в глазах у изумленной публики...

Незадачливые творцы Добра (лучшее — враг хорошему!) ринулись на спасение клочка земли. Экспериментаторы решили "защиклить" свое астральное тело на острова (со всеми вопросами, касающимися этой части легенды, просьба обращаться к г-ну Карлосу Кастанеде), в центре которых оказались волшебные башни Великих.

Время летит, и вскоре жизнь вернулась в нормальное русло: короли и их империи, крестьяне, наемники и, конечно, нечисть — все это осталось и даже подняло голову. Землицы, говорите, поуменились? Но кого это волнует, если даже наши волшебники в конце концов без видимых потерь отошли от потрясения? Недолго думая, они договорились с духами астрала о системе перевозок через Пустоту, разделяющую части планеты...

История каждого острова — это жизнь одного из Великих Магов. Кудесники по-прежнему прикованы к остаткам бывшей единой и неделимой. Их бытию вроде бы ничто не угрожает, но отныне они разделены, и каждый трудится лишь на себя. А значит — на свой страх и риск. А значит — возможно всекое?

Так и вышло: один из Магов снова взялся за смелые опыты с по-



странством. После первой же попытки на подвластном ему острове появилось нечто, совершенно чуждое этому измерению. Осознав, что дела плохи, Великий покрыл остров одним из самых мощных заклятий, чем крепко-накрепко оградил опасную территорию от остальных владений. Не имея сил на большее, чародей надеялся на скорую (или не очень) помощь извне. А не прийти та просто не могла, ибо защитный купол над злополучным клочком земли закрыт лишь в одном направлении. Изнутри



Минули годы (века, эпохи). Для всех остальных остров словно обезлюдел: маги так и не смогли преодолеть защитную оболочку, чтобы выяснить, что же все-таки произошло с их собратьями по землям, как водится, пополнили слухи о сказочных богатствах, уникальных артефактах и абсолютном знании, которые якобы были обнаружены на изолированной территории. На подтверждение домыслов работало и то, что ни один из ушедших на остров смельчаков так никогда и не вернулся. Ис-



катели приключений исчезали бесследно. Навсегда. Совсем.

Любая тайна, а мистический остров — ее зримое и осязаемое воплощение, повод для приключения. Ну а если за дело берутся сильные мира сего, испокон веку враждующие империи, приключение обещает быть еще и опасным.

Все так. Снаряженный одной из империй, игрок покидает этот мир, чтобы, перешагнув таинственный защитный барьер, оказаться в Неизвестности и попробовать принести пользу своим покровителям и родному острову. К счастью, новых смельчаков, не считая вас, трое. На миру ведь и смерть красна, не так ли?..

.EXE под чутким руководством Nival'a ликвидирует безграмотность, после чего констатирует, что Allods — это вполне по-русски

"Все шансы?" — изрек корреспондент не очень-то решительно, надеясь, что название игрушки соответствует английскому словосочетанию "All Odds". — А что, любопытное название!" Nival'овцы дружно ухмыльнулись. Еще один полдаль! Любят поумничать эти журналисты. Терпеливо, как малому ребенку, мне объяснили, что название игры пишется слитно и с одной "d". Теперь-то я твердо знаю, Allod — это земля.

Game.EXE "Земля" с прописной буквы? Так называли нашу планету древние майя?

Nival: Нет, "земля" со строчной буквы, в смысле — территория. Но "Allod" — это действительно древнее понятие. Так называли территорию, абсолютно, целиком и полностью, на веки вечные принадлежащую лорду. Что может быть лучше? Но, как обычно, не обходилось и без нюансов: эта земля принадлежала упомянутому хозяину лишь до тех пор, пока он оставался в ее пределах. Пересекая ее границу, лорд терял землю навсегда.

.EXE: Есть контакт! Резко вижу логическую связь "название-сюжет"!
N: Вы чрезвычайно наблюдательны. Хотя полное название игры таково — **Allods: Sealed Mystery**. Как, ликуется?

.EXE: Не вопрос. Так что есть Allods? К какому жанру относят свое детище сами авторы? Надеюсь, не к мотологическому? Боже упаси...

N: Это, пожалуй, самый каверзный вопрос. Дело в том, что игра Allods, какой мы ее видим, представляет собой некий симбиоз сразу нескольких жанров: RPG, стратегии и, быть может, чего-то еще. Попробуем провести аналогии: Представьте битву в стиле WarCraft, чьи персонажи тренируются и перевооружаются как в Diablo. Ну а воюете вы в необычном фэнтези-мире, напоминающем The Elder Scrolls: Daggerfall. Правда, задания больше смахивают на то, что было в Warhammer: Shadow of the Hornet Rat.

.EXE: Любопыт! Ведь вы только что перечислили все самые стоящие игры последних лет! Эти названия прозвучали не случайно, не так ли?

N: Скажем так: долгие часы (месяцы, годы), проведенные за этими шедеврами, вдохновили нас на создание собственной игры. Оказалось, что несоместимые — но лишь на первый взгляд! — жанры прекрасно сливаются в один чудесный, совершенно новый. Наш жанр.

.EXE, ведомый Nival'ом, уходит в горы

И в самом деле, поиграв в Allods минуточку-другую, соглашаясь с авторами, что их игра сродни знаменитому WarCraft 2. Это комплимент, не сомневайтесь: Яркая, интересная, отлично прорисованная графика щадит глаз и создает нужную атмосферу игры. Как и у Blizzard, все модели монстров и людей трехмерны. Пожалуй, некоторые особо обаятельные орки выглядят более симпатично, чем у классиков орочьего жанра. Ландшафт тоже трехмерен. Мотай на ус, Blizzard.

.EXE: Господа, зачем вам трехмерная поверхность? Дополнительная востан, необходимость выкраивать зное количество процессорного вре-



мени на обсчет ландшафта — одни проблемы. А ведь за FPS надо следить! Он в Win'95 "падуший".

N: Ну, во-первых, нам нравится выпуклости и "впуклости". Во-вторых, это красиво. В-третьих, вносит определенные особенности в тактику боя. Как видите, причин хватает.

.EXE: Пожалуйста, пункт третий.

N: Наличие трехмерной поверхности "тянет" за собой изменение скорости юнитов при ходьбе по наклонной плоскости. Когда-нибудь замечали такой парадокс?

.EXE: Случалось. Но существуют ли пики, которые невозможно покорить?

N: Есть определенный угол, начиная с которого регулярные войска не могут продвигаться вверх. Это под силу лишь специальным отрядам, например, альпинистам. Представляет, какой удобной огневой точкой может стать практически недоступная вершина!



.EXE: У вас есть редактор карт. Насколько просто создавать "объемный" ландшафт? К примеру, "сооружение" тривиальной комнаты в DOOM'e поначалу было делом не для средних умов. Сможет ли с вашим редактором справиться "среднерусский чайник"?

N: Наш "point & click" интерфейс позволяет легко и быстро создавать необходимый пользователю рельеф местности. "Схватив" мышью любую точку на поверхности карты, ее можно (вместе с ближайшей окрестностью) "вытянуть" вверх или "вдавить". Вот вам и холмистая местность.

.EXE: Картина получается чудесная. Кажу же машину вы рекомендуете для нормальной игры в Allods?

N: Начнем с того, что это должен быть PC. Добавьте туда Win'95 или NT — по вкусу. Технологией MMX рекомендуется, но можно обойтись и обычным P133. 16 Мбайт RAM — это минимум (лучше 32). Вам понадобится и неплохая SVGA-видеокарта, ведь Allods работает в 16-битном цвете. Четырехскоростного CD-привода будет вполне достаточно.

.EXE знакомится с героями и выясняет, что Nival потворствует феминизму и строг с подопечными воинами

Стойкое убеждение после получаса игры: авторы постарались "привить" интерфейсу Allods все самое лучшее, чем могут похвастать интерфейсы мировых хитов. Действие по умолчанию (атака или передвижение) выполняется левой кнопкой мыши — как в C&C. В то же время более сложные приказы можно отдавать с toolbar'a или через shortcut'y — как в WarCraft. Добавим сюда быстрый скроллинг по правой кнопке мыши в стиле Z или K&K'D.

Тактика ведения боевых действий поощряет групповую, а не "одиночную" активность. Один в поле не воин. Даже если он герой. Дело в том, что в Allods существуют юниты двух типов: регулярные (солдаты, наемники, монстры) и герои. Последние являются весьма ценным приобретением, так как с течением времени и набором определенного количества experience-очков их "таланты" в той или иной области могут возрастать. Обычные войска тоже имеют статистику, характеризующую их боевые качества, но набираться опыта, к сожалению, не умеют.

.EXE: Статистика прозрачно намекает на RPG-корни вашего дитяща. Какими же чертами этого жанра обладает Allods?

N: Начнем с того, что существует Главный герой. Вы. Вполне очевидно, что ваши умения могут совершенствоваться. Эту самую фигуру игрок обязан холить и лелеять, так как факт ее смерти означает мгновенный конец игры. Причем финал вовсе не благополучен.

.EXE: Может быть, героя все-таки можно "обменять" на кого-нибудь? Ведь в классических RPG можно было набирать целую команду, а игра продолжалась до тех пор, пока хотя бы один из компаньонов оставался жив.

N: Нет. Нет. Нам нужна конкретная персона. Конечно, вы можете (и должны — иначе не пройдете игру) формировать отряд по своему усмотрению, принимая на службу героев и нанимая понравившийся вам отряд наемников.

.EXE: Ну а как появляется на свет Он, Единственный?

N: Это может быть и Она. Легко. В самом начале игры вы выбираете класс героя (воин/маг) и пол (м/ж).

.EXE: Дать феминизму? Опасается популярного в узких кругах издания "Космополитен"?

N: А вы как думаете? Пришлось рисовать дополнительный, совсем не маленький набор моделей и спрайтов. Как и в любой приличной RPG, игрок в Allods сможет заниматься одеванием и раздвиганием героических персонажей. Ведь модель на поле боя должна менять оружие и кодычуги в тот же самый момент, когда вы занимаетесь этими



операциями в inventory.

.EXE: Почему так мало классов? К примеру, в том же Diablo существовали три типа героев...

N: От количества классов суть не меняется: герой обладает либо физической, либо сверхъестественной силой. Третьего не дано. Создатели RPG лишь варьируют соотношение "сила-магия", делая несколько характерных типажей с практически фиксированными начальными данными.



.EXE: Хорошо. Тогда чем, по-вашему, отличаются Маг и Воин? Кроме того, что по-разному называются?

N: Воин не имеет доступа к магии. Совсем. Маг не может драться руками или чем-то в них зажатом. Что поделаешь, не научили. Таким образом мы получаем два кардинально отличных класса. В некоторых RPG, по сути дела, практически все равно, каким персонажем начинать игру. В конце концов вы сможете добиться удовлетворительного фехтования даже от самого дряхлого мага. Но не у нас. Не допустим!

.EXE: Гм-м... Решительно и сурово. Но сможет ли такой герой полноценно сражаться? Ведь случаются ситуации, когда воину не обойтись без левитации. А у магов есть дурная привычка растрачивать волшебную энергию до конца. В итоге ваш кудесник останется абсолютно беззащитным в таком большом и недобром мире.

N: Именно поэтому мы рекомендуем создавать отряды. Скажем больше, в любой компании должен быть хотя бы один маг. И наоборот. Ну а



что касается маны — любой чародей будет потихоньку ее регенерировать.

.EXE: Как много параметров имеет герой?

N: Достаточно, ведь кроме "основной" статистики каждый обладает определенными "умениями" (skills).

.EXE: А это еще что?

N: В любом деле необходимо иметь спорную. Техника сноса неприятельской головы двуручным мечом отличается от подобного трюка с боевым топором. Отсюда разумный вывод: Обращению с оружием (и не только с ним) необходимо обучаться. Так появилась графа "skills". Допустим, вы нашли новый меч. Сразу же стали им орудовать. А через некоторое время обнаруживаете в своей статистике новое умение.

.EXE: Словом, есть skill'ы, о существовании которых игрок может не догадываться до тех пор, пока не поUSEит что-нибудь?

N: Именно так. Каждый герой обладает зардатками всех умений. Только игрок об этом не знает. Поэтому новая строка в статистике будет подталкивать пользователя на новые эксперименты в надежде обрести что-нибудь еще. Изначально любой игрок имеет лишь один-два skill'а

.EXE: Относится ли к skill'ам магия?

N: Да. Существуют пять направлений магии: огонь, вода, земля, воздух и астрал. Заклинания могут быть как заучены магом, так и заключены в волшебных вещах.

.EXE штудирует Allods-тактику, но в этот момент нападают орки, и...

Итак, герой готов к приключениям. Что же нам приготовили заботли-



вые авторы Allods? Исходя из представленной выше "легенды", можно предположить, что сюжет игры будет не менее интересен и богат неожиданностями. Вы стартуете, внезапно оказавшись в абсолютно неизвестном мире, не зная его правил и законов. Для начала вы должны обвыкнуться и, как минимум, выжить. Единственный способ не пропасть в этой импровизированной клетке — выполнять различные миссии в качестве наемника. Как результат, у вас появляются деньги, оружие и некоторая репутация.

Задания. Наиболее близкой к Allods игрой авторы считают Warhammer, названный нами Wargame'ом года. Все просто: ограниченное количество войск, никакой экономики. Вам не надо заботиться о простаивающих харвестерах, постоянно умирающих крестьянах и охране базы. Ведь вы собирались воевать, а не заниматься сельским хозяйством, не правда ли? Именно об этом и позаботились программисты Nival'a. Игра построена как последовательность миссий, каждая из которых разворачивается на одной из частей острова. Все задания связаны в логичную "главную сюжетную линию". Сопровождаются мультфильмами и так далее, и так далее. Что более важно, так это наличие "необязательных", то есть случайно генерируемых миссий. Они принципиальны, так как именно по прохождению нескольких подобных кампаний игрок уже будет готов к

отдельным, более суровым "главным" миссиям. Вам помогают не только герои, каждый из которых имеет свой характер и собственные планы на будущее, но и ридовые наемники, группу которых пользователь может "прикупить" в перерыве между заданиями. Выбор широк — уже готовы около 15 отрядов отлично вооруженных головорезов.

.EXE: Можно ли как-нибудь выбирать миссии или они идут одна за одной сплошным потоком?



N: Первые два-три задания будут предложены в любимом добровольно-принудительном порядке. Так же было и в Warhammer'e — по началу выбор отсутствовал. Затем вам предлагается некий ассортимент.

.EXE: Надеюсь, сверхурочные задания приносят игроку не только опыт, но и деньги?

N: Когда как. Experience растет всегда, но в качестве бонуса вы вполне можете заполучить нового компаньона, неизвестное до поле закли-

вание или ценный артефакт. Сложность миссии напрямую зависит от "качества" приза.

.EXE Вопрос "по темечку", есть ли непроходимые задания? И можно ли их как-то обойти?..

N Подумайте сами: если вы не в состоянии благополучно закончить миссию, то вам придется немного "накачаться". Или заработать определенную сумму денег. На них вы сможете организовать небольшую, но зловещую армию наемников, которая поможет решить ваши проблемы в этой миссии.

.EXE Насколько я понимаю, этот самый клочок земли должен быть очень плотно заселен. Неужели все обитатели острова будут делиться на врагов и друзей?

N В каждом задании может присутствовать третья сила, которая к началу миссии абсолютно нейтральна. Народ занимается обычными делами: идут караваны, мимо маршируют отряды. Если вы их не трогаете, они не заденут вас. С другой стороны, ограбив боз, вы имеете хороший шанс укрепить свое финансовое положение.

.EXE И всем наплевать на безобразия, учиняемые игроками?

N Отнюдь. За вас говорят ваши поступки. Зачастую нейтральные войска могут представлять определенные силы, которые вы имеете шанс встретить в городе между миссиями. Обидев *Жо-о-о-о*, вы можете не только упустить важное (не смертельно важное, но все же...) задание и нажать врага, который постарается не остаться в долгу. О таких последствиях мы все-таки стараемся намекать. Иногда тонко, иногда не очень...

.EXE Интересно, а насколько разумно вообще затевать драки? Достаточно ли круты монстры, чтобы оказать достойное сопротивление? Или, быть может, с некоторыми просто не стоит связываться?

N Есть и такие примеры. Скажем, некая уникальная особь (чае название намеренно изъято нехорошими авторами игры из корректуры! — **Ред.**) — единственная на острове. Поначалу вы в принципе не сможете ей (этой особю) наредить. Выход один — спастись. Но это "героический" монстр. Остальные же твари крутуют одновременно с вами, дабы игрок не почувствовал, что драться стало слишком легко или сложно. Крайности — это вредно.

.EXE А как насчет AI? Вы обещали умных зверюг!

N Наши бегии будут разумнее WarCraft'овских, это точно. Взять хотя бы то факт, что мы формируем так называемое "коллективное мышление". То есть монстр осознает, что в одиночку он практически не имеет шансов вас умертвить. Более того, монстры собираются в целые ватаги и действуют как единая команда. У такой группы уже может быть определенная цель: патруль, разведка, преследование конкретного объекта, охрана объекта или просто доиск острых впечатлений.

.EXE Стильно!

N Фантазийные монстры — древние враги человечества. Вражда между человеком и зверем гораздо сильнее, чем ненависть и распри в племени *homo sapiens*. Отсюда результат. Скажем, ваша группа намертво схватилась с отрядом наемников. В этот момент нападают орки и начинают давить всех без разбора. В том случае, если вы полностью переключитесь на истребление нечисти, есть шанс, что недавние враги помогут вам изничтожить несчастных орков. В случае коллективной победы вы, по собственному усмотрению, можете продолжить драку или разойтись мирно. Воля ваша.

.EXE почти не сомневается

Вот такой интересный проект. Амбициозный. Смелый. Будем надеяться, удачный. Почти завершенный (вот тут .EXE дал маху: авторы планируют закончить все работы примерно через полгода. — **Ред.**). Примечательно, что вы никогда не догадываетесь, как возникла идея создания



Allods: Sealed Mystery. Так вот: сначала была огромный on-line-мир, в котором жили и трудились на поле брани сотни, а то и тысячи игроков. Как водится, эта чудесная вселенная была расположена глубоко в мозгах нынешних разработчиков *Allods*. Начав потихоньку выполнять задуманное, ребята поняли, что идею, engine, сюжет, да и многое другое хорошо бы основательно обкатать, прежде чем с головой уходить в столь сложную задачу. Именно тогда впервые и подумали они о возможности игры в одиночку. Да, да! *Allods* изначально создавалась как multiplayer RPG-стратегия! Не удивительно, что игра поддерживает до 16 человек по сети и до 50 по "Интернету". Добавить три уровня сложности, кампанию для одного игрока и отдельные multiplayer-миссии — небольшая цена за обкатку грандиозной идеи. Если игра будет иметь успех у потребителя (а в этом практически нет сомнений), то Nival все-таки воплотит свою мечту: сеть островов, разделенных астралом, сотни людей, шагающих по единому бескрайнему миру, и приключения, которым нет конца. По крайней мере, логического.

Nival: Сергей ПАВЛЕНКО, Nick A. SKOKOV, Петр ВЫСОТИН, Роман КОЗЛОВ, Дмитрий ДЕВИШЕВ
Game.EXE: Александр ВЕРШИНИН

От редакции: еще один промах .EXE — забыл распросить об издательстве игры, за что получил нагоняй. Исправляем оплошность: *Allods* (ранее проходившая в журнале под рабочим названием *Moon?!*) издается хорошо знакомой вам компанией "БУКМ". Поклон ей в пояс за внимание к таким проектам.