Русские "Аллоды" на пути к игрокам

В начале апреля в аллоде компании Nival Entertainment состоялась неофициальная тусовка с большим объемом выставленного и выпитого пива. Собрались разработчики и издатели, дистрибьюторы и друзья, те кто помогал "Аллодам" появиться на свет, и те, кто не мешал этому событию. Официальное слово произнес директор Nival'a – Сергей Орловский. Не мудрствуя лукаво, не растекаясь мыслию по древу, он процитировал классику о том, что "...мы строили, строили и, наконец, построили". Тем самым поставив точку в разработке русской версии проекта.

Исчезла еще одна тема споров в Отечестве. На вопрос, что появится раньше "Аллоды" или "Всеслав" дан однозначный ответ. Правда, присутствовавший на мероприятии полномочный представитель компании-издателя "1С" Ю.Мирошников рассказал о том, что недавно получил на пейджер любопытное сообщение: "Скоро буду. Всеслав."

Если бы Всеслав знал, каким пивом угощают в Nival'e, то прибыл бы немедленно.

Последняя проверка Капоне



Близится. Близится в компании Snowball Interactive к завершению online тестирование "Дона Капоне". Уже в конце апреля даже граждане со средним достатком смогут обзавестись собственным мафиози. Пусть виртуальным, но все же.

Сбывается великое пророчество Бредамуса Сиукобылиуса, опубликованное нами в пятом номере. Правда обещанная российская разработка "Босс в законе" замаскирована под локализованного "Капоне"... Но в целом, все верно – мафиозно-преступная романтика нашла свое очередное воплощение.

Multimedia Service

Анализ и финансирование игровых и мультимедиа проектов на любой стадии разработки. Тел: 275-67-01 (Максим Наумкин, E-mail: *mmserv@postman.ru*).

Приглашаем к совместному сотрудничеству в составе рабочих групп следующих специалистов:

– художника-дизайнера, свободно владеющего пакетами программ компьютерной графики и трехмерной анимации;

– концептуального художника, свободно владеющего пакетами программ компьютерной 2D-графики;

– программистов (C/C++, Intel x86 32 bit assembler, DirectX, Macromedia Director, etc.).

Тел: 275-24-31 (Николай Румянцев,
E-mail: *mserv@aha.ru*).

Анкета, которую вы можете заполнить, находится на сервере фирмы www.*postman.ru/~mmserv*.

Уважаемые программисты-разработчики!

Беру на себя смелость обратится к вам с просьбой о помощи от лица всех ваших "братьев меньших"– любителей. Вспомните то время, когда вы в одиночку, подчас "на коленке", самозабвенно создавали то, что в конце концов, сейчас покупают в красивых коробках. Как вам не хватало совета, пары строк кода, функции, процедуры, формулы или прототипа из ".h" файла профессиональной библиотеки, наконец.

Сейчас на "рынке" исходников сложилась такая ситуация, что найти что-нибудь о графике, звуке или GUI не составляет никакой проблемы. А вот достойных вещей по AI, от которых можно было бы оттолкнуться начинающему, нет или до этого очень трудно докопаться. Поэтому вспомните, пожалуйста, о своих старых пылящихся пятидюймовках, поделитесь с нами своими программами и алгоритмами. Позвольте нам поучиться на ваших примерах.

Как это реализовать на практике? Можно, например, завести на сайтах ваших компаний разделы типа "В помощь разработчику", "Наши архивы" или "Этапы большого пути", в которых вы все это помещали бы, а мы – с благодарностью скачивали. Уверен, многие вам будут за это благодарны!

Примечание: Если кто откликнулся (или собирается это сделать) на мое объявление, помещенное в № 3(11) "Навигатора", просьба направлять свои послания по указанному ниже адресу.

Сергей Астафьев
E-mail: aserge@ns.crys.ras.ru
тел. 135-62-40 (раб.) 14-00 – 22-00

Профессиональный композитор

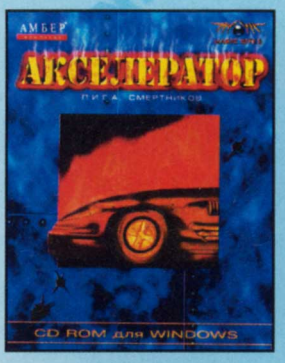
(консерватория, музыка к фильмам и на телевидении, несколько международных наград), пишущий музыку к компьютерным играм, предлагает сотрудничество заинтересованным фирмам. Тел. 368-3586. Звонить с 10.00 до 18.00.

Илья

Российские релизы

(конец февраля – начало апреля)

- "АБВГДейка!"
  ("КомпьюЛинк"/Axall Media")
- "Акселератор"
  ("Амбер")
- "Брокгауз и Ефрон: Биографии. Россия"
  (ElectroTECH Multimedia)
- "Дальнобойщики. Путь к победе"
  ("1С")
- "Twigger"
  ("1С")
- "Немецкий в 3 приема!"
  ("КомпьюЛинк"/SLS)
- "Французский в 3 приема!"
  ("КомпьюЛинк"/SLS)
- "Lingua Land"
  ("КомпьюЛинк"/YDP)
- "Огниво"
  (NMG)
- "Английский для начинающих"
  (NMG)
- "60 вечеров с русской историей"
  ("КомпьюЛинк")
- "Математические игры"
  ("Ньюком")
- "Иллюстрированный Энциклопедический Словарь'98"
  ("АУТОПАН")



Над разделом новостей работали Игорь Бойко и Андрей Шевченко

Внимание!
Редакция журнала "Навигатор игрового мира"
приглашает к сотрудничеству авторов.
С предложениями обращаться по телефонам:
(095) 475-4917, 190-9768, 256-2559,
или e-mail:
asd@chat.ru
biblion@aha.ru

Аллоды

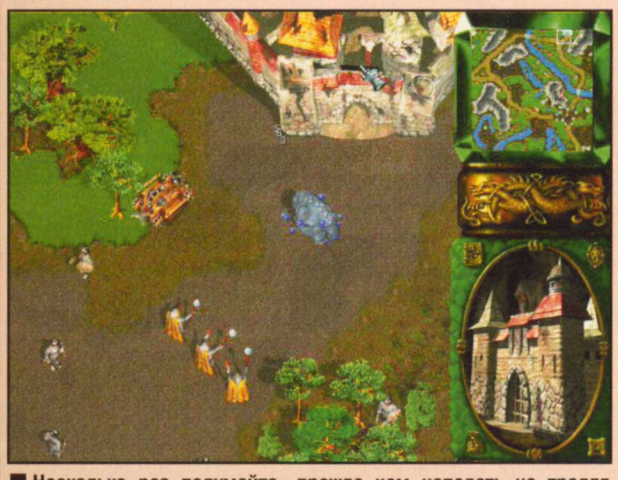
Печать Тайны

Жанр	RPG / Тактическая стратегия
Издатель	1C/Buka Entertaiment
Разработчик	Nival Entertaiment
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166MMX, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, internet
	Windows 95

Создателем Аллодов является "Нивал", компания сравнительно молодая и небольшая (сейчас в ее состав входят восемнадцать человек во главе с Сергеем Орловским). Образовалась она совсем недавно — в 1996 году, но уже успела зарекомендовать себя с лучшей стороны: программисты "Нивала" работали над "Морскими Легендами" и участвовали в разработке Total Control. И вот, примерно год с небольшим назад были анонсированы "Аллоды", молниеносно став самым перспективным проектом компании. О многом говорит и тот факт, что игра победила на международном фестивале компьютерной графики и анимации "Анаграф 97" в номинации перспективных неоконченных разработок.



■ Если взять в миссию конных рыцарей, то гоблины и орки не будут доставлять особых проблем — через мгновенье они будут сметены



■ Несколько раз подумайте, прежде чем нападать на тролля в компании с отрядом воинов и магов...

Жанровые особенности как они есть

Но во что же мы, собственно говоря, собираемся играть? Авторы "Печати Тайны" пошли на смелый шаг, сочетая два популярных, но весьма различающихся жанра. В Аллодах дух ролевой игры и крепкий сюжет облачен в форму стратегии в реальном времени. Визуально игра очень сильно напоминает стратегию – более того, в начале она и задумывалась как RTS в фэнтезийной среде. Но шли месяцы, и ролевых особенностей становилось все больше и больше. Количество заклинаний, глубокая проработка сюжета, появление experience points, пристальное внимание к главным персонажам... В результате "Аллоды" плавно преобразились в оригинальную RPG с элементами стратегии. Тем не менее, наследственность RTS ничуть не мешает "Аллодам" – наоборот, интерфейс "point&click" (уже имевший место в Diablo) облегчает управление, а вид в изометрической проекции позволяет с удобством управлять слишком большим для ролевых игр количеством персонажей.

И небо скрылось как свиток; и всякая гора и остров двинулись с мест своих...

... к таким последствиям привело падение огромной огненной звезды на один из многочисленных сказочных миров. Мудрые и справедливые Великие Маги, правившие его обитателями, оказались не в силах предотвратить ужасную катастрофу. Физическая оболочка планеты начала крошиться и разламываться от грянувших землетрясений, исчезая во тьме... Но гораздо страшнее естественных катаклизмов оказались последствия сверхъестественные. Мощнейший удар буквально выбил планету в другую реальность — в Астрал, мир небытия, и развалил ее на куски–острова. Которые сразу же начали таять в нематериальной субстанции, как рафинад в чашке чая. Великие Маги ужаснулись, забаррикадировались в HQ–башнях, и принялись спасать окрестные участки тверди. Наконец–то им пригодились знания того раздела магии, который им так не нравился во время учебы (я имею ввиду "сопромат"). Причем, чем выше мастерство волшебника, тем большие по размеру владения ему удается предохранять от разрушения. Естественно, Великие Маги автоматически стали заложниками своих островов — им нельзя покидать башни, ведь они сразу потеряют контроль над своим уделом.

Но я знаю точно одно
— я знаю
— все реки текут...

Аллод: краткая историческая справка

Столь благозвучное название игры было выбрано не случайно, в нем адекватно отражена ее суть. Аллод (allodium) – вид землевладения в средневековой Европе. Человек, им владевший, не платил налоги и не был ничьим вассалом. Но за кажущейся свободой скрывалось одно весьма неприятное ограничение – владелец аллода не мог покинуть его пределов, не лишившись своей земли. Такая же проблема существует и у Великих Магов, "привязанных" к собственным островам. Только их магическая энергия препятствует исчезновению остатков некогда прекрасного мира. На своем острове маг — царь и бог, влиять же на существование соседнего аллода он практически не в состоянии.

Приключения начинаются

Со времени описанных событий прошло шестьсот лет, и из живых свидетелей трагедии остались только Великие. Жизнь в претерпевшем глобальные изменения мире шла своим чередом. Обитатели одного из самых больших астральных островов стали поданными двух империй, поделивших эту землю. По ряду причин между ними разгорелась ожесточенная война. Силы были примерно равны, и ни одна, ни другая сторона не могла взять верх. Верховный маг империи Кания, понимая, что война до победного ничем хорошим не светит, повелел созвать Совет. Собравшиеся волшебники пришли к выводу, что для получения глобального преимущества над противником им позарез нужно присоединить к имеющимся владениям таинственный аллод Умойр — домен Великого Мага Скракана (эх, и куда подевалась вся благозвучность?..)

С полсотни лет назад над Умойром появился волшебный серебристый купол, что сразу вызвало волну противоречивых слухов, один неправдоподобнее другого. Но молва сходилась лишь в двух вещах. Го-

ворили, что войдя внутрь, назад вернуться нельзя, добавляя при этом, что только тот, кто все же решится бросить вызов темным силам аллода и победить их, сможет разгадать тайну печати Скракана. Этот герой также получит знание и оружие, способные прекратить бесконечную войну. Игра начинается с того момента, когда ваш персонаж вместе с тремя друзьями попадает в загадочный мир.

Рождение героя

Перед тем как приступить к изучению тайн Аллодов, вам предстоит создать олицетворяющего вас персонажа, наделенного четырьмя основными характеристиками: силой, ловкостью, разумом и духом. Как и в любой другой серьезной RPG, этим показатели не ограничиваются, хотя остальные (мана, жизнь, скорость, атака, броня, защита, навыки владения оружием и прочие) во многом зависят от базовых.

Персонажи могут принадлежать либо к магам, обладающим тайными знаниями, либо к воинам – специалистам по владению холодным оружием. И маги и воины могут быть как мужчинами, так и женщинами. Женским персонажам свойственны более развитые ловкость и дух (Надо же. Помните народную мудрость: все бабы — дуры...), а мужским, соответственно, сила и разум (... а мужики — сволочи. — Прим. ред.). Одним из ключевых отличий аллодовской системы генерации героев от прочих ролевых игр является то, что специализации мага и воина в высшей степени различны. Никаких промежуточных классов не имеется. Если в том же Diablo воин мог стать неплохим магом, то в "Печати Тайны" это исключено. Воитель совсем не может пользоваться магией, кроме как заклинаниями в свитками и зельях, но это восполняется умением обращаться с колюще–режущими предметами. Что же касается магов, то они слишком немощны, чтобы носить доспехи и совсем не признают оружия, разве что боевые заклятия. Такое положение дел ничуть не умаляет достоинств разных классов, просто они становятся взаимодополняющими, и наилучшего эффекта вы сможете добиться, разумно используя оба класса в связках. Физическая слабость мага дополняется мускульной силой воина, а последний получает колдовскую поддержку. К сожалению, портрет персонажа выбрать нельзя. Эта привилегия доступна только игрокам multiplayer, что не может не восприниматься как ущемления прав игроков семейства lonely wolf. Недостаток кажется незначительным, но на самом деле существенен – одно и то же лицо может приесться. Зато уж одевать героев допускается с головы до ног по вашему вкусу. Правда прикиды будут носить прежде всего функциональный характер. Мода от стрелы не спасет.

Дорогие и любимые

Враги и монстры... Пришло время поговорить именно о них – ведь остров Умойр населен не только мирными людьми. На дорогах разбойничают хорошо вооруженные банды, встречаются агрессивно настроенные отряды воинов и враждебные маги. Все они действуют согласно своим собственным интересам, т.е. их поступки сюжетно обоснованы. Кроме того, вам будут противостоять посланники другой империи, отправленные на Умойр за тем же, за чем и вы. Но и дружелюбных жителей на вашу голову тоже хватает. В основном это крестьяне, торговцы и странники. С ними можно поговорить и получить важную информацию. Кстати, жизнь острова совсем не ограничивается вашими действиями. Так, вы сможете увидеть дракона, летящего по своим делам (ничего удивительного: ему захотелось искупаться в озере).

Как обычно, мир ролевой игры обильно населен различными нечеловеческими расами. На острове обитают хорошо знакомые всем орки, быстрые гоблины, туповатые огры–людоеды и быстровосстанавливающиеся тролли. Негуманоидные расы тоже обжили Умойр. Честно говоря, именно эти противники вызывают ряд вопросов. Трудно вспомнить, когда нам доводилось в последний раз воевать с пчелами, черепахами, белками и сороконожками. Довольно странно видеть зубастых белок и здоровенных черепах в серьезном ролевике. Конечно, понятно, что это все жертвы Катастрофы, но почему бы на их месте не оказаться волкам, медведям или паукам? Что же касается типичных фэнтези–монстров, то к ним относятся призраки и драконы. Призраки, они же нежить, созданы темной магий из тел умерших и полностью подчинены воле своего повелителя. Умойрские драконы только внешне похожи на своих благородных предков. Эти твари прониклись злой волей, и теперь свойственная им сила и магические способности направлены против сил Света.



■ **Городской пейзаж динамичен — периодически пролетают птицы, открывается дверь трактира, а нетерпеливая лошадь бьет копытом**



■ **Подойдя к жилищу нелюдей, не особо расчитывайте на их гостеприимство**

Огнем и молнией

Если продолжать тему драконов, то они не зря считаются опаснейшими из чудовищ. Будьте осторожны в сражении с ними: отлично владея волшебством, дракон в состоянии уничтожить небольшую армию. Впрочем, под вашим управлением маг может творить не меньшие чудеса. Испепелить, превратить в камень, заморозить, ударить молнией, окатить кислотой – вот немногие из вещей, которые способен вытворять опытный волшебник со своими недругами. Если дело дойдет до рукопашной, ваш подопечный вылечит воина, бросившегося на его защиту, прибавит ему удачи или ускорит движения. Запомните, основная сила мага – в количестве доступных ему заклинаний, поэтому не экономьте деньги на необходимых книгах. Ваш маг может практиковаться в пяти классах тайного знания. Структура магии в Аллодах, полагаю, покажется вам стандартной. Четыре из пяти Первооснов: Огонь, Вода, Земля, Воздух – очень часто встречались в ролевых играх и особенности этих сфер достаточно известны. Присутствие заклинаний Астрала объясняется сюжетом игры – Катастрофа, расколовший мир на острова, позволила магам использовать энергию и из этого источника.

Магическая система проста и быстро осваивается даже человеком, первый раз узнавшим про существование fireball'a (ог–



■ **Для спасения Великого Мага, будьте готовы выполнить поручение Круга волшебников**



■ Пиво здесь бесплатное, зато цены на наемников кусаются

ненный шар, по нашему). Все заклинания (за исключением Жертвы Огню) тратят определенное количество маны волшебника, причем ее расход зависит от мощности используемого колдовства. Более высокий уровень познаний в Первооснове увеличит как продолжительность, так и силу магии. Мне показалось, что названия заклинаний не настолько оригинальны, чтобы ломать голову об их назначении. Впрочем, если возникнет такая проблема, то всегда есть возможность узнать о действии, стоимости и особенности заклятий, просто прочитав автоподсказку.

Цель оправдывает средства

Колдовские книги, воинское оружие и доспехи, различные волшебные предметы покупаются и продаются лишь в одном месте – Оружейной лавке столицы Умойра. Разнообразие предлагаемых там товаров поражает. Всего в игре существует около трехсот различных предметов – это очень много даже для игр жанра RPG. Учтите, что хитрый лавочник продает все вещи намного дороже, чем покупает их у вас. Но денег все равно жалеть не стоит – именно снаряжение персонажа кардинально влияет на его способности в атаке и защите. Чуть более крепкая броня или неожиданно понадобившегося вам заклинание в книге мага может решить исход серьезного сражения. Впрочем, полезную вещь можно найти и в мешочках, которые в изобилии раскиданы по картам.

Помимо героев, противостоять врагам призваны 15 отрядов наемников, чьими услугами вы можете воспользоваться (обладая достаточно тугим кошельком, естественно). Не следует пренебрегать их помощью, но в то же время соблюдайте меру, чтобы не оказаться без гроша в последней миссии. В столице Плагате вы можете посетить мастеров из Школы магии и искусства боя. Однако прежде чем тренировать персонажей изрядно подумаешь: расценки за тренировку умений слишком завышены, а денег в Аллодах, как и в реальной жизни, всегда не хватает...

Победа любит старание

Совершив все необходимые действия по подготовке и экипировке вашего отряда, приступайте к боевым действиям. При выходе за пределы города, вы увидите карту аллода и список доступных поручений. Общее количество миссий в "Печати Тайны" составляет три десятка: прохождение половины из них является обязательным. Сюжетные задания даются в строгом порядке – вы не сможете начать следующего, не закончив предыдущую. К сожалению, при проигрыше в игре не предусмотрен альтернативный вариант развития событий. Чтобы утешить нас, разработчики ввели целых шестнадцать миссий, от прохождения которых можно отказаться. Цель этих дополнительных заданий – потренировать героев и дать им возможность найти полезное снаряжение для успешного продвижения в основной кампании. Абсолютно все миссии органично связаны с сюжетом и довольно лихо закручены. Все они постепенно приближают вас к развязке игры, давая все более подробные сведения об истинных причинах бедствия, постигших Умойр. Кстати, однообразных заданий типа "убей-их-всех" в Аллодах обнаружено не было.

Если миссия пройдена, то не спешите возвращаться в город. Побродите по карте, поубивайте монстров, поищите мешки, которые очень часто лежат под деревьями так, что их почти не видно. Многие события напрямую связанны именно с NPC и с их реакцией на ваши действия. Например, в благодарность за своевременное спасение деревни от чумы, ее староста поведает историю о древнем склепе, таящем несметные сокровища, и у вас появится шанс отправиться в поход за этим богатством. Миссии выглядят сбалансированными, они сложны ровно настолько, насколько это необходимо. Игроку будет не только интересно их проходить, но, что более важно, он также получит большое удовольствие от задания, выполненного "чисто". Для победы над превосходящих силами противника, вы научитесь не только использовать особенности ландшафта (тип местности влияет на обзор, скорость и меткость персонажей), но и эффективно использовать слабости врагов. Если сама миссия кажется вам невыполнимой, то это обманчивое впечатление. Просто сделайте скорость игры поменьше, да сохраняйтесь почаще. Сложность игры можно поменять только в начале новой кампании. Всего их три и каждая из них изменяет следующие параметры:

– уровень живучести, проворности и интеллекта "монстров";
– уровень цен в лавке;
– количество получаемых experience points за истребление врагов, а, следовательно, и скорость роста умений.

Примечательно, что количество монстров не зависит от уровня сложности.



■ Огонь и лед, вода и пламень не столь различны меж собой

О сущности интеллекта

AI в "Аллодах" достойно справляется с той ролью, для которой он и был создан, а именно – грамотно управляет поведением монстров и персонажей. Естественно, искусственный интеллект в "Печати Тайны" не может заменить разум живого человека, но он может заставить игрока немало попотеть. Так, если несколько выживших после схватки гоблинов внезапно решат "сделать ноги", то будьте осторожны – увлекшись их преследованием, ваш персонаж может попасть в засаду, целью которой и было это мнимое отступление. При этом модель поведения различается в зависимости от типа монстров. Не ждите бегства троллей и огров, эти будут драться при любом раскладе сил. Орки же, наоборот, при убийстве их лидера начинают заметно паниковать. Легко заметить, что слабые монстры действуют наиболее слаженно, координируя свои действия, а сильные твари – яркие индивидуалисты, поэтому увидеть стаю драконов довольно сложно.



■ Интересно, какую помощь могут оказать жители магического поселения?

Вы можете воспользоваться природной антипатией одного вида монстров к другому, стравить мерзких тварей. Возможен бой между чудовищами не только разных, но и одинаковых видов. В игре враги имеют собственную мотивацию действий: нападают на путников, охраняют сокровища, патрулируют местность. Ваши персонажи также не являются беспомощными "юнитами". Волшебник постарается не оказаться в центре боя, предпочитая атаковать врагов издали, а вооруженный мечом воин без тени сомнения бросится в рукопашную. Игрок сам выбирает модель поведения героев: в настройках изменяется уровень самосохранения подопечных – получив серьезные ранения, они постараются отступить; маг будет автоматически лечить не только себя, но и находящихся рядом товарищей.

Однако не подумайте, что AI в Аллодах – само совершенство. Изредка компьютерные противники могут сморозить явную глупость. Например, однажды, когда моему воину удалось заблокировать одинокого орка, прижав его к скале, он так сильно "растерялся", что даже не попытался парировать последовавшую серию ударов. Иногда монстры и попросту "забывают" вас преследовать, если вы выходите за пределы их зоны патрулирования.

Наболевший вопрос

Аллоды могут смело похвастаться богатой палитрой красок, динамическим освещением, а также поддержкой высоких разрешений от 640x480 до 1024x768. В "Печати Тайны" большое значение уделено зрелищности происходящего. Типичную картину ночного боя можно описать так: темноту на мгновение рассеивают всполохи огненного вала и полупрозрачное кислотное облако окутывает отряд врагов; шорох листьев заглушается треском разорвавшей мрак молнии. Деревья замечательно горят, вода плещется и отражает предметы на берегу. Фигурки монстров и их тени прорисованы очень достоверно, хотя и несколько мелковато. Позволяется производить перезкипировку персонажа прямо на поле боя. Очень красивы игровые заставки и элементы оформления экрана (чего только стоит зеленоватый кристалл миникарты!).

Важной особенностью графики является подчеркнутое внимание к деталям – так тени деревьев изменяются в зависимости от положения солнца (хотя откуда оно в мире Астрала?).

Но встречаются и графические несуразности. Например, если на поверхности воды в результате заклинания образовалась огненная стена, то огонь не спешит погаснуть. Быть может, в мире "Аллодов" вода и огонь – совместимые вещи?

"Аллоды" – это звучит!

Помимо графики, "Нивал" вправе гордиться звуковым и музыкальным оформлением игры. Дабы не показаться голословным скажу лишь, что в Аллодах количество различных аудио-эффектов приближается к двум с половиной сотням. Такое разнообразие не может не приветствоваться, тем более, что оно очень удачно подчеркивает атмосферу игры.

Удар меча, пение спущенной тетивы, предсмертный хрип врага, шум прибоя – все это весьма правдоподобно звучит, особенно впечатляет характерное потрескивание и шуршание огненных заклинаний. На музыку "Печати Тайны" сильно повлияла жанровая направленность – именно ненавязчивые и при этом немного героические саундтреки а-ля Вагнер лучше всего подходят для подобной игры. Большим плюсом можно считать привязку музыки к происходящим на экране событиям. Например, во время безмятежного исследования местности или посещения города вы будете слышать спокойные и размеренные мелодии, а в самый разгар сражения настрой музыкального сопровождения станет более агрессивным и патетичным.

Далеко не финал

В начале разработки "Аллоды" задумывалась как онлайновый мультиплэйерный проект. Сама концепция отдельных островов-аллодов в Астрале как нельзя кстати подходит для создания глобального фэнтези-мира в Интернет. В настоящее время в "Аллодах" реализована возможность multiplayer'a: по локальной сети могут играть до 16, а через Интернет – до 100 человек. Встреча на поле брани с себе подобными всегда приветствуется, тем более, что в одиночном варианте "Печать Тайны" можно пройти за сравнительно небольшое время (примерно 30-50 часов).



■ В этой деревне вы в относительной безопасности, но другие обитатели игрового мира могут и не быть столь гостеприимны



■ Запланированная встреча... Классический пример засады, устроенной орками



■ Запланированная встреча... Классический пример засады, устроенной орками

Что само по себе не является недостатком, особенно на фоне принятого разработчиками решения о выпуске Add-On'a с набором дополнительных уровней.

Главное достоинство "Аллодов" заключается в особой атмосфере, возникающей при взаимодействии исходных компонент – продуманного сюжета, AI, графического и звукового решений. Создается ощущение, что новой реальности от Нивал уже стало тесно в рамках одной игры. Сбалансированность и глубина всех элементов позволяет сказать – "Аллоды хороши настолько, что достойны продолжения".

Кирилл Шитарев
(aka Василь Быков)

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется