PC

ALLODS

Страна Игр **АПРЕЛЬ** 1998

Платформа: PC
Жанр:
RPG с элементами стратегии
Издатель: 1С/Бука
Разработчик:
Nival Entertainment
Требование к компьютеру:
P-133 (настоятельно рекомендуется P-166), 16 Мб RAM (рекомендуется 32 Мб), 130 Мб на жестком диске, Win'95/NT 4.0
Количество игроков: **1-16**
Интернет: www.nival.com

Достоинства:
Оригинальный подход к системе боя в RPG, «родной» продукт, очень привлекательный внешний вид.

Недостатки:
Некоторая однотипность уровней.

Резюме:
Первый отечественный проект международного уровня.

V 1
S 1
I 2
G 1,5
O 1,5
A 1

8

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Allods — действительно оригинальная игра ...

До того, как мы смогли поиграть в почти финальную версию игры (ох, как это сказалось на нас — выпали из творческого процесса на целую неделю!), оценивать ее мы могли только по немногочисленным скриншотам во всех популярных игровых журналах. Сложилось стойкое впечатление, что будет это что-то вроде клона Warcraft с некоторыми элементами RPG. Но как же мы ошибались... Внешний вид оказался настолько обманчив! Смело беремся утверждать, что все обвинения разработчиков в клонмейкерстве не имеют никаких оснований и **Allods** — действительно оригинальная игра, представляющая собой RPG с привычными для RTS картами и системой управления unit'ами.

Впрочем, то мнение, которое сложилось после пары дней игры, как потом оказалось, тоже не до конца соответствовало действительности. Мы было ударились в другую крайность — это ролевик и никаких тебе стратегий! Сами посмотрите: сначала один, а потом и группа героев бродят в поисках решения загадки, могущей повлиять на судьбы средних размеров фэнтезийного мира, постепенно изменяя его и себя. Где она, стратегия? Но, пообщавшись с разработчиками и еще несколько дней с удовольствием поиграв, мы пришли к выводу, что заявленные «элементы стратегии» — отнюдь не попытка улучшить продаваемость своей игры, а ее важный компонент. Конечно, говорить о глобальном распределении многообразных ресурсов, учитывании сотен факторов, влияющих на развитие управляемого объекта и сложных контактах с равноценными партнерами-противниками не приходится. Все-таки это скорее не 100% стратегия, а 50%-ный wargame. То есть вам придется думать о выборе состава своей маленькой армии и о таком ею управлении, чтобы взаимодействие входящих в состав разных родов войск было оптимальным. Ну да ладно, к этому у подробнее вернемся ниже.


Один бьется, двое смотрят

Поскольку игра в первую голову является самым натуральным ролевиком, очень большое значение имеет сюжет. Его завязка уже неоднократно упоминалась в многочисленных preview, поэтому остановимся на ней кратко. Мир **Allods** в результате магического катаклизма оказался расколот на отдельные острова, существование и стабильность которых поддерживается могущественными магами. Каждый из магов жил в своей собственной башне в центре каждого из аллодов, и его силы сдерживали кусочки земной плоти от дальнейшего раскола. Один из аллодов, Умойр, почему-то оказался отрезан от остального мира. Любой мог попасть туда, но никто не был в состоянии вернуться. Многие экспедиции были отправлены туда, в надежде приоткрыть завесу тайны, но все безуспешно. Вот и очередная партия из четырех героев отправляется одним из королей на верную смерть. При переносе их на место будущей деятельности произошла одна неприятность — отряд оказался разбросан в пространстве. Таким образом, сначала вам придется управлять всего одним членом бригады по устранению неприятностей. Первоначальная задача — найти своих соратников и выяснить, что же произошло с магом-хранителем, плюс попытаться раздобыть мощное оружие, с помощью которого ваш повелитель надеется добиться победы в многолетней войне, которую он ведет с другим королем. Разумеется, оказывается, что вся эта суета ничего не стоит перед лицом нависшей над всем миром Аллодов опасности.

Как выглядит развитие сюжета? Игра построена на подобии все тех же набивших оскомину RTS, то есть представляет собой набор последовательных миссий. Конечно, это не самый лучший вариант для RPG, так как разбивает единый игровой мир на части, но реализовано все изящно. На острове существует около двух десятков мест, в которых и происходят действия. Путь же до них как не представляющий особого интереса вырезан. Всего миссий около тридцати, причем существуют как сюжетные (выполнение их необходимо для прохождения), так и побочные, которые не обязательны, но, во-первых, придают жизненности игровому миру, и, во-вторых, позволяют повысить благосостояние и потренироваться. Естественно, по мере прохождения игры вам встречаются персонажи, которые делятся крупицами информации о положении на аллоде, и постепенно из разрозненных фрагментов складывается пугающая картина.


Как справиться с непобедимым монстром? Заманить его в ловушку

Для придания упорядоченности происходящему центром, из которого действует ваш отряд, выбран город Плагат, столица Умойра. Только в нем находится оружейная лавка, в которой вы можете обменять горы ненужного барахла, собранного при выполнении миссий, на всего лишь пару-другую предметов, которые способны несколько усилить характеристики героев. Это могут быть простые и магические

Спасайся! Дракон!!!

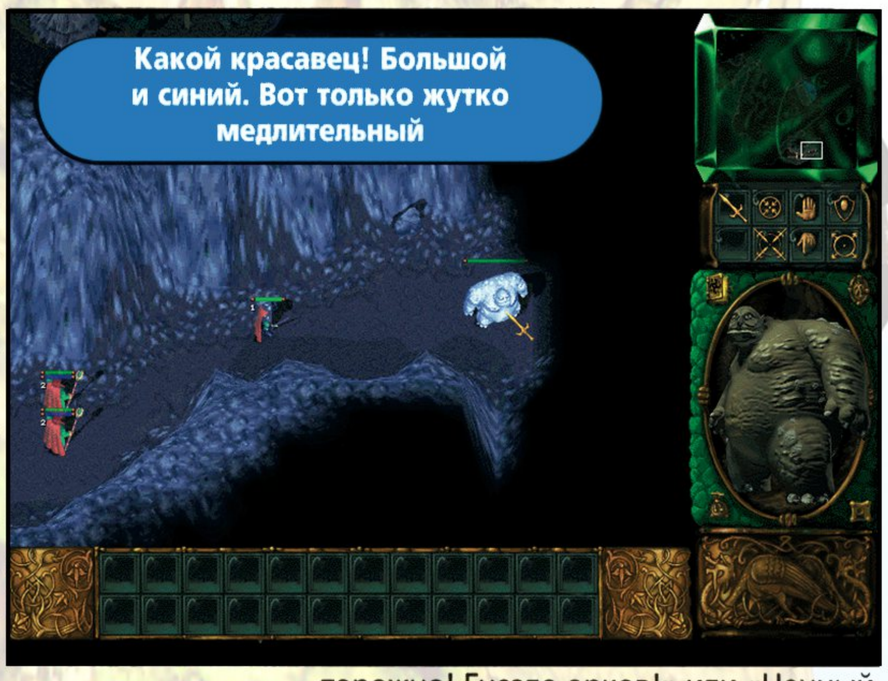






доспехи, оружие, книги с новыми заклинаниями, магические свитки и эликсиры. Изобилие просто поражает. Но еще сильнее поражают цены. Хозяин этой лавки, похоже, решил стать новым правителем этого острова и копит денежки на покупку трона. Двадцать штук золотых за не самый крутой меч — каково? Да за такие деньги можно нанять небольшую армию! И это при том, что начинаете вы с жалкой сотней в кармане. Еще в городке находится школа, где вас за совершенно бешенные деньги могут обучить владению оружием и поднять знание магии. Ценность этого заведения очень сомнительна. В бою-то опыт растет даром. И наконец, здесь есть трактир, в котором вы получите большую часть заданий и сможете нанять наемников для их выполнения. Наемники — нечасто встречающаяся в RPG черта. Польза их несомненна (ведь они иногда оснащены куда круче основных персонажей), да и цена вполне приемлема, поэтому если вам встретилась какая-нибудь непроходимая миссия, вспомните об этих смертниках. Да, да, век наемника недолог, и мало кто из них вернулся в город после того, как они позарились на наши деньги. Но не злоупотребляйте этим пушечным мясом — опыт, приобретенный вашими героями, обратно пропорционален количеству взятых с собой солдат удачи. Да, и еще. Наемники, как и в жизни, не бесконечны, поэтому если к ним относиться совсем наплевательски, то можно попасть в неприятную ситуацию — опять проблемы, а помощи уже ждать неоткуда! Вышеупомянутые элементы стратегии по большей части заключаются в том, чтобы после нескольких часов, проведенных в тщетных попытках выполнить очередную задачу, считать ближайшую городскую запись и решить, какой из доступных отрядов взять с собой. Плюс к этому, надо грамотно использовать его возможности непосредственно в бою. Но это уже тактика.

После того, как вы закончили набор отряда и экипировку своих героев (экипировать наемников нельзя, они на самообеспечении), предстоит выбрать миссию. Для этого существует великолепно нарисованная от руки карта Умойра, наверху которой находится список доступных заданий. После выбора одного из них отряд оказывается на типичной для RTS карте. Несколько подробнее мы опишем все это ниже, пока же отметим, что дальнейшие события очень похожи на происходящее в каком-нибудь wargame в реальном времени. Те же unit'ы, те же битвы, только тактические приемы побогаче благодаря наличию магии. Суматошность сведена к минимуму за счет небольшого количества



Еще одна погрешность AI. Увы, людоед видит только рыцаря. А помрет от магии

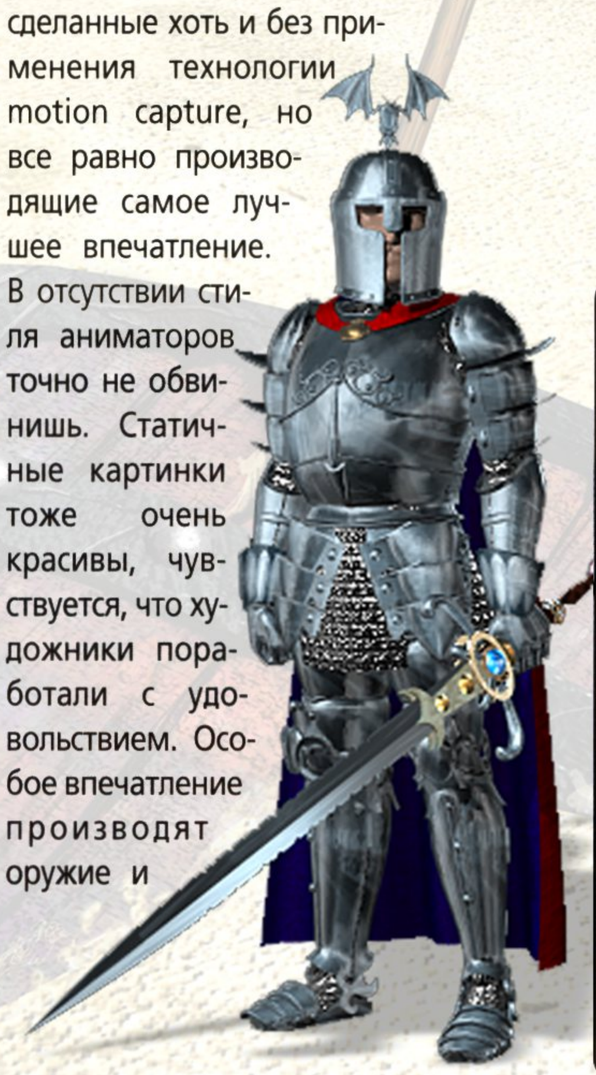


участвующих в потасовках и удобной системы управления войсками. Почти всегда вы можете вполне продуманно воспользоваться всеми возможностями каждого члена своего отряда и за счет этого добиться победы над как всегда численно превосходящим врагом. Эта нетрадиционная система битв и есть основное достоинство игры и ее самая оригинальная для RPG черта. Но не верьте тем, кто утверждает, что это RTS. Самый что ни на есть чистый, незамутненный ролевичок с системой боя от третьего лица в реальном времени. Просто, наглядно, естественно и удобно. И никакого строительства изрядно надоевших стандартных баз!

Цели миссий несут на себе явный отпечаток RPG — очень редко это истребление всех подряд. По большей части необходимо найти что-либо или кого-либо, пробраться в определенное место, уничтожить строго определенную группу людей или монстров. Но как раз к системе построения миссий у нас самая существенная претензия — очень часто для выполнения задачи необходимо обследовать меньше половины карты. А на оставшейся ее части оказываются разложены всякие соблазнительные предметы! Неужели нельзя было хоть как-то намекнуть на их наличие? Ну хоть поставить указатель «Осторожно! Гнездо орков!» или «Ценный артефакт лежит... ->». Ох уж эти ленивые сценаристы (правда, они клянутся, что кое-что будет исправлено)! В результате советуем вам даже после достижения цели не прекращать выполнения миссии, а обследовать всю карту до конца. Плюс то, что нет никаких головоломок, но при выбранной системе они были бы мало уместны. Слишком ярко выражена в **Allods** action-направленность.

Еще чуть-чуть о сюжете. Хоть мы и не доиграли до конца, но похоже, что он линеен и никаких разветвлений нет. Печально, хотя назвать это недостатком мы не можем. Скорее, упущенной возможностью.

Ну, с сюжетом все, перейдем к следующему (а может и предыдущему) по важности — графике. Не секрет, что большая часть игроков при теперешнем изобилии вновь выходящих игр сначала смотрит на внешний вид продукта, а уже потом оценивают его привлекательность в смысловом плане. И это правильно, так как в хорошей игре должно быть хорошо все. **Allods** в этом плане производят двоякое впечатление. Стоит отдельно рассматривать две их части: графика в миссиях и все остальное. Так вот, все остальное — выше всяких похвал. Очень качественные анимационные трехмерные ролики, сделанные хоть и без применения технологии motion capture, но все равно производящие самое лучшее впечатление. В отсутствии стиля аниматоров точно не обвинишь. Статичные картинки тоже очень красивы, чувствуется, что художники поработали с удовольствием. Особое впечатление производят оружие и



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**



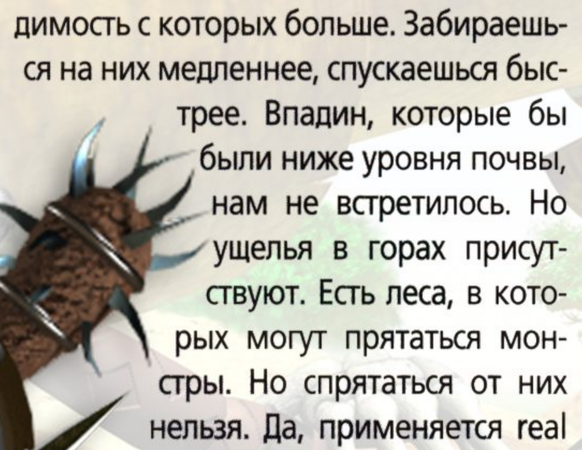
доспехи воинов. Заниматься украшательством своего персонажа можно до бесконечности, просто чтобы посмотреть на его внешний вид. Непередаваемо! Спешите увидеть.

Далее небольшое очернительство, которое скорее оценивает не абсолютный уровень качества, а скорее, соотношение с нашими мечтами. Увы, графика в миссиях хоть и хороша, но уже не так идеальна. Да,



Карта Умойра

рельеф трехмерен (по крайней мере, с точки зрения соблюдения некоторых физических законов). Есть холмы, видимость с которых больше. Забираешься на них медленнее, спускаешься быстрее. Впадин, которые бы были ниже уровня почвы, нам не встретилось. Но ущелья в горах присутствуют. Есть леса, в которых могут прятаться монстры. Но спрятаться от них нельзя. Да, применяется real time ligthing. Всякие огненные заклинания служат источниками света (безумно красиво в темноте), все объекты отбрасывают тени, есть смена дня и ночи (что отражается на цветовой палитре). Да, внешний вид персонажа меняется в зависимости от того, что он держит в руках (с некоторыми ограничениями). Да, монстры превосходно анимированы и при



Центр ваших операций — славный город Плагат

гибели они не пропадают с легким хлопком, а падают на землю и быстренько превращаются в скелеты (тоже, конечно, далеко от реальности, но уже лучше, чем в большей части аналогичных игр). Ко всему этому на земле остаются следы от бушевавших на этом месте стен магического огня. Деревья горят (листва на них, кстати, шевелится). Здания на картах хоть иногда и несколько не в масштабе, но прорисованы очень красиво. Вода не прозрачна, но статичной не является и не напоминает синюю кляксу. Плюс все это великолепие в разрешении до 1024x768 в High Color. Мелких деталей масса. Разве что отдельных травинок не видно. Но. Общий вид все равно несколько



странный. Если вы видели WarCraft, то легко сможете понять, о чем мы говорим. Неестественно. Все вроде есть, но что-то не так. Магия... хороша, но почему облако тумана квадратное??? Хорошо хоть углы не острые. Правда, стоит отметить, что через этот туман видны находящиеся в нем объекты, что является несомненным достоинством. Fireball очень недурен, освещает при полете местность, но вот спрайтовая стена огня... О-хо. Плюс приличные системные требования, когда для разрешения 800x600 разработчиками рекомендуется P200 и 32Mb RAM. А таких машин на теперешний момент не так уж и много.



Вокруг этого холмика только что кипела жаркая битва. В буквальном смысле слова. Противник подогревался огоньком, оставившим следы на траве и деревьях

Несмотря на все вышесказанное, суммарно графическая часть игры все равно очень хороша. Мало найдется игр, которые смогли бы не только превзойти, но даже конкурировать с **Allods** по этой части.

Поехали дальше. Огромное значение в ролевых играх имеют персонажи и монстры. Вот в этой области недостатков практически нет. Во всяком случае, достойных упоминания. Герои в игре разделены на два класса: маги и воины. Со всеми стандартными особенностями этих классов. То есть маг не может носить доспехи, а воин не может применять магию (если только с помощью свитка). Воины делятся еще на два подкласса — рыцари и лучники, но они могут совмещать обе эти специализации. Наемники, разумеется, также подлежат этому разделению. Кстати, героев по мере прохождения становится больше одного, причем все являются совершенно равноценными членами партии, вот только специализация у них разная. Количество характеристик и умений для персонажей в **Allods** не рекордно, но вполне достаточно для того, чтобы они через некоторое время приобрели некоторые индивидуальные черты. Базовых физических характеристик четыре — сила, ловкость, разум, дух. Они не изменяются в процессе игры. От них частично зависят другие свойства персонажа: его устойчивость к различным воздействиям (типа меча в бок или огненного дождя с небес), уровень жизненных сил и маны, способность сражаться и так далее. Умения относятся к боевым и магическим — то есть это либо способность махать дубиной и пускать стрелы, либо умение попасть в цель заклинанием. Разумеется, с ростом опытности героя улучшаются и его характеристики. Причем что тренируешь, то и растет. Ну и, наконец, еще раз отметим, что индивидуализации внешнего вида персонажа сильно способствует широкий выбор прикида. Хотя в миссиях это несколько усечено (например, плащ всегда оранжевый). Да, одежда не только меняет внешность, но и влияет на характеристики.

Перейдем к монстрам. Все что душеньке угодно. От бешенных белок размером с крупную собаку и летучих мышей до дракона, линеечки жизненных сил и маны которого повергают столкнувшегося с ними впервые в шок. Еще раз повторим, что нарисованы и анимированы они просто прекрасно, возможности их также широки: есть как толпы слабых, плохо защищенных монстров, так и бронированные чудовища, способные одним ударом повергнуть самого крутого вашего рыцаря на землю. Драконы же способны провернуть подобный фокус со всей вашей командой разом. Соответственно, и приемы борьбы с живностью должны быть разные. На тему AI пока можно сказать только то, что он не безнадежно тупой. Почуявшие смерть монстры пытаются сбежать, действовать они норовят группой, причем соблюдая специализацию (то есть лучник не стремится стрелять в упор). Но все равно их поведение временами странновато. Иногда случаются какие-то совершенно немотивированные перемещения, о заманивании в засаду речь вообще не идет. При наличии некоторых особенностей рельефа вполне можно поставить монстра в такую ситуацию, когда он не может из двух возможных вариантов движения выбрать хоть один и бесславно гибнет. В целом же все на хорошем уровне.

Для игры данного жанра глупо было бы не упомянуть о магической системе. Подробно мы ее описывать не будем и вообще лучше приведем небольшой кусочек из описания к игре.

Магия

В мире Аллодов магия базируется на пяти энергетических сфе-



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



рах. Слово «сфера» имеет скорее символический, чем физический смысл, потому что речь идет об энергетическом потоке или линии. Творя заклинание, маг использует энергию определенной сферы, и от этого непосредственно зависит результат магического воздействия. Чтобы особенно подчеркнуть это обстоятельство, сферам дали названия по именам пяти основных стихий — Огня, Воздуха, Воды, Земли и Астрала.

Магия сферы Огня

Магия сферы Огня содержит разрушительные заклинания, вызывающие все виды тепла и пламени — огненные снаряды и препятствия.

Магия сферы Воды

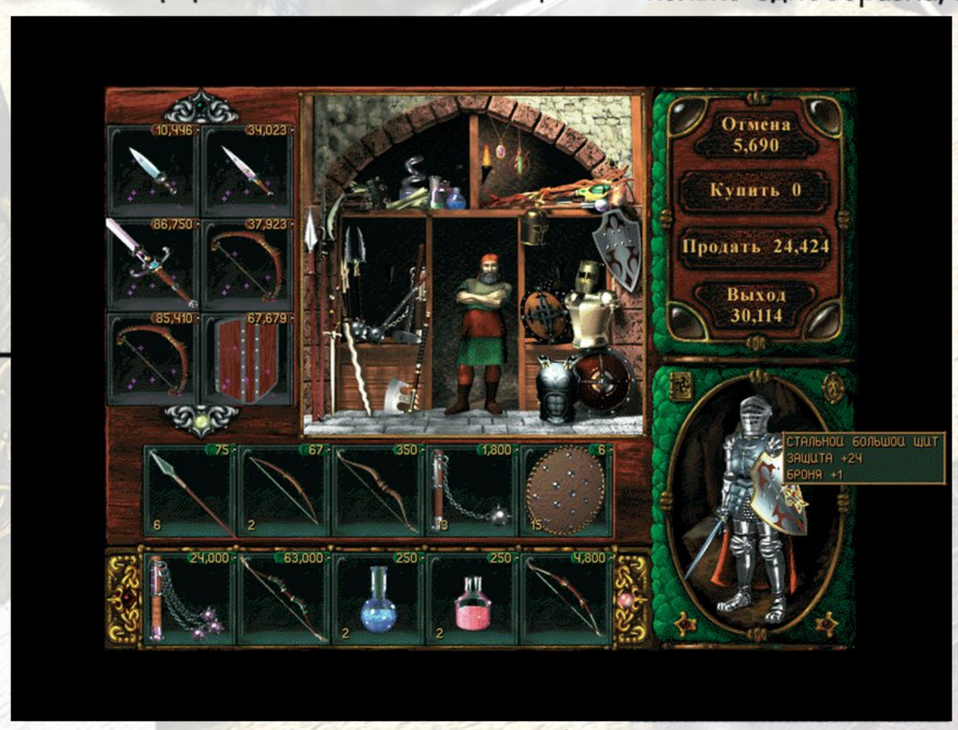
Магия сферы Воды также содержит преимущественно боевые заклинания, но они не производят немедленного разрушения, а действуют опосредованно. Например, используя магию сферы воды, можно создать ядовитый туман (poison fog), который сам по себе не является разрушительным, но попавший в него персонаж получает повреждение от воздействия яда. Все состояния воды и растворы, а также понижения температур подвластны магии сферы Воды.

Магия сферы Воздуха

Заклинания, вызванные магией сферы Воздуха, влияют на воздушные и световые потоки. Применяя их, маг воздействует на врага не только силой своей боевой мощи, но также хитростью и обходными путями. Свет и вспышки молний, иллюзии и зрительные эффекты — оружие мага, использующего сферу Воздуха.

Магия сферы Земли

Магия сферы Земли способна обратить врага в неподвижную статую и обрушить на его голову каменный град. Но в ее власти и уменьшить вред от этих повреждений.



Лавка грабителя оружейника. Меч и лук продаются, каждый за 85.000 золотых. А на счету жалких 6.000. Правда, есть кое-что на продажу

Магия сферы Астрала

До начала Эры Островов маги знали о существовании сферы Астрала, но воспользоваться ею было практически невозможно. Но нет худа без добра, и несмотря на все трагические последствия катаклизма, расколовшего мир на острова, он сделал доступной энергию Астрала и дал толчок развитию магии этой сферы.



Драконы думали, что они нас зажали. Жаль, что денег у них оказалось всего по двадцать штук золотом

До сих пор магия сферы Астрала остается неизученной, хотя и самой мощной областью магии мира Аллодов. Ее заклинания оказывают не только внешние воздействия на объекты, но изменяют их внутреннюю сущность. Они позволяют магам мгновенно переносить свое физическое тело из одной точки пространства в другую, менять свои характеристики и дают им массу других возможностей. Противостоять таким заклинаниям очень трудно, также как трудно их преодолеть.

Овладеть заклинаниями сферы Астрала чрезвычайно сложно, а обучение — смертельно опасный процесс, поэтому число магов, в совершенстве владеющих известными аспектами этой магии, весьма мало.

Интерфейс. Идеален. Управление просто, удобно, интуитивно. Вдобавок ко всему панели красиво нарисованы и занимают минимум места, не ограничивая игровой экран. Рюкзак и магическая книга всегда могут быть убраны, позволяя видеть более чем достаточный участок местности вокруг ваших героев, что так необходимо для правильного управления всеми ими. Плюс все сделано очень стильно и оригинально.

Звуковое оформление. Несомненно, звуковые эффекты выполнены очень хорошо и похожи на те звуки, которые призваны отображать. Музыка же несколько однообразна, хотя и высококачественна. Отдельного упоминания заслуживает озвучивание персонажей. Разработчики, в отличие от еще одной российской компании (не будем ее упоминать прямо, все и так догадаются), не стали жадиться и озвучивать все на кухне силами своего коллектива. Голоса, как правило, подобраны хорошо и соответствуют внешнему виду персонажа. Начинаешь верить в то, что ему не безразлично произносимое. То что надо.

Многопользовательский режим. Много писать мы о нем не хотим, упомянем только о том, что все возможные виды есть: модем, прямое соединение, локальная сеть и Интернет. Возможен как deathmatch, так и cooperative. Наиболее интересным представляется вариант a la battle.net на выделенном сервере. На приличных размеров карте живут монстры, разбросаны рюкзачки с барахлишком и бродят жадные до крови игроки. Естественно, характеристики героя сохраняются при каждом новом подключении, и даже в случае смерти (это, к сожалению не касается имеющегося на момент несчастья инвентаря, который остается лежать на земле рядом с трупом). Увы, как раз по поводу именно этого варианта не все до конца ясно. Поддержание серверов требует денег, и этот вопрос на момент написания статьи не был до конца решен.

Есть у этой игры и еще одно достоинство. Делалась она нашими людьми и изначально на русском. Поэтому ни один смысловой нюанс не уйдет от вас.

Ну да пора завершать. Что мы можем сказать напоследок? Как, вы все еще здесь? А почему вы до сих пор не бежите в магазин (но не на рынок)?!

СИ

Альтернатива:
Прямой не усмотрели



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**



АЛЛОДЫ: РАСПЕЧАТЫВАЯ ТАЙНУ









Максимальные значения каждого из параметров — 43, минимальные — 15, самый же рациональный (но отнюдь не лучший) вариант — перед вами



Вот наконец, и добрались Аллоды в своем окончательном варианте до наших ненасытных компьютеров. Вот и зажглись буйством красок мониторы, задергались в бешеной скачке грызуны на длинных поводках. Так получилось, что **Аллоды** захлестнули наше внимание еще до выхода StarCraft, так что на протяжении пары недель редакционная сеть находилась под влиянием не космических глубин, а милых добрых растерянных земель.

Данное руководство предстанет перед вашим взором в двух сериях. В первой я попытаюсь дать несколько советов, которые теоретически смогут помочь вам преуспеть в игре самостоятельно, вторая же часть повествует о прохождении каждой из доступных миссий. Так что у вас в запасе целый месяц, чтобы полностью пройти Аллодов, пользуясь лишь нашими, надеюсь, полезными подсказками.

Для наиболее продуктивной игры желательно наличие мощного компьютера, достаточного для того, чтобы спокойно выводить разрешение **1024x768**. В этом разрешении особенно хорош обзор, а также имеется возможность выведения одновременно окна с характеристиками персонажей и их внешним видом. При этом не помешает и 17-дюймовый монитор, чтобы всю красоту рассмотреть. Для 15 дюймов наилучшее разрешение **800x600**, остальным же неудачливым владельцам 14-дюймовых коробок и слабых процессоров остается довольствоваться **640x480**, мелким окошком, в которое почти невозможно что-либо разглядеть. Ну это я уж слишком — просто несколько неудобно, и только.



Выращивание персонажа

Начнем с начала. Королевские мудрецы отправляют на закрытый аллод Умойр четверых бойцов. Один из них - это вы. В выборе из мага или воина мужского или женского пола определяется и весь дальнейший ход игрового процесса. Несмотря на то, что вы сможете несколько изменить характеристики персонажа еще на первом экране, тем не менее, выбор между магией и силой означает и выбор дальнейшей тактики прохождения всей игры. Тот герой, которого вы выберете, будет основным, те же трое, что присоединятся к вам позже (по одному постепенно в течение практически всей игры), смогут служить лишь как хорошие помощники — холить и лелеять вы все равно будете главного. Маг может быть эффективнее воина на особо длинных дистанциях, в ближнем же бою ему вряд ли удастся уцелеть. Для первого раза, как мне кажется, лучше выбрать воина (мужчину или женщину — неважно). Согласно правилам **Аллодов**, магия теперь для вас практически полностью закрыта. Вы сможете, тем не менее, пользоваться некоторыми магическими предметами, броней, одеждой и оружием, снабженными магическими свойствами. Не забудьте и про уровень сложности — простого будет для начала вполне достаточно.



Выбор персонажа-мага или воина фактически означает выбор всей игровой тактики

Далее вам предстоит выставить некоторое количество характеристик, четыре основных параметра, имеющих непосредственное влияние на облик вашего героя. Первоначально для каждого из героев стоит некоторая комбинация, для воинов сильно уклоненная в сторону силы и ловкости, для магов — в сторону разума и духа. Первый параметр выражается в количестве здоровья персонажа и в изначальном числе повреждений, которое он сможет наносить своим оружием. Ловкость влияет на скорость передвижения и реакции героя. Чем выше — тем быстрее оно будет бегать и лучше парировать удары врага. Интервал между атаками при росте ловкости также уменьшится. Разум и Дух — чисто магические показатели, первый влияет на скорость обучения героя и мощность производимых им заклинаний, а второй — на количественные магические показатели, а также на степень сопротивляемости магическим заклинаниям. В принципе, последний немаловажен и для воинов, так как на определенном этапе игры воин сможет получить такое количество брони, что станет практически неуязвим для кинжально-топорных воздействий, и только маги смогут пробивать его защиту. В Аллодах имеется весьма неординарная система распределения очков, основанная на том, что каждое продвижение по лестнице скиллов дается герою с большим трудом и требует больших усилий. То же самое и с начальными очковыми эквивалентами. Накачать одну из характеристик персонажа хотя бы до сорока пяти совершенно невозможно, в то же время можно спокойно установить уровень всех умений где-то на **34**. Каждое новое очко стоит намного больше предшествующего —примерно на таком принципе построена и вся денежно-битвенная логика игры. Вы легко сможете прокачать свои способности до сорока, пятидесяти и даже шестидесяти оков, но дальше вам будет все труднее добиваться хоть сколько-нибудь значительных результатов. Далее надлежит выбрать оружие, которое будет для вас основным, по крайней мере на некоторое время. Надо сказать, что в **Аллодах** вы навряд ли сможете справляться с задачами, пользуясь лишь одним видом оружия, и в то же время владение всеми пятью будет излишним. Скорее всего, вам следует остановиться на двух, одним из которых непременно должно быть владение луком. Второй же вы сможете выбрать в зависимости от вашего вкуса. Лично я предпочитаю мечи за то, что они максимально точно поражают жертву и имеют неплохие характеристики при средних ценах. Выбирая же тот вид вооружения, в котором вам будет дан 10-очковый бонус, советую остановиться на оружии ближнего боя, так как на протяжении нескольких первых миссий именно максимальные умения в этом виде борьбы вам потребуются больше всего. В то же время, при выполнении второй миссий на пути в город советую поупражняться и в стрельбе из лука (благо на дороге будет вам попадаться их великое количество). Магам же предлагается вместо оружия прокачать себя немножко в какой-либо из сфер магии, по выбору из огня, воды, воздуха, земли и астрала. На первых порах важнейшими являются показатели огня и воздуха (первый за **fireball**'ы, второй за **lightning**'и). Сами выбирайте, что вам больше по вкусу. Улучшить свои магические характеристики можно бесконечной практикой именно в той области, в которой вы хотите получить прирост. За успехи в деле огня воздушная магия у вас не прибавится.

Существует еще один небольшой ряд характеристик, жизненно важных для вашего героя. Обозначается он сразу же после основных параметров и изменяется в зависимости от типов оружия и брони, которые носит герой, а также зависит и от стандартных параметров. Урон показывает количество повреждений, которые персонаж способен в случае удачной атаки нанести противнику, соответственно Атака показывает вероятность того, что удар будет выполнен успешно. Часто именно коэффициент атаки более важен, чем количество повреждений, и в ряде случаев как раз по этому принципу следует подбирать себе оружие. Если какой-нибудь меч бьет, скажем, не очень сильно, но зато прибавляет добрый десяток очков к параметру атаки, то он, несомненно, достоин внимания. Хотя, конечно, забывать об уроне ни в коем случае нельзя. Еще важнее для вас

и вашего здоровья параметры брони и защиты. Броня, в том случае, если она у вас имеется, способна смягчить удар, нанесенный противником, отвести его от вашего тела, уменьшив повреждения. Защита же способствует тому, чтобы вероятность попадания оружия противника в область вашего тела (на броню) была минимальной. Пожалуй, именно защита является самым важным парамером в вышеописанной четверке. Несомненно, важнейшей задачей при подборе аксессуаров, магических предметов и просто обмундирования является слежение за изменением этого параметра. Если ваша защита переваливает за сотню, то и броня, собственно, почти не нужна. В этом случае вашей единственной заботой станут маги, которым параметр защиты до лампочки. Посыпая **fireball**'ами и в особенности дальними молниями, они быстро смогут свести на нет здоровье. Для воина прокачивание магической защиты наиболее сложно, так как реальный прирост этих характеристик (которые нельзя тренировать) можно получить лишь в том случае, если регулярно подвергаться действию однотипных разрушительных заклинаний, да еще и применяя артефакты и специальные противодействующие заклинания (что возможно лишь при наличии достаточно умелого мага поблизости).



Первые шаги

Из начальных уровней надо взять максимум возможного. Первостепенной задачей любого героя является максимальное увеличение параметров на первых стадиях игры. В отличие от некоторых других **RPG**, параметры монстров растут не параллельно с вашими, а совершенно независимо, поэтому относясь несознательно к накоплению персонажем опыта в начале, догнать врагов на будущих уровнях (а первым серьезным испытанием станут людоеды), будет крайне затруднительно. Что нужно делать? Прежде всего, на первых четырех-пяти картах необходимо открывать все места, какие только возможно, убивать абсолютно всех монстров и поднимать абсолютно все мешочки, даже скрытые под листвой густо стоящих деревьев. На первых порах делать это несложно, особенно тогда, когда в вашем распоряжении появится маг, постоянно лечащий себя и окружающих (только не заставляйте его лечить монстров - он с удовольствием будет это делать). До третьего уровня следует очень серьезно относиться к здоровью и стараться избегать контактов лицом к лицу. Лучше просто взять лук и побегать от монстров (которые, как правило, двигаются на порядок медленнее), периодически останавливаясь и стреляя по ним. Рано или поздно такая тактика даст свои плоды в виде прокачанного где-то до **25-30** умения владения луком и слегка повышенного жизненного тонуса.

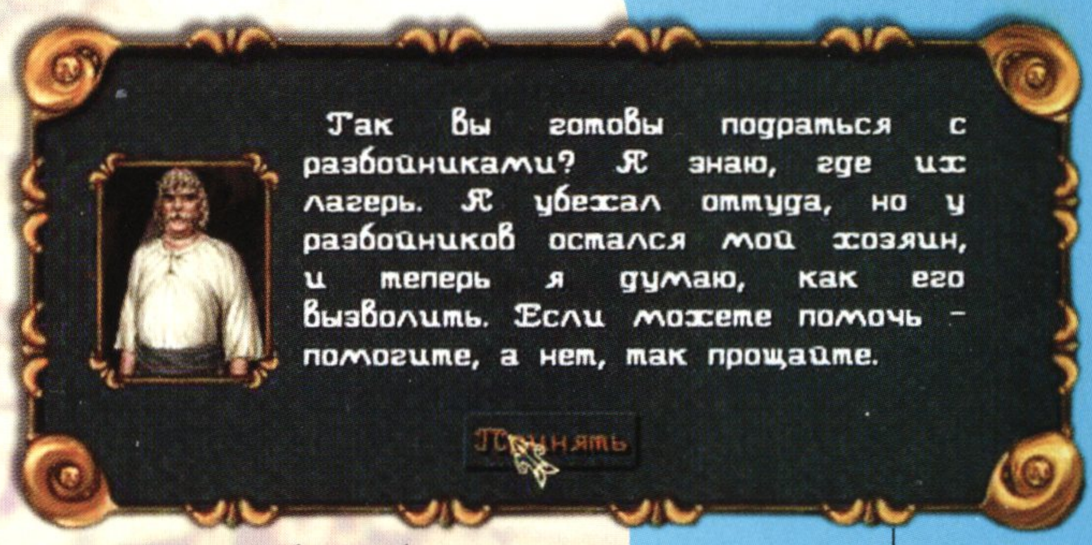
Использование на втором уровне небольшой армии крестьян-наемников, бесплатно выданных вам хозяином обоза, вообще-то нежелательно. Они, конечно, могут помочь разгромить небольшие соединения противника, но мешают в главном — в получении опыта. Эти крестьяне больше не будут участвовать с вами в сражениях, так что повышение их характеристик (которые у наемников и не повышаются) совершенно ничего не значит. А каждое заработанное ими очко могло бы стать вашим. Вообще с наемниками следует обращаться крайне осторожно. Во-первых, они стоят лишних денег, которые вы могли бы потратить с большей пользой. Безусловно, имеется некоторое количество миссий, в которых без наемников обойтись невозможно, однако никогда нельзя злоупотреблять их помощью. В конце концов вы можете просто оказаться в полной зависимости от очередного наемного войска, так как собственные герои окажутся слишком слабы для очередной миссии. Не забудьте и о сложности управления большими группами различных юнитов.

Собирайте все мешочки, нажимайте на все рычажки, разведывайте по возможности всю карту — это может даже помочь вам наткнуться на какой-нибудь интересный поворот в миссии (к примеру, в одном из таких случаев, пройдя тайной тропинкой, указанной незнакомцем, можно получить в свое распоряжение целый отряд прирученных боевых черепах).

Получать начальные навыки в магии несколько сложнее, чем просто колотить всех попавшихся. Поначалу магические способности героя сильно ограничены и не могут сравниться в силе с ударами мечей. В то же время и количество жизни у стандартного мага не слишком велико (об этом параметре надо было позаботиться в самом начале). Поэтому вам придется как можно больше практиковаться вдали от объектов экспериментов, постоянно убегая (в смысле, отходя на заранее рассчитанную позицию). Всегда стоит держать наготове заклинание лечения. Вообще же, с помощью комбинаций клавиш **Ctrl+F5-F8** вы сможете назначить горячие клавиши самым любимым свои заклинаниям, и тогда можно смело убрать панель магии, занимающую слишком много места (особенно в разрешении **640x480**). В **Аллодах** чем меньше «кликов» мышкой — тем лучше и проще жизнь.

Город

Действия в городе являются огромной частью игры. Именно здесь вы сможете готовиться к каждой очередной битве, получать и выбирать задания и зачастую узнавать очередную порцию сюжетной линии. Девяносто процентов времени вы проведете в магазине. Это как раз то место, где можно сдать награбленное у врагов за время прохождения

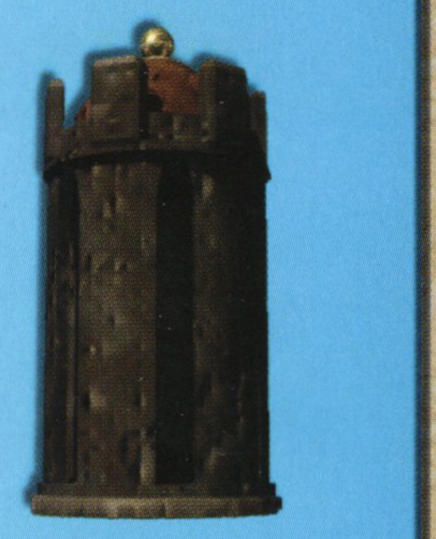


очередной миссии добро и в обмен получить некое количество дензнаков, на которые уже можно купить любое вооружение, броню, магические предметы, книги и свитки с заклинаниями. Прежде чем полностью окунуться в процесс купли продажи, советую прислушаться к некоторым моментам. Торговец — человек крайне жадный, и то, что он у вас покупает, скажем, за один золотой, тут же выставляется на продажу уже по двойной цене. В том числе и для вас. Сдавать добро можно только в магазин, и тут ничего не сделаешь — все луки, копья, бутылочки с зельями (если не хотите их использовать сами), старые кожаные, деревянные или железные латы, мечи и топоры — все идет старьевщику за бесценок. Взамен сотен предметов (кстати, чтобы не перетаскивать их по одному, нажмите в радостный момент выкладывания вещей на стол клавишу **Shift**, которая заметно облегчит неблагодарный мышкин труд) вы получите достаточное количество денег, чтобы купить для себя что-то особенное. Поначалу не советую сильно налегать на магазин и обновлять наряды после каждой миссии, как только заводятся хоть какие-нибудь деньжата — не забывайте о том, что владелец магазина имеет значительную прибыль от каждой сделки.

Для магов особенно полезным отделом в магазине также будет полка магической утвари. Различного рода посохи со встроенной магией помогут вам в миссиях, где придется много стрелять, так как на магию из посохов драгоценная мана не тратится. Магазин станет и чуть ли не единственным источником новых заклинаний, содержащихся в книгах, продающихся у торговца. Пополнить магический запас парой эффективных **spell**'ов — это святое дело.

Как только вы попадете в город впервые, конечно же, надо купить себе обмундирование по максимуму, на все деньги, что имеются в наличии. Потом же не спешите расставаться с предметами, так как купят их у вас лишь по смехотворной цене. В дальнейшем с несправедливостью торговли придется мириться, рассчитывая при этом все покупки, чтобы расходы были по возможности минимальны. Помимо операций купли-продажи, магазин является еще и единственным местом, где вы можете беспрепятственно переодевать своих героев, обличать их в обновки, менять обмундирование и заниматься прочими подобными вещами (без стриптиза).

NPC порой бывают очень разговорчивы





На поле боя можно собрать множество интересных предметов

Владелец таверны рад поделиться новостями





Молния особенно хороша, когда она ничего не стоит



Палочка для мага с «каменительным» эффектом

Маг, пригретый разбойниками, дает о себе знать. Берем меч и прямо на него

Большая свалка с участием орков. Они, между прочим, отличные стрелки



Предметы с магическими свойствами, несмотря на свою дороговизну, способны дать вашему герою ряд совершенно уникальных возможностей. Некоторые заколдованные виды оружия снабжены дополнительными эффектами, наносящими еще больше повреждений противнику. Особенно полезны вооружения с заклинаниями окаменения, которые способны просто заморозить противника на некоторое время (как правило, длящееся до момента его смерти). Крайне полезны магические предметы, добавляющие бонусы к параметрам брони и защиты. Такие предметы особенно дороги, но именно они могут помочь вам справляться без потерь с самыми мощными противниками. С другой стороны, к примеру, магическое оружие редко бывает настолько же мощным, как сопоставимое по цене обыкновенное. В случае, если вложенное заклинание действительно оказывается полезным в бою, недостаток мощности вполне приемлем. Если же эффективность оружия невысока, то, пожалуй, стоит обратиться к классическим образцам, среди которых также встречаются весьма примечательные экземпляры. Чего стоит только зеленоватый меч за 640 тысяч золотых — рубит врагов просто великолепно.

В таверне происходит, как правило, процесс получения квестов и найма воинов. Изредка даже сам хозяин таверны будет делиться с вами своими проблемами и рассказывать о новостях. Прежде всего стоит заметить, что задания, предлагаемые вам, делятся на обязательные для сюжетной линии (их легко можно узнать по этакому общегражданскому пафосу и важности постановки проблемы) и побочные квесты, от которых ни в коем случае нельзя отказываться, так как именно они могут принести вам огромные заработки, а также заметное количество опыта, который обязательно пригодится в дальнейшем. Как правило, подобные задания заключаются в уничтожении определенных людей или магов, поиске на картах потерянных предметов, эскортировании грузов и людей. Выбирать дополнительные квесты необходимо сразу, так как, по всей видимости, желающих их выполнять в городе достаточно много. Нередко такие путешествия бывают крайне опасными, так что бонусами их считать нельзя.

Еще одним достаточно полезным зданием является учебное заведение, в котором каждый из ваших персонажей сможет немножко подучиться боевым навыкам. Не бесплатно, разумеется. Для того, чтобы не тратить время на первоначальное обучение в какой-либо сфере магии или владения оружием, можно просто эти навыки как бы выкупить за деньги. Как и в самом первом экране распределения очков, рост опыта стоит чем дальше, тем дороже. Не забывайте, вы вкладываете деньги в будущее, поэтому, в принципе, на кое-какие траты пойти можно. Идеальным вариантом комната тренировок является для магов, получивших заклинания сфер, в которых они не слишком сильны. Чтобы практически сразу начать применение заклинания по крайней мере с номинальной для уровня игры эффективностью, необходимо немножко прокачать навык, ну, скажем, до **30-35** очков. Это встанет не очень дорого, но зато вы сразу будете иметь некоторый опыт. Для воинов «институт» несколько дороговат. Так как каждый из бойцов владеет навыками лишь в двух видах оружия (как мы договаривались в начале), то и стоимость увеличения опыта будет несказанно выше, чем для магов, которым опыт в каждой из сфер обязателен для благополучного применения широкого спектра заклинаний. Так что воины могут пользоваться услугами учебного центра лишь при крайней необходимости или чрезмерно большом количестве присутствующих денег. Их здесь можно спустить в два счета. Кстати, здесь вам также изредка может попасться интересное задание, так что не забывайте заходить почаще.

Осталось два объекта — статуя, вызывающая стандартное меню, и ворота, ведущие из города. По выходе вам предлагается выбрать квест из списка имеющихся — и в путь.

Монстровая база

В **Аллодах** имеется несколько типов неприятелей. Во-первых, это обычные воины. Рыцари, крестьяне, разбойники, по той или иной причине сражающиеся против вас — все это самая неопределенная категория врагов, от которых можно ожидать любых сюрпризов. Они могут оказаться очень слабы, а могут и превратиться в цель посложнее дракона, при себе могут иметь слабенький меч или же сотню тысяч монет и огромное количество дорогущих доспехов. Также может иметься любое вооружение. Главная черта таких воинов — непредсказуемость. Конечно, согласно уровню и степени сложности задания всегда можно примерно догадаться, насколько силен окажется очередной противник, однако полной уверенности в данном случае быть не может.

С магами все, как ни странно, проще. В одиночку они, как правило, особой опасности не представляют, хотя и практически наверняка успеют нанести некоторое количество повреждений. Маги, управляемые **AI**, обычно мало пользуются своими способностями по использованию целых комплексов заклинаний. Все, на что способны магические товарищи - это беспрестанно палить из своих посохов, традиционно снабженных заклинаниями молнии. В том же случае, если маги бродят компанией или же вместе с обычными войсками — ваши шансы на победу на порядок уменьшаются. Стандартное построение вражеской армии таково — солдаты впереди стеной охраняют магов, которые из-за их спин спокойненько уничтожают вашу армию, пытающуюся пробиться через заслон, попутно исцеляя солдат. Здесь сложно посоветовать что-либо конкретное, однако несомненную пользу может принести ваш собственный маг с очень большим радиусом поражения. Под прикрытием ваших войск он, если повезет, сможет нейтрализовать вражеских магов или же спровоцировать на атаку парой ловко посланных **fireball**'ов вражескую армию. Затем — возведение огненной стенки, и путь практически открыт. Вторым же путем борьбы с такой ситуацией является банальное захождение с другой стороны (если таковая имеется). В любом случае основным объектом атаки должны стать именно вражеские маги, так как только они способны наносить значительные повреждения вашим хорошо защищенным воинам и лечить собственных вояк. Стоит отметить, что маги являются одними из самых замечательных в финансовом смысле целей. После них всегда остается достаточно количество ценных предметов, иной раз на сумму, значительно превышающую **50** или даже **100** тысяч монет.

Монстры в мире **Аллодов**, несмотря на свою многочисленность, как правило, не так уж и сложны для забиения. В том случае, если они бродят поодиночке. Монстры в игре имеют все те же параметры, что и обычные персонажи, вот только виды оружия и одежду они менять не могут. Зато совершенно спокойно по мере прогрессирования игры растут по силе, мощности ударов, скорости



Городок разбойников во всей красе. В центре колдует маг — сразу несколько заклинаний для него не проблема

передвижения (редко) и по устойчивости к разного рода магическим воздействиям. К сожалению, в таком ключе расписывание их просто по численным характеристикам (типа: «Вот это орк. Здоровье **50**, сила удара **20**») совершенно невозможно. Поэтому постараемся не столько описывать самих монстров, сколько возможные методы борьбы с ними. Все твари различаются окраской кожи, которая говорит об их мощи. Причем шаг от одного типа окраски до другого часто бывает настолько значительным, что сила монстра возрастает в два-три раза, и безобидный раньше гоблин теперь может спокойно забить любого вашего героя.

Первые два типа, **гоблины и орки**, являются основными более-менее сознательными злодеями, которые встретятся на нашем пути, и будут встречаться начиная от самых первых уровней и до самого конца игры. По характерам они достаточно сильно различаются. Если первые любят прятаться в лесах, то вторые предпочитают всяческие открытые пространства, часто живут среди гор или прячутся на островках. И те и другие могут быть вооружены как оружием ближнего боя, так и стреляющими видами боеприпасов. Всегда или почти всегда живут группами и нападают, соответственно, тоже. Главное в схватке с этими бандитами — уберечь мага, который, стоя позади остальных героев и постоянно подлечивая их, может запросто быть подвергнут атаке лучников и камнеметателей. Гоблины и орки, как правило, совершенно неустойчивы против магии, однако очень быстро движутся и не позволяют врагу слишком уж активно поливать их заклинаниями. Тем не менее, парой молний их можно успеть поразить. Со временем гоблины становятся необычайно сильны и многочисленны, в то время как орки практически исчезают, а если и появляются, то в таких количествах, что становится страшно.

Людоеды, или (как их толкует книжечка-описание) огры, поначалу представляют очень большую проблему. Эти твари обладают большей силой удара, чем способен за единицу времени вылечить ваш маг, и поэтому поединок с людоедом в самом начале игры превращается во что-то типа лотереи: убьет — не убьет. Огры щедро вознаграждают справившихся с ними охотников крупными суммами денег, которые, они, видимо, вытряхивают из карманов своих предыдущих жертв. Особенно сложна будет миссия, в которой требуется изничтожить логово людоедов. Их на карте около семи штук, в том числе, четверо живут вместе и, видимо, связаны триггерами. Не пытайтесь преодолеть их в одиночку. Просто дойдите до деревни, где в помощь будет дана бригада лучников.

Тролли, как и людоеды, достаточно медлительны и очень сильны. Лучшее средство борьбы с троллем — это достаточно быстрый маг с мощными заклинаниями. Сражение же с воином один на один заканчивается победой даже реже, чем в случае с людоедом. Как правило, тролли обладают некоторой степенью устойчивости к определенным заклинаниям, и это следует учитывать при атаках.

С **привидениями**, **пчелами** и **летучими мышами** лучше всего бороться с помощью стрелкового оружия. Если первые два класса атакуют лишь контактным способом, то летучие мыши поражают противника на расстоянии при помощи ультразвука. При этом обычный воин с мечом или топором даже не заметит того, что он подвергнут атаке. Только лучник или маг может справиться с небольшой мышкой. Пчелы обладают феноменальной способностью прогрызаться сквозь броню. И пусть повреждений от их укусов практически не заметно, некоторое количество неприятных моментов пчелки вам гарантируют. Привидения спокойно пролетают через скалы, а обитают они, как и положено, вблизи кладбищ, на которых можно часто найти некоторое количество сокровищ.

Черепахи и **дикие белки** представляют собой две крайности фактически одного и того же типа монстра. Просто черепахи носят мощную броню и очень медлительны, белки же быстро прыгают, но слабоваты в бою. Первых забиваем из лука, если времени не жалко, а вторых — мечом или топором. В принципе, хоть дубинкой. И тот и другой вид отличается огромным разнообразием цветов. Главное тут не спутать — какой из них что обозначает. Вообще, как черепахи, так и белки, являются стандартными обитателями лесов и не представляют особенной опасности.

Мелкие червяки, частенько ползающие в пустынях или в лесах — это обычные сороконожки, отрастившие некоторое количество зубов. Что-то среднее между белкой и черепахой. Во всех трех этих видах монстров имеется отрицательная черта: в бою они пользуются своими зубами, клыками и когтями, а поэтому, кроме очередных очков **experience**, они ничего полезного принести не способны.

Два последних типа монстров наиболее сложны для прохождения. Собственно, последний вообще-то является финальным боссом, так что «встречать» вы его будете редко. **Драконы** же появляются в поле зрения довольно часто. Самый простенький, зеленый, уже способен вызвать значительные затруднения. Особенно в том случае, если летает с двумя своими приятелями. Главное достоинство драконов и основная сложность в борьбе с ними — это их способность летать, которая в сочетании с очень высокими способностями к магии, делает этих тварей необычайно сложными для уничтожения. Любимое занятие дракона — отлетать полечиться за горы, а так как лечится он очень быстро - это значит, фактически, что все ваши старания уходят насмарку. Перво-наперво следует отрезать ему путь к отступлению воином, а затем маг может, не забывая лечить несчастного воина, начинать поливать дракона всеми сортами и видами заклинаний. Подход к борьбе с драконами сугубо индивидуален для каждой из миссий, к тому же эти твари существуют во множестве различных модификаций, что еще больше осложняет борьбу с ними. Кстати, первый из драконов, который встретится вам на пути, будет добрым и даже не станет атаковать. Только не надо его тревожить (вспышками света, например). О демоне разговор пока отложим.

Ну вот и все для начала. О некоторых практических советах по применению магии или же по экипировке воинов для каждой из миссий мы постараемся рассказать в следующем номере, в детальном прохождении каждой из миссий, постараемся дать несколько советов по сетевой игре. Но это в следующий раз.

А пока — играйте в **Аллодов**, совершенствуйтесь в использовании заклинаний, мечей, топоров и луков. Удачи!

СИ



Очень тупой тролль даже не видит, что его бьют. Такое с ним, увы, случается достаточно часто

Летучие мыши поражают врагов ультразвуком. А мы их — луком и точной стрелой



Почувствовали надобность в магии — и скупили полмагазина



Обучение стоит недешево