Аллоды: Печать тайны

ЖАНР: RPG/RTS

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: NIVAL INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ: BUKA ENTERTAINMENT / MONOLITH PRODUCTIONS

ГОД ВЫХОДА: 1998

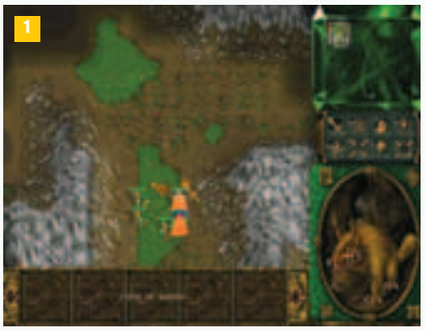


Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

Думаю, мы с вами, дорогие читатели, не вполне объективно оцениваем отечественную игровую индустрию. Одни кричат на всех углах о пресловутом «русском треше» и слабости российских разработчиков. Другие же превозносят до небес игры, которые сделаны по всем правилам западного игропрома и выделяются среди своих соотечественниц лишь тем, что «не хуже чем за бугром». Хотя истинных патриотов это, конечно, не смущает, и они в отличие от, например, англичан или американцев могут испытать это необыкновенное чувство, гордость за отечественные игры. Собственно, «Аллоды: Печать тайны» и стали одной из первых таких игр.

Выделиться на мировом рынке простым клоном невозможно, вот правило, которое редко обзаводится исключением. Не произошло чуда и в случае с «Аллодами». Сергей Орловский со товарищи сделали самобытную игру. Под нашим руководством оказывается главный герой и несколько второстепенных, а также наемники, присоединяющиеся к партии только на одну миссию и исключительно за звонкую монету или услугу. Вот какие меркантильные, зато их и не жалко, не то, что героев. Смерть хотя бы одного из главных персонажей – конец игры, так что порой оставляешь их в арьергарде, посылая в бой только наемников. Собственно, игра тогда окончательно превращается в RTS, причем очень неплохую, с трехмерным ландшафтом и сменой времени суток. А еще с хитрющим искусственным интеллектом: противники сбиваются в шайки, заманивают в ловушки, окружают или наоборот бросаются врассыпную. Особенно побитый враг попытается сделать ноги, да не просто раны зализывать. К своим, гад, бежит, если они есть поблизости. Так что просто обвести рамочкой все юниты и отправить их в атаку не получится – тут думать надо.

Конечно, без героев мы никуда: они и посильнее будут, и квесты выполняют, и вещички подбирать умеют. А вещички, кстати, – настоящее сокровище. Дело в том, что всех этих щитов, мечей, посохов, мантий и доспехов довольно много, а выглядят они до того мило, что смена гардероба героев становится совершенно самостоятельным развлечением а-ля дочки-матери. Переодеваниями ролевая составляющая не ограничивается: у героев есть характеристики и навыки владения разными видами оружия и магии. Чем чаще пользуемся – тот навык и растет, никаких абстрактных очков опыта. И деление маг – воин соблюдается неукоснительно: волшебники не носят доспехов и отвратительно сражаются в рукопашной, а у вояк нет книги заклинаний. На выходе получился питательный коктейль из RTS и RPG, который можно пить по отдельности через трубочку, а можно опрокинуть залпом. К созданию игровой вселенной разработчики подошли с не меньшей ответственностью. Аллоды – это своего рода островки в астрале, на которые раскололась планета после магических экспериментов Великих Магов. После катастрофы каждый Великий Маг вынужден был прописаться на своем аллоде, чтобы поддерживать его существование. Власть Мага в своем феоде безгранична, но покинуть его волшебник не может. Нас же отправляют на таинственный аллод Умойр, чтобы найти мощное оружие. Надо сказать, что парочку сюрпризов сюжет точно преподнесет, но самым важным для игроков в «Аллоды» все равно останется русская речь, звучащая из динамиков.


1


2


3



1 **Фауна в «Аллодах» представлена не только классическими гоблинами и орками, но и абсурдными хищными белками-переростками.**

2 **В городе мы получаем задания, покупаем обмундирование и наемников, а затем отправляемся выполнять миссии.**

3 **Торговец оружием не гнушается шуточками вроде «Перчатки нужны рыцарю, чтобы он не ковырялся в носу».**