

Аллоды возвращаются

Олег Хажинский

“Аллоды — Повелители Душ”

Думаю, никому не надо рассказывать, что такое “Аллоды: Печать Тайны”. Будоражающее сочетание RPG и стратегии, очевидный киллер Barbie Fashion Show, игра, перед разнообразием гардероба которой зеленеет от зависти старуха Diablo, и к тому же — не самый плохой способ выпасть из социальной жизни на пару недель, а то и месяцев. Уверен: все настоящие аллодоманы слышали о второй части “Аллодов” — “Повелителях Душ”, которые появятся на горизонте под Рождество. Интересно, какие сюрпризы нам готовят в Nival на этот раз? Читайте наш репортаж из святая святых.

У

же на шестой минуте беседы стало совершенно ясно, что Nival готовит не банальный “набор дополнительных миссий”, в просторечии именуемый addon-ом, а, по сути, совершенно новую игру, в которой даже движок претерпел некоторые изменения — не говоря уже о графике и интерфейсе. Впрочем, в

Гады стали немного умнее и фокус с избиением не по возрасту огромных младенцев, застрявших по ту сторону горы, больше не пройдет.



наши дни ни один девелопер не признается, что делает “просто” addon. Как правило, выпуск второй части — это хороший способ довести игру до ума, доделать все, что не успели в первый раз и при этом еще и денег заработать. На то, чтобы разобраться в ситуации с новыми Аллодами, потребовалось еще порядка 200 минут.



Гибель Багов

Игровая общественность после выхода “Аллодов” разделилась на две части. Одна часть безоговорочно приняла игру такой, как она есть, прошла ее от начала до конца, игнорируя все глюки и баги, и получила большое удовольствие. Другая часть не просекла фишку, не смогла погрузиться в игру и принялась активно выискивать недостатки. Шум был большой, и великие битвы утихли совсем недавно. В сущности, так бывает всегда, со всеми большими играми, особенно RPG — вспомним хотя бы любимейший мой Daggerfall, который за нечеловеческое количество багов многие называли Buggerfall-ом.

Однако к телу. В финальную версию “Аллодов” действительно “вкралось” недетское количество ошибок — здесь и проблемы аппаратной совместимости, и “недружелюбная” многопользовательская часть, и много чего еще. Разумеется, все эти ошибки были исправлены в двух вышедших “патчах”, а patch 3, которого мы ждем на днях, наконец-то, позволит играть в “честный” multiplayer по Интернет, с героями, “хранящимися” на сервере.

Сейчас вовсю идет подготовка к выпуску первых “Аллодов” на западный рынок. Игра уже прошла фазу активного бета-тестирования и так называемый Quality Assurance (контроль качества). Вылизанный таким образом игровой движок и станет основой вторых “Аллодов”, так что об ошибках можно смело забыть — их (почти) не будет.

На что жалуемся?

Едем дальше. “Нивал” получил огромное количество писем от фанатов и ненавистников игры, причем вторых было значительно меньше. Игроки, к счастью, оказались ребятами конструктивными, и после выражения восторгов и разочарований делали конкретные предложения по улучшению игры. Хорошая новость для всех, кто потратил таким образом свое время: все ваши письма были учтены! Я лично видел толстенную распечатку всех предложений, рассортированную по темам. Дмитрий Девишев, руководитель “Повелителей Душ”, уверяет, что НИ ОДНО предложение, если оно имело смысл и вписывалось в концепцию, не осталось незамеченным. Примеры?

Искусственный интеллект монстров. Гады стали немного умнее и фокус с избиением не по возрасту огромных младенцев, застрявших по ту сторону горы, больше не пройдет. Магические персонажи стали пользоваться своими способностями более мудро, а “крутые” монстры, по обещаниям разработчиков, доставят нам теперь массу проблем.

Мало горячих клавиш? Теперь их девять, с F4 по F12, причем на кнопку можно “повесить” не только заклинание, но и пузырек или другое оружие. Не успеваеете произносить заклинания в бою? К вашим услугам новая система “автокастинга”, теперь маг сможет автоматически отбиваться от врагов выбранным вами атакующим заклинанием, а также навешивать на себя и



свою команду всевозможные защиты (при определенной крутизне, естественно). Три уровня защиты — только heal и shield, затем еще bless и haste, а самые мощные маги добавят protection-заклинания и invisible. Высокоуровневая тусовка приключенцев теперь может просто не вылезать из измененных состояний, причем от вас лично не потребуется абсолютно никаких телодвижений, кроме установки опций.

Автособиратель мешков. Удобство этой штуки поймет каждый, собравший за игру более тысячи мешков саморучно. Команда "стой смирно!" отобьет у персонажа всякое желание отбиваться от врага, позволив воину не выходя из схватки поменять оружие, а магу — сохранить невидимость. Активно практикующие воины не выразили интереса к магическим "скроллам", поэтому теперь последние складываются в стопку, освобождая место для более полезных вещей, а также становятся доступны в "книге заклинаний", слегка уравнивая в правах воина и мага. Двойной щелчок на любом заклинании заставит мага (или группу магов) обратить его на себя. Мышь стала более чувствительной, а курсор — "осязаемым". И так далее, и тому подобное.

Были, что называется, и курьезы... Возникла масса нареканий, связанных с тем, что маги в игре значительно сильнее воинов. И примерно столько же недовольных сетовали, что воины, по их мнению, чрезмерно сильны и слишком легко одолеваю магов. Особенно внимательно изучалась жалоба одного товарища, который заявил, что в "Аллодах" очень МАЛО ОРУЖИЯ, а лидер местного хит-парада — требование увеличить количество "дешевых кристаллических шмоток".

А что? Их действительно преступно мало...

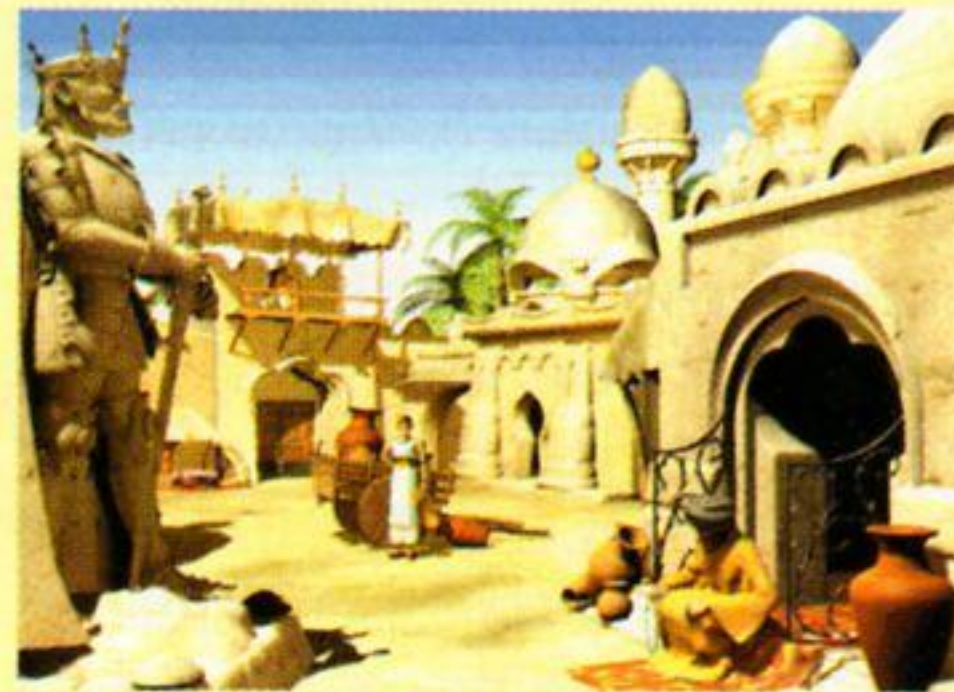
Игра покидает раздел стратегий

Впрочем, давайте не будем размениваться на мелочи, а попытаемся взглянуть на новую игру в целом. "Повелитель Душ" делает еще один шаг от стратегической игры к ролевой, что, наверное, правильно. Станет меньше героев — не больше трех. Поредуют ряды на-



емников (имели место умники, сумевшие пройти первых Аллодов исключительно силами наемников). Как результат, группа приключенцев уменьшится, и битвы станут более контролируемы и... индивидуальными, что ли. Впрочем, большие баталии с десятка-

Разумеется, местный зверинец и арсенал средств уничтожения в новой игре значительно пополнится.



линейным, во всяком случае, бросающееся в глаза деление миссий на основные и дополнительные пропадет. Это еще не полная свобода ролевой игры, а только ее предвкушение, но даже психологический эффект оправдывает затраты.

Разработчики попытались сделать процесс путешествия по аллоду более интересным — страна делится на регионы, со своим климатом, рельефом и местными жителями. В различных областях мы встречаем свой "социум", свою культуру, свою атмосферу. Миссий будет чуть больше 20, но не торопитесь разочарованно вздыхать! Эти миссии несколько отличаются от "старых"

Зона

Места, которые мы посещаем в ходе игры, теперь стали слишком велики для "миссий", и скорее похожи на "зоны" в ролевых играх. Мало того, что карт маленького размера почти не осталось, внутри каждой зоны нас ждет не один, и даже не два различных квеста. Авторам даже пришлось ввести новое окошко — "активные задания" на карте. Место можно посещать не один раз, открывая для себя и команды все новые и новые детали.

Отвлекая нас от процесса замачивания монстров, персонажи периодически будут пускаться в длительные беседы, обмениваясь своими впечатлениями об игроке и его способе движения по сюжетной линии. Разговоров станет больше — все для того, чтобы подчеркнуть индивидуальность и мотивацию каждого действующего лица, будь то главный герой, говорящая белка или наемник.

Монстры, тряпки и железки.

Разумеется, местный зверинец и арсенал средств уничтожения в новой игре значительно пополнится. К уже известным, практически родным персонажам прибавятся лесные друиды, которые стараются не вмешиваться в дела людей, но жестоко наказывают незваных пришельцев, милые существа некромансеры (маги, конечно), которые предпочитают появляться со свитой всевозможных зомби, скелетов и прочей нежити, а также орки-шаманы со своей древней магией. Конечно, не

ми действующих лиц тоже будут, но только при наличии убедительного "сюжетного" обоснования.

Кстати, о сюжете. Действующие лица "Печати" давно (сто лет назад) покинули наш бранный мир, оставшись в народных сказаниях, а кое-где — и в бронзе. Наш герой — уроженец Умойра, пройдя серьезный отборочный конкурс, становится доверенным лицом великого мага Скракана. Маг, руководствуясь одному ему понятными (пока) мотивами, отправляет нас в качестве глубоко законспирированного агента к черту на куличики, на какой-то отдаленный аллод Кадаганской Империи.

Разумеется, сначала мы совершенно не врубамся в происходящее, и картина мира открывается постепенно, по частям. Долгие беседы с самыми различными персонажами, обрывок карты здесь, оброненный волшебный артефакт там — внимательный игрок разгадает загадку чуть раньше и получит некоторые преимущества, а эээ... невнимательного игрока сюжет мягко тыкнет носом в нужную дверь сам, но чуть позже.

Деление игры на миссии останется, но глобальная карта претерпит кардинальные изменения. Теперь мы можем в любой момент посетить любую "активную" точку на карте, будь то один из городов или просто известные нам места. Сюжет станет менее



стоит забывать и об уникальных существах, с которыми придется сразиться в процессе игры, но разработчики пока старательно замалчивают подробности. Ходят слухи о существовании в новой игре неких "монстров пятого уровня", но у меня нет никакого желания знакомиться с ними лично — говорят, что из тех, кто с ними встретился, домой не вернулся никто.

Жаловаться на недостаток вооружения и одежды в Аллодах — большой грех, но авторы и здесь решили кое-что добавить и поменять. Ждите появления новых, уникальных предметов, которых не купить в магазине. Обычно их носят с собой мускулистые существа, имеющие обыкновение убивать вас с первого удара. Армии "новеньких" скелетов, зомби и друидов также будут вооружены ранее невиданными экземплярами. Мечта коллекционера — древние "орочи" игрушки — тоже со временем смогут стать вашей собственностью.

"Институт магазинов" подвергнется тотальной реформации. Лавок станет больше, появятся узкоспециализированные ларьки в лесу и просторные городские супермаркеты. Намекну также, что порой содержимое местных полок будет зависеть от результата прохождения тех или иных миссий.

Система магии также слегка переработана: некоторые известные вам заклинания поменяли свои сферы, а их место заняли новые магические фокусы. Самый интересный, пожалуй — "суммон", вызывающий из астрала... черепашку, белочку или сороконожку. Жидко? А четвертого уровня не хотите? Разумеется, при наличии определенного умения. Причем "мановитый" маг сможет за пару секунд создать армию хоть из двух десятков белочек-убийц. Правда, чем больше толпа — тем ниже стабильность связи с астральным миром, и... в один ужасный момент маг рискует остаться голым, а еще через некоторое время — мертвым.

Непопулярные "свет" и "туман" были стерты из магических книг, но остались в "свитках". Их место заняли атакующие заклинания-"стрелы" и алмазная пыль. Любители поднимать мертвых теперь имеют шанс сотворить не толь-



ко привидение, но и скелет или зомби — это зависит от степени, скажем так, готовности трупа. В целом перестановки были сделаны с одной целью — добиться баланса между школами магии. Насколько это удалось, мы узнаем через несколько месяцев.

Интернет, бета-тестеры и все-все-все.

Как это ни прискорбно, но и вторая часть Аллодов не будет поддерживать систему "порталов", позволяющих игрокам путешествовать из одной карты на другую. Таким образом, мечте о большой online RPG на базе первых "Аллодов" не суждено сбыться! Все остальное — на месте.

Огромные карты для игроков самых разнообразных уровней, продуманная защита против "читеров" и (главное) — серверная часть, позволяющая хранить данные об игроках на сервере. Многие жаловались на "бессмысленность" существования в мире многопользовательских "Аллодов", и, чтобы занять скучающих, в игре появятся внутренние квесты — от очень простых до чудовищно сложных.

По-настоящему мощные вещи и оружие теперь станут настоящей редкостью, ведь добыть их можно будет только в приключениях. Правда, РК (убийство игроков) и альянсы никто отменять не собирается, поэтому, если вы считаете, что вам этот кристаллический меч больше к лицу, то...

Кроме того, во второй части "Аллодов" будет представлен принципиально новый тип multiplayer, по духу очень похожий на Myth. Короткие командные схватки, чистая тактика без всякой генерации героев и накачивания умений. "Захвати флаг", "Царь горы" и прочие всем хорошо знакомые игрища. Состав команд — две по восемь, а возможно, и четыре по четыре — это будет видно чуть позже. Nival и 1С Multimedia собираются культивировать и поощрять деятельность команд-клавнов на своем игровом сервере, регулярно публикуя список лучших.

Но это в будущем. Желающие попробовать свои силы в "честном" multiplayer по Интернет должны дожидаться patch 3 и появления бета-сервера "Аллодов", что будет достаточно ско-



ро. Те, кто купил легальную копию игры при покупке "Повелителя Душ" получат 50% скидку. Для этого достаточно пригласить в любой магазин сети 1С Multimedia вторую половину регистрационной карточки. Обладатели пиратских версий, как это ни печально, не получат доступ к бесплатному серверу "Аллодов" — но мне их не жалко.



Таким образом, мечте о большой online RPG на базе первых "Аллодов" не суждено сбыться! Все остальное — на месте.

Вот таким образом обстоят дела с "Повелителем" сегодня. Художники во всю работают над новыми роликами (я видел фрагменты — просто класс!), Петр Высотин вносит последние баги в игровой движок (чтобы играть было не скучно), а главная работа сейчас идет "на уровнях" — дизайн и тестирование. Кстати, Nival приглашает бета-тестеров принять участие в отладке "Повелителя Душ". Если вы готовы, посетите сайт разработчиков и заполните регистрационную форму.

А Nival между тем работает над проектом, известным как "игра, которая была третьей частью Аллодов". Готовится что-то безумно интересное, а подробности вам расскажет Александр Вершинин в разделе RPG — будущая игра окончательно потеряла всякий стратегический вид. Я же прощаюсь с "Аллодами" — как журналист, но не как игрок. До встречи!

GAME.EXE беседовал с директором Nival Сергеем Орловским, руководителем проекта "Аллоды: Повелители Душ" Дмитрием Девишем и ведущим программистом Петром Высотиным.

www.nival.com
Выход: Ноябрь 1998

