



В свое время, помнится, активно обсуждалась тема жанровой принадлежности первых “Аллодов”. В качестве вариантов предлагались: “стратегия”, “RPG”, а некоторые употребляли термин “симулятор жизни в fantasy-мире”, почему-то аргументируя такой вариант небывалым изобилием в местных магазинах. Прошло более полугода, споры поутихли. Человечество разделилось на два лагеря — играющих и ругающих. И те, и другие готовятся к встрече “Повелителя душ”, аддона, который разработчики упорно отказываются именовать “аддоном”...

ПРИВЕТ, ПОВЕЛИТЕЛЬ!

“АЛЛОДЫ: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ”

Разработчик	Nival Entertainment
Издатель	“1С”
Официальная дата релиза	1-й квартал 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.nival.com
Объем демо-версии	около 31 Мбайта (см. ее на www.nival.com)
Системные требования	Windows 95/NT, Pentium 166 (рек. 200), 32 Мбайта RAM SVGA (PCI, 1 Мбайт), DirectX 6.0
Дополнительная информация	70 Мбайт на HDD



Когда, на форуме Game.EXE, кто-то обронил спорящим: “Если берете наемников, то играете в стратегию, не берете — в РПГ”. После обещания Nival убрать merchant’ев из игры начальство отправило “Аллодов-2” в рулевой (ролевой) отдел. В бета-версии, которую мы держим в руках, наемники есть, хотя пересчитать их можно по пальцам одной человеческой руки. Поэтому стратегический отдел в очередной (очередной

последний?) раз заводит разговор о главном — об Игре. О “Повелителе душ”.

Легенды “Аллодов”

Сюжет (пусть более прозрачный по сравнению с первой частью игры) и диалоги, сохранившие фирменный стиль Nival, смотрятся “на пять” и скрасят ваше тяжелое существование вдали от кристаллических шмоток.

Единственное, на мой взгляд, слабое место в сюжете — заставка. Она прямо-таки нереально красива, но очень коротка и неинформативна (видим — некто в плаще кодует на кладбище, поднимая скелетов из могил; начало любого сюжета стандарта ГОСТ 18-254). С грустью вспоминается сказка, рассказываемая игроку в начале первых “Аллодов”.

Железноголовые и когтелопые

Герои — ценность непреходящая. Их стало меньше, поэтому относиться к ним надо еще береж-

ней. Два класса, два пола (и один натяжной потолок), выбор из пяти умений для воина и пяти стихий для мага. Разработчики добавили заклинания, перетасовали их по стихиям, и теперь магам-ветеранам станет тяжелее выбирать книжки у букинистов. Воины, как заправские консервные банки, поставляются запечатанными в железо с головы до пят.

Оппозицию пополнили серые волки, зомби под водительством некромантов и прочие “скелетоны”. Гарпии — миниатюрные драконы — обожают FireBall’ы. Лига Некромантов, которых в игре зачем-то обзывают некромансерами, погрязла во внутренних разборках и широко применяет посохи с заклинанием “вампиризм” и молнии; healing теперь относится к сфере Огня; и имя подобным косметическим правкам — легион. Или — аддон (правильно: “add-on”). Но аддон первосортный.

Краткие, но сладостные минуты общения с бета-версией “Аллодов-2” показали — игра медленно дрейфует в направлении RPG-берегов. Героев в партии становится меньше, зато теперь можно гулять из миссии в миссию, не возвращаясь в город. Другие множественные RPG-симптомы “Повелителя душ” вы найдете в .EXE номер 6 за прошлый год.

Игра еще не готова, но уже сейчас невооруженным глазом видны кусочки чего-то большого и светлого. Чуть позже, когда из всех этих кусочков сложится полноценная картина полноценной игры, мы сделаем свои выводы. И не важно, RPG это будет или стратегия, главное, чтобы “человек был хороший”.

