



“АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ”

ЛОВЛЯ НА ЖИВЦА



тут что-то сыграло свою роковую роль (а может, кто-то, например BioLogIn с Broad Sword'ом 4D6 у моего горла, пересказывающий сюжет “Печати”). Побегав всего полчаса по первой карте “Повелителя душ”, я уже знал, что третьим Heroes в ближайшее время придется серьезно потесниться, а “Старому Крафту” и вовсе — сделать дяде ручкой (не навсегда, конечно, “Старый”!).

So You want to be a Hero

Первое, на что обращаешь внимание, — процесс генерации героя. (Неофит! Я бы начал, хоть это и не менее банально, чем твоя генерация, с великолепной заставки... Впрочем, и эта банальность уже фиксировалась лощеными страницами УЧУ — см. .EXE #2'99. — И.Б.). Тихо!.. Несмотря на то что базовых характеристик немного, они влияют на кучу второстепенных (но не менее важных для молодого героя) параметров. Так что, увидев “всего” четыре изменяемых, не спешите вешать на “Аллоды” ярлык “Diablo-клон” или доставать из пыльного шкафа Dark Sun — The Shattered Lands. “Нивал”, выковавший свою RPG-систему специально для “Печати тайны”, естественно, не отказался от нее и в “Повелителе”. Поэтому желающие поиграть магом, оде-

тым в full plate mail AC24, по-прежнему отдыхают. В “Аллодах” предоставляется выбор из двух классов (маг/воин), маги могут ТОЛЬКО творить заклинания, воины пользуются исключительно “физическим” оружием. Более того, маг даже не станет носить на себе воинские доспехи. Поначалу это кажется абсурдным, но потом понимаешь разумность такого приема — авторы заставляют нас “работать” всей партией, а не одним перекачанным героем. И если вы в начале игры предпочтете воина — то первый встреченный вами попутчик окажется

магом (и наоборот). По ходу игры подобная кооперация проявит себя с лучших сторон не раз и даже не два.

Кое-что, впрочем, изменилось: так, у воинов упразднена возможность выбрать основным навыком стрельбу, а у магов — Астрал. Мелочь? Не думаю: эта трансформация, вполне возможно, повлечет за собой коренной пересмотр стратегии игры...

Заклинания были серьезно перетасованы и обновлены, что, по всей видимости, делалось в последний момент, потому что даже в документации отражены не все изменения. Так, например, “Исцеление” и “Магический щит” присутствуют теперь в Астрале и даются любому магу с самого начала вместе с базовым spell'ом выбранной стихии.

И еще одно (для тех, кто все пропустил “Печать тайны”): в “Аллодах” у героев не бывает уровней, но система развития персонажей сделана весьма гибко. “Прокачиваются” те умения, которыми человек пользуется часто, а остальные параметры (жизнь/мана) тихонечко растут с опытом. Одним словом, если воздушному магу очень захочется побаловаться fireball'ами, никто не будет против — кидайтесь на здоровье, и после некоторой тренировки вы сможете поспорить в этом искусстве с настоящими огненными профи.

Аллоды — острова в Астрале

В “Повелителе” наличествуют три города: знакомый по первой части Плагат (в котором вам не дадут надолго задержаться), восточный Каарг с угарнейшим “барменом”, в наглую раскуривающим кальян, и друидский, в лавке которого не бывает приличных доспехов, но зато есть очень неплохие луки.

Школы, подкачивающие умения героев за деньги, судя по всему, закрылись на переучет или просто очень удачно замаскировались. Но таверна, а точнее, ее посетители, приятно удивили: диалоги написаны с душой и создают нужную атмосферу перед заданиями. К тому же очень, очень профессионально озвучены (редкость это, потому и особо напираю). Чего только стоит попрошайка, сидящий на ступеньках таверны в Каарге!

Эксперимент по воздействию “Аллодов-2” на морально и физически неподготовленного к этому человека (меня, Матвея. Кстати, здесь и далее ему, Игорю, слово дается только после предварительной его, Игоря, ремарки. — М.Б.) удался. В свое время, поглядев немного на “Печать тайны”, я проявил по мерцу и благополучно ее uninstall'ил... Прошло довольно много времени, и вот в мои культяпистые попадает продолжение...



[1] Друиды явно ошиблись, пустив нас на свою святую землю. А мы только что книжку с fireball'ом купили...

Слишком знающие люди пугали менее глубоким (“глубже, чем в “Печати!”) сюжетом. Напраслина. Заявляю ответственно: затягивает. Лишь неимоверным усилием воли я заставлял себя отправляться на всякие вспомогательные задания, тогда как культяпистая (вкуче с курсором) так и тянулась выбрать основную, чтобы получить еще одну порцию недурно закрученного сюжета. Сюжет, диалоги в таверне и во время миссий, сами миссии — все целостно и в одном стиле, все без фальши, и ближе к концу собирается воедино, держит тебя у экрана и отпускает только после просмотра финального видеоролика.

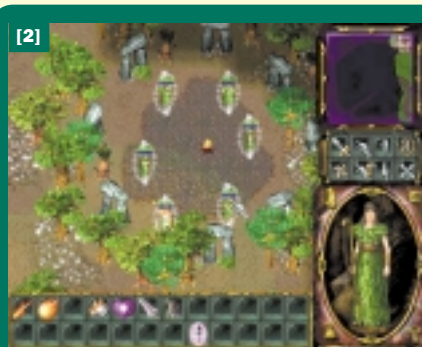
Междумордие и все-все-все

Управление создает двойственное впечатление: с одной стороны, все в меру удобно — группы, раскладка клавиатуры, идти готовым к атаке по Ctrl, просто идти по Alt, макросы F4-F12 на spell’ы или item’ы, автокастинг не только для лечения/брони/благословения, но и для любого боевого заклинания (назначается по Ctrl+A). С другой — несмотря на огромное количество “фишек”, некоторые работают не так, как хотелось бы.

Ситуация: воин и два мага встречают синего людоеда. Воин вылезает вперед и начинает валить врага, один маг его лечит, другой — шибает og’a молнией из посоха. Тут я осознаю, что один маг с лечением не справляется, и срочно необходимо освободить руки второму, чтобы и он принимался за врачевание. Выбираю мага и начинаю судорожно давить на F5, дабы положить палку в рюкзак, почти ломаю клавиатуру, и... воин под радостные всполохи молний успешно умирает.

Суть в том, что макросы, повешенные на оружие, только ВКЛЮЧАЮТ его, но НЕ выключают. На мой взгляд, это серьезное упущение. Интересно, какая светлая голова додумалась сажать “горячие клавиши” на кнопки F? А какие еще, спросите вы? Ну, хотя бы QWERTY. И вообще, если уж на то пошло, дайте нам возможность самим назначать клавиши! Чем мы хуже жалких аркадников? Им можно “customize”, а нам?!

Графический “движок” — тот же. Не уверен, что он уже не устарел, однако работает игра быстрее. Улучшилось также динамическое освещение (леса очень красиво горят ночью), монстры радуют плавными движениями, и все это без привычных по первой части “запинок”.



[2] Пошаманим с друидами?



[3] Этому людоеду наплевать на огонь. И очень зря!

Они, родимые (замена на поле)

Сказав это, Матвей запахнул плащ, кастанул protection from water (water magic — 90) и углубился в укрытый ядовитым туманом эльфийский лес, а я (Игорь) остался наедине с оставленной на финал баночкой дегтя. Что ж, ворота ждут.

“Ваш начальный запас единиц равен нулю” — это из документации. Несмотря на серьезный (не в пример “Печати”) beta-testing, в игру прокрались баги и глюки. Монстры (и герои!) порой так увлекаются тактическими перестроениями, что забывают об идущей битве. Дальше — больше. Встреченная (и угощенная пятком fireball’ов) зеленая гарпия сбежала в угол карты и, подлая, не желала оттуда выходить. Попытки вернуть беглянку, приманивая ее разгуливающим без доспехов героем (так называемая “ловля на живца”), успеха не возымели.

В другой раз моя партия погналась за летучей мышью. Бедное животное так испугалось, что удрало с карты (за ее верхний край) и не вернулось. Разгоряченные погоней герои проследовали за ней, прихватив по пути отряд из нескольких скелетов, и вернуть их в родное измерение удалось только благодаря тому, что вся партия была “подвешена” на горячую кнопку “3”.

Но это все мелочи, ибо лечится патчами. А теперь поговорим о том, что ими не лечится (кажется, крылатое выражение Г-на ПэЖэ). Ничем не лечится, ибо кочует из первой части в продолжение, система триггеров. Может быть, для американцев в “Rage of Mages”-варианте и годятся разрозненные по тропам “event’ы”, но в России по дорогам ходят только дураки.

В результате всеобщий зубонный скрежет и тяжкое умопомрачение по поводу “почему я дошел до этой деревни, а ничего не происходит?”, или “где же этот чертов Демон?!”. Потому что вы, батенька, в деревню вошли через лес, ибо на больших дорогах — правильно, большие неприятности. Но там (на доро-

гах) еще и заветный триггер, после которого с вами наконец поговорят (или побьют). Такие дела.

Но. “Все недостатки “Аллодов” — следствия их достоинств. Игре просто тесно в рамках своего странного жанра, она способна на большее, чем 30 миссий и мультиплеер...” — помните? Это .EXE #3’98, рецензия на “Печать тайны”. И теперь, спустя год, ощущение то же — мало. Хочется играть и играть, а подлая игра заканчивается. Чувствуешь себя ребенком, у которого взрослые дяди отбирают игрушку... **EXE**

“АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ”

РАЗРАБОТЧИК Nival Interactive

ИЗДАТЕЛЬ “1С”

Набор из дополнительных уровней и трех тысяч улучшений, который перестал быть набором, вылез из коробки и однажды вечером ушел на своих ногах. Грамотная работа.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/NT, Pentium 133 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта RAM (рек. 64), SVGA (1 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 5.0

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

130-390 Мбайт на HDD

СЛОЖНОСТЬ	★ Средняя ★
ГРАФИКА	★★★★★
МУЗЫКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★ ☆
СЮЖЕТ	★★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0