Кирилл Шитарев
ака Василь Быков

Аллоды

Часть 2
Повелитель душ



Жанр	RPG/Тактическая стратегия
Издатель	1С (www.1C.ru)
Разработчик	Nival Entertainment (www.nival.com)
Срок выхода	Зима 1998 года
	Windows 95

По секрету всему свету

О готовящемся продолжении "Аллодов" стало известно уже пару месяцев назад, однако конкретные планы волшебников из "Нивала" в отношении второй части оставались для большинства тайной за семью печатями. Что ж, думаю, пришло время приоткрыть завесу таинственности и слегка осветить данный проект. Тем более что благодаря обстоятельному разговору с разработчиками и полученной эксклюзивной информации, у нас мало-помалу сложилось отчетливое представление о концепции проекта.

Так завещал великий Данас



Первая часть заканчивается тем, что небольшой отряд героев, благополучно преодолев массу трудностей и пролив немало вражьей крови, освобождает Великого мага, а затем уничтожает зловредного Демона. В благодарность Скракан дарит персонажам свободу путешествий между аллодами — островами в астральной сущности. Как те решили воспользоваться своей привилегией, никому неизвестно, но с тех пор о них не было ни слуху, ни духу.

Прошло сто лет, и в сознании людей победители Демона становятся легендарными личностями, к которым относятся как к полубогам. В Плагате все спокойно, великий маг по-прежнему жив и здоров, а Умойру почти не угрожает опасность. "Почти", потому что Скракан чувствует какую-то неясную опасность, исходящую с одного из отдаленных аллодов. Не будучи в силах покинуть остров, маг ищет героев, которые отправятся навстречу новым приключениям и испытаниям. По всей видимости, им предстоит выяснить последствия опасных экспериментов, проводимых Кадаганскими чародеями, издавна якшающимися с темными силами, и, по возможности, помочь Канийской империи образумить беспокойного соседа.... Такова, вкратце, сюжетная завязка второй части Аллодов. Действие игры начинается на Умойре (да здравствует старый добрый Плагат!), а затем приключенцы отправляются на подвиги в не исследованные ранее земли. Где, кстати, посетят два новых города, с очень непривычным внешним видом. Например, поселение друидов с домами-деревьями и таверной, в которой толстого бармена заменит изящная друидка. Разработчики обещают, что в городах игроку представится возможность поговорить со снующими туда-сюда прохожими, да и наемники приобретут несколько иной статус, став не просто пушечным мясом, а полноценными персонажами, желающими и денег заработать, и выжить в схватке с монстрами. Только не подумайте, что наемники — обязательно люди, ведь сообразительные герои готовы оплатить услуги и нелюдей, хотя обычно такого рода "союзники" будут доступны далеко не в каждой миссии.



Система персонажей останется неизменной: воин или маг, мужчина либо женщина. Тем не менее, действующие лица поменяются, проверенные в боях "старички" уйдут на заслуженный отдых, давая возможность молодым и неопытным бойцам проявить свои творческие навыки в благородном деле уничтожения вредоносных созданий. Иными словами, разработчики сознательно отказались от переноса партии из одной части "Аллодов" в другую, дабы не нарушать баланс сил, и дать игроку снова пройти столь сладкий путь развития героев "из грязи в князи". Что интересно: для увеличения ролевого духа игры, "Нивал" прикладывает все возможные усилия в деле проработки характеров персонажей, мотивов их поведения — в общем, всего того, что входит в понятие индивидуальности.



Пару слов о сценарии. Он станет по-настоящему разветвленным, по крайней мере, вариантов прохождения игры будет больше одно-

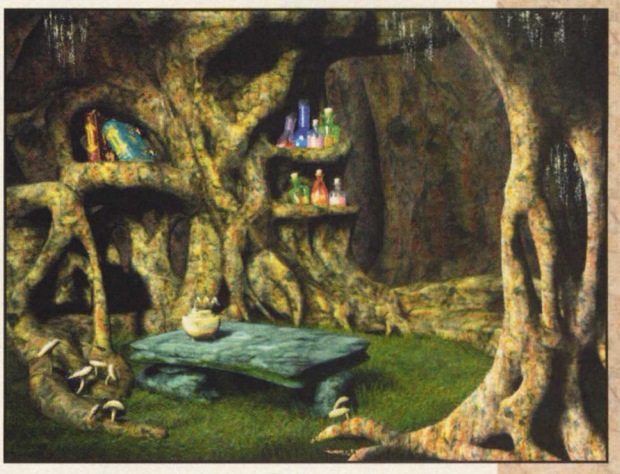
го. Также предполагается взаимосвязь между действиями героя и предлагаемыми ему миссиями. Более того, если отряд совершит какой-нибудь неблаговидный поступок во время выполнения задания, то вполне вероятно, что при возвращении в город вы не сможете поговорить с важной персоной или купить ценный артефакт.

Пришло время новых монстров

В зверинце мира Аллодов ожидается существенное пополнение. Столь любимые всеми орки поднабрались ума-разума и даже выдвинули из своих рядов своего рода элиту — орочьих шаманов. Однако, помимо невиданных ранее подвидов уже известных тварей, планируется появление совершенно новых типов монстров. На данный момент подробностей еще не много, но кое-что известно уже сейчас. Во-первых, героям придется иметь дело с отрядами наводящих сверхъестественный ужас скелетов и гниющих зомби, ведомыми практикующими черную магию некромантами. А во-вторых, приключенцы встретятся с загадочными подземными обитателями. Разговор о новых монстрах вплотную затрагивает такую серьезную тему, как волшебство врагов. Тут все логично — появились особые сферы магии, отражающие изменения в "кадровом составе" противников. Загибайте пальцы: друидическая и орочья магия плюс некромантия. И это еще не все....Если разработчики не подведут, то в колдовском арсенале наших подопечных окажется целый кладезь новых магических штучек, способных порадовать даже самого тонкого ценителя. Такое внимание к магии легко объяснить — обширная коллекция заклятий значительно украсит любую RPG. Обновится и арсенал, добавятся новые виды доспехов и зелий, а также "уникальные сценарийные предметы", то есть вещи, необходимые для выполнения различных заданий.

Понемногу обо всем

Движок останется от первой части, правда, в несколько переработанном варианте. Все дело в том, что изначально "энджин" создавался "на вырост", то есть более технологически мощным, чем это требовалось. В свою очередь, произведенные программистами доработки в движке позволят незадействованным ранее возможностям проявить себя в полной мере. Продолжение станет ощутимо красивей своего прародителя.... Так, герои побродят по новым ландшафтам, призванным отражать климатические условия той или иной местности; насмотрятся на диковинные здания и сооружения, посидят в тени деревьев с непривычным для человеческого глаза цветом листвы.



Музыка. Музыкальные темы будут во многом зависеть от



ситуации: в страшном, заброшенном храме зазвучат тревожные мелодии, а на красочной поляне, залитой солнцем — спокойные и безмятежные.

Интерфейс. Благодаря отсутствию необходимости с нуля создавать новый движок, авторы уделят большее внимание тем вещам, которые сильно влияют на общую играбельность проекта. Интерфейс — не исключение, он также подвергнется доработке. На мой взгляд, наиболее важным изменением станет увеличение количества клавиш для быстрого применения магии. Ведь, судя по всему, магические баталии будут нешуточными...

В принципе, перечислять ожидаемые новшества можно довольно долго. Это вам и усовершенствованная модель AI, и новые высококачественные видеоролики, и переработанная система многопользовательской игры. Радостная новость для любителей "мультиплея": продолжение, как самостоятельный проект, позволит вам пользоваться выделенным Интернет-сервером. А чтобы сделать набор карт еще более разнообразным, разработчики призывают игроков отвлечься от повседневных дел и скачать выложенную на веб-сайте "Нивала" облегченную версию редактора уровней. Авторы наиболее необычных и интересных во всех отношениях уровней будут награждены ценными призами. Причем принимаются не только карты, сработанные с помощью редактора, но и их эскизы на обычном листке бумаги. Теперь сообщу еще одну официальную новость. В целях развития легального рынка, "Нивалом" подписан договор с 1С, в котором черным по белому написано, что все легальные пользователи Аллодов смогут купить продолжение по половинной стоимости. Те же, кто купил пиратские Аллоды, будут покупать вторую часть по полной цене. Вот так вот, господа пираты.

Не собирая камни

Время подводить итоги еще не пришло, однако увиденное и услышанное позволяет уже сейчас сделать некоторые далеко идущие выводы. Надеемся, что если все вышеупомянутые инновации будут успешно воплощены в жизнь, то мы с вами получим в подарок на Рождество нечто большее, чем просто хорошую ролевую игру с элементами стратегии.



