Chaos Mage, Игорь Бойко

Аллоды 2 Повелитель душ

"Движку это не противоречит"
Nival

Жанр	RPG/стратегия
Издатель	1C
Разработчик	Nival
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64Mb RAM
Дата выхода	I квартал 1999 года

Воспользовавшись любезным приглашением, мы побывали в офисе Nival'a, где полным ходом идет работа над продолжением одной из самых удачных отечественных игрушек. Вторые "Аллоды" нам были показаны, что называется "во всей красе". Демонстрация прошла без сучка с задоринками и произвела на нас самое что ни на есть благоприятное впечатление. Для ускорения процесса полным ходом применялись всевозможные встроенные читы. Багов и явных недостатков замечено не было, а если таковые и сыщутся, то о них разработчикам сообщат бета-тестеры, команда которых уже набрана и приступила к исследованию бета-версии.

Узнать об игре удалось достаточно много, но были моменты, которые прояснятся только после того, как выйдет финальный релиз. Именно поэтому иногда в ответ на очередной вопрос мы и слышали фразу, которую решили вынести в качестве эпиграфа ко всему материалу.

История продолжается

Есть игры, у которых никогда не будет продолжения. Есть сиквелы, которые совершенно не похожи на оригинальные игры. В случае же с "Аллодами 2" мы получаем логическое развитие исходного продукта на доработанном движке и с некоторыми новыми свойствами.



Мы думаем, никто не будет оспаривать утверждение, что "Аллоды" красивы. Немного найдется игрушек со столь проработанной качественной графикой. Так вот, "Аллоды 2" будут еще красивее и, я бы сказал, стильнее. Интерфейс изменился незначительно, но именно эти мелочи и привносят ощущение выдержанности и стиля.

Исходный серьезнейший подход к разработке игровой вселенной позволил сценаристам из Nival'a без проблем разработать сюжет второй части. События "Повелителя Душ" происходят лет через 100 после победы над Демоном. Подвиги вашего героя частично забыты, а частично превратились в легенду.

Как обычно, все пребывало в спокойствии и мире, пока великому магу Скракану, хозяину нейтрального аллода Умойр, не показалось, что он ощущает странные магические вибрации, исходящие из одного из аллодов империи Кадаган. Кто-то там кастовал "неправильные" заклинания, напомнившие магу те, которые использовал Демон.

Местные маги, как вы знаете, не могут покидать свои аллоды. Поэтому для проведения разведывательной операции Скракану понадобился очередной герой. Итак, пройдя все необходимые испытания и доказав свою состоятельность и способность выполнить любое поручение, вы посредством магических усилий великого мага тайно переноситесь на далекий кадаганский аллод Язес. Инкогнито. Ну, а дальше - все как в шпионских романах и игровых квестах: собирая по крупицам информацию, выполняя там и сям разные поручения и задания, проверяя наводки, намеки и догадки, вы должны разобраться в сложившейся на аллоде ситуации.

Всего сюжет содержит сорок квестов, причем только некоторые из них являются составляющими основной сюжетной линии. Чтобы достичь цели, по ходу игры перед играющим встанет задача собрать могущественный артефакт, который состоит из трех частей. В игре предусмотрены две концовки, причем возможность повернуть в ту или иную сторону вам представится не единожды.

Техническая сторона

Радикальных отличий от первой части мы не обнаружили, видать, добра от добра решили не искать. В основном изменения отразились на расширении имеющегося игрового базиса. По сравнению с первой игрой объем доступного снаряжения вырос на 20%, таким образом, во второй части будет доступно около 400 различных предметов. Добавились, главным образом, разные магические штуковины со спе-



циальными особенностями, некоторые из которых имеют орковское или некромантское происхождение. Появилась опция автоматического подбирания предметов с земли. В полтора раза увеличилось число монстров. Список заклинаний состоит из 29 различных заклятий, три четверти из которых - атакующие.

Игровая графика подверглась переработке, в частности, полностью перерисованы песок, вода и трава. В бета-версии анимация растительности пока никак не привязана к ветру и отображается без какой-либо зависимости для всех деревьев, но в финальном варианте все должно стать более реалистичным. Soundtrack игры состоит из 15 музыкальных тем, куда вошли переработанные темы из "Печати Тайны" и восемь совершенно новых. Слушали, понравилось.

Игра будет выпущена на одном компакт-диске. В нее войдут семь классных (часть из них сами видели) анимационных роликов.



Играбельность

На этот раз создатели игры решили предоставить игроку больше возможностей в выборе миссий. Оказавшись в городе, можно пообщаться с местным населением, получить таким образом обрывки информации о происходящем, а также хинты к дальнейшему развитию сюжета. Ну и, само собой, квестовые заказы. В последнем случае на карте появится новый location, в который вы в любое время можете отправиться для выполнения квеста. Причем никто вам не запретит вернуться в пройденную зону повторно.

В игре сохранилась прежняя система общения, предоставляющая игроку не такие уж и богатые возможности для выбора: говорить или нет вообще и принять квест или отказаться от него. Что любопытно, фиксированные диалоги для каждого из возможных четырех главных героев отличаются, что придает им дополнительную "характерность".

В "Аллодах 2" несколько увеличен вес ролевой составляющей. Большую индивидуальность обрели NPC. Авторы постарались облегчить погружение игрока в атмосферу игрового мира, принцип построения которого во многом напоминает Ravenloft.

Используется практически тот же движок, что и в первых "Аллодах", но подвергшийся существенной доработке. Соответственно усилен и AI. Монстры кастуют и используют врожденные способности гораздо чаще и логичнее. А оказавшись в заведомо невыгодном положении, они будут паниковать и, соответственно, убегать или предпринимать иные действия, обусловленные текущим моральным состоянием.

Сделаны и шаги в сторону некоторого исправления баланса сил. Отчасти изменена математическая модель роста опыта и умений персонажа, что должно способствовать большей реалистичности. Если можно так выразиться, воины стали в большей степени магами, а маги - воинами.

У воинов магические скроллы отображаются в книге заклинаний и могут быть применены, как и заклятья магов, по горячим клавишам (F4 - F12). Маги же получили в свое распоряжение дополнительные мощные заклинания. Вот только некоторые из "новинок":

RAISE - позволяет в определенном смысле "реанимировать" погибших. При этом из непротухшей мертвятины получаются зомби, из разложившихся тел - скелеты, а уж из усопших с приличным стажем - духи. Нежить остается в вашем распоряжении до конца миссии, хотя зайти вместе с нею в город не получится ;).

SUMMON - призывает на помощь магу различных монстров, причем их тип зависит от прокачанности данного скилла. Время существования вызванных монстров прямо зависит от степени владения заклинанием и обратно пропорционально количеству появившихся существ.

Среди игровых нововведений особо следует обратить внимание на автокастинг, который в значительной степени упрощает жизнь для продвинутых игроков. Он позволяет, например, автоматически накладывать заклинание BLESS на всех союзников. Автокастинг придется по вкусу многим игрокам, тем более, что его можно настаивать. Предусмотрено три градации "крутости" кастуемых AI заклинаний, и три варианта условий, при которых этот самый автокастинг должен срабатывать.

Несколько расширены возможности multiplayer'а. Добавлена система квестов. Также планируется создание чисто deathmatch-серверов с системой вычисления рейтинга игроков и объединение



онлайновых серверов в единый игровой мир.

Редактор миссий с игрой поставляться не будет, но будет доступен с сайта Nival'а практически одновременно с выпуском игры. Кстати, недавно был выпущен полный редактор для первых "Аллодов".

В ответ на наш прямой вопрос о существовании в игре скрытых приколов разработчики намекнули на их наличие, но каким-либо образом поделиться столь важной для истинных геймеров информацией отказались :) . Что ж, будем искать.

В заключение хочется высказать наше коллективное мнение о том, что вторые "Аллоды" смогут оказаться настоящим подарком для поклонников первой части, впрочем, как и для многих других любителей стратегическо-эрпегешного жанра.

