

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН ВТОРАЯ ММОЛОДОСТЬ "АЛЛОДОВ"

Астрал, он и в онлайне Астрал.
Умойрская народная мудрость

Десять лет назад группа начинающих разработчиков принесли в "Буку" проект масштабной онлайн-ролевки об островах, разбросанных в Астрале, со странным названием "Аллоды". Орловскому сотоварищи тогда требовалось \$400 тыс., чтобы бросить вызов Гэрриоту и Британнии. Как тогда сложились обстоятельства, знает каждый, кто смотрел "Культ личности" с Сергеем Орловским на одном из наших дисков.

Понадобилось десять лет упорного труда и, по данным Forbes, в тридцать раз большая сумма, чтобы приступить к осуществлению давней мечты.

На аллодах

Для тех, кто не знаком со вселенной "Аллодов", коротенько объясним о чем речь. Некий мир под названием Сарнаут испытал глобальный катаклизм. В результате планета разлетелась на множество осколков различной величины, получивших название аллодов. Пространство между аллодами занял Астрал - магическая субстанция, отличающаяся нестабильностью и враждебностью ко всему жи-

вому. Стабильность крупных аллодов обеспечивает магия живущих на них Великих Магов. Островки помельче то возникают из хаоса Астрала, то вновь исчезают в нем.

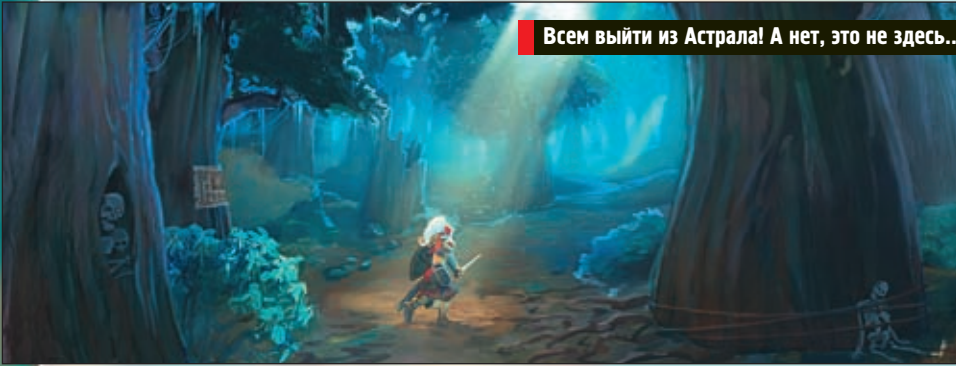
Шесть рас, населявших Сарнаут и когда-то враждовавших друг с другом, постепенно разделились на два лагеря, находящиеся в состоянии перманентной войны. Каждое из этих двух государств возглавляют магилюди.

Великий Маг Незеб правит Империей Хадаган, являющейся типичным унитарным государством, в котором слово и воля высшего правителя - истина в последней инстанции. Хадаган-

Незеб собственной персоной



Всем выйти из Астрала! А нет, это не здесь...



АО при работе расходуют ману. Черпают ли они ее из Астрала, закладывается ли запас маны в устройство при крафтинге или игрокам придется регулярно заправляться на специальных "маназаправках" - пока не ясно. Зато известно, что в процессе путешествия экипажу не придется сидеть, сложа руки. На сегодня можно с уверенностью утверждать, что на корабле имеется, как минимум, три роли: навигатор, рулевой и канониры. Роли эти не закреплены жестко, игроки смогут в процессе боя перемещаться по кораблю и делать то, что в данный момент нужнее. А боев будет предостаточно, помимо астральных монстров, корабль с добычей могут поджидать любители легкой наживы в лице других игроков. Сражения между кораблями могут происходить как на дистанции в виде артиллерийской дуэли, так и в режиме абордажной схватки, когда экипажи сходятся в руко-

цы в массе своей находятся на военной службе, поскольку Незеб стремится расширить владения и увеличивать количество подданных. Не нужно обладать бурным воображением, чтобы провести аналогии между Незебом и одним совершенно реальным персонажем из нашей истории, даром, что первый не курит трубку и не носит усов.

Лига Кании, напротив, больше напоминает добровольный союз рассыпанных в Астрале аллодов. Каждый из них управляется выборным наместником. Во главе Кании стоит Великий Маг Тенсис, бывший соратник, а теперь заклятый враг Незеба.

Предполагается, что в каждой из фракций будет по три расы. Конкретные классы и расы пока не называются, но и без всяких объяснений, понятно, что одна из рас - это люди. Классический сеттинг "Аллодов" включает также гоблинов, орков, троллей, эльфов и людоедов. Попадут ли они в АО и, если попадут, как рас-

пределятся между фракциями - пока непонятно.

Между аллодами

Долгое время связь между аллодами осуществлялась только через магические порталы, однако действие АО начинается как раз тогда, когда местные умельцы научились конструировать астральные корабли. Предполагается ввести в игру три типа кораблей: одноместная лодка - доступное средство перемещения в Астрале; групповой корабль, способный взять на борт несколько человек; и большой рейдовый корабль, рассчитанный на десятки игроков, который вряд ли окажется по карману кому-то одному. Размер корабля прямо влияет на то, как далеко он может углубиться в Астрал, путешествия по которому чрезвычайно опасны. Принцип действия и способ управления астральными кораблями пока что поясняются только одним словом - "манапанк". Отсюда понятно, что все механизмы в мире

Наличие маг-зомби косвенно указывает на присутствие в списке рас нежити. И хотя сами сотрудники Nival говорят, что это просто мертвец, вроде тех, которые были в первых "Аллодах". Мы, прагматичные хадаганцы, им не верим!



Типичная канийская деревня



пашной. При этом сами корабли неразрушимы, а вот различная оснастка, в том числе и покупная, может быть изрядно подпорчена. Так что проигранный бой чреват не только потерей груза, но и расходами на ремонт. Что касается погибших в схватке, то для них разработчики обещали устроить респаун прямо на судне. Более частные вопросы рейдовой механики, типа дропа при смерти и конкретных механизмов деления лута в партии пока не разглашаются, да и какой смысл объяснять публике вещи, которые еще не раз будут скорректированы.

Спрашивается, зачем же так рисковать, когда для простого перемещения между аллодами можно воспользоваться традиционными порталами? Дело в том, что значительной частью геймплея АО является исследование Астрала и поиск неизвестных аллодов. При этом первооткрывателю предоставляется право выбрать имя вновь открытой земли. Привилегия, честно говоря, сомнительная, поскольку никаких прав собственности на территории в игре пока не предполагается. Кроме того, мелкие аллоды, а таких большинство, постоянно дрейфуют в Астрале, а то и совсем исчезают. Получается, что чаще всего исследователь сталкивается со своего рода энкаунтерами, которые следует зачитать, обобрать и забыть, поскольку шансов вернуться именно на этот аллод довольно мало. Впрочем, как нас заверили в офисе Nival Online, исследова-

ние аллодов сулит не только материальную выгоду, но и определенные сюжетные бонусы.

О меркантильном

Довольно большой резонанс получило сообщение о том, что в АО не будет подписки. Игроки на разных форумах и в блогах оживленно обсуждают возможность внедрения "корейской модели" и различные варианты отношений между персонажами, в которых вложены реальные деньги, и персонажами, раскочаненными только за счет более продолжительной игры.

Позиция разработчиков тут принципиальна, но не совсем реалистична. Нивальцы намерены обеспечить равные возможности для всех. Разработчики предполагают продавать за реальные деньги только онлайнную бижутерию для персонажей (не имеющую никакой ценности, помимо эстетической). И, внимание, временные бонусы, которые позволят получить увеличенное количество экспы и прокачать своего персонажа более интенсивно. Продажа плюсовых предметов, а тем более каких-либо раров не планируется. Вместе с этим разработчики понимают неизбежность появления черного рынка и сложность борьбы с этим явлением.

Большие бега в онлайн

Давайте теперь посмотрим список отечественных клиентских ММО-игр, находящихся в разработке. W.E.L.L. (Sibilant), "Сфера 2" (1С, Nikita), "Тай-

ный Город" (1С, Gaijin), 8th Day (GDTeam, PIPE), CrimeCraft (Vogster Ent.). Список обширный и, мягко говоря, пестрый. В то, что все участники российского онлайнного забега придут к финишу (а тем более в заявленный срок) верится с очень большим трудом. Единственный участник этой гонки, насчет которого сомнения минимальны - "Аллоды Онлайн" потому, что связка "Аллоды" - "Нивал" не имеет в России конкурентов ни по части популярности игровой вселенной, ни по части известности и репутации разработчика. Да мы, собственно и не сомневаемся. Мы ждем.



ДОСЬЕ

www.alodsonline.ru
ЖАНР MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ Nival Online
РАЗРАБОТЧИК Nival Online
ДАТА ВЫХОДА I квартал 2009

Типичная хадаганская деревня

