

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 6(II6)
Еженедельник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
9.02.2004

Battle
Engine
aquila

HEGEMONIA

Магия
Войны

ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ

Легенды Амодов

Александр GLUKK

ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ

Жанр: RPG/strategy**Разработчик:** N-Game Studios**Издатель:** отсутствует**Системные требования:** Pentium 3 950 МГц, 256 Мб ОЗУ, графический 3D-ускоритель AGP 4x, 64 Мб видео-ОЗУ, звуковая картаДля установки «Легенд Аллодов» на вашей машине должна быть проинсталлена игра **Dungeon Siege**, пропатченная до версии 1.1.60

Аллоды... Маленькие островки спокойствия в кипящем море громяющей стали. Место, где ты — царь и бог, и никто, не покрытый шрамами барон с севера, ни родо-



витый герцог с юга, ни даже сам король не смогут переступить черту, отделяющую твой маленький аллод от их необятных владений. Но стоит тебе самому переступить эту грань, и все изменится. Ты царь и бог только в пределах своих владений. Сделай шаг в сторону — и ты никто. Хуже ничего, просящего подаяния у городских ворот. Хуже волка, гонимого по лесу захлебывающимися от лая собаками. Аллоды... Маленькие островки спокойствия в безбрежном море предательства и лжи.

Аллоды... Маленькие островки спокойствия в кипящем море Хаоса. Место, где ты — царь и бог, и никто не может противиться твоей власти. Она безгранична, как Хаос, окружающие твои владения. Здесь нет никого, кто мог бы хоть чем-то угрожать твоему спокойствию. Ты знаешь, а вернее, смутно помнишь, что где-то там, за многими тысячами километров бурлящего безумия, живут

другие. Такие же, как ты. Такие же гордые, могущественные и недоступные. И они так же, как и ты, прочно привязаны к своему аллоду. Они дают вам власть, а вы взамен даёте им жизнь. Именно благодаря тебе и подобным тебе существуют эти островки спокойствия. Аллоды... Последняя надежда человека в этом умирающем мире.

Аллоды... Легенда российского игростроения. Кто из вас хотя бы ненадолго не окунался в волшебный, ни на что не похожий мир, созданный разработчиками из московской студии Nival Interactive? «Аллоды» неупохожим образом отличались от других игр, относимых к жанру фэнтези. Их мир не похож на вселенные, создаваемые западными отцами фэнтези. Но ровно так же он не имеет ничего общего с работами наших отцов, пытающихся возродить национальный колорит и заманивающих нас в псевдославянские миры. Он живет сам по себе. Ведь аллоды — это островки спокойствия... Где? Тут уж решайте сами.

В апреле 1998 года увидела свет игра «Аллоды: Печать тайны», в которой мы впервые узнали о мире аллодов. Мире добром и злом одновременно. Мире, где жизнь сотен существ зависит от настроения Великого Мага. Мире, тайны которого только предстояло открыть. Тогда, в конце девяностых,

разработчики делали только первые шаги, на ощупь, несмело экспериментируя с жанрами компьютерных игр. Это сегодня никого не удивил коктейлем из ролевого симулятора с элементами пошагового квеста, а тогда смесь RPG с реалтаймовой стратегией казалась довольно необычной и, что самое главное, непривычной. Но ребята из «Нивала» — не те люди, которые хотят как лучше, а делают как всегда. Им удалось расшевелить инертную геймерскую аудиторию и увлечь многие тысячи людей во всех уголках земного шара в свой безумный и непривычный мир.

А что же дальше? А дальше был 1999 год и игра «Аллоды II: Повелитель душ». И снова «Нивал» оказался на высоте. Действие «Повелителя душ» не выродилось, как это, к сожалению, часто бывает, в набор новых миссий, скрепленных невнятным сюжетом. События второй части «Аллодов» разворачиваются на другом острове, отягощенном своими собственными проблемами. А новые персонажи получились такими живыми, самобытными и абсолютно не похожими на своих предшественников из первой игры, что создавалось впечатление, будто над ними работали абсолютно другие люди. И это правильно: новый мир, новые люди, новые проблемы, новая игра. И все-

таки это были «Аллоды». Все те же «Аллоды». Все тот же мир, расколотый на множество островков, отчаянно сопротивляющихся нашествию Хаоса.

Но и это еще не все. «Нивал» не желал останавливаться, продолжая свои смелые эксперименты. И результатом их стараний становятся «Проклятые земли». Новые приключения в мире «Аллодов», абсолютно не похожие на предыдущие части. «Нивал» был, пожалуй, первым, по крайней мере, среди российских разработчиков, кто решился привнести в свою игру то, что сейчас называется stealth-элементами. Добавив их к уже ставшей привычной (во всяком случае, для поклонников «Аллодов») смеси RPG и стратегии, разработчики вывели свое детище на кардинально новый уровень. Не хочу бросаться громкими словами и кричать о том, что именно «ПЗ» стали лучшей игрой серии, фанаты предыдущих частей со мной не согласятся и будут по-своему правы, но невозможно не признать тот факт, что «Проклятые земли» предоставили нам многообразие тактических решений, которого не было в первых и вторых «Аллодах».

Ну а дальше, дальше!!! Сотни, тысячи, десятки тысяч людей на протяжении нескольких лет исследуют одинокие островки, дрейфующие по морям Хаоса. Сотни, тысячи, десятки тысяч людей выискивают новые способы убийства троллей и решают проблемы друидов и некромантов. Они живут в этом волшебном мире и ждут. Да, ожидание — нормальное состояние для геймера, и все-таки привыкнуть к нему очень тяжело, особенно если ждешь продолжения своей любимой игрушки. И разработчики прекрасно об этом знали. Небольшая компания девелоперов из российского города Обнинск, носящая название **Avalon**



Style Entertainment, при активной поддержке Nival'a, без помпы и громкой рекламы начала работу над дополнением ко вторым «Аллодам», проходившем в диздоках под названием «Аллоды 2.5». Вскоре, правда, аддон приобрел более солидное название и стал гордо именоваться «Аллоды 2: Слуга

КОМПТЕХСЕРВИС
комп'ютери та кондиціонери
у кредит на вигідних умовах
за самими
НИЗЬКИМИ
цінами

Гарантія 3 роки!

LG, Samsung, Mitsubishi
БД ДЖИ, Самсунг, Міцубісі

236 88 00
www.ktc.com.ua

Тьмы, и вот он-то, как, впрочем, и положено всякому аддону, являлся прямым продолжением вторых «Аллодов». Однако продолжением не простым. Именно в «Слуге Тьмы» раз-

ной мечте, переключившись на решение других, более насущных проблем. И возможно, потому что очень многие прошли через это, отношение к любительским проектам в гей-

зив его к тому, к которому привыкли поклонники оригинальных «Аллодов». Во всем же остальном перед нами DS. Персонаж обучается владеть именно тем оружием, которое в данный момент использует. Управление — одни в один повторяет Dungeon Siege. Графика... Может, немного улучшена, но это не очень заметно. И все же, с самого первого момента понимаешь, что перед тобой имен-



мерских кругах не то что бы негативное, а скорее снисходительное. Ну-ну, игру сделать хотите? Без опыта, без профессионалов, без финансирования? Ну-ну, давайте. Я вот тоже хотел... Что может последовать за этими фразами, я думаю, понятно каждому. Но здесь у нас несколько иной вариант. Проект **«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»** живет. И живет, должен вам сказать, довольно неплохо. Так что добро пожаловать на аллод Язес, в 777 год Эры Аллодов.

работчики намеревались поставить игрока перед очень важным моральным вопросом: что лучше, уничтожить небольшую группу людей и дать остальным жить так, как они привыкли, или спасти всех, подарив спасенным ужасы рабства. Слугой какой из сторон Тьмы ты станешь? Что принесешь тем, кто доверяет тебе свою жизнь и свободу? Что получишь от этого сам? К сожалению, по неизвестным мне причинам работа над «Слугой Тьмы» так и не была завершена. Avalon Style свернула проект. Однако сила «Аллодов» была настолько велика, что сама мысль о том, что продолжение не выйдет, была ненавистна поклонникам этого сериала. С разрешения разработчиков группа энтузиастов пытается в данный момент возродить аддон, правда, на этот раз на некоммерческой основе. Если вам интересно, как продвигаются дела, заходите на сайт проекта **«Аллоды по-вампириски»** (<http://www.vamp.restoration.ru>) и читайте, смотрите, общайтесь.

А мы пойдем дальше. Ибо «вампиры» были далеко не единственными, кто не хотел смириться с тем, что «Проклятые земли» станут последним проектом в мире «Аллодов».

Около двух лет назад интернациональная команда, именуемая **N-Game Studios**, решила внести свою лепту в развитие вселенной «Аллодов». В качестве технической базы для новой игры был выбран движок *Dungeon Siege*, который его создатели, как вы, конечно, знаете, разрешили использовать для разработки некоммерческих продуктов. Есть движок и есть мир, в котором будут разворачиваться события. Есть группа энтузиастов, которые знают, чего хотят геймеры. Что еще надо? Только садиться и работать.

Кого из нас не посещала мысль о создании собственной игры, которая вберет в себя весь опыт предыдущих поколений и станет, как минимум, лучшей в своем жанре, а то и вовсе займет достойное место рядом с такими шедеврами, как *Fallout*, *Doom* и *Warcraft*. Для одних из них собственная игра так и осталась мечтой. Другие набирали команды, перелопачивали горы книг по C++ и 3D Max'у, писали сценарии и рисовали скетчи. А потом откладывали наработки в ящик стола в надежде вернуться к ним когда-нибудь потом, а то и вовсе забывали о безум-

ной мечте, переключившись на решение других, более насущных проблем. И возможно, потому что очень многие прошли через это, отношение к любительским проектам в геймерских кругах не то что бы негативное, а скорее снисходительное. Ну-ну, игру сделать хотите? Без опыта, без профессионалов, без финансирования? Ну-ну, давайте. Я вот тоже хотел... Что может последовать за этими фразами, я думаю, понятно каждому. Но здесь у нас несколько иной вариант. Проект «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера» живет. И живет, должен вам сказать, довольно неплохо. Так что добро пожаловать на аллод Язес, в 777 год Эры Аллодов.

«Весной 777 года все земли, подвластные короне Язеса, были объята великой радостью. Ибо с падением темной силы Урда, злые чары, что долгие годы властвовали над аллодом, наконец рассеялись. В Каарге при большом стечении народа был коронован Иглез, чье право быть владыкой Язеса признавало как большинство аристократических семейств, так и простой люд, среди которого новый король пользовался куда большей популярностью, нежели его предшественники...». Новый король, новая эра, новая эпоха. Что принесет она жителям Язеса? Похоже, что ничего хорошего. Непродолжительное процветание, начавшееся со вступлением на трон Иглеза, вскоре было нарушено тяжелой и затяжной войной с орками. Огромной армии удалось отбить у варваров захваченные ими территории, однако потери, понесенные рыцарями, свели все их достижения на нет. Небольшими группами, а то и поодиночке возвращались на родину победители, неся в сердцах горе и печаль, ибо победа была более чем сомнительной. Нищие, измученные затяжной войной и долгой дорогой, появлялись они в дешевых та-



вернах, избегая встречаться взглядом с окружающими. Именно в одного из участников этой бесславной кампании, молодого рыцаря *Rango*, нам и придется перевоплотиться, чтобы написать своим мечом новую страницу в истории Язеса.

Движок *Dungeon Siege* наложил заметный отпечаток на игру. Разработчики переделали только интерфейс, максимально прибли-



но «Аллоды». Лично мне до сих пор не понятно, каким образом ребятам из N-Game удалось воссоздать эту неуловимую атмосферу границы между Востоком и Западом, которой отличались оригинальные «Аллоды». Как в шкуру, пусть красивого и популярного, но все-таки *hack-n-slash'a*, удалось влихнуть полноценную RPG? Наверно, именно «Легенды Аллодов» являются ярким примером продукта, о котором принято говорить «сделано с душой».

Естественно, я не писал бы ничего такого, если бы этот материал основывался только на обещаниях разработчиков, выложенных на официальном сайте (<http://www.legends.ofallods.bip.ru>). Но там я обнаружил еще кое-что. А именно 57-мегабайтную демку, которую может скачать любой желающий. Скачал, посмотрел. Еще посмотрел. Еще. Понял, что опоздал на метро. Ну и пусть. Посмотрю еще. Посмотрел. Убил-таки шамана орков. Полез на кладбище сражаться со скелетами.

И так далее и еще дальше. Ощущения, как любила говаривать Алиса, все страньше и страньше. *hack-n-slash*, который производит впечатление полноценной ролевой игры. Короткие диалоги на уровне «сходи-принеси, вернись-доложи», как ни странно, хочется слушать, и главное — делать то, о чем просят. Бои, простые, как угол дома (в демке нам не дают возможности присоединять к себе NPC, так что ни о какой тактике речи быть не может), которые затягивают. Из-за чего? Думаю, все из-за той самой мифической атмосферы, из-за того ощущения границы, ощущения, которое может появиться только при игре в «Аллоды».

Я не знаю, сможет ли N-Game довести свою работу до конца. Ведь действительно, любительскую команду на пути подстерегают такие сложности, с которыми она может просто не справиться. И все-таки хочется верить, что полная версия «Легенды Аллодов» увидит свет. Потому что есть люди, которые стараются сделать для этого все возможное, и есть люди которым это нужно.