

Вселенная Аллодов

Мир утраченных островов. ГЛЕБ СОКОЛОВ

Из всех миров, созданных российскими разработчиками, самым известным и, пожалуй, уже успевшим превратиться в настоящую живую легенду, является вселенная Аллодов. Ее история насчитывает уже добрых семь лет – с того самого дня, когда молодая команда, позднее прославившаяся под названием «Нивал», решила заняться разработкой собственной ролевой игры. Но так как на дворе стояло ко всему еще и эпоха повального увлечения стратегиями в реальном времени, то было принято решение добавить в проект и элементы RTS. Так постепенно родилась концепция «Аллодов» – первой отечественной игры, которую безо всяких скидок можно назвать воистину культовой. Да и в общемировом масштабе проект «Нивала» не остался незамеченным. В свое время «Аллоды» занимали далеко не последние места во многих чартах, что было большим достижением и прорывом не только для разработчиков игры, но и для всей зарождавшейся тогда отечественной индустрии. Успех первого проекта «Нивала» превратился в образец, эталон того, к чему нужно стремиться, для многих начинающих команд. А последовавшие за «Печатью Тайны» продолжения в лице «Аллодов II» и «Проклятых Земель» только увеличили и без того огромную популярность вселенной среди игроков. И вот что интересно: несмотря на то что последняя игра от «Нивала» в мире «Аллодов» вышла еще осенью 2000 года, говорить о снижении интереса к нему не приходится! После закрытия игрового сервера «Нивала» летом 2000 года, постоянно функционируют неофициальные хэты по «Аллодам 2», появляются всевозможные карты, дополнения, утилиты и модификации, созданные самими игроками. История вселенной продолжается стараниями ее многочисленных поклонников. О некоторых из таких проектов у нас также пойдет речь, но сперва вернемся на семь лет назад, когда история вселенной Аллодов только начиналась...



Проект Moonseven

На дворе стоял 1996 год, в мае которого состоялась одна из первых выставок отечественных компьютерных игр под названием «Аниграф-96». Для того времени это было событие в высшей степени исключительное, хотя бы потому, что оно собрало вместе не столь многочисленные еще команды разработчиков, приехавших, что называется, себя показать и на других посмотреть. Среди них были и представители таких компаний, как «Мир-Диалог» со своим проектом «Морские Легенды» (Sea Legends), «Дока» – создатели стратегии Total Control, а также команда разработчиков интернет-игры Continent 2. Таким образом, выставка собрала вместе сразу нескольких главных действующих лиц нашей истории. Ведь среди создателей «Морских Легенд» были будущий генеральный директор «Нивала», а тогда один из дизайнеров, программист и заместитель руководителя проекта Сергей Орловский, ведущий программист и руководитель проекта Sea Legends – Георгий Осипов, а также ведущий художник – Елена Рычкова. В то время слухи о небывалой перспективности жанра MMORPG уже будоражили умы издателей и разработчиков, как в России, так и на Западе. А потому не удивительно, что в качестве жанра будущего проекта нашими героями была выбрана именно глобальная многопользовательская ролевая игра. В это же время команду дополнили также будущие «ниваловцы», как Петр Высотин (разработчик Total Control), Ник Скоков и Сергей Павленко (они до того работали над проектом Continent 2), а также будущий гейм-дизайнер



Команда разработчиков «Аллодов» – «Нивала»! Стоят (слева направо): Виктор Сурков, Петр Высотин, Елена Рубанова, Евгений Иванов, Андрей Гулин, Юрий Блажевич, Елена Рычкова, Андрей Фомин, Елена Чуракова, Андрей Емельяненко, Дмитрий Захаров, Михаил Матвеев, Дмитрий Девышев, Павел Елишин, Сергей Орловский, Александр Корабельников. Сидят (слева направо): Алексей Борзых, Роман Козлов, Олег Глазунов, Александр Дмитриев.

«Нивала» Дмитрий Девышев, отлично разбиравшийся в MUD'ах, Роман Козлов, ставший впоследствии web-мастером «Нивала» и молодой писатель-фантаст Алексей Свиридов. Именно ему принадлежала идея рабочего названия новой игры – Moonseven. Однако чуть позже команда была вынуждена расстаться с ним на некоторое время. Это было связано с тем, что Алексей тогда еще не очень разбирался в специфике написания сценариев для компьютерной игры. Но, как оказалось, это расставание было недолгим.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Огры никогда не расстаются со своими губинами и очень горжаты ими!

Тем временем вовсю кипела работа над созданием концепции вселенной Moonseven. Разработчики сразу же решили поделить игровой мир на части – это было удобным решением как в плане гейм-дизайна, так и технической реализации (ведь проект задумывался как многопользовательская RPG). Изначально предполагалось, что это будут маленькие луны, вращающиеся вокруг одной большой планеты (отсюда, видимо, происходит и название – Moonseven). Ну а затем уже появилась идея столь хорошо знакомых нам островов, погруженных в астрал.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Тролли обычно живут по одному или целыми семьями, в глубоких пещерах. Они не очень умны, но некоторые могут говорить на исковерканном человеческом наречии.

Наконец, после продолжительной работы был готов объемистый дизайн-документ и многочисленные эскизы. Оставалось найти издателя, и разработчики решили обратиться в компанию New Media Generation (NMG), с которой они сотрудничали при работе над «Морскими Легендами». Но, увы, здесь их ждало разочарование. Ознакомившись с концепцией игры, NMG отказалась финансировать проект. Судьба

Moonseven после этого могла бы оказаться независимой, но удача вновь улыбнулась разработчикам. Финансировать проект согласилась компания «Бука», поставившая при этом ряд условий, среди которых были кардинальное сокращение бюджета и сроков разработки. В связи с этим «ниваловцы» были вынуждены заметно изменить концепцию игры, которая отныне переставала быть MMORPG, тем не менее, сохранив высокое качество многопользовательского режима. Таким образом, проект Moonseven вплотную приблизился к тому варианту ролевой стратегии, который позже получил название «Аллодов».

Печать Тайны

После завершения эпопеи с поисками российского издателя «Нивал» с еще большим усердием взялся за работу над Moonseven. Кроме того, у проекта появился новый сценарист – ею стала Анна Клименкова, придумавшая ставшее легендарным название игры – «Аллоды». В это же время в команду пришел и Юрий Блажевич, в будущем – ведущий программист «Проклятых Земель» и «Блицкрига». Тогда же он занялся разработкой интерфейсных экранов города, магазина, главного меню, генерации персонажа и т.п. вещами. А вскоре произошло событие, сыгравшее значительную роль в судьбе не только «Аллодов», но и всей компании «Нивал». Проект нашел западного издателя. Сегодня, шесть лет спустя, когда подобная практика, стала, в общем-то, обычным делом для многих отечественных разработчиков, то, что произошло на выставке E3'97, может уже и не казаться чем-то невероятным. Но факт остается фактом. Подписание контракта между «Букой» и компанией SSI на издание «Аллодов» на западных рынках под названием Mage's Legacy (не слишком-то похоже на оригинальное имя игры, однако изначально SSI и вовсе хотела переименовать игру в Wizard's Legacy), ставшее возможным благодаря инициативе и настойчивости Сергея Орловского, тогда казалось чем-то невероятным.

Казалось, что теперь «Аллодам» обеспечено светлое будущее. Но тени вновь сгустились над разработкой игры. В 1997 году компания SSI находилась в крайне затруднительном финансовом положении, и была вынуждена пойти на закрытие целого ряда проектов, среди которых оказались и «Аллоды». Это было плохо уже само по себе. Но одновременно начались проблемы и у «Буки» – то есть перед «Аллодами» встала реальная угроза окончательного закрытия. Дамоклов меч завис над проектом, и глядя его спасения «Нивал» был вынужден принимать срочные меры.

Во-первых, был найден новый западный издатель – им стала компания Monolith (пригодилось давнее зна-



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Путешествие с одного аллода на другой возможно при помощи порталов либо же заклинаний и амулетов телепортации.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Славный город Плагат, столица Умойра.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – В таверне можно пообщаться с NPC, получить новые задания и даже нанять целое войско – хватило бы денег...



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Бессовестные торговцы Умойра продают товары по цене в два раза выше, чем та, по которой скупают трофеи, добытые кровью и потом героев.

«Аллоды» занимали далеко не последние места во многих чартах, что было большим достижением и прорывом не только для разработчиков игры, но и для всей зарождавшейся тогда отечественной индустрии. Для многих начинающих команд успех первого проекта «Нивала» превратился в образец, эталон того, к чему нужно стремиться.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Орки довольно посредственные лучники, но благодаря своей многочисленности, могут доставить массу неприятностей.

комство Сергея Орловского с одним из ее руководителей Дэниэлом Бернштайном, которого он встретил еще в 95 году во время посещения Game Developers Conference). За рубежом игра получила название Rage of Mages. Ну а во-вторых, права на издание русской версии игры были переданы фирме 1C. Такие перемены пошли проекту на пользу. И в результате в апреле 1998 года ролевая игра с элементами стратегии «Аллоды: Печать Тайны» с успехом была издана сначала в России, а ближе к осени и на западных



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Знаменитое заклинание «Жертва Огню» едва не легло в основу сюжета «Проклятых Земель»!



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – В первой части «Аллодов», заплатив NN-ую сумму, герой мог повисеть навыки в специальной школе.

рынках. Успех первого проекта от «Нивала» действительно был ошеломляющим. Увлекательный игровой процесс, широкий выбор доспехов, оружия и заклинаний – все это принесло «Аллодам» абсолютно заслуженную популярность, причем как у себя на родине, так и далеко за рубежом!

Сюжет игры был посвящен приключениям посланцев Канийской империи на таинственном аллоде Умойр, куда эти самые воины и маги отправились с целью выяснения загадки острова. Дело в том, что уже очень долго данный аллод оставался «закрытым» для всего внешнего мира. Проще говоря – никто не бывал там, и никто давно не видел путешественников, прибывших с Умойра. К этому времени обострилась бесконечная борьба между империями-соперницами – Канией и Хагаганом (иначе – Кагаганом).

ЧТО ЕСТЬ АЛЛОД?

Само слово «аллод» в Средние века у германских народов было названием одной из разновидностей феодального владения. Главным отличием аллода от всех прочих форм собственности было то, что его владелец не имел права покидать свой участок территории. Точнее, покинуть-то его он, конечно, мог, но при этом автоматически переставал быть хозяином аллода. Нечто подобное мы можем наблюдать и во вселенной, созданной разработчиками «Нивала». Разделенный на погруженные в астрал аллоды мира, конечно, не всегда был таким. Долгие века планета, позднее расколовшаяся на множество островов, мирно путешествовала по своей орбите, пока не грянула Ночь Беды или попросту Катаклизм. Никто так и не знает, что же это было на самом деле. Одни легенды гласят, что в планету врезался метеорит, другие – что дело было в непредвиденном результате безответственных экспериментов Великих Магов, третьи объе-

ном). Обе стороны понимали, что изоляция нейтрального аллода – явление весьма загадочное, и его можно использовать, в том числе и в военных целях. На Умойр были направлены разведывательные отряды, которым предстояло выяснить, что же там происходит... В роли одного из таких посланцев (от империи Кания) нам и предстояло пройти длительный и опасный путь, наполненный сражениями и подвигами, бескорыстной дружбой и подлым предательством. В конце концов «печать тайны» была снята с аллода – наши герои сумели спасти Великого Мага Скракана и околеть злобного демона из внешнего мира.

Кроме увлекательного сингла решающую роль в достижении успеха «Аллодов» сыграла и отличная реализация сетевой игры (все-таки изначально проект планировался как многопользовательский). Это позволило многим игрокам на долгие месяцы погрузиться в волшебный мир Умойра. Разнообразия добавила и предоставленная разработчиками возможность создания игроками собственных карт. Так зародилось сетевое сообщество аллодеров, с успехом существующее до сих пор.

Повелитель душ

Невиданный доселе в отечественной игровой индустрии успех, сопутствовавший первой части «Аллодов», вдохновил разработчиков на новые свершения. И сразу же по окончании работы над «Печатью Тайны» Нивал принялся за работу аж над двумя продолжениями игры! Собственно говоря, изначально речь шла об одном полноценном продолжении и одном add-on. Но вскоре ситуация изменилась, и планировавшийся как обычное дополнение проект «Повелитель Душ» превратился во вполне самостоятельную игру – «Аллоды 2». Изменения подверглись практически все составляющие игрового процесса, также был доработан и улучшен движок. Сценарий новых «Аллодов» был написан вернувшимся в «Нивал» Алексеем Свиридовым. На этот раз нам предстояло по поручению уже знакомого Великого Мага Скракана с Умойра отправиться на совершенно другой остров – входящий в состав Хагаганской империи Язес. Дело в том, что после смерти тамошнего Великого Мага новым хранителем аллода стал его ученик Урд, личность темная и неоднозначная. Впрочем, «неоднозначным» сей повелитель подозрительных экспериментов, привлечших внимание Скракана, мог показаться лишь со стороны. На деле же Урд оказался самым что ни на есть злобным некромансером, вместе со своей Гильдией навод-



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Друиды – загадочные хранители лесов. Бытует легенда, что до Катаклизма они были жрецами лесных богов у одного из народов погибшего мира.

нившим аллод всевозможной нежитью. Хуже того, Великий Маг превратил в полупраздожившего зомби и самого

короля аллода, тем самым фактически узурпировав власть и всячески угнетая население острова. Нашему герою и его друзьям – благородному рыцарю Иггезу и юной волшебнице Дайне – предстояло извлечь Язес от засилья некромансеров, по ходу дела приняв участие еще во множестве захватывающих приключений.

«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Столица Язеса – Каар.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Зловещие некромансеры обитают повсюду на территории империи Хагаган и подвластных ей аллодов.



фы уцелевшие жители аллодов построили еще ряд порталов.



«АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ» – Карта загадочного аллода Умойр.

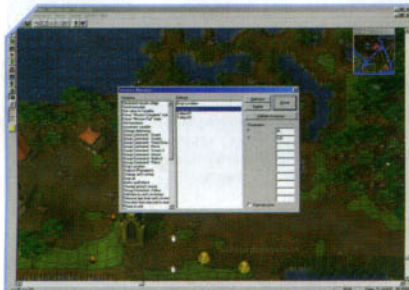
диняют обе версии в одну. Как бы там ни было, после Катаклизма планета раскололась на большое количество осколков, которые в нашем мире назвали бы астероидами. Но во вселенной Аллодов все пошло иначе. Еще одним результатом Катаклизма стало высвобождение Астрала, поглощающего все материальные объекты. Спасли удалось лишь те кусочки планеты, на которых в момент Катаклизма оказался кто-нибудь из Великих Магов (к счастью, в мире Аллодов их было довольно много). С помощью волшебства они смогли противостоять разрушительной силе Астрала. Правда, часть из них оказалась изолированной от всех остальных остатков бывшего мира. Но, к счастью, многие аллоды были связаны друг с другом порталами, построенными еще до Катаклизма (все-таки портал – это удобное транспортное средство для перемещения на большие расстояния). Позже чуть оправившиеся после катастро-



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Почти в каждой деревушке наших героев поджигали охотники до бесед NPC.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Следы деятельности некромансеров можно встретить почти на каждом кладбище Язеса.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» – Редактор для «Аллодов 2» позволяет создавать карты любой сложности, в том числе с использованием скриптов.

В отличие от первой части «Аллодов», продолжение игры приобрело куда больше элементов ролевой игры, что пошло ей только на пользу. Более разветвленной стала система получения и выполнения квестов, полностью изменилась система использования наемников, появились новые монстры, заклинания, доспехи и оружие. Немаловажно было и то, что значительной доработке и усовершенствованию была подвергнута сетевая игра. Система хэтов и выделенных серверов в Интернете оказалась весьма удобной и востребованной игроками. Кроме того, «Аллоды 2» поддерживали множество разнообразных режимов многопользовательской игры – начиная от локальной сети и заканчивая модемным соединением. Сразу же после запуска официального игрового сервера «Повелителя Душ» один за другим начали появляться всевозможные кланы и объединения игроков, проводились турниры. Также, кроме сервера «Нивала», на тот момент существовало и несколько неофициальных хэтов, например, Ogo.ru. Все это, безусловно, свидетельствует о высокой популярности «Аллодов 2» среди игроков, для многих из которых они до сих пор остаются непревзойденным шедевром.

Большого успеха добилась новая игра и за рубежом, где она стала известна под именем *Rage of Mage 2: Necromancer*. Издателем снова выступила компания Monolith, которая, правда, была вынуждена обратиться за поддержкой к Interplay и Ubi Soft. Тем не менее, RoM2 повторили, а во многом и превзошли успех первой части, так же, как это произошло и с русской версией «Аллодов 2».

Утраченные «Аллоды»

Долгое время о существовании проекта под названием «Аллоды 2: Слуга Тьмы» не было известно абсолютно ничего. И лишь сравнительно недавно «секретные материалы» по данной разработке были опубликованы одним из авторов – хорошо известным в аллодском сообществе Андреем Маховиковым ака - Vampire, являющимся, кроме всего, еще и создателем многочисленных полезных утилит для работы с первыми и вторыми «Аллодами», например, картостроительного инструмента – AMET (Allods Map Editing Tool), а также ведущим программистом одного из лучших неофициальных хэтов по «Аллодам 2» – Allods.NET.



«АЛЛОДЫ 2: СЛУГА ТЬМЫ» – Мрачный Город Смерти – тайное убежище некромансеров на Язесе.



«АЛЛОДЫ 2: СЛУГА ТЬМЫ» – Паладин огня в квестовом комплекте доспехов.



«АЛЛОДЫ 2: СЛУГА ТЬМЫ» – в проекте A2.5 принимали участие победители конкурса «Нивала» на лучшую карту для «Аллодов» (слева направо): Дмитрий Ножкин а.к.а. [DnD]WildMaN – дизайнер сюжетных миссий, отличный знаток аллодовских скриптов; Александр Винников а.к.а. Udot – разработчик многопользовательских карт, ныне работает в «Нивале»; Андрей Маховиков а.к.а. -Vampire – программист, руководитель проекта, автор сценария и новаций в игре.

КАНИЯ И ХАГАГАН

Немного сохранилось преданий, повествующих о том, каким же был мир до Катаклизма. Но дополнительно известно, что уже тогда существовали две империи, две непримиримые соперницы – Кания и Хагаган. Оба государства сумели уцелеть после Ночи Беды. И, видимо, понаторились долгие годы, прежде чем канийские рыцари вновь скрестили клинки с гвардейцами Хагагана в борьбе за новые территории, теперь уже «ничейных» аллодов. Обычно отличить типичный «канийский» аллод от «хагаганского» несложно. Между культурой двух империй существуют значительные отличия. Архитектура, доспехи, поведение канийцев напоминают о средневековой Европе (Ингос), в то время как для Хагагана характерны ярко выраженные восточный стиль (Суслангер). В то же время существуют и нейтральные или находящиеся под протекторатом одной из империй аллоды, например, тот же Язес, который вплоть до гибели Урга оставался вассальным владением хагаганского императора, имея, тем не менее, собственного короля.

Проект «Аллоды 2: Слуга Тьмы» (известный также под рабочим названием «Аллоды 2,5»), как видно даже из его названия, должен был стать аргоном к оригинальному «Повелителю Душ». А разработкой дополнения при поддержке «Нивала» занялась небольшая команда из города Обнинска под названием Avalon Style Entertainment, известная по таким играм, как «Пластилиновый сон», «Вовочка и Петечка: даешь каникулы», а также находящейся сейчас в разработке футуристической RPG *Sabotain: Break The Rules*.

Сюжет «Слуги Тьмы» должен был представить нам видение командой Avalon Style Entertainment дальнейшей судьбы аллода Язес после гибели Великого Мага Урга. Главный герой игры – самый обычный деревенский паренек, молодой охотник, мечтающий о приключениях и подвигах, – совершенно случайно оказывался затянутым в круговорот событий, связанных с интригами и борьбой между Канией и Хагаганом за власть над Язесом, поисками могущественного оружия, горькими разочарованиями и необходимостью сделать очень непростой выбор...

Кроме того, предполагалось введение в игру и ряда новых возможностей. Как известно, ролевая система «Аллодов» включает два класса персонажей – магов и воинов. В «Слуге Тьмы» должен был появиться еще один, промежуточный – паладин, представители кото-

«АЛЛОДЫ» И WARCRAFT

Невероятно, но факт: в свое время «Аллоды» едва не стали третьей частью легендарного *Warcraft*! А было дело следующим образом. Когда «Нивал» в поисках зарубежного издателя показывал демо-версию «Аллодов» различным компаниям, в их число попала и Blizzard, которая, совершенно неожиданно, поставила условием рассмотрения проекта переделку игры под вселенную *Warcraft*! Впрочем, позже в Blizzard решили, что не могут отдавать настолько «родную» вселенную другой компании и отказались от этой идеи. «Аллоды» же благополучно вышли еще в 98 году, а третья часть *Warcraft* – спустя 4 года. Стоит, однако, отметить, что, видимо, этот случай оказал некоторое влияние на разработчиков Blizzard. Не секрет, что изначально *Warcraft III*, как и «Аллоды», должен был стать ролевой стратегией...

рого могут пользоваться как оружием, так и магией одной из четырех стихий. При этом такие персонажи ради соблюдения баланса, конечно, уступали бы «истинным» воинам и магам в соответствующих навыках. Разработчики «Аллодов 2.5» планировали в игре возможность ездить на пощадах для воинов и появление вампиров.

Увы, но замечательным идеям создателей «Слуги Тьмы» не было суждено стать реальностью. Причиной оказалась нехватка времени, необходимого для приведения игры в соответствие с высокими требованиями уровня качества оригинальных «Аллодов». К тому же на подходе были «Проклятые Земли» от самого «Нивала». Поэтому работа над проектом была остановлена.

Однако вполне возможно, что когда-нибудь мы все-таки сможем поиграть в «Аллоды 2.5» — теперь его создатели намерены завершить начатую работу и выпустить «Слугу Тьмы» в форме некоммерческого дополнения. Остается лишь надеяться, что эти планы действительно будут воплощены в жизнь.

Новая эра хэтов

Первого июня 2000 года официальный «ниваловский» игровой сервер «Аллодов 2» был закрыт в связи с началом работ по тестированию новых сетевых технологий «Проклятые Земли». Некоторое время могло показаться, что многопользовательские «Аллоды» находятся на стадии угасания (хотя тогда еще некоторое время функционировал игровой сервер Monolith). Однако же такая ситуация сохранялась недолго. В конце 2001 года известным аллодером Nautilus aka Eddie при поддержке группы таких же энтузиастов был открыт новый, неофициальный сервер, во многом идентичный тому, что использовался «Нивалом». Начиная с декабря 2001 и по январь 2002 года, хэт был известен под названием RUSHAT. С 25 января сервер переезжает в Находку и получает название «Объединный Хэт». Главным администратором становится Смит, администратор серверов «Находка» еще на «Нивале». Кроме него серверами проекта становятся Nmaks и Fun. Однако же летом 2001 года хэт закрывается по ряду причин. В январе 2002 года Fun и Nautilus возрождают сервер по игре, дав ему новое название — Allods.NET. Вскоре Nmaks и позже Kot стали держать игровые карты хэта. А в начале зимы 2003 года администрация сервера заключила договор о переезде сервера к Московскому провайдеру



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — В таком по-жаре неогло и сгореть вместе со всеми врагами!



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — Битва с гра-коном — всегда опасное и захватывающее зрелище!



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — Благодаря заклинанию «Перерождение» некоторые маги могут создавать целые армии нежити.



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — Вызванные заклинанием монстры-союзники отлично подходят для разведывания обстановки на карте.

RopNet. Сейчас Allods.NET по праву считается одним из лучших и старейших «аллодовских» хэтов. Тем не менее, параллельно существуют и активно развиваются игровые сервера на таких ресурсах, как Games.Aikar.net или Purga.ru.

Несмотря на то что с момента выхода «Аллодов 2» прошло уже 4 года, количество игроков на хэтах по-прежнему остается весьма значительным. Что, в общем-то, не удивительно. Ведь, помимо того, что сама игра сохраняет актуальность, умудряясь конкурировать с такими монстрами, как та же УО или Neverwinter Nights, администрация хэтов прилагает все усилия для того, чтобы сделать повседневную жизнь серверов как можно более интересной и разнообразной. Например, на том же Allods.NET постоянно проводятся PvP и рейтинговые турниры, различные конкурсы, создаются новые эксплозивные карты и даже устраиваются настоящие многопользова-

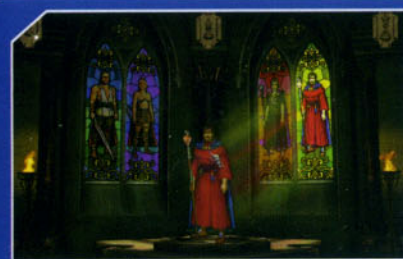
тельские приключения под руководством DM'ов! А потому можно с уверенностью заявить, что еще долгое время «Аллоды 2» будут оставаться для многих любимой сетевой игрой.

Параллельно с началом работ над «Аллодами 2» «Нивал» приступил к разработке еще одной игры в этой же вселенной. В отличие от «Повелителя Душ», этот проект базировался на совершенно новом, полностью трехмерном движке, и потому сразу получил рабочее название «Аллоды 3D». Так появилась на свет одна из самых известных, масштабных и популярных во всем мире отечественных ролевых игр — «Проклятые Земли». Об истории ее создания, сюжете и мире, а также многом другом из жизни вселенной «Аллодов» вы сможете узнать в следующем номере CGW.

Продолжение следует...

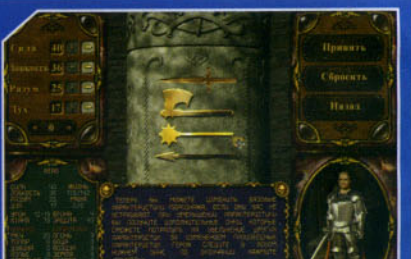
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА И МАГИЯ АЛЛОДОВ

В этом мире любой искатель приключений должен в начале своего пути решить, кем ему быть — воином, легко сокрушающим противника ударом верного топора, или магом, с той же легкостью испепеляющим врага заклятием. Кроме того, для любого героя возможен выбор специализации владения каким-либо оружием или магической стихией. В «Аллодах 2» это Меч, Дубина, Топор, Копье и Огонь, Вода, Воздух, Земля. В первой части игры можно было выбрать также специализацию по Стрельбе или магии Астрала, но в продолжении разработчики отказались от этой идеи, сочтя ее нарушающей баланс. В ролевой системе «Аллодов» существуют четыре основных параметра, характеризующих персонажа. Это Сила, Ловкость, Разум и Дух. От них зависят показатели единиц Жизни и Маны, а для воинов еще Урона и Атаки. Восприимчивость персонажа к направленной на него атакующей магии, а также скорость его обучения также зависят от базовых атрибутов. В мире «Аллодов» мож-



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — В многопользовательском режиме «Аллодов 2» можно выбрать пол и класс персонажа, а также сменить его портрет.

но отыскать множество самых разных заклинаний, как боевых, так и защитных. Имеются и специальные spells, направленные на вызов существ или нежити. Хотя наиболее распространенными являются все-таки стихийные заклинания, такие, как та



«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ» — Создавая нового персонажа, можно настроить его параметры на свой вкус.

же «Огненная стена» или «Каменное проклятие». В «Проклятых Землях» и ролевая, и магическая системы претерпели серьезные изменения по сравнению с первой и второй частями «Аллодов».

Догнать и перегнать

Вселенная Аллодов

Мир утраченных островов. ГЛЕБ СОКОЛОВ

часть 2

Весной 1998 года команда «Нивал», воодушевленная небывалым успехом своей ролевой стратегии «Аллоды: Печать Тайны», берется за работу сразу над двумя продолжениями. Первое из них изначально планировалось как простой add-on. Однако чуть позже оно превратилось уже в совершенно новую (прежними остались только движок и некоторые элементы графики) полноценную игру, известную как «Аллоды 2: Повелитель Душ».

Вместе с тем у разработчиков появилась идея создания еще одной ролевой стратегии в мире Аллодов, но на этот раз уже полностью трехмерной. Стоит, наверное, подчеркнуть, что для того времени это было действительно революционным решением. Пресловутое 3D лишь только начинало более-менее успешно использоваться в иных жанрах, кроме FPS или гонок/симуляторов. Многие разработчики делали свои игры трехмерными, следуя исключительно моде и не слишком задумываясь над тем, что из этого получается в результате. Да и контингент счастливых обладателей устройства с гордым названием «3D-ускоритель» был еще отнюдь не столь обширен, как сейчас. По крайней мере, среди отечественных игроков и, тем более, поклонников жанра стратегий или RPG. А потому «Нивал», принимая решение о разработке подобной игры, шел на определенный, хотя и вполне оправданный риск.

Проект получил условное название «Аллоды 3D» и для него был написан совершенно новый движок, который, безо всяких преувеличений, на голову превосходил основную массу тогдашних разработок, причем не только отечественных. Так что создатель графического ядра «Аллодов 3D», легендарный Юрий Блажевич, и команда «Нивал» имели все основания гордиться проделанной работой. В свое время технологию новых «Аллодов» сравнивали с находившейся тогда в разработке девятой частью легендарной *Ultima*. Сравнивали аккуратно — все-таки соревноваться с детищем Origin и лично Ричарда Гэрриота по зубам было далеко не каждому. Но «Нивал» с честью вышел победителем из этой схватки титанов, оставив неистово тормозящую и не столь уж передовую к моменту выхода *Ultima IX* позади!



Ранние версии третьих «Аллодов» действительно очень напоминали своих предшественников, разве что с поправкой на полную трехмерность.



Необычным для вселенной Аллодов казалось появление в третьей части игры снега и зимних ландшафтов.



Предполагалось, что в «Аллодах 3D» мы вновь увидим столь знакомые любому аллодеру снагобья и волшебные свитки.



В суматохе сражения рыцарей с гоблинами и панцирями можно заметить так и не появившиеся в «Проклятых Землях» щиты и двуручное оружие.



Для своего времени движок АЗ был крайне прогрессивным — это видно хотя бы по тому, как в игре реализована система динамического освещения и теней, отбрасываемых любыми объектами на карте.

Но, как известно, даже самый хороший движок без соответствующего наполнения в форме яркого сюжета, интересного геймплея и привлекательного дизайна еще не делает создающуюся на его основе игру хитом. Кроме того, перед разработчиками стояла задача создания не просто хорошей, а **ОЧЕНЬ ХОРОШЕЙ**, выдающейся игры. Любой другой вариант для «Нивала» был бы шагом назад, и потому создатели «Аллодов» были настроены решительно — идти только до победного конца!

Сюжетные перипетии

Сегодня уже, наверное, никто в точности не знает, сколько раз переписывались концепция и наброски сценария «Аллодов 3D» на начальном этапе разра-



Тигр — это не только опасный противник, но к тому же источник ценного меха, из которого изготавливают прочные и красивые доспехи.



Флора островов из «Аллодов 3D» выглядела иногда весьма причудливо!



Изваяния расы Джунгов напоминают монументальную скульптуру древних южноамериканских цивилизаций.



Вот так выглядел поселок жителей заброшенного Гипата на ранних стадиях разработки «Аллодов 3».

ботки. Как вспоминали позднее сами ниваловцы, идей было множество — какие-то из них приживались, какие-то не выдерживали проверки временем. Планировались, например, сражения с двумя мечами в руках, езда на лошади, всевозможные хитрые боевые приемы. Сценарий новых «Аллодов», создателем которого стал Алексей Свиригов, переживал множество редакций и всевозможных изменений. Впрочем, основная идея новых «Аллодов», появившись еще в далеком 98 году, успешно пережила все редакции, почти в неизменном виде сохранившись и в «Проклятых Землях». Как позже писал Алексей, уже на тот момент

кризис перепроизводства «Избавителей Мира От Страшного Чего-То-Там» ощущался весьма явственно. Поэтому было принято решение отказаться от стандартного для большинства ролевых игр (да и вообще всего жанра fantasy в целом) подхода, когда главный герой оказывается чуть ли не самым важным персонажем во всей окружающей его вселенной. Рассматривались, например, варианты сценария, где нам предстояло отомстить коварному врагу за невинно убиенных родственников или попытаться выбраться с аллода, населенного разбойниками и прочими париями... В общем — сражаться не за высокие и мало постижимые для простого обитателя средневекового мира идеалы, а, грубо говоря, за свои шкурные интересы. В результате, правда, в «Проклятых Землях» не обошлось без рыцарской романтики, прекрасной принцессы, завистливой колдуньи и древнего Проклятья. Но, тем не менее (и, думаю, со мной согласятся все многочисленные поклонники ПЗ) эта игра читается как хорошая, увлекательная книга, заставляющая с нетерпением ждать развязки очередного сюжетного хитроплетения!

Путь тяжел, но цель прекрасна!

Сюжет будущих «Проклятых Земель» вырисовывался не сразу, но куда больше копий было переломано во время работы над игровым дизайном! Ролевая система, так же как и боевая с магической, претерпевали серьезные изменения, все дальше отходя от оригинальных «Аллодов». Как известно, в «Повелителе Душ» эффе́ктивное использование магии предполагает требующее определенного навыка быстрое кликанье мышью на панель, открывающую книгу заклинаний, поиск нужного заклинания и затем только его использование. Причем все это в режиме строгого real-time. Хорошо, если ваш персонаж — маг, который может сам вовремя восстанавливать пошатнувшееся здоровье, владеет десятком посохов с различными заклинаниями и обладает достаточным количеством маны. А вот применение заклинаний персонажем-воином становилось задачей довольно трудоемкой. Представьте себе ситуацию: со всех сторон на вас на-



В «Аллодах 3», а затем и «Проклятых Землях» появилось множество новых существ — таких, как жабы, кабаны, циклопы или миролюбивые олени.



Неторопливых великанов-троллей можно повстречать практически на любом аллоде...



Удачное сочетание магии с обыкновенной атакой – залог успеха в борьбе с опасным противником!



Гоблины любят устраивать засады где-нибудь на лесной тропинке. Это один из тех видов монстров, которые опасны не столько силой, сколько количеством.

седают враги, от которых вы отбиваетесь с помощью меча, употребляя по мере необходимости лечебный бафф, — и прерывать сей процесс строго не рекомендуется. В такой обстановке запуск огненного шара вряд ли сильно поможет делу, а вот пропустить момент приема лекарства можно, но вот нужно ли? Все вышесказанное вовсе не означает, что использование магии воином было принципиально невозможно, — отнюдь, при наличии определенных навыков это занятие вполне могло принести результат; по крайней мере, применение таких заклинаний, как огненная стена или ядовитый туман в определенной ситуации помогало на некоторое время задерживать противника. Дело тут в другом: в *Аллодах 1* и *2* существовало четкое разделение персонажей на классы — воинов и магов, — что и вносило свои особенности в игровой процесс. Став воином — изволь мечом да топором орудовать, а уж если оказался ученым магом, то будь добр осваивать заклинания. Поразмыслив, разработчики решили отказаться от привычной ролевой системы и деления персонажей на классы, предоставив игрокам возможность параллельно пользоваться как обыкновенным оружием и доспехами, так и магией. Что и говорить — это был смелый ход. Новая ролевая система потребовала разработки и тщательного тестирования нового баланса. Кроме того, существовал риск столк-

нуться и с неприятием нововведения у части игроков. Но таким уж проектом стали *«Проклятые Земли»*, что едва ли не каждая деталь геймплея здесь оказывалась, как минимум, необычной, непривычной, а то и вовсе — революционной как для вселенной *Аллодов*, так иногда и для всего ролевого жанра в целом.

Одно время витали слухи, что в *«Проклятых Землях»* радикально сменится и система получения опыта — заветные очки будут начисляться только за выполнение определенных заданий, а вот сражения с монстрами станут в этом плане совершенно бесполезными. К счастью, в результате все оказалось иначе, и куда более привычно. В *«Проклятых Землях»* враки с монстрами служат неплохим источником накопления драгоценного опыта.

Кстати, изначально «Нивал» планировал в новых, трехмерных *«Аллодах»* использовать куда большее число элементов стратегии, нежели в предыдущих играх. Например, была идея разрешить игроку самому развивать некие города-базы, заниматься строительством, добычей ресурсов и другими тому подобными, чисто стратегическими вещами. Однако позже грандиозный успех *Thief*, *Commandos* и других игр, где главную роль играла не грубая сила или талант в области управления экономикой отдельной средневековой деревни, а умение, скрытно перемещаясь, добиваться того, с чем бы не управлялась и целая армия, заставил «Нивал» внимательнее приглядеться к этому перспективному направлению. В результате было принято решение о смене концепции игрового процесса нового проекта. *«Аллоды 3»* должны были стать теперь уже *Stealth Role-Playing Strategy!* Работы над игрой шли полным ходом, когда выяснилось, что, несмотря на популярность тех же *Thief* или *Commandos*, людей перело и с удовольствием прошедших оба знаменитых хита не так уж и много... Опасения подтвердились и плей-тесты — большинство игроков в упор не желали замечать пресловутых stealth-элементов, ориентируясь на прохождение в стиле *Diablo* или в лучшем случае — старых добрых *«Аллодов»*. Естественно, что ничего хорошего из этого у них не выходило. Стычки «лоб в лоб» приводили, как правило, к гибели героя, а у игрока вызвали, соответственно, недовольство и разочарование. Конечно, такой поворот событий для создателей *«Аллодов 3»* был нежелателен, и пришлось перелопачивать игру еще раз. В итоге разработчики приблизились к тому варианту геймплея, который теперь любой из нас может наблюдать в финальной версии *«Проклятых Земель»* — сочетание тактики скрытых перемещений с привычными, «лобовыми» сражениями.

Проклятые земли

Работа над *«Аллодами 3»* продолжалась долгих два года. За это время многое успело измениться, но проект «Нивала» по-прежнему оставался одним из самых

КТО ТАКИЕ ДЖУНЫ?

В мире *Аллодов* существует множество рас, и одной из древнейших среди них являются Джунуны. В былые времена, еще задолго до Катаклизма, достигнув небывалого могущества, они основали величественное государство. И никто не мог сравниться с ними, разве что одни лишь Первожденные эльфы... Велика была сила и гордыня древнего народа, во славу забытых владык и богов воздвигались невиданные изваяния и храмы. Считается, что именно Джунунами были первые Великие Маги, получившие дар бесконечной жизни. Но гордая раса давно сгинула, и лишь покрытые пылью веков руины, разбросанные по аллодам, напоминают о ее былом величии. Некоторые легенды рассказывают, что почти всех Джунунов погубило призванное ими же самими в час великой опасности ужасное Проклятье...



Победа над таким грозным врагом как синий тролль — большое достижение даже для целого отряда!

ождаемых среди отечественных разработок. И вот в феврале 2000 года произошло неожиданное событие, всколыхнувшее всю игровую, а особенно «аллодскую» общественность. «Нивал» совместно с фирмой 1C объявили конкурс на новое название для *«Аллодов 3»*! Причин для такого решения было несколько. Во-первых, к тому времени концепция игры уже значительно отличалась от того же *«Повелителя Душ»*, и название *«Аллоды»* могло выглядеть не совсем корректно. А во-вторых, использование данной торговой марки не позволило бы издать jewel-версию *«Аллодов 3»* по доступной, низкой цене. На предложение разработчиков прислать свои варианты отк-

ЭЛЬФЫ В МИРЕ АЛЛОДОВ

Загадочные, бессмертные существа, мудрые и живущие ради выших, недоступных простому человеческому разуму целей, эльфы уже давно не вмешиваются открыто в дела людей. Времена их наивысшего могущества давно минули — мир был еще молод, когда возносились к небесам сверкающие башни их прекрасных городов. Но та история давно стала мифом, люди почти ничего достоверно не знают об эльфах, а сами они предпочитают хранить свои секреты в тайне. Известно лишь, что нынешние эльфы — великие странники, они часто путешествуют между различными аллодами, но заметить их присутствие под силу далеко не каждому. А еще где-то среди остатков Великих Лесов прошлого, что на Язесе теперь называют просто Древним Лесом, сокрыт город эльфов, куда попасть может лишь редкий смертный. Говорят, что лишь очень важные события могут заставить эльфов открыто выступить на чьей-либо стороне.



Одной из интересных особенностей движка *«Проклятых Земель»* была возможность визуального отображения того, насколько силен персонаж. В игре прокачанный боец выглядит куда шире в плечах умного, но не столь крепкого физически мага.



Главный герой «Проклятых Земель» – Зак собственной персоной.



Магические спецэффекты в «ПЗ» радуют глаз и сегодня.



Город Ингос, столица одноименного аллода, принадлежащего империи Кания.



Сражение с драконом может быть крайне опасным даже для опытных воинов!

пикнупсь множество игроков, и по результатам голосования победило название «Проклятые Земли», оказавшееся к тому же близким по звучанию и смыслу к английскому варианту имени теперь уже бывших «Аллодов 3» – *Evil Islands*. Параллельно шло и бета-тестирование игры, добровольцами выплывались заметные и не очень баги. Становилось очевидно, что «Проклятые Земли» все более уверенно движутся к долгожданному релизу! А в конце апреля все посетители международной выставки «Комтек 2000» получили эксклюзивную возможность, что называется, пощупать долгожданные «ПЗ» собственными руками. Игра была представлена в качестве игравельной демо-версии, и вызвала значительный интерес публики. Пролетело еще несколько месяцев напряженных рабочих будней, разработчики вносили в проект поспешные штрихи, в чем активно помогали им и бета-тестеры. И вот в конце августа 2000 года грянуло! Публичная демо-версия «Проклятых Земель» была выложена для свободного скачивания, и великое множество с нетерпением ожидавших этого события игроков по всему миру наконец смогли на собственном опыте убедиться, что ожидание не было напрасным! Великолепная графика, увлекательный игровой процесс и захватывающий сюжет – всего этого в демо-версии было сполна. Ну а пока общественность погрузилась в скрупулезное изучение демки, «Нивал» на всех парусах двигался к финальной черте в разработке «Проклятых Земель». Игра вышла в октябре 2000 года, параллельно появился и спец-выпуск «Страны Игр» с подробнейшим описанием всего, что могло понадобиться геймеру. А чуть позже ниваловцы сделали настоящий подарок всем поклонникам вселенной Аллодов. В одном подарочном издании были выпущены все три игры, чьи события разворачиваются в этом мире – «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ» и «Проклятые Земли». Безо всякого сомнения, выход «ПЗ» стал одним из ярчайших событий российской игровой индустрии 2000 года, а сама игра моментально получила справедливо высокую оценку игровых изданий и общественности. Причем не только у себя на родине, но и за рубежом. Все то, чему шли разработчики два года, в «Проклятых Землях» оказалось реализовано на самом высоком профессиональном уровне. История очнувшегося среди руин заброшенного острова юноши, не помнящего даже собственного имени и пытающегося вернуть прошлое, стала настоящим бестселлером среди множества серых и невразумительных сюжетных линий очередных проходных «шедевров». И, наверное,



ЖИТЕЛИ АЛЛОДОВ

Никому не ведомо, как устроена жизнь всех обитателей вселенной Аллодов, ибо велик мир, и множество существ, больших и малых, разумных и не очень, населяет его. А потому окинем взглядом лишь тех, кто наиболее понятен и близок нам – людей. Империя Кания (кстати, в переводе с эльфийского языка квенья, «кания» означает «смелый»), а название аллода Гипат переводится как «берег») отличается значительной свободой своих граждан. Жители всех аллодов, входящих в ее состав, делятся на несколько сословий. Среди них можно выделить крестьян, ремесленников и купцов, затем воинов и магов простого происхождения и, наконец, знать. Но среди обитателей Кании фактически не существует какого-либо угнетения королевскими властями или дворянами своих подданных. Вся империя делится на отдельные провинции, руководство которыми осуществляют назначаемые в сто-

лице губернаторы. Деревнями же управляют старосты, а городами магистраты. Несколько особняком стоят гильдии магов, где существует внутреннее самоуправление. В отличие от Кании, Хагаганская империя – это государство абсолютной власти императора, которым уже на протяжении нескольких столетий является могущественный некромансер Незеб. Быть может, именно поэтому в Хагагане столь важную роль в решении всех вопросов играют маги, причем, как правило, состоящие в Гильдии Некромансеров. В империи широко распространено использование рабского труда, да и вообще здесь всем правит сила, и даже самый слабый ищет того, кто окажется еще слабее... Однако же, несмотря на серьезные отличия между Канией и Хагаганом, абсолютно на всех островах имеется единый для любой формы общества институт – Великие Маги, обеспечивающие существование аллода.

До сих пор знаменитая трехмерная ролевая стратегия от «Нивала» продолжает радовать не только закаленных ветеранов, но и постоянно находит новых поклонников!

вполне закономерно, что приключения Зака на Гипате, Ингосе и Суслангере до сих пор вдохновляют многих игроков на сочинение собственных литературных произведений «на тему» и даже жаркие споры по поводу того, кто же станет главным героем гипотетических «ПЗ-2!» «Проклятые Земли» стали самой масштабной игрой во вселенной Аллодов, среди выпущенных на данный момент. Впервые события разворачивались аж на трех совершенно разных (по климату, обитающим там существам и культуре) островах, в «ПЗ» было представлено огромное количество NPC, квестов, диалогов. Не подкачал и классически разнообразный набор предметов, оружия и всевозможных доспехов. Так что нет ничего удивительного, что популярность «Проклятым Землям» была обеспечена отнюдь не только на ближайшие несколько месяцев после выхода игры. До сих пор знаменитая трехмерная ролевая стратегия от «Нивала» продолжает радовать не только закаленных ветеранов, но и постоянно находит новых поклонников!

Время для модов

«Проклятые Земли» стали последней на сегодняшний день игрой от «Нивала» по вселенной Аллодов. Пик популярности ее пришелся на конец 2000 – начало 2001 года, но и потом периодические вспышки интереса встряхивали сообщество поклонников «ПЗ». Такое стало возможным по нескольким причинам. Как известно, «Проклятые Земли» – это, прежде всего, мощный и хорошо продуманный сингл. Поддержка многопользовательского режима в игре была по сравнению с «Аллодами» реализована несколько на ином качественном уровне. Например, в «ПЗ» отсутствовала возможность создания новых карт или квестов игроками и подключение их к игре. Идея как-то разнообразить мультиплеер за счет недокументированных возможностей, добавления чего-то нового, а позже – и создания полноценных модов получила значительную популярность среди многих игроков. Здесь особо следует отметить деятельность одного из активных участников сообщества «земельщиков» того времени, скрывавшегося под ником ChaSE и попо-

жившего начало изучению «ПЗ» «изнутри». Фактически это была первая серьезная попытка разобраться в системе скриптов и внутренних команд игры. Результаты опытов ChaSE до сих пор можно отыскать на его сайте (<http://eicheats.hotbox.ru>). С этого момента и по сей день «Проклятые Земли» превратились в настоящую арену для различных модификаторов, как любителей-одиночек, так и профессиональных программистов, даже целых команд. Не остался в стороне от популярного веяния и сам «Нивал». В начале 2002 года разработчики «Проклятых Земель» преподнесли неожиданный сюрприз всем поклонникам игры. Для свободного скачивания был выложен набор утилит, предназначенный для создания собственных модификаций сетевой игры! За дело немедленно взялись многие из тех, кто верил, что, несмотря на уже вполне солидный возраст, «Проклятые Земли» еще смогут потягаться в популярности с навороченными ролевыми монстрами последних лет. И, действительно, с появлением ряда интересных и довольно-таки сложных модов «ПЗ» снова проглотились всеми скептиками, что и теперь живее всех живых! El Mod, «Гипат в огне», HasMod, EraserMod, RealMod – эти и многие другие мини-игры (а иногда – и не очень-то «мини») пришли по душе желающим разнообразить стандартный многопользовательский режим. Многие из них (например, популярный El Mod) продолжают активно развиваться и совершенствоваться, постоянно выходят их свежие версии.

Очередным толчком к развитию модостроительства стала деятельность команды разработчиков дополнительных утилит к «Проклятым Землям» (www.gipat.ru). Например, созданный программистами «Города Джунгов» конвертор текстур для «ПЗ» позволил всем желающим добавлять в игру новые материалы для доспехов и оружия. Одной из интересных модификаций данного типа стал Vania Z Mod, в котором был возрожден исчезнувший из ПЗ, но хорошо знакомый всем игравшим в «Аллоды» кристалл.

Народный адд-он

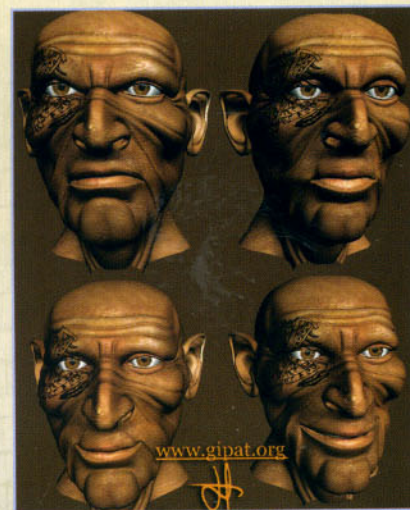
В конце 2001 года среди группы поклонников «Проклятых Земель» возникла идея создания так называемого «Чит-agg-она» – неофициального сервисного пакета для «ПЗ», который бы исправлял найденные игроками ошибки и добавлял некоторые новые возможности. Перед командой энтузиастов стояла весьма трудоемкая и непростая задача, но первые успехи вдохновляли на еще большие свершения. И вскоре на смену «Чит-agg-ону» пришла еще более глобальная и амбициозная идея – создать не просто сервис-пакет, но полноценное неофициальное продолжение «Проклятых Земель»! Проект получил рабочее название «Народного Agg-она». Команде разработчиков «Гипата» пришлось столкнуться с целым рядом трудностей, но работа, тем не менее, уверенно двигалась вперед. И вот осенью 2002 года ее первые результаты были представлены широкой общественности. Для свободного скачивания были выложены новые квесты к «Проклятым Землям», и с тех пор список дополнений для игры, созданных разработчиками «Гипата», регулярно пополняется различными новинками. Скачать дополнительные квесты можно на официальном сайте проекта «Народный Agg-он» по адресу www.gipat.org.

Вместе с тем не останавливается и работа над основным проектом – то есть непосредственно продолжением «Проклятых Земель», которое сами разработчики называют «Весна на Джигране». В игре будет полноценный новый сюжет, можно будет посетить как уже знакомые, так и абсолютно новые места, появят-

ся в agg-оне и новые герои, а также враги. Разработчики «Весны на Джигране» обещают полностью переработать баланс игры, добавить новую магию, оружие, соизмеримый с оригинальным комплект новых квестов для многопользовательского режима и еще многое другое.



В «Народном agg-оне» планируется появление большого количества новых монстров – таких, как, например, огненные баньши.



Разработчики «Гипата» уделяют внимание даже таким, на первый взгляд незаметным, но очень важным деталям, как правильная мимика персонажей.



Зловещие черные пантеры заметно опаснее обычных тигров.



Среди обитателей мира «Весны на Джигране» встречаются и такие вот жутковатые волки.



Некоторые моды к ПЗ дополнили арсенал заклинаний оригинальной игры весьма интересными обрядами.

События игры начинаются на новом аллоде – Джигране, острове таинственном и полном загадок. Джигран – мир вечной осени. Силы могущественной магии остановили здесь нормальное течение естественных процессов. Но природа не терпит таких изменений. Артефакты, удерживающие аллод в статичном равновесии, должны быть разрушены. Придет ли весна на Джигран? Это нам и предстоит выяснить в процессе игры...

Разработчики обещают, что в агг-он будут добавлены новые монстры, новое оружие и материалы, кроме того, будет очень серьезно подкорректирован баланс игры (например, устранены недостатки вроде сильного преимущества магов над воинами, с чем сталкивались все опытные игроки в «Проклятых Землях»). Существует идея добавить в игру побольше трудноуловимых монстров – судя по отзывам геймеров с официального форума «Проклятых Земель» (<http://forum.nival.com>), многие из них готовы потратить часы на нахождение способа убийства монстра, которого по изначальной задумке разработчиков убить должно быть невозможно (и часто, кстати, у игроков получалось – таки после долгих мучений добиться желаемого результата). Впрочем, с точки зрения сюжета, убийство такого рода монстров не будет обязательным, и те, кто не горит желанием часами искать способ уничтожить, например, командира Хагаганской экспедиции, смогут спокойно обойти его стороной и двигаться дальше. Кстати, эта идея, судя по всему, весьма близка к тому варианту построения геймплея «ПЗ», который планировали сами ниваловцы во время работы еще над stealth-вариантом «Аллодов 3»! А потому вдвойне интересно, что же получится у создателей «Народного Агг-она». И, похоже, нас ждет еще одно весьма захватывающее приключение в мире Аллодов.

В городе Джунгов

В сентябре 2002 года произошло разделение разработчиков «Народного Агг-она» на две отдельные команды. Одна из них продолжила работу над этим проектом, вторая также не отказалась от работы на благо всех поклонников «Проклятых Земель», развивая свою деятельность несколько в ином направлении. Было принято решение о необходимости создания целого ряда утилит и дополнений к оригинальной игре, которые могли бы стать полезными как для разработчиков модификаций, так и для простых игроков. Результаты работы команды «Города Джунгов» (www.gipat.ru) не заставили долго ждать – вскоре был выложен уже упомянутый выше конвертор текстур, а его создатели взялись за работу сразу над несколькими проектами. Одним из них был не больше и не меньше, а самый натуральный редактор карт для «Проклятых Земель»! Также «Джунги» планировали создать настоящую интерактивную энциклопедию «ПЗ» с подробным описанием всех ресурсов игры. Но затем обе эти идеи были на некоторое время заморожены в связи с началом разработки проекта, получившего кодовое название Parhelia. Во многом этот проект воспринимался замыслившим его легендарным, но так и не реализованным «Чит-агг-оном». Команда

разработчиков поставила своей задачей, не меняя практически ничего в собственно игровом процессе «ПЗ», сделать работу с ресурсами игры более удобной и простой. Это касается, например, установки модов. Дело в том, что, как известно, изначально в «Проклятых Землях» такой возможности предусмотрено не было, и, соответственно, каждый раз, устанавливая новую модификацию, пользователь фактически менял оригинальную версию игры на ее вариант, созданный разработчиком мода. Как результат – неизбежны малоприятные глюки, баги, бесконечные бакапы и прочие вещи, заметно портящие жизнь обычному игроку, решившему установить очередную мод. С новым стартером от «Джунов» эта проблема была решена весьма изящным образом. Отныне каждый мод устанавливается отдельно, не оказывая влияния на оригинальные файлы ПЗ! Кроме того, существует поддержка одновременного использования сразу нескольких модов. Подобной универсальностью могут похвастаться далеко не всякие большие коммерческие проекты. Но «Джуны» не собираются останавливаться на достигнутом. Продолжается работа над стартером, а впереди еще множество интересных идей и проектов, ждущих своей реализации!

Новые легенды

Весной 2002 года произошло еще одно знаменательное для вселенной Аллодов событие. Именно тогда команда N_Game Studios начала работу над коммерческим проектом, получившим название «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера». Взяв за основу движок от другой известной ролевой игры – Dungeon Siege, разработчики поставили своей задачей создание новой total conversion, базирующейся на вселенной Аллодов, – не более, но и не менее! Задача была непростая и весьма ответственная, но от того, пожалуй, еще более увлекательная. В мае того же года по адресу www.legendsfallods.bip.ru открылся официальный сайт проекта, тотчас же привлечший внимание многих поклонников «Аллодов» и «Проклятых Земель». Тем временем шла напряженная работа над сценарием игры и графикой, а уже в июне разработчики смогли представить вниманию публики первые внутриигровые скриншоты. Ну а скептикам, предрекавшим, что проект проживет от силы пару недель,



В «Легендах Аллодов» нам предстоит посетить и тихие, сумрачные леса, и знойные пустыни.



Вся магия во вселенной Аллодов делится на стихийную (которая в свою очередь может быть поделена на магию Огня, Воды (в «Проклятых Землях» – Кислот), Воздуха (магия Молний в «ПЗ») и Земли), чувственную и астральную. К первому типу можно отнести различные боевые, а также узкоспециализированные защитные заклинания (например, «Огненный шар», «Защита от магии Огня»). Заклинания, относящиеся к магии чувств, оказывают воздействие на восприятие магом или тем, на кого наложено заклинание, окружающего мира – они могут улучшить какие-либо чувства или, скажем, создать иллюзию... Магия астрала – одна из наиболее обширных магических школ – включает в себя заклинания самого разного толка, начиная от вампиризма и заканчивая лечением. Кроме того, в «Легендах Аллодов» будут представлены и некоторые виды заклинаний, характерные только для определенных рас, например, «Эльфийское Око».

пришлось убедиться в неоправданности собственных категоричных заявлений. Снегуэт отметит, что начинания разработчиков N_Game Studios не остались без внимания создателей оригинальных «Аллодов» и «ПЗ» – команды «Нивал», высказавшей поддержку авторам «Легенд Аллодов», за что им большое спасибо и наша искренняя признательность!

В начале 2003 года в истории проекта «Легенды Аллодов» произошло сразу несколько важных и знаменательных событий. Во-первых, была закончена работа над альфа-версией игры, а вскоре на известном

О «Легендах Аллодов» узнали не только у нас в стране, но и за рубежом. Причем следует отметить, что реакция многих западных сайтов и сообщества игроков Dungeon Siege, Rage of Mages (английское название «Аллодов») и Evil Islands («Проклятые Земли») на проект была исключительно положительной.



От живительных струй водяного потока веет, словно наяву, живительной прохладой!

игровом сайте PlayGround.ru было опубликовано подробное интервью с разработчиками N_Game Studios, которые подробно рассказали читателям о том, что представляет собой их проект. Чуть позже состоялось долгожданное открытие английской версии сайта, и о «Легендах Алпогов» узнали не только у нас в стране, но и за рубежом. Причем следует отметить, что реакция многих западных сайтов и сообщества игроков *Dungeon Siege*, *Rage of Mages* (английское название «Алпогов») и *Evil Islands* («Проклятые Земли») на проект была исключительно положительной.

Весной была начата подготовка к выпуску демо-версии игры, и вот спустя год с начала разработки – в начале июня – команда N_Game Studios представила вниманию всех желающих публичную демо-версию «Легенд Алпогов», которая в настоящий момент доступна для скачивания на официальном сайте проекта.

Надо сказать, что наброски сценария «ЛА» были написаны еще летом 1999 года, сразу после выхода «Повелителя Душ». Тогда будущие разработчики «ЛА» мечтали о создании серии дополнительных карт к «Алподам 2», объединенных единой сюжетной линией. Но тогда планам их не было суждено осуществиться, и вот спустя три года бывшие наработки нашли применение в проекте «Легенды Алпогов». Сюжет игры повествует о событиях, развернувшихся на территории алпода Язес вскоре после гибели Урга и коронации нового правителя острова, которым стал хорошо знакомый всем игравшим в «Алподы 2» Иглез.



Никогда не знаешь, куда приведет лесная тропинка – к городу, жилищу людоодея или разбойничьему лагерю...

Тогда казалось, что Тьма навеки повержена и наступили, наконец, мирные и спокойные дни. Но, увы, оказалось, что радость жителей алпода была преждевременной... Обитавшие среди горячих песков пустыни Хемер кланы орков, неожиданно объединившись в могущественный племенной союз, напали на королевство Язес и совершили то, что ранее казалось невозможным – буквально с ходу взяли неприступный Регнессон. Король Иглез с войском поспешили на защиту своих рубежей, но столкнулись с небывалым сопротивлением орков. Началось длительное военное противостояние, Регнессон несколько раз переходил из рук в руки. А тем временем в столице алпода Каарге назревал мятеж баронов, подстрекаемых агентами Хагаганской империи, стремившейся к восстановлению протектората над Язесом. В этой ситуации Иглез принимает непростое решение. Оставив на месте командующего своего давнего друга и соратника Порда Альдора, он с небольшим отрядом спешно отправляется в Кааг. С орками было заключено перемирие, и многие воины были вынуждены возвращаться в родные края, зачастую без гроша в кармане и громкой славы за плечами. Тревожные вести ползли по алподу, что-то неведомое происходило на западе, жители близлежащих деревушек со страхом рассказывали, что по ночам вдоль опушек проносятся отряды неведомых всадников, закованных в серебристые доспехи, а друиды плетут под сводами своих пещер паутину магии... Гроза была готова разразиться над замершими в ожидании землями Язеса, и никто не знал, что принесет завтрашний день...

Что же касается игрового процесса «Легенд Алпогов», то в этом отношении N_Game Studios ориентируется в первую очередь на оригинальные «Алподы 2». Хотя внимательный игрок наверняка сможет отыскать и более характерные для «Проклятых Земель» (или даже еще «Алпогов 3») stealth-элементы. Ролевая система игры также приближена к знаменитым «Алподам» – прокачивается именно тот навык, которым герой пользуется. Будет представлен в «ЛА» и полный набор доспехов, оружия, магических одеяний, амулетов. Среди них попадаются не только уже знакомые по «Алподам», но теперь полностью трехмерные предметы и уникальные артефакты, иногда существующие только в единственном экземпляре! То же каса-



Для ога даже самый могучий воин или маг – это прежде всего еда!

ется, кстати, и монстров. А вот количество NPC, с которыми предстоит встретиться во время своих странствий герою «Легенд Алпогов» – молодому рыцарю Порду Ранго Третьему – будет заметно больше, чем в «Алподах» или даже «Проклятых Землях».

Отдельно стоит упомянуть озвучку игры, ведь в «Легендах Алпогов» используются как знакомые, классические мелодии из «Повелителя Душ», так и новые композиции. Кроме того, будут озвучены практически все диалоги.

Большое внимание уделяется разработчиками и многопользовательскому режиму. В полной версии «Легенд Алпогов» будут представлены несколько типов игры – таких, как Deathmatch, Cooperative или Capture the Artifact (CTA). Кроме того, не забыты и популярные среди многих алподов квестовые карты. Ну а те, кто захотят создать собственные дополнительные локации или модификации к «Легендам Алпогов», смогут сделать это с помощью редактора карт Siege Editor и ряда дополнительных утилит.

Выход «Легенд Алпогов» намечен на конец августа – сентябрь 2003 года, так что уже скоро мы снова сможем совершить путешествие в мир загадочных волшебных островов. Алподы ждут новых героев!

Вместо эпилога

Вот и подходит к завершению наше повествование. Конечно, быть может, история вселенной Алпогов пока что не превратилась в эпическое сказание, как, например, в случае с *Might & Magic*. Но, с другой стороны, так ли уж это важно или тем более – плохо? Пускай с момента выхода «Проклятых Земель» минуло уже три года, а сами «Алподы» и вовсе могут вполне заслуженно именоваться живой классикой, популярность вселенной, созданной разработчиками «Нивала», не снижается. И даже, как ни парадоксально, это может показаться стороннему наблюдателю, продолжает расти! Интерес к таким проектам, как «Народный Add-on» и «Легенды Алпогов» среди многочисленных игроков только подтверждает это. Да и сами ниваловцы пока не собираются забрасывать любимую вселенную. И кто знает, быть может, таинственный мир Алпогов еще не раз распахнет перед нами свои врата!..



Орки-шаманы предпочитают использовать в бою магию, закидывая противника огненными шарами.