



Отечественный игропром за всю историю своего существования сподобился создать и раскрыть всего одну игровую вселенную, получившую относительно широкое признание, как на родине, так и за рубежом. Речь идет, конечно, об "Аллодах". Сложив с этим обстоятельством опыт работы "Нивала" над продуктами мирового класса и очевидное лидерство по части организации рабочего процесса, каждый здравомыслящий человек должен был давным-давно увериться в том, что первая масштабная MMORPG отечественного разлива¹ вылезнет из стен "Нивала", а ее действие будет происходить на осколках некогда процветавшего мира Сарнаут.

1. Только, пожалуйста, не говорите ничего про "Сферу", иначе мы с вами крупно поспоримся.

Аллоды Онлайн

Текст: Гнэл УНАНЯН

Кажись, обастрались...
Из игрового чата АО

И вот буквально на днях, после трех закрытых бета-тестов, игра выплыла-таки на просторы общедоступной части всемирной Сети, явив свой чудный (во всех смыслах этого слова) лик не только избранным и доверенным, но также простым и смертным. Те, кто видел "Аллоды Онлайн" до этого (и мы в том числе), немало удивились, а те, кто попал на Игш или Кватох впервые (это зависит от выбора фракции) глазают по сторонам, задают в чате массу каверзных вопросов и штурмуют официальный форум.

Встречают по одежке

То, что художники в "Нивале" талантливые - факт общеизвестный. Эти практически святые люди, не имея на руках ни Unreal Engine 3, ни CryEngine, ни других навороченных движков, создали безумно стильный и приятный глазу мир. Изрядная мультяшность и некоторая по нынешним меркам схематичность анимаций никак не влияют на очарование, захватывающее игрока сразу же после попадания в начальную локацию. При том, что стилистика в Лиге и в Империи совершенно разная, целостность образа, что

на Игше, явно срисованном с СССР середины прошлого века, что на Кватохе, сублимированном из русских народных сказок, не передаваемая. Ни одна мелкая деталь не выбивается из общей картины, не режет глаз, не торчит перпендикулярно общей композиции и цветовой гамме. Ну, а небольшая толика лубочности, присущая местным костюмам и внешнему виду монстров оживляет пейзаж и разнообразит визуальные ощущения.

Сам мир Сарнаут как будто специально создан для ММО (да, собственно, так оно и есть - прим.



➔ Это что - намек или украшательство? Маунтов в АО пока нет

ред.) Идея разбросанных в астрале кусков суши как нельзя лучше подходит для организации игрового процесса и позволяет ввести в механику массу новых моментов, в том числе - походы на астральных кораблях. Решение отойти от традиционных фэнтезийных штампов и поиграть на национальных чувствах публики тоже кажется весьма удачным. По крайней мере, местные эльфы не вызывают зевоты, а орки - раздражения. Да и вообще - первое впечатление от **АО** - сугубо положительное.

Таким образом, за стильный, оригинальный внешний вид и незатертый, разнообразный сеттинг "Аллодам Онлайн" можно ставить твердую "девятку" и идти дальше

Провожают по уму

Во время закрытых бета-тестов игра была существенно логичнее и приятнее, чем теперь. Непосредственно перед выходом на широкую публику были произведены некоторые модификации

(многие из которых - явно временные), существенно расшатавшие баланс и целостность игрового процесса. О причинах и последствиях этих изменений поговорим позже, а пока обратимся к тому, что осталось неизменным, и, видимо, в дальнейшем не будет подвергаться капитальной переделке.

В **АО** существует весьма любопытная система классов, которые при всей внешней традиционности довольно оригинальны. Даже

банальные фэйтеры или лучники получились весьма своеобразными, не говоря уже о псиониках или магах. Разработчикам удалось обеспечить жизнеспособность каждого класса в отдельности, несмотря на то, что у некоторых на стадии зарытых бета-тестов были существенные проблемы с прокачкой. Однако общего баланса (особенно в PvP) добиться пока не удается. Вводимые с каждым новым апдейтом изменения пока приводят лишь к тому, что ориентированный на PvP народ оперативно отыскивает эксплойты и перекидывается из одного класса в другой. Мы уже были свидетелями нашествия некромантов и язычников (и те, и другие использовали явно перекачанных петов). До последнего апдейта в фаворе были хилеры, которые оказались весьма способны к развитию навыков ближнего боя. В версии 1.0.03.8 счастье улыбнулось псионикам, которые стали валить мобов равного с ними уровня за три-четыре удара. Впрочем, вряд ли их позиции в PvP усилятся так же существенно - основополагающее заклинание "Контакт разумов" кастуется все так же долго. Нельзя сказать, что ситуация пошла вразнос, однако и уменьшения амплитуды раскачивания баланса от одного класса к другому пока не наблюдается, что вызывает некоторые опасения.



➔ Маньяка Чикатилина брали в его же подвезде



➔ Астрал зовет, но пока быть судовладельцем не светит

Ситуация усугубляется тем, что организация PvP не совсем продумана, как с точки зрения диверса навыков, так и географически. Большинство полезных PvP-умений персонажи получают уровня с 15-го. Еще несколько уровней нужно, чтобы эти скиллы развить. Получается, что полноценный PvP наступает уровня с 20-го, и это при левелкапе в сорок уровней. А поскольку бэтлграунд один для всех, то практический опыт PvP (а соответственно и понимание то-

го, что и как качать) приходит слишком поздно. Зачастую приходится тратиться на переброс очков, что весьма накладно. А ведь еще в старинном **Dark Age of Camelot** была реализована система PvP-песочниц, куда не пускали высокоуровневых персонажей и давали подрастающей молодежи вволю порезвиться и попривыкнуть к дракам стенка на стенку. Что касается PvP на борту астральных кораблей, то доступ к этой части игрового процесса за-

труднен настолько искусственно (читайте об этом в колонке раздела), что создается впечатление - он просто не готов, и разработчики специально тянут время. Продолжая тему прокачки персонажей, обратимся к крафтингу. Крафт в **АО** задуман неравномерно и так же неравномерно сделан. Все профессии разделены на добывающие и производящие. Первые слишком примитивны, да и реализованы кривовато. Добычки (а это горняки, травники и

кустари) совершенно не могут влиять на процесс крафта. В их деятельности всего два чека: на успешность действия и на качество полученного ингредиента. За качество отвечает уровень профессионализма, а вот как рассчитывается вероятность успеха непонятно. Вероятность ли за эту удача, разум или что-то еще... точных указаний найти не удалось. Сложнее всего приходится кустарям, разбирающим вещи на тряпки и кожаные лоскуты: они, в отличие от коллег, даже не знают, какие именно ингредиенты получатся после разборки той или иной вещи.

Алхимики, кузнецы, портные и скорняки находятся в более выгодном положении. Их деятельность оформлена в виде мини-игры, позволяющей существенно влиять на результат. Кроме того, имеются специальные расходники, приобретаемые в Лавке редкостей за реальные деньги, которые существенно расширяют возможности крафтера в части манипуляции свойствами будущей вещи. Впрочем, элемент случайности и везения все равно остается, так что крафт не превращается в рутину. На сегодня крафтинг является одной из самых завершенных частей игры. Единственный серьезный недостаток - отсутствие плотников и лесорубов, что лишает лучников, магов и друидов возможности пользоваться рукодельным оружием. Отсутст-



➔ - Не подскажете, за чем очередь?
- Говорят, крабов дают. Деликатесных, квестовых!



В ознаменование левелапа нас посетил наш покровитель - дракончик

вие же ювелиров пока некритично, поскольку амулеты, серьги и прочие магические побрякушки разрешается носить только хай-лелелам.

Вспомогательная торговая система в виде банка, аукциона, сети NPC-вендоров сделана отлично. Правда, в ней еще водятся баги, скажем, аукцион подворовывает при взятии залога за размещение товара, и есть кое-какие недочеты, типа получения всех денег и приобретенных на аукционе предметов через почту. Это, конечно, удобно при продаже - не нужно ходить в город за деньгами, но при закупках (особенно оптовых) каждый раз идти к почтальону, чтобы посмотреть, что забил купить, как-то не очень...

Тему прокачки завершим рассказом о квестах. Система заданий в АО весьма разветвленная. В каждой из фракций имеется масса группировок, разделенных по расовому или профессиональному признаку. Все они от нас чего-нибудь хотят, а взамен могут предложить услуги своего магазина и продвижение по отдельной сюжетной ветке. Выполнение квеста для той или иной группировки повышает репутацию в отношениях только с ней. Поэтому придется поработать на разных квестодателей. Кроме этого есть самая главная сюжетная ветка, которую тоже интересно было бы освоить. По крайней мере, промежуточные призы на ней ощутимые. Жалко

только, что между группировками нет конкуренции, поэтому сотрудничество с органами правопорядка никак не отражается на отношениях с явно бандитствующими орками, а работа на ученых не раздражает вояк, откровенно недолюбливающих "умников". Было бы интересно оказаться в ситуации выбора, это добавило бы прокачке стратегичности. Сами квесты сделаны довольно топорно. Пошлости, вроде "поди убей пять таких и семь эдаких" или

"поди, поддай, отнеси" встречаются повсеместно, хотя иногда набредаешь на совершеннейшие мини-шедевры, вроде истории с банькой и венниками или поисков жениха для засидевшейся в девках невесты.

Наконец, поговорим о наболевшем. Наболевшее в играх "Нивала" - это интерфейс. Первый вопрос, который задает каждый второй новичок: "А что, мини-карты нет?" Ее нет и, судя по всему, не будет. Общая карта мира малоин-

формативна. Из полезной информации на ней только расположение персонажа и места сдачи выполненных квестов. Вендоры, тренеры, квестодатели и прочие полезные NPC отображаются только тогда, когда находятся в прямой видимости. Зачем на карте указывать то, что видно и без нее, - вопрос риторический.

Второй по абсурдности идет история с чатом. Чат супернеудобен. Каналы переключаются только из командной строки, причем после каждой фразы вас возвращают обратно в исходный канал, так что приходится заново набирать команду прежде, чем что-то сказать. Отдельного окна для группового чата нет, реплики сопатриотцев тонут в общем гвалте, и тут либо растягивай окно на весь экран, либо пропустишь ценную информацию от координатора боя. В последнем на момент написания статьи апдейты разработчики разрешили менять положение и размер окна и размер шрифта, но убрали в меню настроек кнопку очистки истории и сделали текст зонального чата темно-коричневым, что совершенно нечитаемо. Остальные части интерфейса тоже не блещут эргономичностью: слоты под скиллы и расходники явно недостаточно, менять их расположение нельзя, скрывать ненужные части интерфейса не дают... Спасибо, хоть стала запоминаться



Смотри, Му-Му, если будешь хорошо кушать мобов, вырастешь такой же большой



До патча водка пей, земля валяйся

раскладка спеллов и бутылочек по ячейкам, теперь не приходится каждый раз распахивать их заново. Одним словом, повторяется история с кнопкой "Ждать" из Heroes of Might&Magic 5, которую долго просили, потом добавили усилиями фанатов, и только во втором адд-оне "Нивал" ее легализовал.

Поспешишь - известно чего будет...

Непосредственно на стыке между третьим закрытым бета-тестом и запуском на всеобщее обозрение с **АО** произошла странная трансформация, которую ничем, кроме поспешности релиза не объяснишь. Разработчики приняли ряд мер, направленных на то, чтобы максимально замедлить прокачку персонажей и оттянуть момент, когда нужно будет показывать народу высокоуровневый контент. Во-первых, был вдвое урезан опыт за квесты и убийство мобов. Последствия этого оказались печальными. Если раньше за моба своего уровня давали 70+ опыта, а за моба на уровень выше - почти сотню, то теперь соответственно 53 и 55 (по крайней мере, в текущей версии). Количество квестов, между тем, не увеличилось. Это значит, что добирать экспу до очередного левела придется гриндом. А гриндить, оказывается, практически некого. Респавн мобов равного уровня не успевает за всеми желающими.

При этом взять моба двумя уровнями выше практически нереально, хотя были времена, когда мы в одиночку ходили и на +3. Если же отправляться браконьерствовать на нубские полянки, то опыта на новый уровень и за неделю не наскребешь.

С начислением экспы произошла и другая курьезная история. Была введена система начисления бонусного опыта, который потом нужно выкупить за деньги у специального NPC в течение суток. Описания же квестов не подправили, и у народа сложилось впечатление, что за квест дают половину обещанного опыта, а вторую нужно дополучать в городе. Поскольку никаких разъяснений от разработчиков долгое время не поступало, по чату ходили самые невероятные кривотолки, которые мы не рискуем даже цитировать, не то, что объяснять. Во-вторых, отобрали возможность брать вторую крафт-профессию. В результате развитие производителей поставлено в

прямую зависимость от уровня добытчиков и цен на аукционе. Ни то, ни другое пока не вызывают желание качать крафт. Понятно, что персонаж, овладевший двумя профессиями - это источник непрерывной инфляции, поскольку он делает деньги практически из воздуха. Впрочем, благодаря эксплоитам в экономике это возможно и сейчас. Рассмотрим самый популярный на сегодня прокол.

Как известно в официальном магазине один золотой стоит 50 кристаллов (то бишь - рублей). Между тем, за 60 кристаллов можно купить алмантиновый сундук, из которого выпадает предмет стоимостью от 2,5 до 6 золотых (это у NPC-вендора, на аукционе можно содрать и больше). Судя по тому, что на серверах уже завелись шустрые личности, предлагающие за 500 кристаллов 20-25 золотых (то есть в два с половиной раза дороже, чем в Лавке редкостей), средний навар от этой схемы находится в районе 300% - 400%.

В целом геймплей стал более вялым, а прокачка приобрела отчетливые корейские черты, что не очень здорово. Те игроки, которые помнят прежний **АО**, рассказывают новичкам, как было круто, и что все это временно. Новички, продираясь сквозь вязкий кач, не очень-то верят. Почему нельзя было сначала доделать игру настолько, чтобы не устраивать этот балаган с тормозами, - непонятно.

На сегодня игра официально находится на стадии открытого бета-тестирования, и это позволяет разработчикам отмазываться от нападков на форуме. Однако же диски продаются, клиент поставлен в свободную загрузку, магазин работает и принимает реальные деньги. Как-то это все не вяжется со статусом беты. Впрочем, пока приток игроков в **АО** приличный. Оператору то и дело приходится срочно вводить в строй новые серверы. Население Сарнаута растет как на дрожжах, в нубских локациях уже наблюдаются очереди к квестовым мобам. Сохранится ли эта демографическая тенденция - целиком зависит от разработчиков, их чувства меры и расторопности. **НИМ**



Аллоды Онлайн

- > Жанр **MMORPG** > Издатель **Astrum Nival**
- > Разработчик **Astrum Nival**
- > Размер клиента **2.24 Гб**
- > Сайт **www.allods.ru**



РЕКОМЕНДУЕТСЯ

> Процессор **Core 2 Duo 1.6 ГГц** > Память **2 Гб** > Видео **GeForce 8800 GTS**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	9	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Концепция	8	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

7.7