ЖУРНАЛ О СТАРЫХ ИГРАХ

OLD GAMES

№1(8) МАРТ 2012

WWW.OLD-GAMES.RU



ТЕМА НОМЕРА

ВОЗРОЖДЕНИЕ

СЛОВО РЕДАКТОРА

Уважаемые читатели!

Сегодня вы становитесь свидетелями появления на свет нового журнала о старых играх – журнала Old Games. Когда-то наш проект уже запускал подобное издание (правда, под немного другим названием), но по разным причинам его выпуск пришлось свернуть.

И сегодня мы все начнём с самого начала. Это будет новый журнал, с новыми авторами, дизайном и рубриками. Но мы останемся верны однажды выбранному курсу: наша цель – напомнить всем нашим читателям о славном прошлом игровой индустрии. Впрочем, мы обязательно заглянем в лицо её тяжелому настоящему и порассуждаем о непонятном будущем.

Наш журнал не пытается объять необъятное: в каждом номере мы будем вам рассказывать о самых разных играх как далекого прошлого, так и современности. Это будут как компьютерные игры, так и приставочные. Наш авторский коллектив напомнит о всем известных хитах прошедшего тысячелетия, расскажет об играх, которые по разным причинам не стали достоянием широкой общественности, оказавшись в тени всем известных имён. Надо иметь в виду, что у каждого из нас есть своё мнение по любому вопросу. Тем не менее, мы постараемся как можно более откровенно и открыто рассказывать о самых разных вещах: мы не обязаны чем-либо волосатой руке какого-нибудь издателя или рекламодателя. Наша цель – дать вам (и нам) возможность получить удовольствие от чтения статей о ваших (и наших) любимых играх самых разных лет и платформ. Надеемся, что каждый найдёт в нашем издании что-то интересное для себя лично.

Неудивительно, что темой дебютного номера, красной нитью проходящей почти через все материалы выпуска, было выбрано «Возрождение». Это слово в отношении мира игр имеет огромное число значений: кто-то сразу вспомнит выжженные ядерной войной пустоши Калифорнии, кому-то на ум придет эпическая космическая сага о возвращении изгоев на историческую родину, наверняка найдется и тот, кто пристально следит за рынком современных игр в надежде увидеть ремейк его любимой игрушки 90-х, а то и 80-х. Наш журнал не является обычным сборником обзоров: мы постараемся рассказать вам как можно больше о том, что связано с играми. Это могут быть интервью с известными (и не очень) разработчиками, авторские рассуждения на, как мы надеемся, актуальные темы, обзоры фильмов по играм и многое другое. Когда вы будете читать эти строки, мы уже вовсю займёмся созданием чего-то нового для следующего номера.

Сдержанный тон вступительной статьи объяснить легко: я пишу её в дни, когда многомесячный труд большого числа людей над первым номером подходит к концу. Мы ждём ваших отзывов, пожеланий и предложений. Если кто-то считает, что он способен интересно рассказать о своей любимой игре далекого прошлого – мы постараемся предоставить ему возможность высказаться на страницах нашего журнала. Впрочем, в одном я был не совсем точен: журнал Old Games – это не только наш журнал, но и ваш.

Надеемся, что мы ещё не раз встретимся на страницах будущих номеров!

Katarn

ЖУРНАЛ О СТАРЫХ ИГРАХ

OLD GAMES

Выпуск №1 (8)

Март 2012

Редакторы:
Katarn, Balakshin

Дизайн, вёрстка:
Dub Star, Лорд Лотар

Обложка:
Dub Star

Корректоры:
Kreol, Pause_Break

Над номером работали:
Katarn, Kreol
Molary, Silent_Fog
Kirinyale, Destroyer
Cerberus, Dimouse
Gamerun, Dub Star

Журнал распространяется бесплатно через любые носители и сети.

Все статьи размещены с разрешения авторов, воспроизведение материалов без ведома владельца запрещено. Все тексты и иллюстрации принадлежат их законным владельцам.

Контактный e-mail журнала:
magazine@old-games.ru

Дата выхода журнала:
10.03.2012



СОДЕРЖАНИЕ

ДЕ-ФАКТО: НОВОСТИ ПРОШЛОГО

О чём писали в новостях много лет назад 4

ТЕМА НОМЕРА





Завоевание пустыни 6

RETRO





Albion 15
Clock Tower 21
Fallout 28
Hades 2 34
Half-Life 2. Альтернативные мнения 39





Half-Life 2. Альтернативные мнения 45
Герои Меча и Магии 50
Homeworld 56
Lands of Lore: The Throne of Chaos 61
Oddworld: Munch's Oddysee 66
Rome: Total War – Alexander 73
Silent Hill 4: The Room 76
Crusader: No Regret 82

КАК ЭТО БЫЛО

Интервью с разработчиком Тони Зуровеком . 89
Интервью с композитором Робом Кингом 99

НЕ СУДЬБА?





Hab-12 104

MODERN





GoldenEye 007: Reloaded 106
Maestro! Jump in Music 110
Меч и Магия: Герои VI 114
Orion Prime 120

МЫСЛИ ВСЛУХ

Весёлый Роджер снова на мачте 125
Стоп! Снято! 128

ART HOUSE

Paku Paku 132
The Path 134

АНАЛИТИКА

Анатомия насилия 139

ЛЮБИТЕЛЬСКОЕ ТВОРЧЕСТВО





Half-Life 2 как источник вдохновения 142

ДРУГОЙ ФОРМАТ: КИНО

Silent Hill 152

Новости прошлого

Иногда ожидание игры будоражит сильнее, чем сама игра. Во времена, когда Интернета не было (или он был не так распространён, как сейчас) узнать о чём-либо из мира игр можно было лишь двумя способами: включить «От Винта!» и надеяться, что Бонус или Гамовер раскроют какой-нибудь страшный секрет, или же купить игровой журнал. Впрочем, в журналах писали самые разнообразные новости, и не всегда обещания соответствовали конечному результату.

Шесть лет назад

«Страна Игр» в 24 (225) номере за 2006 год заявляет: «далеко не все игры из каталога PS2 запускаются на новой консоли Sony». Краткая заметка сообщала о том, что первые счастливчики, приобретшие PlayStation 3, столкнулись с тем фактом, что приставка не способна воспроизвести некоторые игры для их любимой PS2. Завершается новость весьма оптимистично: «Sony обещает справиться с проблемой в самом ближайшем будущем с помощью программного апдейта».

Чем всё закончилось

По факту лишь некоторые модели PS3 могут воспроизводить игры от PS2. Эти модели сейчас на вес золота, и в продаже такие практически не найти. И уж точно вам не удастся найти нужный аппарат в России: официальные магазины торгуют практически поголовно PS3 Slim, которая PS2 знать в принципе не желает. Любопытно, что отсутствие обратной совместимости очень сильно помогает Sony и ее партнерам вроде Ubisoft, Konami и проч. переиздавать хиты с PS2 на PS3 под видом HD-ремейков (трилогия Prince of Persia: Sands of Time, игры серии Silent Hill, Ico и т.п.). Рискну предположить, что если бы PS3 обладала полноценной обратной совместимостью с PS2, спрос на эти издания был бы заметно… ниже.

Десять лет назад

Журнал «Игромания» в 12 (63) номере за 2002 год сообщает: незнавший меры кореец скончался после 86-часового компьютерного марафона в Интернет-кафе: «…ни о каком приеме пищи или сне речь даже не шла: <…> молодой человек сначала потерял сознание за компьютером, но потом всё-таки пришёл в себя и отправился в туалет… где чуть позже и был найден мертвым». Тут же сообщается, что некоему игроку в Тайланде хватило «всего лишь» тридцати двух часов за компьютером. Его труп был также обнаружен в туалете.

Чем всё закончилось

А ничем. С пугающей регулярностью таинственная сила по ту сторону экрана изымает с этого света самых усердных игроков. Чаще всего достаётся азиатам (например, в 2005 году в Сеуле умер кореец после 50 часов игры), но в 2011 году за несколько недель появилось сразу два похожих сообщения из США. Сначала от глубокого тромбоза вен умер 20-летний студент (он имел привычку по 12 часов в день играть в Xbox 360), а затем — 13-летняя девочка, скончавшаяся от приступа астмы, вызванного чрезмерным перевозбуждением во время игры во всё тот же Xbox 360.





Тринадцать лет назад

Game.EXE от декабря (12/53) 1999 года обнадеживает: «Werewolf the Apocalypse – Heart of Gaia задерживается». Сообщается, что слухи о том, что разработчики (а вместе с ними – и игра) накрылись медным тазом – серьезно преувеличены. Ждать придется долго, но игра тут – с нами. В доказательство – вот вам два скриншота…

Чем всё закончилось

Умерла игра, умерла. Может быть, не в конце 1999 года, но к 2001 DreamForge (разработчиков игры) уже точно не существовало. И Werewolf - тоже.

Шестнадцать лет назад

«Bungie решила покуситься на PC» - сообщает «Магазин Игрушек» номер 11-12 за 1996 год. В пространной заметке сообщается, что разработчик (именуемый не иначе, как «производитель DOOM-клонов для «яблочной» платформы») собирается потеснить C&C и WarCraft, по-новому взглянув на жанр RTS. Например, полностью отказавшись от развития баз. В заключение автор заметки валидольно отмечает, что альфа-версия игры неплохо «бежала» на Pentium 200, но успокаивает читателя обещаниями разработчиков «оптимизировать» игру. Назывался этот проект, если кто не догадался, Myth.

Чем всё закончилось

Bungie выпустила Myth и Myth II, доказав самим фактом существования этих игр то, что тактические стратегии вполне увлекательно смотрятся и не в пошаговом режиме тоже. Более того: не всё то C&C, что RTS. Печально другое: Myth 3 выпустит уже совсем другая контора, а сама Bungie на без малого десять лет нырнет с головой в омут Halo – идейных преемников тех самых «DOOM-клонов» из новости под названием Marathon. Кстати, когда Myth вышел, Pentium 200 всё еще был достаточно мощной машиной, но игра шла и на менее быстрых PC, чем, безусловно, порадовала многих поклонников стратегического жанра.





ЗАВОЕВАНИЕ ПУСТЫНИ

ЗАБЫТЫЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

Автор: **Kreol**

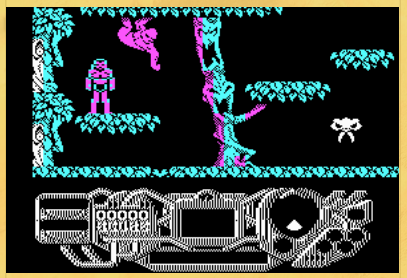
При произнесении словосочетания «постапокалиптическая (или постъядерная) тематика» у практически любого, кто считает себя любителем старых игр и помнит «доброе старое время», наверняка возникнут приятные воспоминания. Очарование выжженных радиоактивных пустынь, заброшенных развалин городов, аромат новой, жестокой, но вместе с тем и почему-то манящей жизни, где каждый день героя может стать последним...

Известна ли вам классика постапокалипсиса от мира игр для IBM PC? Не спешите с ответом – точнее, не спешите ответить «да». Оспаривать статус культовой (и даже «лучшей постапокалиптической») игры у той, о которой вы сейчас подумали (равно как и у её продолжения, и у её предтечи), никто не станет. Но даже если вы знаете, чем отличается Убежище 13 от Убежища 15, а аббревиатура G.E.C.K. вызывает у вас ощущение не бессмыслицы, а надежды человечества, даже если вы знаете, что английское слово «wasteland» – это для кого-то много больше, чем просто «пустоши», то ответ «да» можно считать верным лишь на 50%. Для формирования оставшихся 50% требуется обратиться к истории. Игр в постапокалиптическом стиле лучше, чем **Fallout 1–2**, а до их появления – **Wasteland**, не было. Но сами игры были. Они не получили каких бы то ни было продолжений в современном мире, сегодня очень немногие смогут вспомнить их названия (и точно так же не смогли бы сделать это в отношении некоторых игр даже двадцать лет назад), но они существовали и продолжают свою жизнь на нашем сайте, поэтому о них можно не только почитать, но и сыграть в них.

Rad-Warrior







Отдать какой-то из PC-игр первенство в этом направлении однозначно – тоже задача не из простых, тем более что цель этой статьи – кратко рассказать не обо всех, а лишь о некоторых из таких игр. В 1987 году, более чем за год до появления **Wasteland,** миру явились **Rad-Warrior** и – внимание – первая (и единственная до 1998 года) дилогия постапокалиптических игр – серия **Roadwar** (первая её часть на самом деле вышла ещё раньше, но не на PC). **Rad-Warrior** – это платформер. Перечислять все платформеры с постапокалиптическим сюжетом – занятие не самое благодарное, тем более что почти во всех из них подобный сюжет – просто для галочки: знай себе прыгай или летай да уничтожай врагов, подбирая бонусы и имея в голове обоснование происходящего длиной в половину строки. Но **Rad-Warrior** (как и ещё одна игра платформенного жанра в умирающем мире, к которой мы ещё вернёмся) – это дело другое. Во-первых, сюжет здесь – не в одну строчку. Во-вторых, уже в этой, по праву могущей считаться одной из первых игр направления этот сюжет не идёт слепо на поводу у «моды»: ядерная война была, но устроили её инопланетяне, вторгнувшиеся на Землю. Цивилизация уничтожена полностью – немногочисленные выжившие люди живут в пещерах, как и их предки десятки тысяч лет назад, а уровень заражения радиацией таков, что от него не мутируют, а попросту умирают, причём довольно быстро, – реализм, который уже очень скоро оказался никому не нужен. Ну и трогательная легенда о броне последнего воителя прошлого Антириада (которого на самом деле никогда не было, а вот почему – попробуйте догадаться), которая защищает от невидимой смерти и которую, как выяснится позже, на самом деле можно найти, но жизнь от этого всё равно не станет катанием сыра в масле, ибо эта самая жизнь в постапокалиптическом мире – страшная, так что иногда придётся делать сложный и странный выбор. Не очень похоже на традиционный платформер, верно? Да, если это кого-то интересует – то в игре палитра из четырёх цветов. Очень красивая. До горькой тоски – во всех смыслах.

Но платформер платформером, а вот дилогия самых что ни на есть ролевых стратегий, его ровесников, отходящих от «карточки-шаблона» в гораздо большей степени, чем он, наверняка заинтригует тех, кто хочет именно прочувствовать атмосферу погибающего мира, гораздо больше. Если да – то разочарованы вы не будете. Судите сами. Ядерная война была. Но – представим, что такое возможно, – главным бедствием она не стала. Радиация есть, мутации есть, всё это есть. Но этим – не в последнюю очередь из-за существования к тому времени огромного количества фильмов и литературы на подобную тему (зачастую сомнительного качества) – уже никого было не удивить, а тем более не напугать. И тогда разработчики из великой компании **Strategic Simulations, Inc.** решили создать нечто действительно жуткое – мир, который, пожалуй, так и не был превзойдён с тех пор ни одним другим в плане ужасов, в нём царимых. Неким фанатикам оказалось мало радиации, и они выпустили в мир страшный искусственно созданный вирус, который, смешавшись с радиоактивным излучением, стал превращать просто мутантов (а равно и людей) в неконтролируемых монстров, одержимых желанием вовсе не власти, а убийств и разрушения. Ядерная война закончилась, но «обычная» и не прекращалась: теперь все воюют против всех, используя любые средства, а самыми страшными из этих всех являются дорожные банды, целью которых является именно тотальное истребление всего живого. Кроме того, источники распространения вируса в этом мире также су-

Roadwar 2000







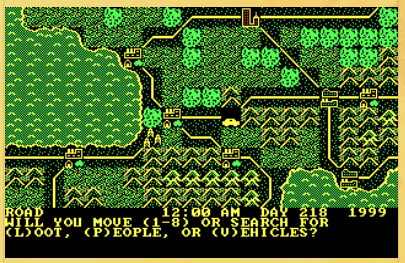
ществуют, поэтому с каждым днём мутантов-убийц становится всё больше. И в центре всего этого – небольшой отряд из шестнадцати человек. Спасители мира? Ни в коем случае. Самая что ни на есть дорожная банда – из тех самых, что описаны выше, разве что только сохранившая какие-то остатки вменяемости. Эту банду за деньги (и ни за что иное) нанимает некое подобие правительства (откуда и кем оно управляет – непонятно) для поиска неких учёных, которые были ранее отправлены на поиски штамма того самого вируса, что, по мнению этого таинственного правительства, могло бы спасти положение, но учёные где-то потерялись. Дали задание, дали аванс, – значит, можно приступать. Но при этом не изменять своему главному принципу – свободе.

Свобода в **Roadwar 2000** – это не просто слово. Это, можно сказать, нечто вроде религии не только протагонистов, но и самого игрока. Пусть графика в этой игре до известной степени условна – это никого не интересует. Свобода здесь такова, что кладёт любые картинки на обе лопатки тем притоком силы, который она даёт нашей собственной фантазии, собственному воображению, собственным чувствам. Здесь тоже есть реализм. Может быть, не такой жестокий в отношении радиации, как в **Rad-Warrior,** но зато гораздо более продуманный в мелочах. Наверное, сейчас он не всем покажется революционным, но для 1986 года – года выхода оригинальной версии игры – это было что-то как минимум очень примечательное. Начать стоит с того, что формально вы вообще не обязаны выполнять своё задание, а уж тем более – в какие-то сжатые сроки. Для завершения игры сделать это придётся, впрочем, но никакого давления на сюжет оказываться не будет. Другие стороны реализма – необходимость поиска пищи, топлива для огромной машины, на которой команда перемещается по миру, и так далее. Всё это надо делать, и всё это важнее поиска каких-то учёных. Это – жизнь. Реальная и страшная.

Мир игры полностью открыт. Это означает не совсем то, о чём вы сейчас подумали. Это означает то, что вы в ваших действиях не ограничены практически ничем, за исключением, быть может, только личной совести, которая у вас по умолчанию имеется не в очень большом количестве. Впрочем, найти здесь кого-то более совестливого и доброго будет трудно. Сказать, что здесь против вас будут «все», наверное, будет неправильно, но с добавлением «почти» всё встанет на свои места. Этот мир просто переполнен безумцами и маньяками, который жаждут чьей угодно крови, и ваша им вполне подойдёт. Их можно и нужно будет убить. И забрать у них всё, что сумеем найти и сочтём полезным для себя. А если захотим – то можем вообще захватить какое-нибудь поселение и сделать его своим. Это трудно, но возможно. Здесь также есть различные группировки, проработанная прокачка бойцов, различные режимы боя… «Дореволюционный» **Fallout?** Или даже **Wasteland?** Может быть, хотя такие претензии не вполне обоснованные. Но вот что обосновано точно – так это надпись. Надпись о пожелании добра при въезде в разрушенный, кишащий монстрами город, уцелевшая во всём этом хаосе. Вот здесь «король постапокалипсиса» первым не был. Это появилось здесь. И это придётся понять и принять.

Выше мы говорили о дилогии. Да, вторая часть, вышедшая

Roadwar Europa





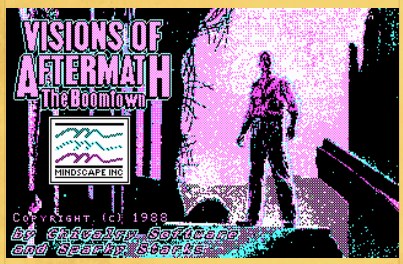
Wasteland



через год вообще и в том же – 1987 – году, что и первая на PC, существует. Название **Roadwar Europa** намекает нам на то, что из многострадальных Соединённых Штатов мы переносимся в Старый Свет, положение в котором, оказывается, до недавнего времени было чуть лучше, чем за океаном, но теперь те самые террористы-фанатики с бомбами, начинёнными ядрёным вирусом безумия, есть и здесь. И цель у нас та же самая – снова поиски, вот только на этот раз – более банальные и более логичные одновременно: нам необходимо просто отыскать штаб этих злодеев и покончить с их планами раз и навсегда. Наверное, какую-то эстетику игра от подобного скатывания к примитивизму и потеряла (что подтверждается в том числе гораздо более негативной реакцией прессы на вторую часть), но воспринимается она ничуть не хуже первой части. Хотя бы потому, что замечательный и разнообразный игровой процесс практически не изменился – даже в мелких деталях, которые и составляли львиную долю сурового очарования этого «дорожного» шедевра.

Наступает 1988 год. Появляется **Wasteland.** Игра, над которой не властно время. Игра, ставшая действительно культовой если не навсегда, то на очень долгие времена. Игра, о которой, тем не менее, мы здесь говорить не будем. О ней было и будет сказано достаточно. А вот о её ровеснице – ролевой игре, вышедшей в тот же самый год и на ту же самую тематику, – **Vision of Aftermath: The Boomtown,** – поговорить необходимо. То, что зарубежные товарищи назвали бы «summary», применительно к этой игре звучит так: «двумерная постапокалиптическая смесь ролевой игры и симулятора выживания, графика действительно старая». Всё верно. В мире случилась страшная ядерная война, из-за которой почти всё человечество вымерло, небольшая часть спаслась, а небольшая – видимо, не спаслась, но выжила (намёк!). И вот здесь «король постапокалиптики» лишается права первенства на ещё одну идею – убежище. Да, потому что пресловутое «vault» в том виде, в котором мы его знаем, появилось именно здесь. И начало игры – просто то же самое: покинуть Убежище и отправиться во внешний мир, заражённый радиацией и если кем-то и населённый, то теми, с кем лучше не встречаться. Но **Vision of Aftermath** – не король жанра. В ней, в отличие от **Fallout,** глубокой причины вы не найдёте. Глубокая (даже глубочайшая) идея – пожалуйста, а вот причины – нет. Мы так и не узнаем, почему герой покинул Убежище (хотя завершение игра имеет), единственной же его целью на всём про-

Vision of Aftermath: The Boomtown



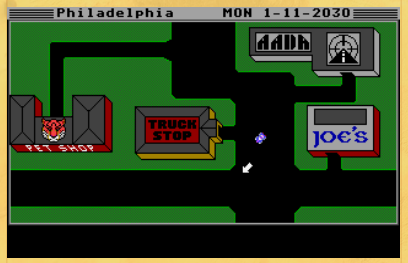




AutoDuel







тяжении его одиссеи (продолжительность которой очень сильно зависит от вас) – выжить. Именно выжить в действительно страшном мире постапокалипсиса, который к этому отнюдь не располагает. И это – как ни удивительно – чрезвычайно трудно. Даже несмотря на то, что в Убежище здесь можно вернуться.

Настоящая радость здесь лишь одна: поскольку строгого сюжета нет, то и какой-то один мир для игры делать не обязательно. Посему вам перед стартом будет дана возможность самому настроить очень много его деталей. Так, в результате ядерной войны могли начаться ядерная зима, глобальное потепление, массовое опустынивание или неконтролируемый рост джунглей; руины городов могли остаться, а могли исчезнуть, равно как и кислотные дожди могут идти или не идти. Расставить самому реки и леса на будущей игровой карте – это, конечно, весело, вот только игра – не для детей, поэтому ложная радость «песочницы» закончится быстро: уже сразу после старта игры, когда вы найдёте себя в совершенно неожиданном месте – том самом Убежище. Вам предстоит искать себе пищу, материалы, лекарства, утраченные знания в виде книг, технологии из которых потом предстоит применять на практике, сражаться с монстрами, следить за уровнем здоровья и облучения (радиация всегда где-то рядом), и всё это – лишь маленькая верхушка айсберга. Будут и обнаружения других Убежищ, и диалоги, и расширение вашего и так не слишком маленького инвентаря, который перед выходом из Убежища в первый раз стоит внимательно собрать заранее… А ведь вокруг вас ходят конкуренты, которые тоже охотятся, тоже ищут топливо, травы и книги, одним словом – конкурируют с вами за почётный титул, о котором вы пока ничего не знаете; между тем каждый месяц игра подводит своего рода итог деятельности – и вашей, и их. И мутировавшие люди-обезьяны тоже не дремлют. И при всём при этом время в игре течёт в реальном времени, а значит – действовать желательно быстро. Сам по себе экранчик игровых действий – что вида Убежища, что самого мира (последнего даже в большей степени) кажется слишком маленьким даже на фоне общего игрового экрана. Но то, что он скрывает в себе, поистине громадно. Нужно только иметь лишь чуточку воображения. И тогда можно будет добиться того, чего не предлагала ни одна другая постапокалиптическая игра. Но, как показывает история, – не представили, не прониклись, а забыли…

Всё ли это, чем порадовал нас 1988 год в плане постапокалиптики? Ни в коей мере. Запах гари и копоти дорог ядерной пустыни ещё не выветрился со времён **Roadwar** и явил миру едва ли не единственную в своём роде настоящую автомобильную RPG – **AutoDuel.** Вот это уже на самом деле вещь, забытая совершенно незаслуженно. Да даже не просто незаслуженно, а преступно. **AutoDuel** – это то, что соединило в себе несоединимое до и после. То, что впоследствии в той или иной степени породило **GTA, Bumper Wars, Bandits: Phoenix Rising.** Наконец, то, что делалось **Лордом Британией** в свободное от **Ultima** время. Другая сторона медали. Другая игра. Почти криптоистория.

Похожа ли игра на **Roadwar** чем-либо? Похожа, но, как выясняется, не слишком. **AutoDuel** – предшественница в том числе и современных action-RPG, равно как и стереотипа антигероя, пусть и не совсем традиционного. Наш протагонист здесь – даже не наёмник, а просто тот, кто имеет весьма крутой боевой автомобиль (который, впрочем, будет у нас в игре не с самого начала) и выживающий в мире кошмара так, как он может. Заработок денег и славы на смертельной арене, где предстоит сражаться с другими бронированными монстрами, – это его образ жизни. Но это – лишь элемент игры: в ней вас ждут также развитие персонажа, огромный и полностью от-

Scavengers of the Mutant World







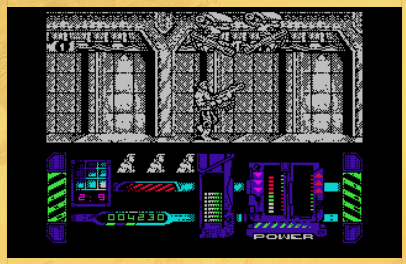
крытый мир, в котором вообще нет миссий, целей и скучных обязательных заданий (необязательные есть) – только выживание, возможность перемещаться между городами разными способами, покупать себе на заработанные деньги новый и улучшать старый инвентарь… Именно машина здесь – центр вашего микрокосмоса. Она – ваш кормилец, ваш билет в следующий день, ваш идол, которому вы поклоняетесь. Его можно сделать в буквальном смысле слова на заказ – организовав в нём всё так, как вам нравится. Это может быть джип с мягким креслом, бортовыми ракетами и огромным пулемётом, а может – хоть целый грузовик с не менее огромным огнемётом и вообще чем угодно из поистине фантастического предлагаемого арсенала, что можно как купить, так и взять с уничтоженной машины соперника. Можно даже разжиться несколькими машинами. Были бы только фантазия и деньги. А интереснее всего здесь реализована функция возвращения в мир живых в случае гибели (вероятность чего не так уж и низка) – для этого в **AutoDuel** нужно всего-навсего… заказать создание собственного клона с памятью оригинала… Всё, что было сказано выше, – лишь маленькая толика прелести **AutoDuel** и того, что она в себе таит. Но словами всего и не скажешь.

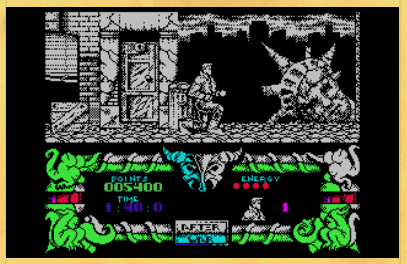
Наше путешествие в 1988 год – год великого расцвета игр, которые мы теперь с любовью называем «старыми», – на этом не заканчивается. Даже поверхностное описание рождённых в этот период постапокалиптических игр было бы неполным без хотя бы нескольких строк об игре **Scavengers of the Mutant World,** также являющейся RPG. Вопреки названию, герои не являются в полном смысле слова «мусорщиками» – их правильнее было бы назвать «искателями». Нас вновь встречает мир, переживший ядерную войну и переживающий свои далеко не лучшие дни, но сейчас на первый план вышла «мутантская» тема. Конфликт с использованием боеприпасов, заразивших планету радиацией, по какой-то причине привёл не к вымиранию человечества, а к превращению его в кровожадных монстров. Но «нормальные» люди в нём сохранились тоже. И их цель – спасти свою жизнь, выбравшись из наводнённого мутантами города. Спасти не мир, а только самих себя. Ведь может же оказаться, что где-то за пределами этого ужаса сохранилось что-то, что война не уничтожила? Может, и поэтому надо сделать попытку. Для её реализации необходимо найти детали для самого обычного автомобиля, собрав который персонажи получат этот самый шанс на спасение. На эту идею нанизаны совершенно обычные элементы любой старой ролевой игры: командные пошаговые бои, изучение локаций, сбор предметов и повышение тех или иных характеристик. Если прибавить к этому графику, которая была довольно слабой даже для года выхода игры, – то угадать причины, по которым об этой вещи забыли очень быстро, можно. Хотя интересные особенности есть почти у каждой игры: здесь, например, карта небольшого мира игры при каждом новом её запуске формируется заново, а значит – никакая игра не будет похожа на предыдущую, то есть реиграбельность становится величиной, приближающейся к бесконечности. Но, видимо, этого плюса оказалось недостаточно.

Переносясь на год вперёд, в не менее славный 1989, стоит отметить, почему о **Scavengers** было вспомнено: дело в том, что это едва ли не первая постапокалиптическая игра, где на первый (и даже единственный) план выдвигалась не самая традиционная для любых произведений этого направления (не только игр) цель – спасти себя, выжить самому. Эта же идея красной нитью проходит через

After the War







сюжетную канву нашего следующего «гостя» – платформера **After the War.** Для любого, кто знаком с английским, его название говорит само за себя и даёт представление о том, что здесь случилось и с чем предстоит иметь дело. Сам сюжет тоже довольно банален и может считаться даже «ремейком» «мусорщиков»: опять разрушенный мир после войны, опять необходимость спасти себя и выбраться отсюда к неведомой цели, опять необходимость что-то для этого найти. Но герой у нас теперь только один – Джонатан Роджерс, бывший солдат, которому глубоко плевать на то, почему началась эта война и к чему она привела. Он знает только то, что очень хочет жить, а мутанты и радиация вокруг реализации этого желания явно не способствуют. И если для претворения его мечты в жизнь нужно украсть у безумного доктора Макджерина XV-238 – уникальный летательный аппарат, который способен доставить героя к Внешним колониям, то он не остановится для этого ни перед чем. И не так важно, что сами эти Внешние колонии могут оказаться обычным мифом…

Говорить о платформере, а тем более много и долго, в контексте этой статьи тяжеловато. Отличает её от множества собратьев по жанру в плане игрового процесса разве что сложность, порой заслуживающая эпитета «зубодробительная», и способность героя не только прыгать, но и приседать. Но вот стиль, то, что предстанет нашим глазам, – это просто блеск. Игра целиком и полностью (намеренно!) выполнена в чёрно-белых тонах. Некрасиво? Только не в этот раз. Красиво, красиво настолько, что хочется восхищаться и восхищаться, но, увы, некогда – мутанты так и лезут изо всех щелей. Но то, что с помощью двухцветной палитры и порой не самой чёткой прорисовки можно заставить игрока именно прочувствовать ощущение полного отчаяния и безысходности, которые царят в Нью-Йорке 2019 года, – факт, доказанный существованием **After the War.**

1990 год порадовал нас игрой **Fountain of Dreams** – одной из немногих, которую сейчас хотя бы кто-то, кроме закоренелых олдгеймеров, помнит. Это, а также то, что сделана она на движке от **Wasteland** и очень многое взяла от вышедшей за два года до неё иконы жанра, позволяет много о ней не говорить. Посвящена эта довольно масштабная RPG поискам таинственного источника, который, по слухам, исцеляет от мутаций (являющихся в этой игре превращением

Fountain of Dreams







Bad Blood







человека в монстра) – последствия радиации, распространившейся по миру в результате ядерной войны, а противостоят героям противники весьма необычные – банда злобных клоунов-мутантов, захватившая власть на ставшей островом Флориде.

Отметить вклад этой игры в развитие постапокалиптических игр стоит в первую очередь потому, что она продолжает сложившуюся в рамках нашего повествования традицию лишений **Fallout** уникальности и прав первенства. Вы наверняка знаете, что такое перки. Но эти самые перки впервые появились там только как слово – не как суть. Как суть их родина – здесь. Радиация гуляет по миру, и, подвергаясь облучению, герои игры потихоньку превращаются в мутантов. Иногда они могут вообще умереть от радиации, иногда – превратиться в «настоящего» монстра, что также приравнивается к проигрышу в игре, – всё зависит от полученной дозы. Но вот в дозах разумных радиация может стать вашим союзником, дав вам совершенно особенные и подчас очень нужные в игре сверхспособности…

Менее известной (и потому гораздо более интересной для нас) является другая игра 1990 года – **Bad Blood,** очередная постапокалиптическая RPG, теперь – на движке серии **Ultima.** Эта вещь никакой революции (в плане игрового процесса) в направлении не совершила, но крайне примечательна как минимум своей концепцией. Так, здесь мы едва ли не впервые смотрим на постъядерный мир глазами другой стороны – тех самых мутантов, с которыми столько времени сражались. Сюжет повествует о том, что люди окружают мутантское поселение в пустыне, и главный герой – которого, кстати, можно выбрать из трёх абсолютно разных по своим способностям и стилю прохождения игры персонажей, – должен отправиться в пустыню и найти способ спасти своё племя. Основа игрового процесса здесь – бои (в том числе с другими мутантами, у которых, однако, разума не осталось вовсе, поэтому выглядят и действуют они как человекообразные звери), так что какой-то истинной ролевой глубины ждать не приходится. И всё-таки… Да, вы наверняка поняли, что сейчас будет. Телевизор. Не совсем такой, каким мы видели его в **Fallout,** гораздо более важный, сопровождающий нас всю игру (!!!), так как вся она показывается нам на старом телевизоре внутри игрового экрана (кому такое пришло в голову – вопрос уже другой…), но тем не менее – похожий… А ещё в игре есть юмор. Мягкий и ненавязчивый, не всегда заметный и понятный, но – есть. К сожалению, в памяти людской он ей остаться не помог.

Ну и, конечно, было бы неправильно не упомянуть вышедшую в 1993 году, уже на заре классики, RPG-стратегию **Burntime.** В этой игре, несмотря на солидную ролевую составляющую, доминантным компонентом является всё-таки стратегический. Нас в который уже раз встречает выжженная пустыня с высоким уровнем радиации, но только заняться теперь предстоит делом по-настоящему благородным, а именно – возрождать цивилизацию из руин, причём не словом, а делом. Возглавив один из пяти кланов, преследующих эту цель (и, соответственно, сражаясь с четырьмя другими за первенство в гипотетическом обществе будущего), нам предстоит свыкнуться с мыслью о том, что пять минут (самые, затем, что ни на есть реальные) в игре равны целому дню, так что думать,

Burntime







решать и претворять решения в жизнь придётся быстро. Цель игры – захватить как можно больше поселений, с которыми данное действие можно произвести, причём не просто занять, а ещё и удержать. Помимо этого – воевать с другими кланами и монстрами-мутантами (все бои в игре проходят в реальном времени и довольно аркадны), торговать, нанимать в свою «команду» ценных специалистов. Не шедеврально, но увлекательно. До выхода **Fallout** – четыре года.

***

То, о чём было рассказано, – это даже не упоминавшаяся уже однажды выше верхушка айсберга. Это несколько крупинок культурного наследия человечества, которые были (с разной степенью незаслуженности) им забыты, из невообразимого моря таких крупинок, которые по-прежнему существуют на свете и терпеливо ждут, когда на них обратят внимание. Сейчас забыта и тактическая стратегия 1999 года **Abomination,** и даже вышедшая в один год с **Fallout** великая приключенческая игра **Dark Earth,** наглядно показавшая, что апокалипсис может наступить и без ядерной войны, став при этом едва ли не более жутким. Про никогда не выходивший на PC платформер **Rubicon,** в котором нам в роли «почти» монстра предстоит сражаться с «совсем» монстрами на территории иногда даже как будто узнаваемых пейзажей постапокалиптической России, наверное, даже и вспоминать не будем, хотя, может быть, стоило бы…

Принято считать, что условное, абстрактное время всё расставляет по своим местам и правильно поступает, выбрасывая в Лету то, что оказалось ненужным. Решать, соглашаться с этим тезисом или нет, – дело читателя и игрока, а не автора. Но если существует точка зрения о том, что время иногда не только лечит, но и калечит, то, наверное, и мнение о том, что не всё из того, что забыто, заслужило такой участи, тоже имеет право на жизнь. Из тех крупинок, о которых вы сегодня прочитали, хотя бы одна – пусть даже лично для вас – может оказаться крупинкой не песка, а алмаза. Дайте им второй шанс. Пустыня ждёт своих завоевателей… ●

Abomination



Dark Earth



Rubicon

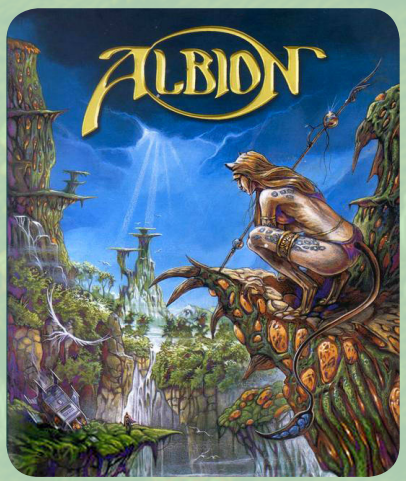


Albion

Автор: **Molary**

Жанр:	**RPG**
Разработчик:	**Blue Byte Software**
Издатель:	**Blue Byte Software**
Год выхода:	**1996**
Платформа:	**DOS/Windows**





Где-то за пределом человеческого сознания, в мире, который не выражался ни в одном из известных человечеству пространств, раздался небольшой, но вполне отчётливый хлопок. Отчётливый для кого, спросите вы, ведь не было свидетелей этого события. И верно, в том месте, о котором идёт речь, не существовало ни длины, ни высоты, ни ширины, и даже не было времени. Зато там получила своё рождение Идея. Идея Игры, которой не было аналогов во все времена, ни в прошлом, ни в будущем, ни в настоящем, Игры, которая была способна перевернуть представления о жанре CRPG. Добротная научная фантастика соединилась здесь с оригинальным фэнтези, а пошаговые тактические бои – с многочисленными развёрнутыми диалогами. Уникальные приключения от первого лица сочетались с путешествиями в изометрии, а приятная графика – с атмосферной музыкой…

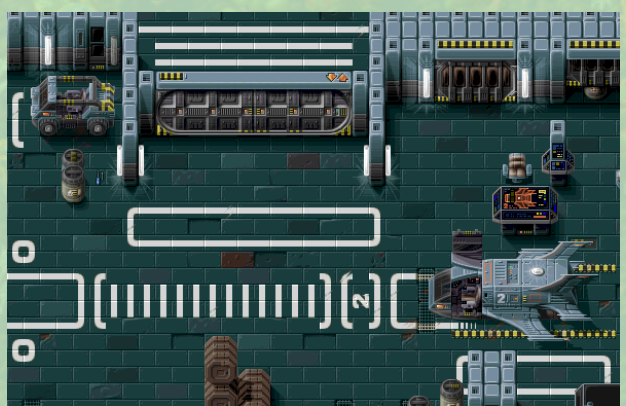
– Приятная графика и атмосферная музыка? Дедушка Том, ты уверен, что рассказываешь мне правильную историю? – очень медленно проговорил сидящий на ковре около камина мальчик. Он уже привык бороться с маразмом своего деда.

Старик, развалившийся в кресле-качалке, нахмурился и сосредоточенно принялся чесать свою бороду. После чего почти сразу задремал.

– Дедушка, ты обещал мне интересную историю! – терпеливо, но довольно громко напомнил ребёнок.

Почти подпрыгнув, обладатель густой седой бороды протянул:

– Ну… история… пожалуй, я могу рассказать тебе одну…





Когда мы с Райнером подлетали к этой планете, то даже представить себе не могли, сколько приключений она для нас готовит…

ALBION: WORLD OF DREAM

Ни для кого не секрет, что человеческая цивилизация никогда не славилась бережливым отношением к дарам, которые предоставляла ей родная планета. Рано или поздно должно было случиться то, что случилось, – большая часть ресурсов была выработана. А потребности всё возрастающего населения в топливе и полезных ископаемых только росли. Многие корпорации занялись тем, что исследовали галактику в поисках планет с нетронутыми месторождениями. Репутация у них была, прямо скажем, так себе, но что поделать – интернациональные корпорации никогда не пользовались доверием у простых смертных. Однако полёт, в котором участвовал твой дед, не предвещал каких-либо проблем – пустынная безжизненная планета и куча ресурсов для выработки. Проектом руководила корпорация ДДТ, и у неё был огромный корабль – «Торонто», который управлялся системой искусственного интеллекта. Я выступал в качестве вспомогательного пилота, и от меня требовалось только проверить – подходит ли атмосфера на планете для дыхания или нет. Итак, я и правительственный наблюдатель (который следил за действиями корпорации), Райнер Хофстедт, отправились на разведку. К несчастью (или, как потом выяснилось, к счастью), шаттл по какой- то причине вышел из строя, и… достаточно будет сказать, что это была совсем не мягкая посадка!

Это был настоящий шок – вместо обещанной пустыни нас ждали полные жизни джунгли, населённые всевозможными существами, среди которых были разумные кошачьи гуманоиды! Это был всего лишь третий случай зафиксированной разумной жизни помимо людей, поэтому абсолютно не было возможным



Наслаждение от природы портили только хищники, которые почему-то не желали вымирать в джунглях раз и навсегда.

переоценить значение этой встречи. Весь этот мир был одним большим сюрпризом для нас. И назывался этот мир – Альбион.

Эти искаи (те самые разумные местные обитатели, похожие на кошек) были крайне интересными существами. Высокие, атлетически сложенные, умные, но главное – они были способны к магии! Хофстедт чуть не рехнулся, когда узнал об этом… учёный, что с него взять? А я просто привык верить своим глазам: если я что-то вижу, значит, это существует. У них была удивительная культура – они строили всевозможные сооружения и даже целые здания из растений, потрясающая архитектура… а их законы? Отношение к преступности, бракам, их необычные привычки и традиции – я мог бы с удовольствием изучать эту удивительную цивилизацию месяцами, что уж говорить про Хофстедта, который всерьёз чуть не бросил меня ради такой перспективы.

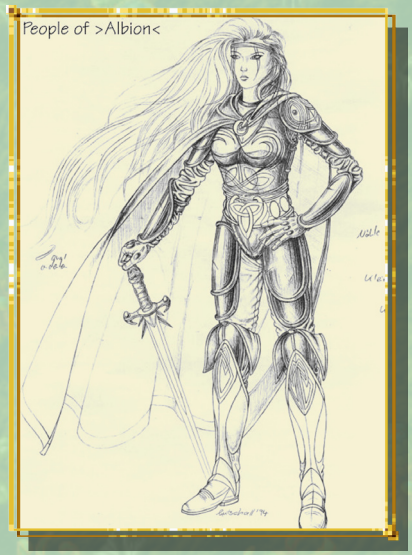
Однако, несмотря на дружелюбие наших новых знакомых, нашей главной задачей всё-таки было найти место высадки «Торонто» и рассказать представителям корпорации о том, что планета живая! Это было проще сказать, чем сделать. Наши беды начались с неожиданного





убийства высокопоставленного иская. И убийцей был человек. Откуда на планете, где никогда прежде не высаживались наши космические корабли, появились люди, нам ещё только предстояло узнать. И это было только начало. В итоге мы объездили целый мир! Несколько континентов! Посетили множество городов, деревень, познакомились с огромным количеством важных персон – людей и искаев. Углубились в дебри политических заговоров и интриг, нырнули в омут религиозных сект и более традиционных местных верований. Узнали то, что не способно постичь человеческое сознание, – самую суть мироздания и законы бытия. По крайней мере, для меня, малыш, это было слишком сложной информацией. Если бы я сам не был участником всех этих событий, то ни за что бы не поверил, что такое возможно. Это тянуло на хороший фантастический роман, но уж никак не на правдивую историю!

Естественно, нам с Хофстедтом вдвоём никогда бы не справиться со всем этим. На этой планете у нас появилось множество друзей, среди которых были как искаи, так и люди. Каждый из них был неповторимой личностью со своими собственными способностями и талантами. Мои навыки пилота были бесполезны в тамошней ситуации, однако моя мускулатура (да, в то время твой дед был о-го-го какой силач) позволяла мне носить самые разнообразные доспехи и оружие. Пожалуй, только персональное оружие и доспехи искаев были слишком необычны для меня, и я предпочёл, чтобы в них облачались мои новоиспечённые друзья – воин Дрирр и красавица-волшебница Сира. Кто только к нам не присоединялся! Воины, маги, провидцы, служители тайных сект. Каждый из них предпочитал своё обмундирование,





хотя иногда мы обменивались вещами, если они одинаково хорошо подходили всем нам. Чего всегда не хватало – так это лечебных зелий! Аптечки, которые мы добыли в «Торонто», израсходовались довольно быстро, поэтому местные целебные снадобья и лечебная магия были как нельзя кстати. Ну и не стоило недооценивать пользу от хорошего сна.

Ведь мир Альбиона был населён не только разумными существами, но и многочисленными дикими животными и даже жуткими монстрами, словно прибывшими из глубин детских страхов твоего деда… настоящие демоны из ада! Когда во мрачном подземелье после комнаты, наполненной смертельными ловушками, на тебя выскакивает толпа существ, описать которых не позволит никакое воображение, хочется только одного – забраться в какое-либо убежище (даже если это странное растение, которое используется искаями как туалет) и спрятаться в



Посещение друидов навсегда изменило отношения между нашими спутниками.



Как же я ненавидел Демонов Страха, один вид которых ввергал меня и моих компаньонов в панический ужас. Как сейчас помню, пока мы с Дрирром бросаемся на врага с оружием, а маги готовят заклинание, Райнер пытается активировать магический кинжал и подпаливает себе брюки молнией!



Одним из самых любимых артефактов у меня был амулет, повышающий силу. С ним я становился словно дикий Кронди!

нём навсегда! К сожалению, страхи приходилось перебарывать, и мы бились со всеми этими исчадиями наших кошмаров не на жизнь, а на смерть. Человеческие маги (которые тоже существовали на этой невероятной планете) использовали в основном атакующую магию – например, огненные шары и самые настоящие метеоритные дожди; маги искаев полагались на более мирные заклинания – магию льда и всевозможные защитные и лечебные заклятья. Мы с Дрирром бросались на врага с боевым кличем и мечами наперевес, а некоторые другие наши спутники вооружались луками, метательными топорами или духовыми трубками. К сожалению, было невозможно изменить те способности, которые дала нам природа. Максимум, что можно было сделать с нашей ловкостью, силой, удачей, скоростью и другими природными качествами, – обвешаться магическими кольцами и амулетами, которые никогда не были лишними… кроме тех случаев, когда оказывались проклятыми. Я помню, как мне помог один магический амулет удачи, благодаря которому я избежал смертельной огненной ловушки, тогда я почти увидел старуху с косой! Помимо этого, были и другие исключения, которые позволяли нам стать лучше, чем мы есть на самом деле. Так, закоренелые воины могли единоразово использовать магию со свитков или магических вещей – такая магия не требовала особых способностей и навыков. Ну и, конечно, приобретая опыт в многочисленных боях и путешествиях, мы с друзьями здорово прибавили в своих первичных умениях – стали более здоровыми, научились лучше драться. Нелишним было и регулярно навещать учителей, которые жили в городах и деревнях. Воины могли у них научиться лучшему обращению с оружием ближнего или дальнего боя, а маги – изучить новые, более мощные заклинания (если они были для этого достаточно опытными). Некоторые мастера даже могли научить нас разить врага точными критическими ударами, но стоили такие уроки целое состояние.

Кстати, о деньгах. Казалось бы – новый мир, новые законы, а вот куда же без неё, без коммерции, – никак не обойтись. Альбион – это воистину уникальный мир, где деньги всегда есть на что потратить с пользой. Золотых монет здесь никогда не бывает так много, что покупать уже нечего, но зато их бывает так много, что больше денег уже не унести. И именно поэтому решено было избавляться от всего ненужного барахла, хотя в первое время мы набирали кучу бесполезных вещей – кастрюли, столовые приборы, тяпки, ноутбуки (я прихватил парочку с «Торонто»), всевозможные склянки и бутылки. Всё это было совершенно бесполезно, никому не нужно и непригодно даже для продажи. Ведь ни я, ни мои друзья не были осликами для поклажи, мы не могли нести всё! А нести нужно было многое. Без еды мы бы умерли с голоду и не могли нормально восстанавливать свои силы во время сна, а без факелов как нам ориентироваться в тёмных пещерах и подземельях? Добавь к этому множество предметов полезной экипировки, пергаменты с важными сведениями, магические артефакты, от продажи которых можно было заработать немаленькое состояние, и даже некоторые вещи, полезность которых была далеко не очевидна. Например, ведро! Никогда нельзя

умалять значение обычного ведра для воды. Ну, или такие практичные вещи, как компас или верёвка. Все знают, что это необходимые вещи для любого путешественника. В определённые моменты наша команда стояла перед тяжёлым выбором – либо расстаться с наименее полезным оружием или доспехом, либо выбрасывать деньги, еду и прочее снаряжение, которое ещё могло пригодиться. Мы просто не могли себе позволить носить тонны, ведь со всей это поклажей нам приходилось ещё и сражаться!

К счастью, интеллект наших врагов оставлял желать лучшего, чем мы бессовестно пользовались на протяжении всего путешествия. Некоторые монстры могли начать метаться из стороны в сторону, даже не пытаясь нас атаковать, другие никак не могли решить – то ли атаковать нашу партию, то ли убежать подобру-поздорову. Иногда из-за этого битвы затягивались, и не было никакой возможности их ускорить. Пожалуй, это единственное негативное впечатление, которое осталось у меня от Альбиона. Поэтому, несмотря на то, что одни монстры были ядовиты, другие сопротивлялись магии, третьи сами могли колдовать и даже обращать нас в панический ужас, почти всегда был способ обмануть врагов тем или иным способом. В крайнем случае, можно было убежать, ибо запомни, что бежать с поля боя не зазорно… когда над тобой и твоими друзьями буквально нависают десятки огромных свирепых чудищ…

И если бы дело ограничивалось одними монстрами! А всевозможные загадки, которые приходилось разгадывать? Магические шифры, странные рычаги, сдвигающиеся плиты, массы разнообразных ловушек. Наше путешествие также было наполнено неочевидными задачами, не связанными с главной целью нашего странствия. В самом начале я бы очень прогадал, если бы не встретился с моим другом Джо на «Торонто» и, сговорившись с ним, не добыл нормальное (то есть – не магическое) вооружение, ведь экипажу не разрешалось носить с собой оружие. А наша встреча с душой мёртвого иская? Подобные «квесты», как мы любили с друзьями шутливо их называть, добавляли немаленький интерес к исследованию огромного мира. Их было совсем немного, но вполне достаточно для того, чтобы скучать нам не пришлось. Важной ролью в нахождении подобных приключений было общение с населяющими города, деревни и их окрестности жителями. Общаться приходилось много, множество информации нужно было выслушивать и запоминать.



А если что-то забыл спросить, то потом не надо было удивляться, что приходилось начинать разговор с самого начала. Как правило, я или один из моих спутников спрашивал – чем занимается наш собеседник или что он знает на тему, которая в данный момент нас интересовала. Мы могли выбрать тему разговора из тех, что нам предлагали, или предложить что-то своё и таким образом узнать что-то новое и полезное. Общаться с населяющими Альбион жителями было необходимо не только потому, что без этого мы просто бы потерялись, а ещё из-за того, что без такого общения нельзя было договориться о ночлеге, определении характеристик магического артефакта, ну или услугах в борде… стоп, тебе об этом ещё рано знать! Лучше продолжу, собственно, саму историю. Итак, пройдя через



Мы не были к этому готовы. Альбион… кто знал, что всё будет именно так?

множество невиданных странствий, мы наконец отыскали «Торонто». И началось самое интересное!

– Дедушка, ты хочешь сказать, что появился какой-то невероятный злодей, который захотел уничтожить весь мир, а ты оказался Chosen one и всех спас? – скептически вопросил ребёнок.

Том Дрисколл грустно покачал головой. И чему только учат современное поколение? Оно только и умеет, что играть в компьютерные игры – совсем отказывается думать! Кряхтя, старик поднялся с кресла и под пристальным взглядом своего маленького родственника добрёл до книжного шкафа. Основательно покопавшись среди пыльных томов, Том достал на свет огромный фолиант и сдул с него пыль. Подойдя к внуку, он протянул ему книгу так, чтобы тот мог прочитать огромные, но немного стёршиеся буквы, выгравированные на обложке, – **Albion.**

– Держи! И сам всё узнаешь, – грустно улыбнувшись, старик уселся в своё кресло-качалку и заснул. Если бы внук Тома Дрисколла прислушался к бормотанию, которое слетало с губ спящего старика, то он бы услышал пророчество:

И воплотилась Идея в реальном мире, и родилась Игра в мире людей, где каждый мог приобщиться к необычному и оригинальному творению. По крайней мере, если этот человек был знаком с английским, французским или немецким языком. Но грядёт день, и разверзнутся небеса, и спустится с них русский перевод… хр-хр-хр… ●

ДОСТОИНСТВА

- Сюжет, достойный отличного фантастического романа
- Уникальная смесь изометрии и вида от первого лица
- Превосходная музыка
- Интересные логические головоломки
- Огромное количество NPC

НЕДОСТАТКИ

- Неудобное управление
- Глупый искусственный интеллект
- Очень мало побочных заданий

ЗОВИ МЕНЯ «АВАТАР»

Только усевшись поудобнее на полу и раскрыв книгу, мальчик зажал уши и с досадою покосился на деда. Спасаясь от его храпа, он отправился в свою комнату. Не разуваясь, он взобрался на кровать и, болтая в воздухе ногами, принялся листать страницы, особое внимание уделяя картинкам с пейзажами и аборигенами Альбиона. Они заставили его вспомнить об одном рассказе и фильме, которые чем-то перекликаются с приключениями его дедушки.



Рассказ **«Зовите меня Джо»** был очень старым (его написал в 1957 году **Пол Андерсон**). В центре сюжета – учёный-инвалид Эдвард Энглси. Управляя телом Джо, – одного из Ю-сфинксов, искусственно созданных и не имеющих собственного сознания людей-кошек (по описанию похожих на искаев с Альбиона), он борется за жизнь на поверхности Юпитера. С каждым новым воплощением учёный всё тяжелее переносит возвращение к жизни одинокого инвалида. Но что думает по этому поводу сам Джо? У него нет своего сознания, но это не значит, что оно не может возникнуть.





Фильм назывался **«Аватар»** и был снят в 2009 году. Его ещё почему-то называли 3D фильмом. Ребёнок улыбнулся такой наивности и посмотрел на панель любимого головизора. Завязка сюжета что-то смутно напоминала – солдат-инвалид прибывает на планету Пандора, чтобы помочь корпорации (правда она называлась не ДДТ, а как-то по другому) завладеть ценными ресурсами, для чего надо убедить племя аборигенов-«кошек» переехать на другое место.

«А идея с аватарами-воплощениями очень похожа на компьютерные игры», – подумал мальчик и отложил книгу. «Вот было бы здорово, – вздохнул он, натягивая одеяло и медленно погружаясь в сон, – если сделают игру про приключения на Альбионе!»

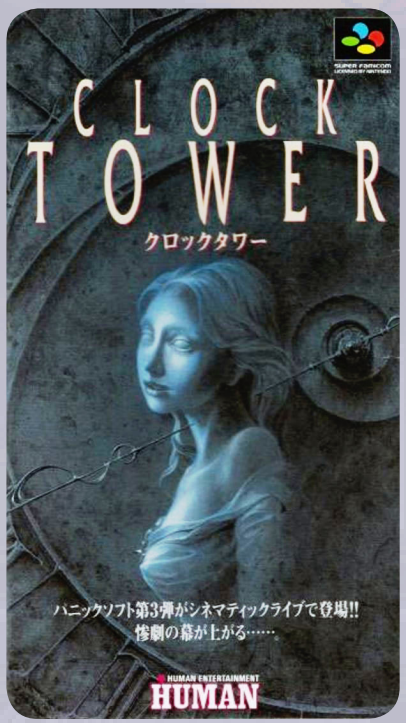
Dub Star

Clock Tower

Автор: **Destroyer**

Жанр:	**Horror adventure**
Разработчик:	**Human Entertainment**
Издатель:	**Human Entertainment**
Год выхода:	**1995**
Платформа:	**SNES, PS, Windows, WonderSwan**





Они… Они все мертвы… Все до единого… Я видела, видела, что ОН с ними делает… Я должна бежать, бежать что есть сил, бежать, пока ОН не догнал меня… Прятаться, прятаться в самых дальних и тёмных углах, прятаться, надеясь, что ОН пройдёт мимо…

Почему? Почему я? Почему всё сложилось так? Почему мы попали именно сюда? За что всевышний хочет наказать меня? Существуешь ли ты, если по земле, созданной тобой, ходят такие твари, как ОН?

О нет, я слышу звук шагов… Слышу, как ОН смеётся… Мне не спрятаться… Мне не сбежать… Мне не выжить…

Наверное, нет ни одного человека на Земле, который не видел бы фильмов про маньяков, или так называемых «слешеров». **«Хэллоуин», «Техасская резня бензопилой»,** более современные картины **«Крик», «Пила»...** Вот скажите, было ли вам страшно, когда вы смотрели эти фильмы? Не слишком впечатлительные к виду крови люди однозначно ответят – нет. К сожалению, подавляющее большинство современных «слешеров» даже не пытаются дать нам нечто большее, чем просто галлоны кетчупа, стекающего с экрана. А ведь, по сути, ноги у жанра растут из отличного фильма **Psycho Альфреда Хичкока.** В отличие от последователей, **Хичкок** сделал ставку на атмосферу. «Саспенс». Напряжение. Субстанция, витающая в воздухе, которая заставляет людей затаив дыхание ждать, что же произойдёт. Зритель приклеен к экрану, он боится моргнуть, чтобы не пропустить ни малейшей детали происходящего…

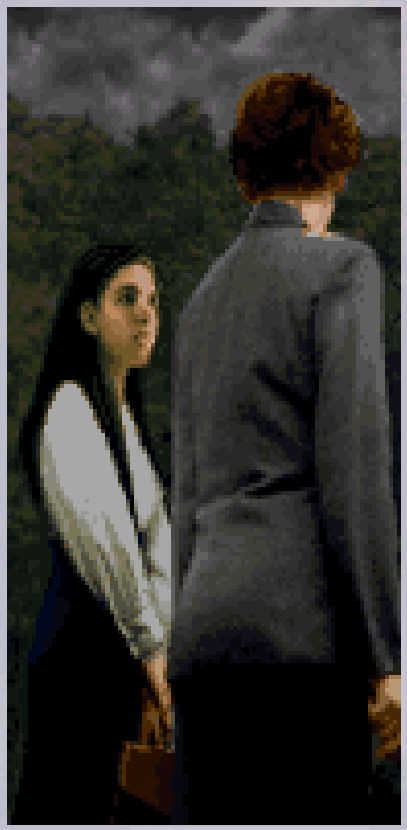
Ладно, к чему это я? Зачем вспоминать сомнительной ценности фильмы в игровом журнале? А вот

к чему: я никогда особо не любил этот жанр, но именно игры позволили мне его полюбить. Я не хочу приуменьшить заслуги **Хичкока** или **Карпентера,** тем более что **Psycho** без преувеличения является одним из лучших триллеров, но всё же «слешеры» в виде сформировавшегося жанра я недолюбливал. Однако однажды я понял, что моя позиция просто неверна. Я всегда чувствовал себя наблюдателем, простым зрителем, никак не влияющим на историю. Я не переживал за свою жизнь, как жертва травли, я не чувствовал эйфории, как маньяк, загнавший свою жертву в угол… Я просто смотрел. Видел, но не чувствовал. Понимал, но не ощущал. Что же я делал не так? Я просто не играл в «это».

Говоря об играх, раскрывающих всю суть преследуемой жертвы, можно вспомнить **Manhunt.** Хотя главный герой данной трешевой игры вряд ли тянет на жертву – скорее на случайного гостя, наслаждающегося творимым им насилием. А может, свежая игроизация длинной киноэпопеи **«Пила»** подойдёт? Да нет, вспоминать эту заказную паршивенькую игрушку нет никакого желания. **«Техасская резня бензопилой»?** Да что там, в начале восьмидесятых, могло испугать, да и играть нам предстояло за маньяка… Вот, есть одна игра, которая полностью раскрывает все прелести фильмов про маньяков. Как ни иронично, но родом данная игра из далёкой Японии, где всегда ценились другие жанры «ужасов». Не менее иронично то, что полностью нацеленная на Запад игра никогда не выходила за пределами Страны Восходящего Солнца. Что же это за игра? Встречайте – **Clock Tower.**

Честно говоря, я совершенно не понимаю издателей **Clock Tower.**







Дженнифер и её подруги даже и не догадываются, через что им придётся пройти…



Первая встреча с Бобби… Которая, скорее всего, станет для бедной девочки последней.



Буквально через несколько секунд Дженнифер умрёт. Вместо Game Over мы увидим достаточно красноречивую надпись Dead End – не туда ты свернула, девчушка…



Сами посудите – действие игры разворачивается в Норвегии. Все герои носят англоязычные имена. Более того, как я уже говорил, «слешер» – исключительно западный жанр, довольно слабо раскрытый японским кинематографом. Но, несмотря на всё это, **Clock Tower** предстал перед нашим взором исключительно благодаря стараниям фанатов: вначале появился ROM для SNES с английским переводом, а после небезызвестная группа «Шедевр» сделала русский перевод. С одной стороны, выбор версии для SNES кажется странным – ведь игра была выпущена и для персональных компьютеров. Но, на самом деле, любая японская игра никогда не запустится без плясок с бубном на компьютере среднестатистического европейца, и поэтому перевод универсального для всех регионов ROM'а явно являлся лучшей идеей, тем более что в то время эмуляция достигла довольно значимых результатов. Сразу предупреждаю – не путайте данную игру с её продолжением на PlayStation: как и серия **Final Fantasy, Clock Tower** за пределами Японии имеет другую нумерацию, пропускающую те игры, которые официально издавались только в Стране Восходящего Солнца. То есть японская **Clock Tower 2** известна в наших краях без циферки «два», а третья и четвёртая части – соответственно как вторая и третья.

В **Clock Tower** мы будем играть за Дженнифер, сироту, мечтающую обрести новую семью. И вот мечта сбылась: её вместе с тремя подругами удочерил довольно богатый человек – Саймон Бэрроуз, живущий в огромном особняке. Однако как только девочки приехали в замок, начали происходить странные события. Вначале все подруги Дженнифер исчезли, а после за ней начал гоняться маньяк с огромными садовыми ножницами. Ей остаётся только блуждать по огромному особняку и пытаться найти способ спасти свою жизнь и жизни своих подруг.

«Хоррор? На SNES?» – спросите вы? О да, именно так. Причём по-настоящему пугающий. И, надо сказать, довольно правильно пугающий. Здесь нет толп зомби и прочей вечно выскакивающей из-за угла нечисти – есть только мы и

Бобби, тот самый маньяк с большими садовыми ножницами… Вся соль том, что игрок никогда не чувствует себя в безопасности. Он жертва. На него ведётся охота. Но просто бегать от маньяка было бы скучно, поэтому вязкая атмосфера игры поддерживается многочисленными сценками, заранее подготовленными разработчиками. К примеру, Дженнифер видит трясущуюся коробку. Что же в ней? Проверить или бежать без оглядки? Смельчак, решивший проверить эту коробку, увидит лишь выпрыгнувшего из неё кота и, найдя похожую коробку чуть позже, без особого страха откроет её… и Дженнифер лишится головы.

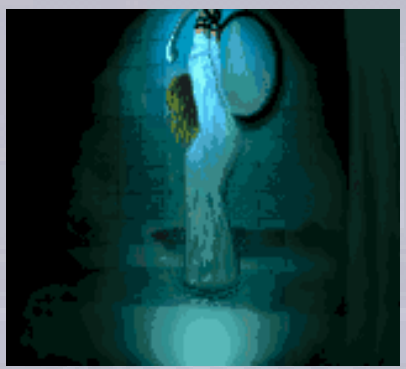
Думаю, сразу же возникает следующий вопрос: если же всё заранее спланировано, разве интересно будет играть второй раз? И опять положительный ответ. Ведь балом правит его величество рандом. Хоть структура замка и остаётся неизменной, но расположение многих комнат случайным образом изменяется, как и наполнение их триггерами. Более того, за одну игру невозможно увидеть все заранее запланированные сценки, не говоря уже о девяти концовках.

Скорее всего, вы уже поняли, что выживут далеко не все попавшие в злосчастный особняк девочки. И именно мы решаем, кто из персонажей останется в живых, а кто умрёт. Точнее, не так: игра построена по принципу «кота Шрёдингера» – пока мы не увидим смерть персонажа, он остаётся жив. Как узнать, что следующее наше действие обернётся смертью очередной подруги Дженнифер? Никак. Только запомнив это с предыдущего прохождения. Но игра быстро ставит на место того игрока, который возомнил себя гуру после



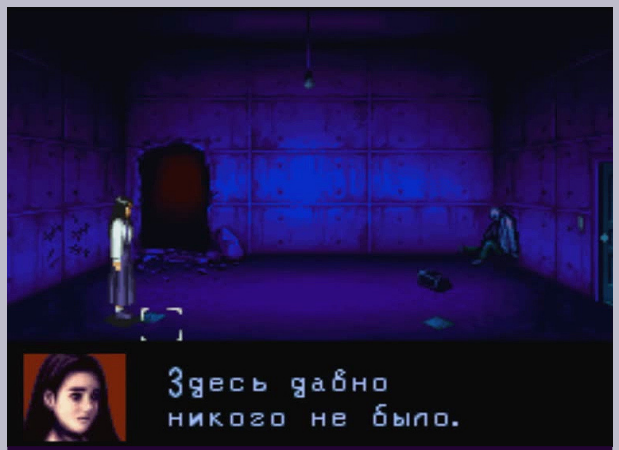
Игра цитирует классику кинематографа – после Psycho сцена с душем стала неотъемлемой частью хоррор-фильмов.







Хоть в Clock Tower 95-го года полностью отсутствуют потусторонние силы и прочая мистика, однажды нам предстоит столкнуться с летающей куклой.



Особняк Бэрроузов хранит в себе множество тайн… И сейчас Дженнифер узнает, что попала она сюда не случайно – это была её судьба.



Похоже, Бэрроузы увлекаются оккультизмом.

того, как в первый раз одолел игру, – уже через две минуты после начала второго круга вместо выжившей на этот раз Лоры не менее ужасной смертью погибает Анна. Но не только смерти персонажей влияют на концовки – в игре есть десятки факторов, которые отвечают за выбор финала. Но не думайте, что за девять раз вы увидите все возможные окончания этой истории: без помощи различный гайдов на поиск нужного рецепта уйдут десятки прохождений. Более того, лишь несколько концовок дадут нам полностью насладиться игрой – к примеру, худшая прервёт игру менее чем через пять минут после начала.

Но – ладно, как же всё это играется? Игра представляет собой обычную point&click-адвенчуру, разве что вместо удобной мыши приходится целиться крестовиной геймпада. Оружия в игре нет – Дженнифер полностью беззащитна. Единственное её оружие – ноги и разум. Выжить при встрече с Бобби можно только одним способом – спрятавшись от него. И не думайте, что сможете вечно отсиживаться в ванной, – преследующий нас психопат довольно быстро сообразит, куда девается его жертва. Постепенно Дженнифер будет находить более надёжные укрытия, до которых наш противник с ножницами не додумается. Однако не всё так просто: встретить Бобби мы можем в любом конце замка, и тогда нашей героине придётся бежать до ближайшего укрытия. А сделать это не так уже и просто – стоит свернуть не туда – и всё, тупик. Приходится запоминать расположение комнат, чтобы во время очередной погони не оказаться в западне. Однако в результате этого сложность игры не сильно повысилась – особняк не так уж и велик, да и заботливое автосохранение при входе в очередную комнату делает игру невероятно простой. Не секрет, что реиграбельность большинства приставочных проектов 80-х-90-х годов заключалась в невозможности продолжить игру после поражения, и приходилось начинать сначала. **Clock Tower** же не требует от игрока просиживать над ней десятки часов – вряд ли одно прохождение может занять больше двух-трёх часов, а если знать, что делать, – то игра проходится меньше чем за час. Несильно увеличивает продолжительность и квестовая часть – предметов мало, и найти их проблем не составит, как и понять, для чего они. Да и к тому же большую часть действий Дженнифер выполняет сама: если у нас есть нужная вещь в инвентаре, то нам даже применять её не нужно – смекалистая девчушка всё сделает за нас. Хорошо ли это? Не думаю – ведь простота и логичность не должны сводиться к полному примитивизму. Конечно же, зубодробительные паззлы в духе адвенчур с персональных компьютеров явно не пошли бы игре на пользу, но всё же **Clock Tower** явно стал бы интереснее, проработай разработчики квестовую часть на должном уровне.

А что же с игрой в кошки-мышки с Бобби? В принципе, основной процесс выглядит достаточно просто – нужно зажать кнопку бега и уносить ноги. Однако

жизнь заметно усложняет такой параметр, как «усталость». Медленнее бежать уставшая Дженнифер не будет, но зато она может споткнуться и растянуться на полу в любой момент. Также в случае, если парень с большими ножницами всё-таки догонит девочку, то бодрая Дженифер сумеет оттолкнуть психопата и спасти свою жизнь. Но вот восстановление этого параметра реализовано чрезвычайно неудачно – чтобы восстановить силы, Дженнифер необходимо не двигаться в течение минут так двух. Конечно же, в эмуляторах присутствует спасительная кнопка «турбо», но всё равно это напрягает.

Говоря о кнопке «турбо», нельзя не вспомнить ещё один момент – подъём по лестницам. Дженнифер совершенно без спешки переставляет ноги, будто бы за ней никто не гонится. Та же проблема и с диалогами – большинство фраз висит настолько долго, что игрок успевает прочитать их раз по десять. Слава богу, остальные сценки довольно бодро сделаны и рука не тянется ускорить их. Да и прокручивать их было бы настоящим кощунством – сценки отлично поставлены и щеголяют хорошей анимацией довольно детальных для того времени спрайтов. Честно говоря, придраться тут не к чему – игра выглядит просто замечательно. Дополняет хорошую картинку и общая мрачная цветовая гамма, положительно влияющая на атмосферу. Вместе с графической составляющей отлично нагоняет страха и редкая, но идеально подходящая игре музыка. Большую часть игры мы проведём в тишине, но любое действие обычно сопровождается резкой, тревожной мелодией. Вряд ли игра смогла бы напугать кого-либо, если бы не музыка. Также на пару с музыкальным сопровождением на атмосферу работает и звук – нечеловеческие звуки, сопровождающие Дженнифер на каждом шагу, окончательно лишают игрока спокойствия.

Как ни странно, игра чем-то напоминает интерактивное кино, в котором мы играем главную роль. И играть интересно. Потому что за вами гонится безумный маньяк, вас он собирается изрезать на мелкие кусочки. Нельзя сказать, что **Clock Tower** шедевр, – игра могла бы быть намного лучше. Но, учитывая год выхода и основную платформу, хочется простить игре куцую квестовую часть и смехотворную продолжительность – ведь до **Clock Tower** вряд ли кто вообще пытался сделать подобный хоррор-квест на выживание на довольно неудобной для этого SNES. Во многом именно благодаря этому игра стала культовой и со следующей части официально заговорила по-английски. Как и приключения Эдварда Карнби не стали первой ласточкой в жанре «европейского ужаса», так и спасающаяся от маньяка Дженнифер не первая пыталась испугать японского игрока, но вряд ли кто-нибудь возразит, что именно **Clock Tower** можно считать основоположником жанра японских survival horror'ов в том виде, в котором мы его знаем. И если вы не равнодушны к подобным развлечениям – грех пропускать эту игру.

Выжить. Не сдаваться. Бежать без оглядки, надеясь, что ноги не подведут меня.

Надеяться, что за углом меня не встретит запертая дверь. Верить, что я выберусь отсюда. Выберусь живой.

Спасаться ли мне самой, бежать прочь из проклятого особняка? Рискнуть ли жизнью, единственным, что у меня осталось, ради спасения подруг? Что же мне делать?

Выбор за вами. ●

ДОСТОИНСТВА

- Отличная атмосфера
- Качественный сюжет
- Продолжительность, не дающая игре приесться

НЕДОСТАТКИ

- Продолжительность, уступающая адвенчурам с персональных компьютеров
- Часть с загадками слишком слабо проработана



Раз, два, три, четыре, пять, Бобби идёт тебя искать...

НЕВИННОСТЬ ПРОТИВ ДЬЯВОЛА

В 2007 году фанаты **Clock Tower** были не на шутку удивлены смелым заявлением некоего Криса Дэррила, который выложил в сеть наброски разрабатываемого им ремейка первой игры серии. И, надо сказать, многие отнеслись к этой новости довольно холодно: с одной стороны, арт был довольно посредственный, с другой – никто не верил, что проект доживёт хотя бы до играбельной демо-версии. Однако скептики ошибались – через 2 года полного затишья Крис обрушил на головы фанатов сразу ворох скриншотов и несколько видеороликов, показывающих катсцены и игровой процесс. Прогресс был налицо – представленные при анонсе проекта неказистые задники локаций были полностью перерисованы, и игра теперь выглядела довольно красиво и атмосферно. Более того, Крис поделился подробностями геймплея и отличиями от оригинальной игры на SNES, и здесь начинается самое интересное.

Ремейк носит название **«Remothered».** И, надо заметить, это больше, чем просто обновлённая версия **Clock Tower** образца 1995 года в красивой обёртке – **Remothered,** без сомнения, можно назвать авторским переосмыслением оригинальной игры. Крис довольно вольно отнёсся как к сюжету, так и к геймплею. Начнём с того, что в игру было добавлено множество новых сюжетных сцен, отсутствующих в оригинале. К примеру, в 1995 году Scissorman начал охоту на Дженнифер и её подруг буквально через несколько минут после того, как девочки переступили порог злосчастного особняка. В **Remothered** же, судя по представленным Крисом видеороликам, сироты успели не только поужинать и пообщаться с домработницей Бэрроузов, но и забраться в тёплые кроватки. Также в ремейке будет целых четыре главных босса, несколько промежуточных и, что самое важное, рядовые противники. Как вы понимаете, медленного и размеренного геймплея из оригинала в **Remothered** не завезли – по словам разработчика, в игре станет намного больше действия. Но, несмотря на явный перекос в сторону экшена, загадки никуда не денутся. Более того, если верить обещаниям Криса, то ремейк вылечился от одной из важнейших проблем оригинала, а именно – плохо проработанной квестовой составляющей. Загадок станет больше, они будут более интересными и куда менее примитивными, чем в **Clock Tower.** Управление также подверглось переработке – теперь Дженнифер откликается на стандартные для трёхмерных хорроров клавиши направления движения – point&click-система осталась в далёком прошлом.

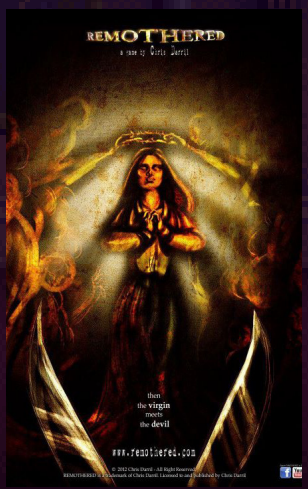
Remothered по праву можно назвать «долгостроем» – со времён первого упоминания об игре прошло почти пять лет. Сейчас, судя по комментарием Криса Дэррила, разработка вышла на финишную прямую. В iTunes уже доступен оригинальный саундтрек, состоящий как из новых композиций, так и из ремиксов музыкальных тем **Clock Tower** 1995 года*. Испортят ли нововведения игру или же вознесут её на новые вершины? Будем надеяться, что уж в этом году мы узнаем об этом.

* На самом деле, довольно хитрый план. Продавать игру у Криса не вышло бы из-за проблем с авторскими правами, которые находятся у компании **Capcom.** Саундтрек же, в свою очередь, никак не связан с серией **Clock Tower,** и, благодаря легкости самиздата в сервисах цифровой дистрибьюции, Крис вместе с коллегами имеет неплохой шанс заработать. Ведь, как известно, фанаты готовы сметать с магазинных полок всё, что связано с объектом их обожания…









ИНТЕРЕСНЫЕ ССЫЛКИ

Страница проекта в социальной сети Facebook:
http://www.facebook.com/remothered
Интервью с разработчиком игры Крисом Дэрриломом (на английском языке):
http://remothered.userboard.net/t5-m...h-chris-darril
Канал проекта на сервисе YouTube, содержащий все доступные на данный момент видеоролики:
http://www.youtube.com/chrisdarril



Fallout

Автор: **Katarn**

Жанр:	**RPG**
Разработчик:	**Black Isle Studios**
Издатель:	**Interplay Entertainment/1C**
Год выхода:	**1997**
Платформа:	**Windows**







Судьба человечества всегда была тесно связана с войной. Война породила крупнейшие цивилизации, война же их и уничтожила. Пусть политологи и экономисты и утверждают обратное. Война двигает прогресс, и война движима прогрессом. Она всеобъемлюща и абсолютна. Даже если война ставит человечество на грань выживания, она не заканчивается. Война… война никогда не меняется.

Молочно-белая дымка ядерного взрыва загнала людей в подземные убежища и подарила им долгие годы изоляции от внешнего мира. Сейчас уже даже никто и не вспомнит, с чего всё началось, но точно известно, чем всё закончилось. Мир **Fallout** полон свидетельств того, что происходило на планете до ядерной войны, но так ли это важно нашему герою и в конечном счете игроку? Получив табельный пистолет и напутствие «ну, ты уж давай там как-нибудь…», наш неизвестный герой переступает через порог родного Убежища 13. Он делает одно движение, один маленький шаг простого человека, который для человечества знаменует настоящий рывок в будущее.

Причем сразу во всех смыслах: человечество мира **Fallout** получает шанс на избавление от страшной угрозы, человечество нашего с вами мира обретает шанс познакомиться с одной из лучших ролевых игр XX века. Условности, бросающиеся в глаза в коллегах по жанру, в **Fallout** нисколько не смущают: тут есть традиционные ролевые подземелья, но вы наверняка даже не подумаете, что это именно они. И уж точно не станете мечтать о скорейшем их завершении. Тут есть торговцы, нагло обдирающие выходца из Убежища, которые не всегда адекватно реагируют на вооруженных людей. Мирные граждане очень часто день и ночь бродят кругами по отведенным для них локациям, и, тем не менее, выглядит это гораздо реалистичнее, чем бесконечная прополка мостовых в RPG с «симуляцией распорядка дня». И лишь двухголовых коров – браминов – караванщики отчего-то всегда выпрягают из импровизированных повозок перед схваткой. Странно это как-то…





Хотя в Fallout нет сотен поселений и тысяч NPC, разнообразие доступных локаций приятно удивляет. При этом далеко не каждая локация окажется приятной сама по себе…



Жизнь бьет ключом. Охранник лениво чешет затылок, Боб торгует игуанами-на-палочке. Во всяком случае, написано, что это именно игуаны…

Секрет успеха кроется в творческом союзе ретрофутуризма и постапокалипсиса, скрепленном печатью мрачного эмбиента, преследующего героя по пятам. Куда бы он ни ступил, всюду будет слышен этот «шум», который лишь на первый взгляд кажется неким нагромождением звуков. Стоит на секунду прислушаться (или – не дай бог, конечно, – выключить колонки) – и вы поймете, что в музыкальном полотне возникают образы, несвойственные «эпическим» оркестровкам фэнтезийных саундтреков. Они нетипичны для саундтреков в принципе, так как музыкальное сопровождение игры буквально «дорисовывает» то, на что была не способна графика конца прошлого века. Эмбиент **Fallout** не только обволакивает и поглощает, он задает настроение и чуть ли не указывает игроку на то, что в XXII веке от человечества мало чего осталось. Анархия и разруха – визитная карточка Южной Калифорнии будущего: один из открыточных уголков мира в настоящее время после ядерной войны будет не столь гостеприимен. Люди сбиваются не в общины – в стаи, а стаями управляет сила. Кто-то ищет воду, кто-то ей торгует, другие торгуют теми, кто торгует водой, четвертые едят и первых, и вторых, и третьих.

В этом мире даже у самого отвратительного существа есть своя – вполне понятная – философия. Очевидно, что цепочка рассуждений главного злодея намного пространнее и сложнее логики радиоактивной крысы, но в **Fallout** просто так ничего не случается. Нет тут злых колдунов, которые сидят в башнях и мечтают убить всех вокруг. И колоний монстров-людоедов, желающих уничтожить человечество, то есть совершить поступок, противоречащий их людоедской природе, тоже нет.

Жизнь будущего не кипит – бурлит! За окрестности бывшего Лос-Анджелеса спорят различные группировки, и ни одну нельзя назвать по-настоящему правой или виноватой. У всех своя правда. Даже если вы хотите помочь бравым воякам из Братства Стали, вы неминуемо столкнетесь с черствостью и надменностью, с которыми те относятся к дикарям с поверхности. Нет, я не говорил, что они не борются за лучшее будущее. Но и не помню, чтобы они утверждали, будто в этом будущем найдется место для вас.

Свобода выбора в **Fallout** велика настолько, что качественный рост персонажа ощущается не за счет увеличения многочисленных характеристик, отвечающих буквально за все умения и способности героя, а за счет того, что вы всё глубже погружаетесь в этот суровый и неприветливый мир. Значение параметров персонажа, правда, тоже не стоит недооценивать. Безусловно, роле-



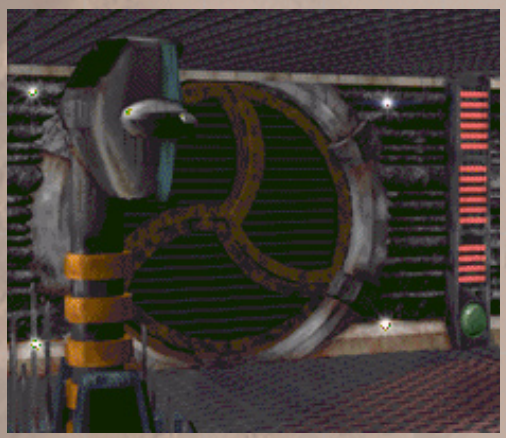
вую систему **Fallout** можно назвать не вполне логичной (а как назвать логичной схему, которая позволяет прокачать умение ремонта техники за счет уничтожения стайки крыс? Впрочем, подобным отличаются многие ролевые системы в принципе…), но придираться к подобным мелочам в столь тонком механизме, как самопальная система от **Interplay** под названием S.P.E.C.I.A.L., пожалуй, не стоит. Пустошь предоставляет вам широчайшую свободу выбора: в кои-то веки речевые навыки героя почти равноценны умению стрелять из больших пушек или же незаметно присваивать себе чужую собственность.

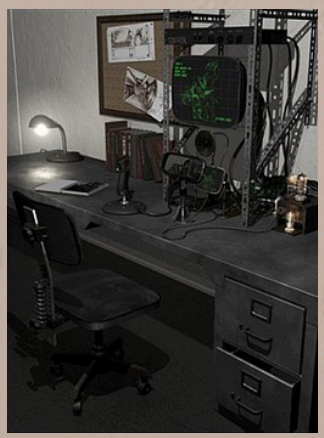
«Почти» потому, что если совершенно случайно наткнуться в пустыне на одичавшее зверье, подвешенный язык или отмычка вам никак не помогут. В этот момент игра перейдет из режима реального времени в боевой – то бишь походовый. Со всеми вытекающими. Во-первых, ваши возможности в рамках хода строго ограничены. Во-вторых, такой расклад позволяет без особых проблем расправиться с превосходящими силами противника, ведь у ИИ нет нечестной возможности управлять сразу всеми вашими оппонентами. И хотя в **Fallout** нет таких тонкостей пошаговых стратегий, как перехват хода или ответный удар, боевая система этой игры по праву считается одной из лучших походовых «боёвок» в принципе.

Развлечений в мире после ядерной войны, как ни странно, – великое множество. Можно работать на «муниципальные» власти и бороться с преступностью, можно уйти к браткам и свергать правительства. Дурная репутация – не причина для перезапуска игры, ведь выходца из убежища, собственно говоря, интересует в основном именно это самое



Уже в 1997 году Fallout предлагал уникальную возможность ограбить караван. Впрочем, можно было записаться и в охранники…



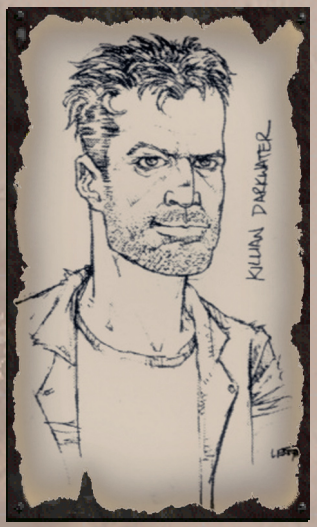




… В конечном итоге место стычки преступных элементов и караванщиков превращалось в братскую могилу.

убежище. Цель оправдывает средства, оттого-то одним **Fallout** кажется невероятно жестокой и циничной игрой, а другим – удивительно правдоподобной и реалистичной.

Бей, убивай, грабь и насилуй: мораль возрождающегося из пепла мира весьма гибко подстраивается под любые, даже самые злодейские схемы. Игра не закончится из-за того, что был убит *не тот* NPC: в мире **Fallout** смертны все. Ну, знаете как обычно бывает: новый огнемет, что-то не то нажал, – и мэр города, огражденного стеной из разбитых автомобилей 50-х годов XX века, исполнит веселый танец огня и аккуратным пепельным следом упадет возле двери. И что? Вас возненавидит местная полиция, но сей факт никоим образом не влияет на то, что вам по-прежнему необходимо спасать родное убежище. О чем, кстати, недвусмысленно намекает ваш личный органайзер – пип-бой. Пожалуй, это один из самых неудобных «дневников» в истории жанра, но заглядывать в него обычно приходится только для того, чтобы поспать пару лишних часов. Восстановить силы, дождаться каравана и вместе с ним отправиться в пункт назначения – так вы и денег заработаете, и приключений на пятую точку обязательно найдете.





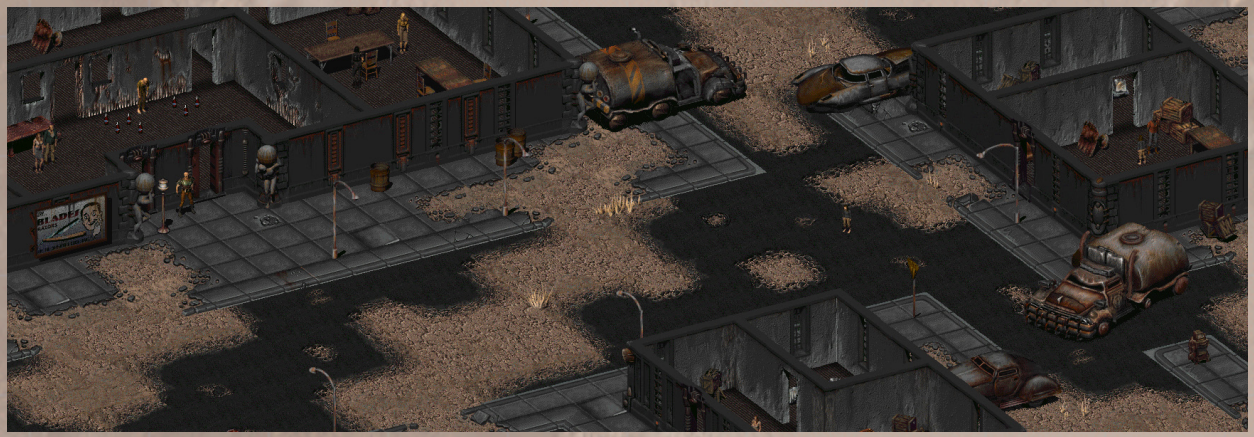
Говорящая голова – очевидно, важный персонаж по мнению сценаристов. Далеко не каждый NPC удостоился такой – на самом деле – впечатляющей анимации.

Вообще, так как концепция рубахи-парня подходит далеко не всем игрокам, никто не мешает обманывать всех подряд. Согласились помочь каким-то бомжам из канализации Некрополиса? Доброе дело стоит пробежки по еще нескольким сырым и грязным канализациям, а вашей выгоды с этого – чуть. А вот если дяденька в очках попросит принести гостинцев от библиотекаря из соседнего города, лучше всего так и поступить, так как на сей раз награда будет намного более весомой. Да, не все герои обязаны спасать города и быть, собственно, героями. Странник, помни одно: твоя игра – твои правила.

Всеми адекватными людьми уже давно замечен тот факт, что **Fallout** не стареет. Ну, не стареет – и всё тут. Во-первых – потому что тема выживания в мире, где всё буквально на грани, – всегда актуальна. Во-вторых – оттого что реальной свободой выбора может похвастаться даже далеко не каждая полновесная ролевая игра. Ну и в-третьих – потому что сочетание первого и второго в одном флаконе встречается крайне редко.







Вечная молодость ума вполне соответствует крепкому, здоровому телу. Глаз не цепляется за модельки персонажей, которые очень часто мало чем отличаются друг от друга. И не обращает внимания на условности одноэтажной застройки. Внимание привлекают детали. Остов грузовика, который больше никогда не сдвинется с места. Пучок засохшей травы (или не травы?), торчащий из растрескавшейся земли. Рекламный плакат давно несуществующей фирмы, производившей уже сто лет как скисшую газировку. Вы смотрите на этот мир, а окошко в углу подсказывает вам то, что графикой 1997 года, возможно, было и не передать. И даже этот факт – скорее достоинство, чем недостаток, так как разыгравшаяся фантазия дорисовывает детали, которых не увидеть на банальных скриншотах игрового процесса. Именно за такие мелочи, как эти самые детали или тот же умопомрачительный эмбиент, игры вроде **Fallout** и становятся культовыми.

Но, помимо эфемерной, неосязаемой и понятной только людям «в теме» культовости, имеется целый ряд важных моментов. **Fallout** – игра комплексная и многогранная. Исследование карты Южной Калифорнии отнимет у выходца из Убежища многие дни, если не недели и месяцы игрового времени. С боями (базирующимися на принципе «случайных стычек») пробиваясь к очередному «кружку», обозначающему новую локацию, не стоит строить иллюзий. Неизведанная территория может оказаться старой военной базой, убежищем рейдеров или же объектом, который когда-то был разрушен ядерным взрывом. И во всех



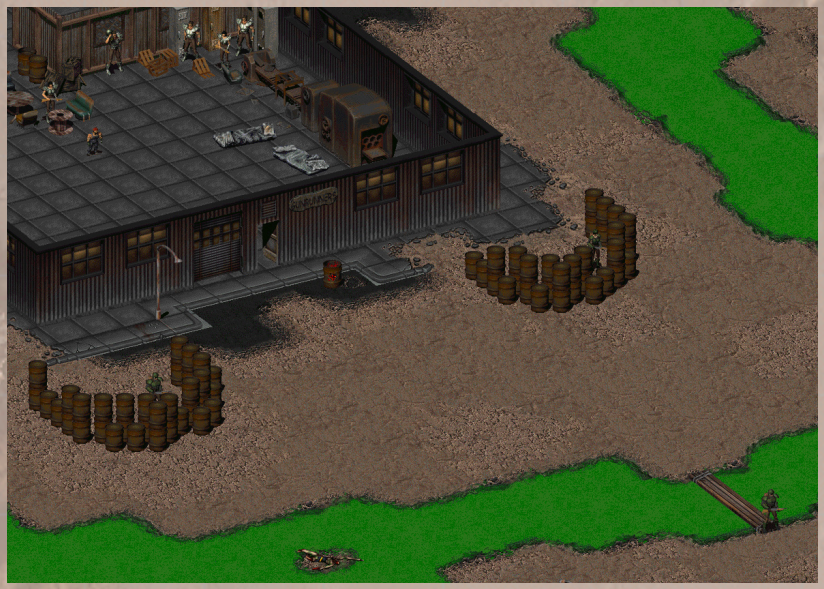


Многие персонажи оказались недостойны полноценной анимации. Кстати, обратите внимание на возможные варианты ответа. Обидеть человека очень легко, а обидчиков в мире Fallout не любят.

указанных местах вас, в общем-то, не ждут. Супермутанты и рейдеры не особо рады чужакам, даром что существа принципиально различные как по природе, так и в плане жизненных целей, а зараженные радиацией территории… ну, что ж… Годы летят, а атом продолжает испепелять калифорнийцев. Вот и наш Странник не проживет и нескольких дней, если сунется в неподходящее место без подходящей экипировки.

Защиту от негативных воздействий радиации или яда предоставляют некоторые медицинские препараты и продвинутые модели брони. У опытного исследователя пустошей в инвентаре всегда лежит что-нибудь помимо банального оружия одного из нескольких типов (огнестрельного, лазерного, холодного и т.п.). Например, веревка. Или рация. Про набор отмычек, аптечку и местную валюту (бутылочные крышки) можно и не упоминать: они пригодятся всем тем, кто собирается взламывать двери, ломать конечности или же закупать припасы у торговцев. Может быть, вы об этом даже и не задумывались, но видавший виды странник может даже прихватить с собой нескольких персонажей в качестве подмоги. Нет, **Fallout** из-за этого не превращается в игру про отряд спасителей мира: к счастью или к сожалению, система взаимодействия с «партийцами» явно указывает на то, что перед нами игра, рассчитанная на одно действующее лицо.

Но самое главное с точки зрения сурового ценителя цифр и их влияния на жизнь виртуального мира, безусловно, – ролевая система. Кажется, что получилось всё весьма громоздко и сложно, но по факту различные характеристики вполне логично зависят друг от друга. Грубо говоря, основные параметры героя – вроде удачи или ловкости – практически достаточно сложно изменить во время игры, но от выбора, сделанного при генерации персонажа, зависит то, что у нас получится в итоге. Меткий стрелок, ловкий вор или болтливая девчушка. Или всё сразу. Или вообще кто-то другой. Врожденные склонности персонажа придают герою индивидуальности: возможность тратить на выстрел на одно очко действия меньше дорогого стоит! С другой стороны, любопытный экран точного прицеливания, позволяющий точечно искалечить противника, будет для вас закрыт навеки…



Безумные планы порождений войны, возможно, обернутся в прах. Возрождающееся человечество получит второй шанс. Мирные поселенцы постараются наладить свой быт. Одни будут искать воду, другие продолжат ей торговать, третьи станут торговать теми, кто торгует водой, и лишь те, кто питаются и первыми, и вторыми, и третьими, не почувствуют особых изменений в своей размеренной и спокойной жизни. Был ли у этой истории счастливый финал? Возможно, выходец из Убежища и вернулся домой, где его уже ожидала похвальная грамота. По злой иронии судьбы наградой покорителю пустыни могла бы стать эта самая пустыня. Он мог бы прожить долго и счастливо, рассказывая своим внукам увлекательные истории у костра. А мог погибнуть в неравной схватке с обезумевшими мутантами – страшным наследием давней войны. Ведь война… война никогда не меняется. ●

ДОСТОИНСТВА

- Огромный игровой мир
- Атмосфера постапокалиптического бытия
- Отличный сюжет и диалоги
- Запоминающиеся персонажи
- Превосходный арт-дизайн и великолепная графика

НЕДОСТАТКИ

- Незначительны

Hades 2

Автор: **Kreol**

Жанр:	**FPS**
Разработчик:	**Espaço Informática**
Издатель:	**Espaço Informática**
Год выхода:	**2001**
Платформа:	**Windows**



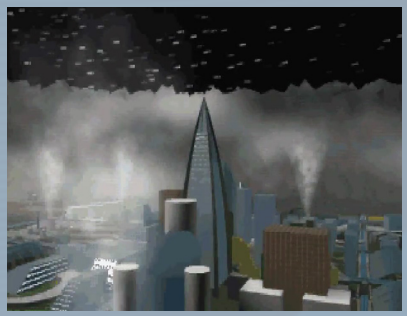


Эта игра практически никому не известна – ни сейчас, ни даже тогда. Она является представителем уникального третьего мира компьютерных игр, если за первый признать Северную Америку и Европу (а также примыкающую к ним Россию), а за второй – страны Восточной Азии. Имя этому третьему миру – Бразилия, огромная жаркая страна в Латинской Америке. Там тоже делают игры – да не пару и даже не пару десятков, как в почти каждой стране, а сотни и тысячи, вот только эти игры обладают в мире гораздо меньшей известностью, чем даже восточноазиатские, – даже не потому, что обычно выпускаются на португальском языке (но, согласитесь, большинство людей в мире скорее поймёт португальский текст, нежели, скажем, корейский), а потому, что эти игры чрезвычайно редко покидают внутренний рынок и реализуются тиражом где-то за пределами родины. Наш сегодняшний гость – это своего рода вершина бразильского игростроения рубежа тысячелетий (а возможно – и вершина вообще): ***Hades 2.***

Об этой игре, на самом деле, известно весьма немного. Нет сведений даже о том, что означает порядковый номер в её названии; во всяком случае, никакой информации об игре **«Hades 1»** даже в португалоязычном Интернете найти пока не удалось. Нет точной уверенности и в дате выхода игры: она колеблется между 1999 и 2000 годами. Наконец, как это ни парадоксально, нет даже доказательств того, продавалась ли эта игра когда-либо разработчиками хотя бы в родной Бразилии или нет (скорее всего – всё-таки да, однако не удалось найти ни одного изображения её обложек или диска). Всё, что о ней известно совершенно точно, – это то, что в 2009 году, якобы в честь десятилетия выпуска **Hades 2,** её разработчики – бразильская компания **Espaço Informática** – официально объявили её бесплатной игрой и выложили в Интернете на своём сайте полную версию игры в виде инсталлятора для свободного скачивания. Что примечательно – игра включает в себя не только португальскую, но и английскую версию (где переведены не только текст, но и немногочисленная речь), а также руководство пользователя, но – уже только на португальском. Редкий пример благородства, за который хочется поклониться соседям диких обезьян низко-низко – можно даже до самой земли.

Жанр игры, в отличие от её истории, распознаётся однозначно и с первых же секунд – это старый добрый 3D-Action от первого лица в самой что ни на есть футуристиче-

ской обстановке и – внимание – с сюжетом, который, впрочем, умещается в одном предложении; то есть всё именно так, как и должно быть в настоящей стрелялке старой школы, от чего сердце радуется ещё до нажатия в игре первой клавиши. Забегая вперёд – так как о графике мы по традиции поговорим в конце, – стоит отметить, что игра самим фактом своего существования разрушает миф о том, будто **Rebel Moon Rising** была последним action'ом, использующим спрайтовые модели врагов. В «первом» мире – да, наверное. Но в Бразилии – отнюдь. Игра вышла минимум на два (а то и на три) года позже **RMR,** однако все её персонажи, будь то враги или NPC, – самые что ни на есть спрайтовые. Другое дело, что… Впрочем, к графике мы ещё вернёмся.





Пока же перейдём к сюжету, который, как и обещалось, уместится в одно, пусть и довольно развёрнутое, предложение. Итак, действие игры происходит в относительно недалёком будущем (а именно – в 2356 году), в космическом городе Антаурос, являющемся главной базой сил человеческой Вселенской Федерации на планете Плутон (для нас, олдгеймеров, он был и останется планетой, что бы там ни говорили на международных астрономических конгрессах), на которую внезапно вторгается армия инопланетян-грогров; задача игрока, по-видимому, сотрудника станции, состоит в том, чтобы противостоять вторжению, выполняя задания условного Командования. Всё, описание сюжета окончено. Напоследок можно лишь отметить, что выглядят грогры как человекообразные существа весьма высокого роста (намного выше 2 метров), мощного телосложения и с зелёной чешуйчатой кожей (то есть, грубо говоря, рептоиды).

На выбор в игре имеется несколько уровней сложности, но необходимо сразу же сказать, что даже на лёгком играть, особенно современному игроку, будет очень тяжело. Сохраняться можно в любой момент игры, но общее число сохранений не превышает десяти. Уровней достаточно, причём архитектура их порой довольно запутанная; карта местности в игре есть, но по умолчанию игроку недоступна. Начинаем мы игру с одним видом оружия – самым слабым, – но затем сможем найти ещё довольно много других. Каждое оружие требует боеприпасов для работы, которые тоже нужно искать отдельно. Другими видами подбираемых предметов являются ключи, необходимые для открытия некоторых дверей, и аптечки. Удивительным плюсом игры является то, что даже в том случае, если у вас сейчас полный уровень здоровья, найденная аптечка всё





равно может быть поднята и впоследствии, если вас ранят, автоматически восполнит вам здоровье. Но особенно радоваться не стоит: аптечки в игре встречаются очень редко и здоровья восстанавливают мало. Отдельного внимания заслуживают окна: несмотря на их непрозрачность и кажущуюся прочность, все они могут быть разбиты (вами и не только вами), причём в некоторые критически важные для прохождения игры помещения можно попасть только путём их уничтожения.

Ваши враги не отличаются разнообразием – по большей части это высадившиеся грогры-десантники, а также их боевые роботы различных модификаций (в том числе очень мощные и опасные). Необходимо сразу же смириться с мыслью, что шансов на победу у вас не так много, другими словами – беготня по почти оккупированному небольшому городу, наводнённому оккупационной армией, ни в коей мере не будет какой-то прогулкой по шоссе. Противостоящие вам грогры – прекрасно подготовленные, отлично владеющие различными видами оружия, вооружённые до зубов и при этом отличающиеся крайней жестокостью: они с удовольствием расстреливают немногочисленных мирных жителей и всегда стреляют только на поражение, а главное – отличаются довольно сильным ИИ, то есть умеют уклоняться от ваших выстрелов, быстро перемещаться



и даже стрелять из укрытий. Их в городе – тысячи, целый экспедиционный корпус. Вы же – один против этой армии, в которой, напомним, отнюдь не только солдаты, каждый из которых превосходит вас как физически, так и в вооружении (как минимум на момент начала игры), но ещё и уйма враждебной техники, перед которой пехота будет казаться самой что ни на есть мелочью (правда, уже потом).

Сражения с гроргами сложны не только из-за их ума и численного превосходства (они не так часто ходят в одиночестве, надо сказать), но и из-за множества аспектов самого боя. И дело не только в том, что из некоторых видов оружия (и уже в самом начале игры) героя могут убить с нескольких или даже одного выстрела, но и в том, что при попадании в него вражеской пули (или иного боеприпаса) игрока всегда «отводит» несколько в сторону, из-за чего текущая цель, в которую вы прицелились, сбивается. Если прибавить к этому, что вам часто противостоит четырепять постоянно движущихся противников, нередко занимающих гораздо более выгодные, чем у вас, позиции, а зачастую ещё и появляющиеся внезапно из самых неожиданных мест (например, они могут в самый неподходящий момент буквально свалиться с потолка, пробив его), то становит-







ся понятно, какой ад (в прямом смысле слова) вас здесь ожидает. Это действительно игра только для истинных профессионалов жанра. В том числе, кстати, и потому, что игра не разрешает менять клавиши управления: все они заранее установлены так, как было решено разработчиками, раз и навсегда.

Есть в игре и NPC – люди обоего пола, одетые нередко в подобие военно-морской формы. Несмотря на то, что они часто вооружены, никакой помощи вам от них не будет. Роль этих статистов сводится к тому, чтобы убегать от бегущих за ними и стреляющих в них грогров, а ваша задача – постараться спасти как можно больше таких людей на уровне. Впрочем, ключевых для прохождения игры персонажей среди них нет, спасать их вообще не обязательно (за спасение просто дают дополнительные очки), а некоторых спасти, кажется, невозможно в принципе. Если вам удаётся убить преследователей какого-либо человека – то он просто прячется в ближайшем безопасном углу и остаётся там, а вам при попытке приблизиться говорит пару разных фраз, смысл которых сводится к тому, чтобы вы оставили его в покое.

Было обещано упомянуть о графике – значит, упомянем. Да, здесь спрайты и 2,5D, что означает наличие как минимум плоских и «давящих» потолков, но… это ведь прекрасно! Да, все эффекты, включая взрывы, выстрелы, пожары и прочее, тут тоже плоские, но – и это прекрасно! Такое впечатление, что мы вернулись в мир Дюка или Калеба, только доведённый до предела графического совершенства, но совершенства именно настоящей СТАРОЙ игры. Спрайты всех персонажей выполнены в высочайшем разрешении и с огромным уровнем детализации, на коже грогров можно рассмотреть каждую чешуйку, а на вашем оружии – каждую зазубринку, а в «ролях» NPC и вовсе снимались сотрудники студии-разработчика, чьи изображения и движения потом оцифровали.







Но разве графика вообще может являться каким-либо критерием оценки именно настоящей старой игры, какой, безусловно, **Hades 2** является? Ни в коей мере. И – да, вы абсолютно правы: настало время поговорить о том, что и делает игру Игрой с большой буквы, – об атмосфере. Сказать, что она здесь бесподобна, – значит просто не сказать ничего. Причём главной составляющей этой атмосферы является даже не напряжённейший игровой процесс, а звуки вкупе с ним.

Звуки **Hades 2** – это то, что невозможно описать словами, но всё же необходимо. Это звуки ТОГО мира и ТОГО времени, слыша которые невольно кажется, что вернулся на много-много лет назад. Чавканье и хрюканье где-то за углом. Треск оголившейся и искрящей в результате взрыва электропроводки на стене. Дальний не то вой, не то стон – жалобный, протяжный, жуткий и притягивающий одновременно. Это может быть порыв ветра, последний всхлип погибающего человека или сигнал о том, что некое существо вышло на очередную охоту… И в центре всего этого – ваш герой, а точнее – вы. В гордом одиночестве, стоя спрятавшись за углом стены и плотно уткнувшись в неё, медленно надавливая на клавишу шага в сторону, чтобы выгадать момент, когда, увидев дверной проём, вы выпустите контрольный выстрел и успеете сделать это раньше, чем безжалостный инопланетный убийца, который притаился за противоположным углом и, возможно, делает сейчас те же самые действия. Вы не видите и даже не слышите его, но вы его чувствуете. Вы знаете, что он там. И он – действительно там. Он – ждёт. Либо он, либо вы. Третьего не дано.

На современных операционных системах эта игра работает – в большинстве своём – вполне нормально. Где-то могут быть проблемы с изображением, где-то – как ни парадоксально – она может даже подтормаживать, но в целом, повторим, никаких проблем нет. Если прибавить к этому то, что скачать её из Сети можно не только довольно легко по сегодняшним меркам (размер архива – меньше 250 Мб), но и совершенно законно, то мы получаем самое настоящее счастье, ознакомиться с которым нам ничто не может помешать. Доступность **Hades 2,** которая стала явью больше двух лет назад, прошла совершенно незамеченной для большинства ценителей старых игр, являясь между тем одним из важнейших событий олдгеймерской жизни последних лет. Да, игра действительно очень сложная, жестокая, мрачная внешне, не прощающая игроку ошибок и созданная, кажется, фанатами олдскула для таких же фанатов: не для вечернего отдыха, а именно для целенаправленного прохождения и освоения, для доведения своих навыков в ней до уровня настоящего мастера, чтобы было потом чем хвастаться. Это – действительно последний спрайтовый action. Последний – и самый красивый и самый сложный из них одновременно. Если только вы помните те святые бессонные ночи, когда уничтожали толпами культистов и свинокопов, помните то волнение, когда стояли перед дверью, за которой вас формально ждёт неминуемая смерть, но куда вы всё равно решились войти, если вы помните, как сквозь брызги крови инопланетной мрази пробивались через железные страшные коридоры, доказывая делом, а не словом, что пришли сюда убивать, а не умирать, – то не пропускайте эту игру. Ни в коем случае. Другого такого шанса больше не будет. Никогда. ●

ДОСТОИНСТВА

- Едва ли не физически ощущаемая атмосфера action'ов 90-х годов
- По-настоящему сложный игровой процесс (для корифеев жанра)
- Роскошная графика – для ценителей спрайтовых action'ов
- Ряд интересных находок авторов

НЕДОСТАТКИ

- Отсутствие реальной помощи от NPC, которые только мешают
- Невозможность поменять управление
- «Устаревшая» для года выхода графика (недостаток только для «эстетов»)
- Очень высокая сложность игры (недостаток только для новичков)

Half-Life 2

Автор: **Katarn**

Жанр:	**FPS**
Разработчик:	**Valve Corporation**
Издатель:	**Sierra Entertainment**
Год выхода:	**2004**
Платформа:	**Windows, PS3, Xbox, Xbox 360**





ШАЛЬНАЯ МЫСЛЬ

Третьего дня пришла мне в голову замечательная мысль. Она полностью захватила мои думы и не давала мне спать до тех пор, пока я окончательно не разобрался с ней. Не взвесил все «за», все «против». Не рассмотрел сей трансцендентный объект со всех возможных точек зрения. Допускаю, что я был невероятно поверхностен в своих изысканиях, но на скорую руку такие дела и не делаются. Вердикт же прост: я по-прежнему не знаю, кто он.

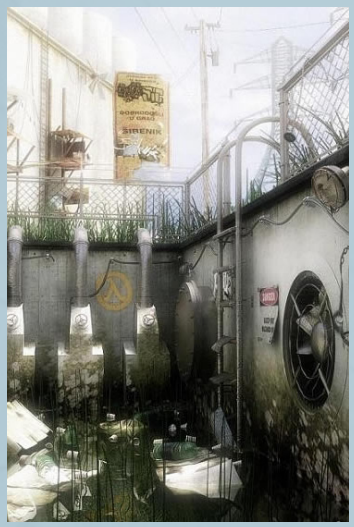
Half-Life 2 – это триединство молчаливого, а оттого весьма загадочного героя, неестественно могущественного, а оттого весьма загадочного злодея и удивительно недосказанного, а оттого весьма загадочного сюжета. Что вы знаете о Фримене? Кто такой G-Man? Что происходит в мире **Half-Life?** Заметьте, что весь сюжет сериала уместится в одном абзаце. Сценаристы вынуждают нас присматриваться к каждой, даже самой незначительной детали на экране монитора. Вслушиваться в любой шорох. Это сейчас кто-то чихнул или, если перемотать задом на-



перед в замедленном режиме, что-то посоветовал Гордону Фримену? Конспирология применительно к принципиально непознаваемому **Half-Life** цветет и пахнет. Вникать в подробности некогда, да особо и не получится, собственно-то.

А так хочется. Так хочется остановиться у очередного заброшенного дома и изучить обстановку. Рассмотреть довоенные рекламные плакаты. Убедиться, что автомат с газировкой газировку, увы, не дает. Попытаться попереключать каналы на давно уже отработавшем своё телевизоре. Полюбоваться обсыпающейся штукатуркой. Ржавеющим «Рафиком». Заходящим солнцем. Есть только лишь одна игра, которая столь же удачно спекулирует на ностальгии по постапокалипсису, как и **Half-Life 2.** И эта игра – **Fallout 2.** Но шутер от первого лица, да ещё и довольно технологичный, обладает несравнимо большим набором визуальных средств, призванных впечатлять игрока. Тонкое переплетение кропотливого труда дизайнеров и художников, тысячи человеко-часов, вложенные в то, чтобы впечатлить конечного пользователя достоверностью кладбища погибших кораблей или лабораторным оборудованием старого знакомца Фримена еще по лабораториям Black Mesa. «Гордон, да ты совсем не изменился!»

Спустя многие годы пребывания нигде Фримена грубо вырывают из ничего и помещают в железнодорожный вагон. Это путешествие в несколько секунд – суть вся игра в десятке кадров. Вперёд и только вперёд. **Half-Life 2** не утомляет непропускаемыми роликами, не заигрывает с эпистолярным жанром и вообще, кажется, боится заржаветь подобно монструозному остову порождения советского автопрома





Большой Седой и Незнакомый Брат.

на ближайшей свалке. Во многом именно дилогия **Half-Life** породила современных монстров жанра – бездумных до омерзения, коридорных до приступов клаустрофобии и однообразных, как очередная **FIFA.** С другой стороны, **Half-Life 2** – последний из великих, кто заставлял хоть чуть-чуть, но думать, пусть немного, но рассчитывать свои силы. Хоть иногда, но прыгать. И, как ни странно, открывать двери.

Half-Life 2 – это живой мир, который создали, проигнорировав концепцию «песочницы». И вроде бы игра линейна, сюжет скомкан и даже аскетичен, но образ демонстрируемого мира весьма отчетливо формируется в сознании. Это ещё не полноценный **Оруэлл,** ведь люди пока еще сопротивляются инопланетному Альянсу. Но образ Большого Брата в лице бородатого администратора весьма гармо-



нично вписывается в обстановку города, вдохновленного различными уголками постсоциалистической Восточной Европы. Выйди игра раньше на десять лет – и эффект, производимый практически фотореалистичными текстурами, создать было бы невозможно. В нашем случае – на момент 2004 года – **Half-Life 2** просто поражает воображение крепким сплавом тоталитаризма, советской действительности и постапокалиптического декаданса.



ВРАГОДЁР

Символ борьбы за свободу технической интеллигенции и возрождение загнивающего человечества – видавший виды гвоздодёр. Но главной звездой **Half-Life 2** стала, безусловно, гравипушка. Разнообразные – и всегда полезные! – виды оружия, вроде пистолетов и дробовиков, – это обычная, можно сказать – приевшаяся условность любого приличного шутера. Агрегат, позволяющий поднять почти любой предмет и метнуть его в противника, – принципиально новое развлечение. **Half-Life 2** нетнет да подкинет эпизод, в котором придется таскать кирпичи и прочий хлам для дальнейшего продвижения по уровню. В том числе и в ходе решения так называемых «физических» головоломок. Кто бы мог подумать, что старина **Архимед** пригодится в шутере от первого лица? Но запоминается вовсе не игровая рутина. В памяти отпечатается кучка зомби, единовременно обезглавленная выпущенным из гравипушки диском циркулярной пилы. Кровь. Кишки. Детская радость – смотрите-ка, и правда работает!

Радость познания чего-то принципиально нового не раз вдохновит человека, впервые севшего за **Half-Life 2.** Скучная стартовая прогулка превращается в адреналиновую погоню. Банальный променад по канализации – в аттракцион «скорми барнаклу горящую бочку». Вы можете не любить – в определенном смысле – однообразный **Half-Life** или кого-нибудь из его запутанных коллег по жанру вроде **Dark Forces.** Но в **Half-Life 2** надоедающий этап заканчивается раньше, чем вы поймете: «Всё. Хватит это терпеть».

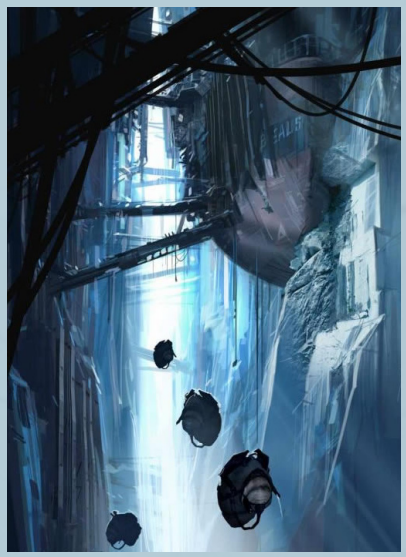
Видимо, главное правило **Valve** – удивлять. Во что бы то ни стало. Ни при каких обстоятельствах – не банальничать. За год до этого мы ви-







В финале HL2 даже имеется некий намек на тактический шутер.



дели пафосный **Halo** с его громадными неземными сооружениями… но должного эффекта он не производил. Точнее, какой-то производил, но после **Half-Life 2** понимаешь, что эффект был не должный. Ничтожный. Играя на контрастах, разработчики перечеркивают всё, что мы видели до сих пор, и последние две главы демонстрируют нам воистину впечатляющие сооружения колоссальных масштабов. Еще час назад мы бегали в компании повстанцев по развалинам хрущевок Сити-17 и отстреливались от огромных, но не особенно впечатляющих шагающих монстров, а сейчас нас буквально проносят сквозь конструкции, которым не видно конца и края. И сразу понимаешь: вот она, неземная архитектура!

И хотя, судя по слухам о первых версиях сюжета игры, география наших путешествий должна была быть намного шире, **Half-Life 2** приятно разнообразен. Более всего, безусловно, запомнится поселение Рейвенхольм, населенное одним полоумным священником Григорием и толпой зомбированных хэдкрабами шахтеров. Вот откуда ноги **Left 4 Dead-то** растут! Гнетущая атмосфера усиливается за счет присутствия образов давно ушедшего, но хорошо знакомого режима. Известных автомобилей. Понятных надписей. Неопрятных зданий. Пройдя Рейвенхольм, в который не рискуют соваться даже солдаты Альянса, вы в полной мере осознаете, почему каждый дружественный персонаж советовал Гордону туда не ходить. И ведь не поспоришь! А впереди еще столько интересного: поездка на багги по живописному побережью, штурм вражеских укреплений во главе стаи огромных инопланетных насекомых… Когда покажется, что удивляться больше



Как-то раз отцу Григорию упала на голову его собственная ловушка. С тех пор он только бегает и смеется, бегает и смеется…



«Босс-вертолет» будет звучать как ругательство уже после HL2.



Аликс какой только не бывает: веселой, сердитой, смущенной...

нечему, сценаристы поменяют правила игры. И вновь удивят.

СТАНДАРТЫ КРАСОТЫ

Half-Life 2 таким, каким он стал, сделали три человека. Нет, конечно, команда разработчиков была велика, игру делали шесть лет... и всё-таки. **Half-Life 2** запоминается тремя вещами: атмосферой постапокалипсиса (не **Fallout,** но ягода явно того же поля, а **S.T.A.L.K.E.R.,** возможно, вообще с того же куста) от мира FPS, загадочной историей, в общем-то, толком и непонятно о чем, а также обозначенной выше гравипушкой. Автор последней мне неизвестен. За потрясающую аутентичность несуществующего города изменившейся до неузнаваемости Европы отвечает болгарин **Виктор Антонов.** Бессвязный нарратив, умещающийся на одном листе формата А4, без единой фразы у главного действующего лица – дело рук **Марка Лейдлоу.** Кто придумал давить остовами «Волг» зомбированных шахтеров – тоже очень интересно, но уже не так важно.

Лейдлоу и не сказать чтобы сочинил что-то выдающееся. Спросите у меня: что делает Гордон Фримен в **Half-Life 2?** И я скажу – куда-то идет. Человек только-только вернулся в реальный мир, еще даже толком не понимает, где очутился, но его уже взяли в оборот повстанцы, борцы с Большим Братом, вещающим истины с экрана на городской площади. Фримену не дали броню и пистолет, но на него уже объявлена охота. На горизонте маячат канонично уэллсовские страйдеры, в закутке за углом причалил глиссер из вполне себе постапокалиптичного **«Водного мира»,** в гараже ждет багги из еще более контекстуального **«Безумного Макса»,** а в середине игры – ромеровская **«Ночь живых мертвецов».** А всё почему? Любимые игры **Лейдлоу** (помимо **Thief**) – **No One Lives Forever 2** и **Ico.** Обе сюжетно насыщены, но первая абсолютно кинематографична, вторая – удручающе безмолвна. И **Half-Life 2** в полной мере соответствует этим двум ориентирам: безмолвный герой путешествует по бесшовному миру. Бодро. Инновационно. Зрелищно.

По нынешним временам игра не такая уж и короткая, хотя в 2004 году она, безусловно, таковой казалась. Я вновь предположу, что именно **Half-Life 2** задал тон всем последующим шутерам нулевых. И как следствие – современным шутерам в принципе. Как в свое время **Half-Life** доказал, что многим уже недостаточно уровней-лабиринтов и безымянных противников-статистов, так и его правопреемник, судя по всему, умудрился что-то изменить. 2004 год – знаковый в истории компьютерных игр. Ведь тогда еще не было даже **Call of Duty 2,** а главным соперником проекта был морпех из **Doom 3.** Тут есть босс-вертолет, набивший оскомину любителям FPS во многих менее успешных представителях жанра эпохи «после **Half-Life 2**». И обрывается игра буквально на полуслове, возможно – в самый драматичный момент всего действа. Эта игра породила новый секс-символ мира видеоигр. Аликс Вэнс – эталон женской красоты от **Valve,** созданный будто в противовес вульгарной Аиде из **Unreal 2.** Стройная, подтянутая, боевая – этой девушки всем показалось «мало», поэтому, забегая вперед, отметим, что в грядущих

дополнениях ее экранное время значительно увеличили.

После оригинала вторая часть оказалась огромным качественным рывком вперед. Проходится игра быстрее, множество старых монстров куда-то исчезло, а многие сюжетные ходы и элементы дизайна игрового мира оказались копиркой с ярчайших произведений мировой фантастики. И всё же. Это был яркий, живой мир. Пусть монорельс – но зрелищный, осмысленный. Пусть всё чаще безмолвный – зато всё больше созерцательный. После стерильных коридоров лабораторий Black Mesa потрясающие воображение виды доведенной до разрухи планеты – это действительно мощный ход. Технология и дизайн породили игру, в которую приятно играть и спустя семь лет после релиза (впрочем, на мой взгляд, **Half-Life 2** по зрелищности превосходит и многих своих более молодых конкурентов). Мы шесть лет ждали сиквел и получили в итоге, признаемся честно, совершенно неожиданный проект. Тут я могу ответить на вопрос, почему мы уже семь лет ждем полноценный триквел, а **Valve** смогла лишь сделать два (из трех обещанных) дополнения, а затем и вовсе закрыла тему **Half-Life** на неопределенный срок. Да потому, что совершить такой качественный скачок, который совершил **Half-Life 2,** сложно. Это и тогда было сложно, и сейчас. И пока **Valve** готовится к разбегу и последующему прыжку, у вас есть шанс познакомиться с одной из лучших игр прошлого десятилетия. Кто знает: быть может, её продолжение сможет возродить славные традиции уже порядком подтухшего жанра?.. ●

ДОСТОИНСТВА

- Великолепная атмосфера
- Множество удачных цитат (заимствований?) из классики мировой фантастики
- Кинематографичность игрового процесса
- Отличные графика и звук
- Гравипушка

НЕДОСТАТКИ

- Относительная скоротечность игры и линейность уровней
- Невнятный сюжет с многоточием вместо точки в финале

ОШПАРЕННЫЕ

Half-Life 2 во многом стала знаковой игрой. Десятки тысяч страниц были исписаны как рецензентами в журналах, так и простыми игроками на различных форумах, и мало какой текст не содержал слова «революция». Бесспорно, именно **Half-Life 2** определила курс современной индустрии. Однако **Valve** в то время задала моду не только на игростроение – ведь именно приключения Гордона Фримена в Сити-17 стали первой ласточкой цифровой дистрибьюции – игра требовала обязательной активации и обновления до последней версии в молодом сервисе **Steam** от **Valve.** Сейчас, когда многие издатели ставят под вопрос дальнейший выпуск физических носителей для игр, а большая части проектов **Ubisoft** требует постоянное интернет-соединение, нам кажется смешным, что тысячи игроков пост-советского пространства могли так и не поиграть в **Half-Life 2** именно из-за проблем с интернет-активацией.



В далёком 2004 году интернет был если не диковинкой на просторах необъятной СНГ, то, как минимум, роскошью. Его величество Dial-up не терпел требовавшего быстрого соединения сервиса **Steam,** а если вспомнить про постоянные разъединения, то аж дурно становится. И всё же **«Софтклаб»**, а позднее и **«Бука»**, решились выпустить в те тёмные времена игру, требовавшую обязательную активацию и обновление через интернет перед запуском. Сотни людей, не обладавшие доступом в интернет, несли назад в ларьки свою копию диска, чтобы получить пиратскую версию этой же игры. Многих же не останавливали кощунские тарифы на трафик, и они качали по несколько часов к ряду обновления, чтобы прикоснуться к этой игре. Да, мы все проклинали **«Буку»** за то, что они выкинули на неготовый для западного подхода рынок игру, которая не работала без нормального соединения с интернетом. Мы плакали, кололись, но всё же продолжали есть кактус.

Destroyer

Half-Life 2

Автор: **Cerberus**

Жанр:	**FPS**
Разработчик:	**Valve Corporation**
Издатель:	**Sierra Entertainment**
Год выхода:	**2004**
Платформа:	**Windows, PS3, Xbox, Xbox 360**





Взгляд, смотрящий в душу. Голос, пробирающий до костей. Тебя – или того человека, который имел неосторожность взглянуть на мир твоими глазами?

Физик со всемирно известным именем, «профессор-монтировка», одолевший не одного спецназовца, - он вернулся, чтобы вновь навести порядок в своём мире.

Да, вы уже знаете, кто это.

Гордон Фримен.

В 2004 году многие игровые издания пестрили громкими заголовками и называли приключения Фримена кто во что горазд: одни дали звание «игры года», другие поскромнее записали в тройку лучших… Так или иначе, **Half-Life 2** заняла тогда действительно высокую позицию во многих возможных рейтингах, готовая поддержать статус легендарной первой части. Неудивительно, что и я тогда не избежал всеобщего увлечения. Однако из-за загадочного сбоя (как позже оказалось – бага русификации) игра была надолго заброшена, и вернулся я к ней лишь теперь, одолев первую часть.

Мир вновь увидел, на что способен Гордон. Не один я прошёл через этот сон – и наверняка многие ещё пройдут, ведь шум не утихает до сих пор.

Но всё же – что делало эпопею о **«Полураспаде»** такой притягательной? Что это за загадочная вещь – **Half-Life 2?**

HALF-LIFE 2 – ЭТО БОЕВИК

Как ни странно, первым делом я обращу внимание именно на это. И действительно, в роли «интерактивного фильма» с Гордоном в главной роли **Half-Life 2** имеет не так и много конкурентов – из действительно значимых навскидку могу назвать разве что **Max Payne,** однако Макс обитает в совершенно иной жизни – более драматической, менее залихватски-боевой.

Приехав в Сити 17, Гордон почти сразу попадает в целый водоворот происшествий. Бег по крышам под градом свинца, поездка на глиссере под аккомпанемент падающих бомб, штурм тюрьмы во главе стаи диких животных – список можно продолжать, перечисляя почти все динамические эпизоды игры; каждый из них достоин быть частью



Полетаем, смертнички?



Против лома нет приёма!

голливудского боевика. Нередкие физические головоломки, конечно, немного сбивают динамику, но **Valve** тоже можно понять: будь игра вся одинаково быстрой, она бы либо пробегалась за гораздо меньшее время (а игроки и так просили ещё!), либо оказалась бы намного сложнее и не понравилась большинству современных игроков.

Ну а тем, кто хочет ощутить себя настоящим **Брюсом Уиллисом** или **Арнольдом Шварцнеггером,** дам несколько кощунственный с точки зрения геймеров совет: пройдя игру на избранном вами уровне сложности, запустите её ещё раз – с кодом на бессмертие. Поверьте на слово – от того, что надо намного меньше беспокоиться о своей шкуре, драйв сразу возрастает в разы, хотя, разумеется, удовольствие от честного прохождения ему не заменить. И действительно, кто откажется схватить верную монтировку и засветить ей в очко противогаза солдату, не обращая внимания на удары приклада?

HALF-LIFE 2 – ЭТО ИСТОРИЯ

В разговоре о киношной сущности **Half-Life 2** нельзя забывать и о сюжете. Разумеется, сиквел «первого сюжетного FPS» не упустил возможности сам продемонстрировать лихо закрученную историю. За сценарий **Valve** хочется благодарить постоянно: именно то, что и требовалось для лихого боевика! Причём безо всякого сарказма – вспомните хотя бы **«Пятый элемент»,** где образы героев и их взаимоотношения занимали далеко не последнее место.





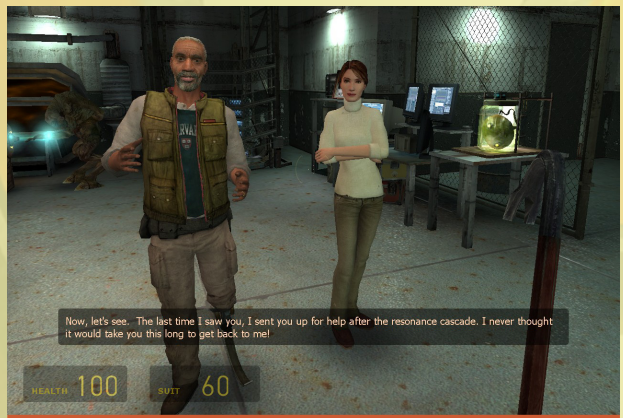
Если говорить о героях – тут, опять же, **«Вентили»** постарались на славу. Каждый сюжетный NPC – личность, со своим характером, со своим отношением к жизни, Альянсу и Гордону лично. Айзек Кляйнер, этакий безумный учёный местного разлива, очень любящий своего ручного краба; Барни Колхаун, известный нам по **Blue Shift,** из охранника в Black Mesa превратившийся вначале в сурового полицейского, а затем в бравого повстанца; Аликс Вэнс, одновременно учёный, боец и просто красивая девушка… Они могут спорить и даже ссориться, подкалывать друг друга, беседовать о проделанной работе или просто о происходящем в сумасшедшем мире вокруг.

Однако в эту бочку отборного мёда затесались несколько небольших ложечек дёгтя, изрядно портящих всё впечатление. Как известно, в первой игре одной из «фишек» была подача сюжета, а именно – постоянный «взгляд из глаз» героя и его молчаливость. Но то, что удачно смотрелось в почти чисто боевой **Half-Life,** в **Half-Life 2** невыгодно выделяет Гордона среди прочих персонажей. Сколько же раз за игру мне хотелось, чтобы он хоть что-нибудь сказал! Подбодрил Аликс, плюнул словами в лицо



Брину, да хотя бы и просто крикнул повстанцам «За мной!» Но Фримен молчалив, и оттого его образ кажется гораздо более расплывчатым, чем остальные, – или просто гораздо менее человеческим. Хотя кто-то может возразить, что это способствует вживанию в роль, – в конце концов, кто мешает сказать за Гордона, – на что я отвечу просто: вживаться в такую роль мне хочется гораздо меньше, чем в роль, скажем, того же Гордона в первой игре.

И – финал. У каждой истории, как ни крути, должен быть финал. А если эта история претендует на то, чтобы называться «боевиком», то финал должен быть таким, чтобы однозначно показать крутизну главного героя: не обязательно в смысле характера, но по возможностям – уж наверняка. Что же мы видим здесь? Рассказывать всё не буду (вдруг кто-то ещё этого не видел?), скажу одно: пройдя **Half-Life 2,** я через несколько дней поставил себе **Episode One,** только чтобы убедиться, что в оригинальной игре не всё заканчивается так плохо. Возможно, что законченным, полноценным сюжетом будет обладать серия игр вместе с Episode Three? Или же **Valve** решили «разорвать шаблон» любителям сюжетных по своей киношной сущности боевиков и бессюжетных шутеров одновременно? Так или иначе, то,



Всё почти как тогда. Даже проблемы…



что мы увидели во втором **«Полураспаде»**, хотя и пытается быть хорошей историей, но, увы, пока что с этим не всегда справляется.

HALF-LIFE 2 – ЭТО ЭКШЕН

Что же в остатке? Как ни крути, игра всё же считается не interactive movie, а FPS, что накладывает некоторые особые обязательства. Справились ли с ними **«Вентили»?** Ответ – скорее нет, чем да.

С одной стороны, бои действительно очень интересны, особенно с учётом того, что Альянс, так же как и спецназовцы в первой части, берёт сразу и количеством, и качеством. Да, они не так живучи, как Гордон, – магнум валит любого из них с одного хэдшота, а в открытой перестрелке из автоматов физик может в одиночку одолеть троих. Однако чтобы сделать это с минимальными ранениями, придётся изрядно постараться, поскольку стреляют солдаты довольно метко, а маневрируют – довольно ловко. Что ж, тем приятнее их пришпиливать к стене из арбалета! Другие противники, равно как и союзники, тоже не отстают: битва с муравьиными львами при поддержке союзных пулемётов наверняка запомнится вам, так же как и перестрелки на улицах восставшего города. Разумеется, никуда не деться от орд зомби и стай хэдкрабов – старых знакомых на новый лад, прошедших через горнило сурового мира и ставших ещё более опасными и интересными. Да и оружие не подкачало: на месте и монтировка, и автомат с подствольником, а новое время дало новые вещи – такие как фероподы или знаменитая грави-пушка.

Но в то же время… возможно, это придирки, но лично мне кажется, что игре с номером «2» в названии



Знаменитая гравипушка пилит знаменитых зомби. Практически в фабричных масштабах.

следует превосходить свою предшественницу без номера. И если в плане противников всё совсем не плохо – это просто новая война, – то оружие после **Half-Life** (особенно **Opposing Force**) кажется бедным и слишком приземлённым для столь фантастической (во всех смыслах) истории. Шутка ли – почти всё, кроме уже упомянутых фероподов и грави-пушки, представляет собой, по сути, стандартный набор многих шутеров: пистолеты, автоматы, гранатомёт – всё это есть везде, а если нет – значит, есть некие футуристические или иномирные аналоги. Сравните это с «жуками», плазменной пушкой и лазерными минами из **Half-Life** или рукой-барнаклом и портальным генератором из **Opposing Force!** Не скажу, что деградация налицо (сам-то по себе набор из **Half-Life 2** более чем неплох), но тем не менее…

Кроме того, не стоит забывать о сказанном выше. Если в первой **Half-Life** история и эффектность по большей части выглядели приятным дополнением к экшену, то здесь периодически приходится, только-только успев втянуться в динамику боя, делать внезапную паузу для каких-



то сюжетных событий (которые порой происходят сразу после особо напряжённой битвы, когда адреналин просит ещё) или же, не думая о врагах, уворачиваться от скриптово падающих труб, срывающихся балок и просвечивающих всю улицу лазерных прицелов. В итоге хороший временами экшен оказывается порой разорван на куски, складывающиеся уже не в шутер, которым должна бы быть игра, а в упомянутый в самом начале боевик.

HALF-LIFE 2 – ЭТО ЛЕГЕНДА?

«Игра года 2004», «шедевр шутеростроения», «лучший из лучших»... Много было их – громких имён, данных **Half-Life 2** при оценке. Но достойна ли она их? На мой взгляд – нет. Слишком уж много противоречий. Тут есть сюжет – но нет «настоящего», харизматичного главного героя. Тут есть экшен – но немного принципиально нового, зато много моментов, сбивающих динамику. Тут есть Аликс – но нет романтической линии, хотя намёков на неё хватает, и оттого отсутствие реакции Фримена (хоть бы и отторжения!) задевает ещё больше.



Помаши ручкой страйдеру, Гордон! А в конце игры он помашет тебе ножкой.

Что же остаётся? По сути – две вещи, которые, впрочем, одни стоят очень и очень многого.

Во-первых – это физика в целом и «манипулятор энергетического поля нулевого уровня» в частности.

А во-вторых – это почти настоящая возможность ощутить себя героем боевика.

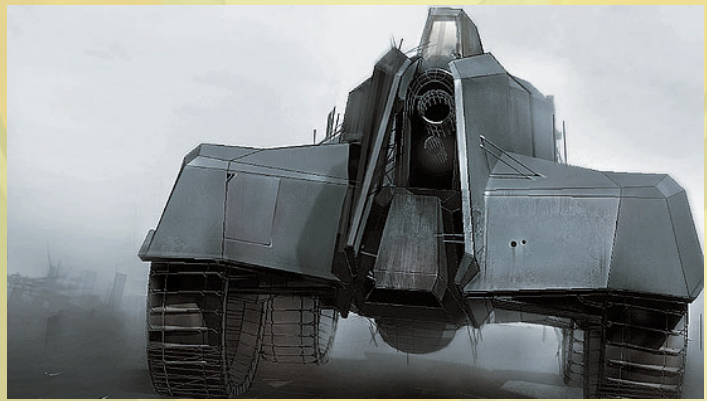
Кто-то, может быть, спросит: «А разве этого мало?» И я отвечу: для игры, названной «одной из лучших во все времена», – однозначно мало. Но для продолжения уже существующей легенды – вполне достаточно. ●

ДОСТОИНСТВА

- Несколько удачных сюжетных находок
- Наличие разнообразных экшен-сцен – от динамичных перестрелок до пряток со снайпером
- Проработанная физическая модель, активно использующаяся во многих эпизодах

НЕДОСТАТКИ

- Безликость главного героя
- Чрезмерное для столь детального сюжета количество недосказанностей
- Практически отсутствует уникальное оружие
- Затянутость некоторых катсцен (с точки зрения экшена) либо некоторых боевых эпизодов (с точки зрения interactive movie)



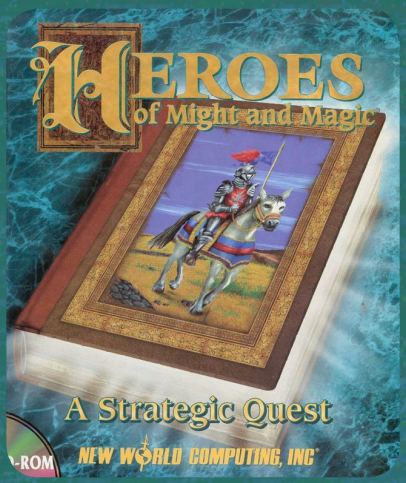


Герои Меча и Магии

Автор: **Katarn**

Оригинальное название:	Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest
Жанр:	TBS
Разработчик:	New World Computing
Издатель:	New World Computing/Бука
Год выхода:	1995
Платформа:	DOS, Windows, Mac OS





Моему любезному кузену, великому и щедрому королю Рагнару, от его верного подданного лорда Айронфиста. Как поживает твоя королева, прекрасная дева Эвин? Уверяю тебя, мой друг, что несмотря на то, что ты взял её в жены, зная, как я любил её, я не желаю тебе зла, а всем сердцем мечтаю о вашем счастье и процветании. Прошло более месяца с тех пор, как я писал тебе в последний раз. Я перенёс свой лагерь в прекрасную долину, полную деревьев, ручьёв и дичи. Я был уверен, что в этой земле нет никого, кроме меня и моих верных слуг, кто умеет ходить на двух ногах и говорить. Но недавно из лесу вышел бородатый крестьянин в лохмотьях, и я понял – вот он, твой новый подданный! Я попытался заставить его посеять зерно, дабы было чем кормить меня и моих воинов, но он отказался. Так как смерть этого крестьянина не принесёт мне никакой пользы (напротив – послужит причиной голодной смерти моего отряда), пришлось искать альтернативные методы решения данной проблемы.



Ты, безусловно, помнишь ту волшебную историю о короле, его верном подданном и древнем артефакте, тайну которого хранили многочисленные силы зла? Вступая в таинственный портал, я и не представлял, насколько близко окажусь от того, о чем мы когда-то читали в книгах в твоей библиотеке. К счастью, этот мир (для простоты я назову его Энрот) совсем другой. Как ни странно, тут тоже попадаются зарытые в землю драгоценные предметы, но они не играют особой роли в борьбе за власть. Да-да, именно. Тот крестьянин – он оказался не единственным жителем этого королевства. Да и королевств тут, по сути, очень много. Стоило мне начать расставлять пограничные столбы, прославляющие твою власть, как к моему шатру прибыли эльфы – посланники королевы колдунов Ламанды, заявившие, что их госпожа не будет спокойно наблюдать за тем, как ты, мой господин, «разворовываешь их земли». Я возмутился и отправил посланников восвояси, порекомендовав более не тревожить меня и моих рыцарей. Так же я поступил и с орками вождя Слейера, и с чудовищными миньонами чародея Аламара. Это моя… прости, я хотел сказать – твоя – земля, и я докажу это в надвигающейся войне.





Предания о героях древности, которые, собрав небольшой отряд, могли бы спасти мир от угрозы со стороны зла, оказались, мягко говоря, не совсем правдивыми. Увы, мои верные поддан-ные немногого стоят в схватках с ордами циклопов и десятками драконов. Наскоком таких противников не одолеть, потому я прошу тебя, мой господин, выслать гуманитарную помощь. И чем быстрее – тем лучше. Без развития городов и замков победить в этой войне нам не удастся. Как ни странно, для строительства новых филиалов гильдии магов или соборов для твоих верных паладинов одного золота будет мало! Наглый архитектор постоянно требует какие-то диковинные ресурсы: ладно, допустим, древесина и железная руда действительно нужны при возведении какого-нибудь строения. Но ртуть? Самоцветы? Это роскошь, роскошь, которую возможно себе позволить только в том случае, если под рукой есть шахта с соответствующими ресурсами. Рынков в этой странной стране почему-то нет, и даже если мне удастся накопить значительные денежные запасы, увы, мой друг, я не смогу приобрести на них так необходимые мне ресурсы.









Приветствую тебя снова, любезный мой кузен, король Рагнар! Как поживает твоя королева, прекрасная дева Эвин? Передай моей госпоже, что я каждую ночь думаю о ней и не смыкаю глаз до раннего утра, пока усталость окончательно не сморит меня, так как всюду мне видится ее прекрасный образ. За последний год, который прошел со времен моего последнего письма тебе, многое изменилось. Твои враги оказались намного умнее, хитрее и, что самое главное, опаснее. Я теряю город за городом, и неудачи преследуют меня по пятам.

Оказывается, что королевские воины – не самые сильные солдаты на свете! Хотя те рекруты, что поступают в армии моих полководцев в начале каждой недели, обходятся казне дешевле рекрутов твоих врагов, толку с них намного меньше. Нищие крестьяне, толпами рвущиеся поступить в армию ради куска хлеба два раза в день, к армейской службе не приспособлены вовсе. Эти олухи медленно передвигаются и слабо бьют. В то же время низшие чины в армии королевы Ламанды способны за один присест (как и все прочие подобные существа) покрыть расстояние до любого отряда моей армии! При этом эти чертовки атакуют воинов так, что те не способны нанести ответный удар! Стоит ли говорить о том, что каждый отряд в моей армии проигрывает своим визави в стане врага? Доблестные рыцари, увы, не способны ослепить противника, подобно единорогам. Лучники не обладают такой скорострельностью, как эльфы. Паладины, увы, не способны бить сразу двоих противников и по всем параметрам проигрывают фениксам и драконам, этим чудовищным летающим тварям. Да, в твоей армии, мой господин, совсем нет существ, способных в один миг долететь до врага, и всего один тип стрелков… Встречались мне и такие магические твари, которые не присягали на верность никому из известных мне лидеров. Беспринципные воры, вольные кочевники, апатичные джинны (о, эти ужасные твари могут одним ударом уничтожить половину существ в любом отряде врага!)… страшнее всех оказалась нежить – привидения, которые, убивая твоих подданных, множат собственные ряды. Вот бы нанять таких тварей к нам в армию. Увы, мои придворные мудрецы предполагают, что в обозримой перспективе это невозможно…



соблазнительные феи в весьма фривольных одеждах



Впрочем, надо отметить, что наш противник не так уж и умён. Завидев в гарнизоне моего замка отряд чуть более многочисленный, чем его собственный, прихвостень этого мерзкого варвара Слейера отказался от идеи штурма города и отправился грабить мои… я хотел сказать – твои, дорогой Рагнар, владения. Сколь велика ни была бы армия, она не может выступать в поход без лидера – героя. Потому мне пришлось нанять новых полководцев – помимо тех, что пришли со мной в Энрот через тот таинственный портал. Надо сказать, что герой не так всемогущ, как описывалось в древних фолиантах. Набираясь опыта, твои верные подданные могут прогрессировать лишь в науках магических и военных – повышая тем самым свои умения в плане защитных и наступательных действий, а также увеличивать свои познания в сфере магии, а также влияние этой самой магии на наш мир. Вот, собственно, и всё. Как я ни старался, мне не удалось создать из твоих верных подданных толковых хозяйственников, следопытов или магиков. У каждой расы, правда, есть свои особенности: твои полководцы, например, вдохновляют армии на подвиги, а грязные твари Слейера быстрее передвигаются по пересеченной местности. Однако расширить возможности полководцев всё-таки можно. Так, лорд Килбурн вчера прислал ко мне гонца с вестью, что ему удалось отобрать у какого-то оборванца бездонный кошель золота! Это, безусловно, серьезная инвестиция в нашу возможную победу, потому что значительно увеличивает наш еженедельный бюджет. Подобные артефакты встречаются довольно часто. Некоторые из них охраняются толпами бунтовщиков (даже среди наших подданных нередко встречаются отряды крестьян, стрелков и даже рыцарей, не желающих вступать в наши ряды!), другие валяются просто так. На днях один мой герой нашел на обочине дороги странный знак. И с тех пор его войска не желают сражаться с противником! Я отослал этого неудачника в стан врага – там его съедят и заберут у него эту проклятую безделушку. Хе-хе-хе…







Здорово, Рагнар! Как делишки у тебя и моей несостоявшейся женушки Эвин? Она всё так же падка на жареных кабанов и тушёную телятину? Передай ей, что даме в её возрасте пристало блюсти линию. Прошло два года с тех пор, как я писал тебе в последний раз. Дела в моём королевстве идут хорошо. Мы наступаем по всем направлениям! Мои доблестные подданные захватили несколько замков Аламара и приручили местных драконов – теперь эти чудовища сражаются в специальных батальонах, сформированных из их сородичей, дабы не смущать моих более… человекоподобных воинов.

Моя страна невероятно красива и обильна богатствами на любой вкус. Тут на прекрасных зелёных лугах танцуют молодые эльфы, в глубоких шахтах трудятся гномы, добывая самоцветы для моей коллекции пудовых драгоценных камней. Речки с кристально чистой водой впадают в обширные моря. В моих лесах обитают жирные кабаны, на полянах пасутся обширные стада тучных коров, и нет таких земель, которые бы мне не подчинялись. Мои подданные покорили заснеженные пики далекого Севера, непроходимые топи Юга, и всюду в мою честь играет величественная музыка.

Я покорил эту страну, Рагнар. Без твоей помощи. Мой тактический гений помог мне в многочисленных битвах, мои стратегические таланты позволили захватить провинции, в которых против меня выступало сразу три противника. Конечно, они воевали и друг с дружкой. Конечно, далеко не всегда была необходимость побеждать всех: иногда было достаточно доказать свою доблесть, захватив местный стольный град; в другой раз враги трусливо бежали, узнав, что мои полководцы нашли древний артефакт. Это моя земля, земля короля Айронфиста, и больше никто не отнимет её у меня.











Привет, Рагнар. Как там поживает эта шлюха Эвин? Передай ей, что за последние пять лет, что прошли со времени моего последнего письма, я познал множество молодых дев, одна из которых стала моей женой и родила мне двух наследников – Роланда и Арчибальда. Когда я умру, мой трон достанется Роланду, и я спокоен за судьбу королевства, хоть меня и смущают каракули малыша Арчибальда, увлекающегося рисованием скелетов… Тем не менее, я хочу тебя предупредить, что если ты когда-нибудь посмеешь сунуть свой прыщавый нос в дела моего великого королевства, армии моего сына сокрушат твоё карликовое государство. Имей это в виду и знай: если ты когда-нибудь еще раз услышишь об Айронфистах – значит, портал удалось открыть вновь, а мой род идёт за тобой, Рагнар, дабы получить то, что принадлежит ему по праву крови.





КАК ВСЁ БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Первые «Герои» удивят поклонников последующих частей отсутствием, казалось бы, настоящих символов сериала. Тут нет маны, рынков, и, помимо всего прочего, великих и ужасных чёрных драконов. Повысить свои познания о мире самых первых «Героев» (а также узнать что же на самом деле писал лорд Айронфист в своих письмах) вам поможет… официальный мануал к игре. Да, в те времена в них пока ещё писали ценную информацию…

ДОСТОИНСТВА

- Великолепные тактические и стратегические элементы
- Приятная графика
- Хорошее звуковое сопровождение

НЕДОСТАТКИ

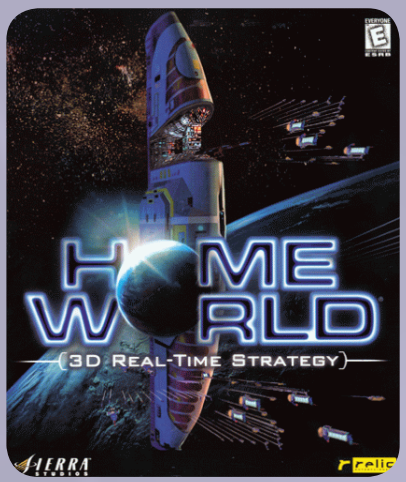
- Слабо раскрыт сюжет
- Спорный дизайн некоторых монстров
- Магическая система

Homeworld

Автор: **Katarn**

Жанр:	**RTS**
Разработчик:	**Relic Entertainment**
Издатель:	**Sierra Entertainment**
Год выхода:	**1999**
Платформа:	**Windows**





Многие тысячелетия человечество обращало свои взоры к небесам. Но сколько бы мы ни всматривались в звёзды, в конце концов взгляд вновь опускался на бренную землю. А люди продолжали выделять резиновым арканом танковые кулаки и бросать их в безальтернативные мясорубки. Мы бились с варварами за Рим, сражались с иноверцами за Гроб Господень, отстреливались от превосходящих сил вермахта. И всё это – в одной-единственной плоскости. На днях на мой корабль-базу напали снизу. Ровным строем, медленно поднимаясь из туманности, огромный флот интервентов вынырнул оттуда, откуда его не ждут адепты других, даже вроде бы 3D-стратегий. Это было откровение. Будто до сих пор я ползал по земле на четвереньках, а тут вдруг встал, расправил плечи и пошел. Или полетел?

ИСХОД

Relic своим дебютным проектом по-настоящему открыла третье измерение в стратегических играх. До сих пор оно использовалось только для того, чтобы удивить игрока правдоподобными кубиками, стреляющими друг в друга натуралистичными сферами. В **Homeworld** родная база могла бы быть продуваема всеми ветрами, не происходи дело в открытом космосе. Куда ни полетишь – всюду она. Галактика. Причудливые разноцветные туманности, потрясающие воображение остовы древних кораблей, яркие вспышки сверхновых, чуть более тусклые, но вполне отчетливые точки более стабильных звезд. У космических скитальцев больше нет планеты, на которой они жили тысячи лет. Галактика, оказывается, заселена самыми причудливыми формами жизни, но в ней нет тех, кто отнесется к изгоям с пониманием и участием. На деле, не на словах. У народа, стоящего на грани выживания, есть только одна цель – найти свою древнюю родину, мир, с которого его когда-то изгнали враги. Отступать некуда.

Пронзительное чувство несправедливости разворачивающихся событий придает сил. Ещё никогда сопричастность к происходящему на экране не была так велика. Так осязаема. Эти твари сожгли наш родной мир, уничтожили почти всех представителей родной расы. Теперь это не просто экспедиция в направлении, указанном древней картой, найденной в пустынях так и не ставшей родной планеты Карак. Отныне это священная, освободительная война. Ведь на нашей стороне, судя по всему, правда. Значит, мы и победим. Путь к победе долог и тернист. И продуман – до мельчайших деталей. В то время как в галактике нет ничего случайного, малочисленный (с некоторых пор) народ в своём великом исходе постоянно натыкается на иррациональные явления. Таин-



История подаётся стильными чёрно-белыми зарисовками.



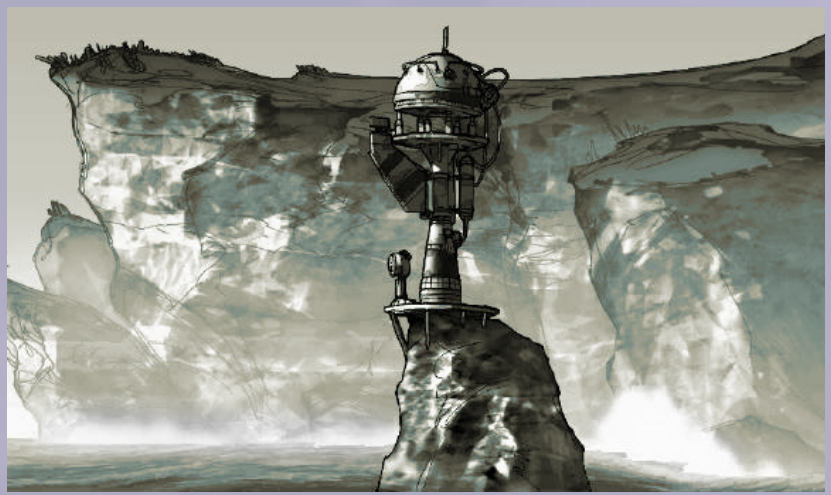
Homeworld – это антология удивительных ракурсов. Каждый раз что-то новое, хотя декорации, прямо скажем, однообразны.

ственный корабль-призрак. Странная туманность, заселенная религиозными фанатиками. Древняя свалка погибших кораблей, на которую, прямо скажем, лучше и вовсе не соваться. И в сознании сразу создается огромная, красивая картина мира **Homeworld.** Мира очень логичного. Живого. Богатого на события. И таящего в себе множество секретов. Это удивительное ощущение – один из неявных козырей игры. Тот самый, который не запечатлеть на скриншотах. Не описать словами. Не увидеть из-за чужого плеча.

Окончательный подрыв нервной системы производится короткозамедленными детонаторами, соединяющими в связную цепочку заряды невероятного эмоционального воздействия. Первый бой, первый уничтоженный корабль врага… и вдруг – потрясающая картина разрушенного, пусть и не ставшего по-настоящему родным, но всё-таки дома. И музыка. Такая, чтоб древнегреческая трагедия. Чтоб космоопера. Чтоб когда в следующий раз она зазвучала, ты понял – это, кажется, конец. Неудивительно, что отношение к подчиненным тут совершенно иное, нежели в **Age of Empires** или **Command & Conquer.** И не потому, что ресурсов очень мало. На подсознательном уровне ты привязываешься к этим корветам и фрегатам, истребителям и крейсерам. Кроме тебя у них ничего больше нет. В целой галактике. Такой бескрайней и такой холодной.

ПУТЬ К УСПЕХУ

Дергая за тончайшие струны души, разработчики не спешат сводить действо к рутине строительства базы и добычи ресурсов. Первой тут нет вообще, а вторые собираются как бы мимоходом, на автомате и без фактического участия игрока. Конечно, можно было бы следить за каждым, извините, харвестером, но у космических адмиралов есть дела намного важнее. Неискушённому человеку не понять всей прелести **Homeworld.** Жена, заглядывая через плечо, сообщит: у тебя на экране уже два часа ничего не меняется. Неправда! Вот моя эскадра, выстроенная сферой, вот пояс астероидов, а там – вражеская космическая станция. Мы активно перебрасываемся лучами ненависти и пытаемся от-



тяпать друг у друга стратегическое преимущество.

Забавно, ведь бой идёт даже не за воздух. Какой бы бескрайней ни была галактика, в каждом новом секторе практически нет ничего такого, что было бы действительно нужно нашим изгоям. При этом – удивительное дело – миссии не повторяются. Наш флот выдергивается из гиперпрыжка манья-ками галактического масштаба. После неправильных расчётов мы внезапно вываливаемся из гиперпространства аккурат в нескольких минутах от столкновения с астероидом, который окончит наше затянувшееся путешествие. Кажется, что в секторе ничего нет… а удивлять не перестают.

Безусловное достоинство игры – переход всех ресурсов и всего флота в следующую миссию. Это, знаете ли, дорогого стоит. Вроде бы и база есть, и аналог харвестера, и исследования проводятся (сугубо по указке сценаристов!), а всё равно **Homeworld** – игра скорее тактического характера. Без врожденного чувства направления и умения разглядеть в пяти мигающих точках на трехмерной карте сектора потенциальную угрозу суверенитету родной расы в **Homeworld** делать нечего. И ведь не скажешь, что управление переусложнено: пройдёт «тренинг», затем его отчасти продублирует первая миссия кампании. А потом нужда приучит формировать группы, выстраивать корабли в боевые порядки и заставит найти в интерфейсных недрах кнопочку «не выпускать истребители и корветы из ангаров кроме как по команде сверху». И уже очень скоро кажется, что ничего удобнее придумать было просто невозможно. Конечно, странно, что в режиме паузы нельзя выполнять некоторые действия. Удивительно, что нет воз-



Враги уничтожили планету, так и не ставшую для несчастных изгнанников родной.



Ударить всем, что есть, получается крайне редко.
Ближе к финалу за такую стратегию враги будут жестоко наказывать.
Впрочем, если (по-вашему) цель оправдывает средства…

можности разметить маршрут движения. С другой стороны, а что бы вы делали, пока ваша флотилия медленно и величественно проплывала из одной точки пространства в другую по заранее проложенному пути?

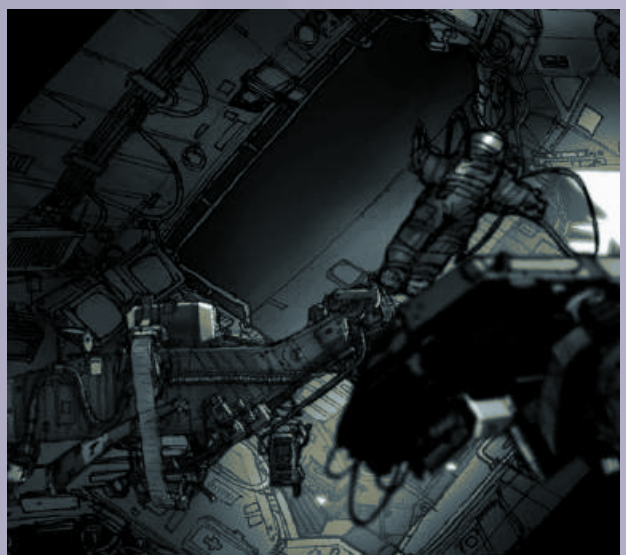
Для того-то **Homeworld** и сделан таким красивым и подробным. Потому истребители и корветы и требуют дозаправки. Оттого-то корабль – в зависимости от выбранной схемы поведения – передает больше мощности на двигатели или вооружение. Может быть, кто-то даже не заметил, но тяжелые суда в агрессивном режиме во время боя в случае приказа отступать не разворачиваются, как они это делают обычно. А сдают назад – медленно и грациозно, не переставая при этом лупить по противнику из всех орудий. После подобных сцен челюсть падает на пол, а негативные отзывы об ИИ не воспринимаются всерьез. Да, действительно. Нет тут никакого ИИ. Все события жестко заскриптованы, противник практически никогда не применяет абордажные корветы и вообще действует весьма топорно. Иногда даже кажется, что единственное, чему обучен враг, – это открывать огонь по вашим абордажным судам, если те попадают в их поле зрения.



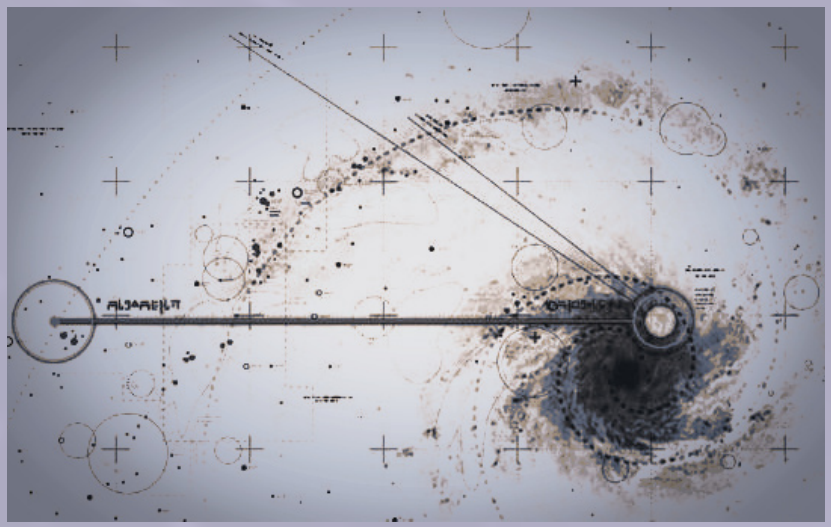
Отличный корабль! Потому что трофейный.

А стащить вражеский тяжелый крейсер, знаете ли, гораздо приятнее, чем построить свой. Уже хотя бы потому, что существует ограничение на количество кораблей разных классов. Которое можно преодолеть путем воро… заимствования вражеских посудин. Пусть дизайн расово неверен, да и сам процесс угона занимает немало времени, – зато за трофейный кораблик (как, впрочем, и свой собственный) в случае





утилизации можно получить 60% стоимости. И то хлеб. Возможность стащить всё-всё-всё давит на психику и вынуждает выставлять боевым отрядам неагрессивную схему поведения. Не портьте мое будущее имущество! Если вам претит брать чужое даже в игре про бескомпромиссную войну между изгоями и их угнетателями, небольшим утешением, полагаю, станет тот факт, что сохраняться можно в любой момент. Пользуйтесь этой возможностью чаще, господа моралисты! Она вам очень пригодится…



БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ХИИГАРЫ

Homeworld завораживает потрясающими видами. Стайкой истребителей, окружившей неповоротливый крейсер и жалящей его со всех сторон. Вспышкой сверхновой, под радиоактивные лучи которой опасно попадать даже самым крепким судам. Разработчики, помимо всего прочего, вдохновлялись детищем известнейшего Джорджа Лукаса, но с легкостью переплюнули его по части спецэффектов. За процессом сбора ресурсов можно наблюдать вечность. За схваткой двух космических флотилий – еще дольше. Разноцветные лучи, яркие вспышки, срывающиеся в предсмертное пике корветы, – ничего подобного до сих пор никто предложить не мог. А канадцы вот сумели.

И открыли дорогу многочисленным подражателям. Из которых никто не смог добиться таких же выдающихся результатов. Потому что нельзя дважды по-настоящему открыть глаза на 3D… После выпуска игры разработчики полунамеками вещали о возможных дополнениях и продолжениях. Но дебютная разработка **Relic** по сей день является самой убедительной **3D-RTS** в открытом космосе. А хорошо это или плохо – вопрос дискуссионный. ●

ДОСТОИНСТВА

- Отличный сюжет
- Потрясающая атмосфера
- Великолепная графика
- Классное звуковое сопровождение (обязательно посмотрите финальные титры!)
- Первая серьезная попытка использовать все возможности трехмерного пространства в рамках абсолютно трехмерного игрового процесса, которая увенчалась успехом
- Очень удобное управление, к которому, правда, необходимо привыкнуть
- Разнообразие тактических и стратегических возможностей

НЕДОСТАТКИ

- Исчезающе малы



Задние планы этой миссии впечатляют. Увы, подобные декорации в игре больше не встречаются.



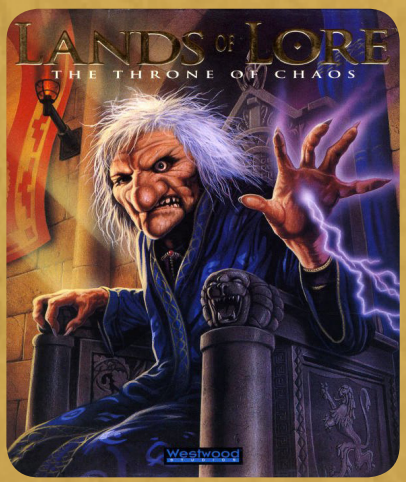
Homeworld – одна из тех редких игр, которые плохо смотрятся на скриншотах, но отлично – живьем. Тут, например, не сразу понятно кто кого бьет и кто кого ремонтирует.

Lands of Lore: The Throne of Chaos

Автор: **Molary**

Жанр:	**RPG**
Разработчик:	**Westwood Studios Inc.**
Издатель:	**Virgin Interactive Entertainment**
Год выхода:	**1993**
Платформа:	**DOS**

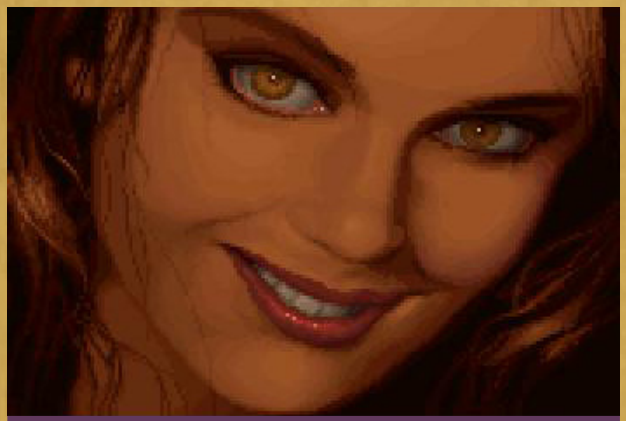




Что может быть хуже Злодея, который желает захватить вашу страну, поработить ваших друзей и обратить в прах всё, что ценно для вас в этой жизни? Только если этот Злодей – старая уродливая ведьма, притворяющаяся соблазнительной красавицей, чарам которой вы едва не поддались. Опомнитесь! Это злая колдунья Скотия (Scotia), которая совсем выжила из ума в своём желании обрести власть над королевством Глэдстоун (Gladstone). И надо заметить, что у неё есть для этого все шансы: ведь совсем недавно в её цепкие морщинистые пальцы попал могущественный артефакт – Маска Преисподней (Nether Mask), дающий ведьме возможность абсолютно бесконтрольно менять своё обличье. С такими силами Скотия без труда подчинила себе множество злобных существ, которые наводнили все области вокруг королевства. И именно вы тот счастливчик, кому король Ричард ЛеГрей (Richard LeGrey) доверил ответственное задание – принести Рубин Истины, который является незаменимым артефактом в борьбе со Скотией. Для того чтобы добыть этот артефакт, вам понадобится всего лишь совершить небольшое путешествие по реке...

Ох, если бы всё было так просто! Вас ждут разочарования и лишения, смерть и предательство, кровь, кости и слёзы. Действительно, несмотря на сказочную обстановку, в которой оказывается ваш протеже, не ждите, что вас встретит толпа весёлых эльфов, пляшущих под музыку, или пьяные гномы, рассказывающие скабрезные анекдоты в уютном трактире. Воистину, покой нам только снится, и сюжет в этой игре способен обратить на себя пристальное внимание. Пусть под конец путешествия количество сюрпризов начинает приближаться к нулю – до финала вас ожидает длинный путь. Но перед тем как окунуться в омут сюжетных поворотов, вам нужно выбрать персонажа, за которого вы будете играть.

Уйдя от премудростей **D&D,** которую **Westwood** использовала в знаменитом сериале **Eye of the Beholder,** разработчики решили максимально упростить ролевую систему. Отныне перед нами три класса, в которых любой персонаж может развиваться (никаких ограничений больше не суще-



Мой персонаж почти забылся под чарующим воздействием этих глаз...



Найти общий язык с кровожадными воительницами, к сожалению, у вас не получится. Даром что в этой игре нельзя выбрать протагониста женского пола.

ствует). Нас даже лишили очков опыта: в **Lands of Lore** работает система «что используешь, то и качаешь». Если вы бравый рубака, желающий раскроить как можно больше черепушек самым разнообразным оружием, то смело принуждайте врагов к ближнему бою, тем самым совершенствуясь в классе воина. Если вы хотите вскрывать замки (а рано или поздно вам придётся это делать), а также попадать стрелой врагу в глаз с пары километров, – область ваших интересов находится в районе всевозможных сюрикенов, арбалетов, луков и отмычек. Ну а если вам всегда хотелось стукнуть посохом об землю и истошно заорать «Ты не пройдёшь!» – обратите внимание на магические заклинания, волшебные палочки и подобные вещи. Определились с желанием? Оно никого не интересует, ибо качать, так или иначе, придётся всё. И не одним персонажем.

С самого начала нам предлагают выбрать одного из четырёх претендентов. Выбор этот в основном косметический, ибо любой персонаж может стать универсалом (и ему это крайне пригодится). Впрочем, если вы вдруг категорически против воровства, то всегда можно попросить вашего компаньона выполнить всю грязную работу за вас. Для чего спутнику всё так же придётся развивать соответствующее умение. Всё равно одному этот путь вам не осилить, поэтому старайтесь приобретать побольше друзей и поменьше врагов, если, разумеется, у вас будет такой выбор. А иногда он, как ни странно, у вас будет.

Нелинейность в игре, как это ни удивительно, есть, и она довольно заметна. Как поступить с тем, кто просит помощи? А если это вор? А если это старый друг и соратница с красивыми яркими глазами? К счастью, как бы вы ни поступили в подобных ситуациях, не бойтесь, что придётся переигрывать. Ничего страшного. Всё в порядке. Подумаешь, станет у вас меньше друзей. Кому нужны друзья, когда вокруг столько врагов? Дремучие леса населяют дикие орки. В мрачных пещерах вас ожидает за поворотом дикая смесь крыс и волков. В загадочной Белой Башне прекрасные амазонки будут жаждать вашей крови. Про множество более страшных и могущественных чудовищ я предпочту промолчать.



Ку-ку! А вот и я! Не ждали?



По пути вам встретятся самые разнообразные персонажи. Некоторые из них проявят к вам явно нездоровый интерес...



Эти бородатые и мозговитые бестии обладают неприятной способностью разоружать своих врагов, поэтому я предпочёл с ними не связываться. Благо такую возможность мне предоставили.

Зачем вас пугать? Подумаешь, гигантский неубиваемый червяк, способный вмиг разоружить вашу партию, так что вам придётся спешно подбирать оружие, в то время как чудовище будет пережёвывать ваши ноги... Враги берут числом, силой и способностями, но, и это вполне закономерно, не умом. Прежде всего, если вы, как и я, с трудом переносите респаун – мужайтесь и молитесь, хотя молитвы вам не помогут. Очень немногие локации на протяжении вашего путешествия вы сможете полностью очистить от врагов. В большинстве же монстры будут появляться снова и снова, давая вам возможность качаться или ругаться: зависит от того, считаете ли вы, что перед вами полупустой стакан или на этот счёт у вас имеется иное мнение. На фоне таких неприятностей перспектива получить отравление от огромного слизня, распрощаться с доспехом из-за многоглазого грызуна или вообще оказаться в нокауте посреди поля битвы не так уж и страшна.

Тем более что вряд ли ваши мысли будут занимать размышления типа «Куда мне бить эту субстанцию в виде пудинга?!» – скорее, это будет что-то вроде «Кинжал в... кинжал на... ничего не понимаю!». Дело в том, что в локациях, которые традиционно для игр подобного рода представляют собой замысловатые лабиринты, весьма регулярно встречаются загадки. И вам придётся проявить немало сообразительности. Задачи могут стоять совершенно разные. Для некоторых вам потребуется использовать предметы определённым образом, для других – внимательно изучать карту, для третьих – общаться с NPC, а для четвёртых – делать что-то ещё. Элемент жанра adventure в игре довольно заметен. Здесь есть даже некое подобие охоты за пикселями – правда, в очень скромном масштабе.

Однако в любом случае количество размышлений, необхо-



Эта тварь выведет из себя кого угодно, какой бы стойкой выдержкой он ни обладал. Не верите? Сразитесь с чудищем сами, и вы поймёте, о чём я говорю.

димых для приключений, в этой игре было бы стократно большим, если бы в ней отсутствовала карта. Но она есть. То были светлые времена, когда разработчики не пытались упростить геймплей абы как, а старались вписать любое упрощение в атмосферу игры. Так, например, мы имеем магическую карту, где заботливо отмечаются все (или почти все) скрытые кнопки, секретные стены, сундуки, ямы-ловушки и прочие важные элементы. Кульминацией стресса в игре будет момент, когда у вас временно отнимут злосчастную карту и заставят хаотично передвигаться, крутиться, падать в ямы, словно желая вывести вас из душевного равновесия. Глубоко в недрах заброшенных шахт с моим протеже случилась презабавная история, когда он, надышавшись ядовитого газа, тыкал в такую кнопку картой, пытаясь доказать, что вовсе она на самом деле не секретная. Кнопка верить отказывалась, как и помогать советом с дальнейшим прохождением. Действительно, хотя запутаться в таком лабиринте довольно сложно, такое всё же случается, так как, к примеру, нам не раз придётся возвращаться на уже разведанные локации в поисках новых возможностей для взаимодействия с окружающей средой. Благо изучать окружающий мир довольно интересно. Пусть в нём заметно меньше разнообразия, чем, скажем, в **Anvil of Dawn,** но уж гораздо больше, чем в **Eye of the Beholder.**

А что вы хотите? Ваша партия не путешествует по всему свету, путь её проходит в пределах всего лишь небольшого пятачка окрестных земель. И ещё стоит



Весь ассортимент торговца перед вами: пара арбалетов и три лука. Стрелы, как мы прекрасно помним, в то счастливое время были бесконечными.

сказать спасибо, что этот пятачок может подкинуть вам так много интересных приключений. И несметных сокровищ. Оружия, доспехов, магических зелий, амулетов, ну или просто денег. Однако, обвесив куклы ваших персонажей всем нужным барахлом, вы очень скоро столкнётесь с тем фактом, что инвентарь ваш отнюдь не бесконечен. Решений в данном случае может быть только два: продажа всего ненужного хлама близлежащим торговцам или его выбрасывание. Только не перестарайтесь! Не вздумайте выкидывать квестовые (даже если возможность, что они таковыми являются, существует только в теории) предметы в болото или засовывать их в какое-нибудь другое место, из которого вы потом ничего не достанете. Поверьте, не стоит разбрасываться вашим скарбом где попало – об этом ещё можно пожалеть. Зато продавать вы со спокойной совестью можете абсолютно всё, что хотите и что сможете продать. Даром что на вырученные деньги особенно ничего не купишь. Есть, конечно, любопытное оружие у некоторых купцов, а у той говорящей жабки, как я слышал, можно купить замечательные посохи… но как-то так получилось, что вещи, которые продаются в лавках, практически всегда хуже тех, которые вы будете находить во время своего путешествия. Это болезнь практически всех



RPG – бесполезность денежных средств. И с этим ничего не поделаешь.

Пройдя через леса и долы прямо в сердце Логова Зла – резиденцию пресловутой Скотии, вы окажетесь перед лицом чудовищного, непобедимого противника. Не стоит возлагать на эту встречу слишком много надежд. Скотия – это вам не Рейвел из **Planescape: Torment.** Не ждите от ведьмы философской дискуссии о природе человека или о любви. Безумная тварь жаждет только господства, власти, а на десерт желает получить вас, распотрошённого и свежеприготовленного. Поэтому не торопитесь и как следует приготовьтесь к этой встрече. Отдохните. Морально и физически. Погуляйте под луной с фонариком, предварительно заправленным лампадным маслом. Или поразмышляйте о тщетности бытия, собирая по округе редкие камушки.

Ведь игра вполне располагает к подобному отдыху. Красивая графика, отлично проработанные рисунки монстров и NPC, великолепная анимация. Только такие чудотворцы, как ребята из **Westwood,** могли делать лица, подобные старику Каллаку из **The Legend of Kyrandia.** В **Lands of Lore** мы вновь сможем наслаждаться первоклассным искусством настоящих художников. Вы думаете, что я преувеличиваю? Последовал примеру своего протагониста и надышался ядовитым газом? После чего совсем спятил, и теперь мне кажется, что графика 1993 года достойна таких дифирамбов? Если так, то мне не стыдно за собственное убеждение, а всем сомневающимся я предлагаю взглянуть на скриншоты, которые, что называются, говорят сами за себя. Приятным дополнением является также и музыка, разнообразная для большинства локаций. Её не захочется выключать, и она более чем вписывается в атмосферу, которая будет окружать вас на протяжении всего приключения.

Задумайтесь. Вот есть вы, подле вас верные вам друзья, а впереди та, которая угрожает самому существованию вашей страны. Но что будет, если победить это зло? Будет ли королевство в безопасности? Запомнит ли кто-то вас? Не таит ли будущее ещё большие беды для вашего дома? Ответы на эти вопросы вы вскоре узнаете. Разработчики отчётливо намекают, что будущее совсем не так радужно, как могло бы вам сперва показаться. Так стоит ли сражаться за мир, который, так или иначе, окажется в новой беде? Или можно опустить руки, раз всё равно от вас уже ничего не зависит? Но это же ваша родина, ваш дом родной. Станете ли вы безучастным наблюдателем того, как на земле ваших предков рождается Трон Хаоса? ●

ДОСТОИНСТВА

- Очень красивая графика
- Уникальные лабиринты для исследования
- Множество интересных головоломок

НЕДОСТАТКИ

- Небольшая длительность игры
- Упрощённая ролевая система





Oddworld: Munch's Oddysee

Автор: **Kreol**



Жанр:	**Platform**
Разработчик:	**Oddworld Inhabitants/ TechInform Ltd (PC)**
Издатель:	**Microsoft Game Studios**
Год выхода:	**2001/2003/2010**
Платформа:	**Xbox, GBA, Windows**



*В 1997 году на платформах PC и Playstation появилась игра **Oddworld: Abe's Oddysee.** Может быть, она и не стала хитом всех времён и народов, может быть – не сделала революции в жанре платформеров. Но, тем не менее, большинством настоящих любителей игр она была признана одной из лучших. Она повествовала о странном и необычным мире, в котором различные расы разумных существ порабощены расой гликонов, являющих собой словно кальку с персонажей старых советских плакатов, бичующих пороки загнивающего капиталистического общества. Главный герой игры, Эйб, принадлежал к расе мудоконов (название, которое в нашем родном языке в среде игроков стало – по понятной причине – весьма любимым), представители которой работали на фабриках по производству продуктов питания из прочих живых существ для удовлетворения непомерного аппетита гликонов, но в один далеко не прекрасный момент было решено пустить на корм самих мудоконов; Эйб решил не становиться продуктом питания и сбежал, чтобы освободить затем своих собратьев. Его приключения продолжились в игре **Oddworld: Abe's Exoddus.***

Но данная статья никаким образом не ставит целью описывать эти игры, бывшие по жанру замечательными двумерными платформерами. В ней пойдёт речь о третьей части – **Oddworld: Munch's Oddysee,** которая – первоначально – вышла только на приставке Xbox в 2001 году. Пользователи PC же в течение более чем девяти лет не имели возможности в неё сыграть; впрочем, об этом – потом.

Со времён первых двух частей ситуация в Странном мире если и улучшилась – то не слишком сильно. Гликоны по-прежнему являются правящей расой, а прямоходящие





крокодилы-слиги и бульдогоподобные слоги всё так же им служат. По сравнению же с первыми двумя частями глобальных изменений два: во-первых, игра теперь выполнена в полном 3D и играется с видом от третьего лица, а не сбоку, во-вторых – теперь у нас два главных героя, а не один.

Если кто-то помнит – то в первой части игры были упоминания о блюде «Much Munchies», которое в числе прочих готовили мудоконы на фабрике. Так вот, одним из двух главных героев игры будет как раз главный ингредиент этого блюда – Манч из расы гэббитов, амфибиеподобных существ, обитающих под водой, но способных дышать также и воздухом. Гэббиты в целом антропоморфны, имеют две руки, но только одну большую ногу, выходящую из центра туловища, на которой, находясь на поверхности, они прыгают. Манч – последний взрослый гэббит: все остальные были истреблены гликонами при помощи служащей им расы космических учёных виккерсов (омерзительных существ, надо заметить). Дело в том, что яйца гэббитов – большой деликатес, а пойманных взрослых гэббитов используют как доноров лёгких для больных гликонов, являющихся заядлыми курильщиками. Последняя кладка яиц гэббитов пока существует, но уже захвачена виккерсами. Сам Манч, впрочем, ими также захвачен (именно с этого начинается игра), но двое учёных решают перед убийством поставить над ним пару опытов. Это оказывается роковой ошибкой: в результате опытов Манч получает возможность стрелять электрической молнией из своего лба и посредством этого освобождает из клеток пушистиков – маленьких зубастых шарообразных существ, которых также немилосердно истязают виккерсы. С их помощью он освобождается, и начинается его «одиссея».

Эйб же со своей стороны стремится попасть на тот самый космический корабль-лабораторию виккерсов, откуда Манч стремится выбраться: его цель – спасти находящиеся там яйца мудоконов, похищенные виккерсами для экспериментов. В первой части игры герои действуют ещё порознь (есть миссии за того и за другого), но настанет момент, когда они объединят свои усилия…







Игровой процесс представляет собой довольно большое смешение жанров. Игру трудно назвать платформером: это, скорее, платформер, но с большим (или даже преобладающим) элементом action'а, stealth'а, тактического action'а, квеста и чего-то ещё, что и делает игру столь необычной. Правда, необходимо сразу отметить, что оба наших героя – отнюдь не самые крутые бойцы. Да, обоим придётся драться, и иногда драки даже будут зрелищными, но гораздо чаще им предстоит откуда-то убегать и через что-то пробегать. Как называется подобный (под)жанр и существует ли он вообще – сказать сложно. Но эта игра – именно такая.







Единственными предметами, которые необходимо собирать для продвижения по сюжету, являются так называемые спусомы – светло-зелёные шары. Для открытия дверей, активации рычагов и прочих действий, позволяющих двигаться дальше, необходимо наличие у персонажа конкретного количества этих самых спусомов; подчас набрать нужное количество не так и просто, так как находятся они в труднодоступных местах уровня. Впрочем, для Эйба это проблемы не составляет: дело в том, что после поднятия спусома на его месте остаётся маленький зелёный шарик, и Эйб способен своим колдовством за несколько секунд вырастить из него новый спусом; Манч же такой возможности лишён.

Большую роль в игре также играют союзники: у Эйба это освобождаемые им из загонов гликонов мудоконы, у Манча – пушистики. Союзникам можно отдавать приказы следовать за собой, останавливаться и нападать на врагов (стоит отметить, что они являются куда лучшими бойцами, нежели сами главные герои). Применительно к Манчу пушистики также являются пропуском на прохождение дальнейшего сюжета: освободив и сохранив определённое их количество (требуемое), их необходимо отвести к особому спасительному порталу – только после начисления очков за это действие позволят двигаться дальше. Впрочем, у Эйба с мудоконами (но только с юными) будет во второй части игры примерно то же самое.

Вторым важнейшим элементом игры, являющимся нововведением по сравнению с предыдущими





частями, оказываются автоматы с энергетическими напитками, которые повышают на определённое время скорость и силу персонажей. Впрочем, у Эйба растёт в основном скорость, тогда как у Манча – как скорость, так и сила, выражающаяся в том, что молния из его лба бьёт с весьма высоким напряжением, позволяющим ему убивать врагов. Манч вообще гораздо более разносторонен, чем Эйб: используя эхолокацию, он может обнаруживать пушистиков на расстоянии; в отличие от Эйба, который, попав в воду, мгновенно погибает, Манч плавает, да ещё как, умея к тому же совершать феноменальные прыжки из воды. Наконец, Манч отлично ладит со всевозможной техникой, с которой в игре также придётся иметь дело (например, с подъёмными кранами).

Правда, и Эйб не так уж прост: помимо упомянутой способности выращивания спусомов он также может использовать их энергию для создания летающей сферы духа, позволяющей ему брать контроль над различными враждебными существами, после чего приказать напасть на своих же товарищей, спровоцировав побоище, приказать открыть что-то или же вообще заставить их умереть, разорвав на части изнутри (вот такой вот ужас, что поделаешь). Кроме того, Эйб гораздо сильнее Манча физически и прыгает на гораздо более высокие расстояния: он может взять Манча на руки и подбросить его на какое-либо возвышение, куда Манч иначе никак не заберётся. Таким образом, персонажи хорошо дополняют друг друга и являются жизненно важными для прохождения игры. Несмотря на то, что с гибелью одного из них (а она вполне возможна, пусть у персонажей и не отмечается нигде









уровень их здоровья, но он отнюдь не бесконечен, хотя и не совсем мал) игра формально не заканчивается, пройти её будет невозможно в принципе.

Враги представлены в основном старыми знакомыми – людьми-крокодилами слигами и красными бульдогоподобными слогами, а также, например, виккерсами – огромными четырёхногими коричневокожими уродами с высокими вытянутыми головами. Сражаться с ними по большей части предстоит либо в группах с союзниками, либо какими-либо нетрадиционными способами, среди которых есть весьма и весьма интересные. Например, несколько раз можно будет, управляя Манчем за штурвалом подъёмника, брать краном взрывоопасные бочки и скидывать их на беззащитных врагов сверху, а однажды Манч возьмёт под контроль огромного робота, который будет на время усыплять своими лучами виккерсов… Что касается Эйба, то его способ атаки прост: насобирать спусомов и как только замечен враг – так сразу же выпускать в него сферу духа, брать под свой контроль и разрывать изнутри.

Очень многие задания в игре представляют собой не то чтобы лабиринты, но, скорее, какие-то страшные полосы препятствий; наверное, саму игру тоже можно было бы как минимум отчасти назвать «симулятором фантастической полосы препятствий», потому что именно преодоление ловушек и избегание страшных опасностей, причём как посредством собственного ума, так и посредством ловкости собственных пальцев, – это уже в зависимости от ситуации, – является преобладающим элементом на многих уровнях. Помочь Манчу аккуратно







проплыть через множество линий подводных мин – далеко не самое сложное испытание. Гораздо страшнее езда Манча на инвалидной коляске (на суше он для ускорения своего перемещения пользуется этим приспособлением) по полям слогов или жуткая беготня Эйба, предварительно зарядившегося энергетиком, по небольшому дворику со слогами в целях собирания в таких жутких условиях спусомов. Но и это цветочки в сравнении с индустриальным кошмаром, который ожидает героев в тюрьме для юных мудоконов: здесь Эйбу, зарядившись энергетиком (а значит – в условиях жёсткого ограничения по времени), предстоит брать на руки этих самых мудоконов (которые лишь чуть меньше его самого) и совершать с этой ношей чудовищные забеги по коридорам тюрем замысловатыми зигзагами, так как полы усеяны минами, а на боковых стенах засели слиги, вооружённые пулемётами и ведущие непрекращающийся обстрел… А скоро к примерно такому же кошмару добавятся ещё падающие сверху взрывающиеся бочки…

Главное в игре – это её динамика, её всё более ускоряющийся, порой просто умопомрачительный темп. А если ещё прибавить к этому осознание того, что закончить игру надо с

как можно лучшим счётом (то есть, другими словами, спасти как можно больше друзей и выполнить все задания), потому что от этого зависит концовка игры, то становится почти страшно: ведь для достижения такого итога надо думать. А думать практически и некогда. Но надо. Такой вот парадокс, решить который, впрочем, можно: **Munch's Oddysee** – игра лишь для действительно увлечённых и опытных игроков, которые не только хорошо играют в игры разных жанров, но и готовы совладать с не самым удобным управлением.

Графика у **Munch's Oddysee** замечательная – и по-другому здесь просто не сказать. Качество текстур как раз находится на уровне PC-игр 2001 года – то есть всё здорово, ярко и трёхмерно, а отдельные «угловатости» только придают игре больше прелести в глазах олдгеймера. Игра на полную мощность использует эффекты DirectX 8, а её видеоролики по своей красоте – вообще вне всяких похвал, потому как близки к тому, что называется совершенством. Да, наверное, из-за перехода в 3D игру уже нельзя считать настоящей классикой. Однако же каким-то чудом разработчикам удалось – может быть, в том числе и из-за более чем атмосферных звуков – сохранить дух оригинального мира Эйба. Потому что это тот редкий случай, когда игра, внешне выглядящая совершенно по-другому, чем её предшественник, воспринимается ценителем практически с той же любовью и радостью.

Отдельно хотелось бы сказать о локализации игры. Естественно, для платформы Xbox в России игра официально никогда не выходила. Однако известное пиратское издательство «Вектор», выпускавшее игры для различных приставок, привлекло к работе над полным (то есть включающим перевод не только текста, но и значительной части речи!) переводом игры очень талантливых переводчиков и, что само по себе большая редкость, истинно профессиональных актёров. В итоге эта локализация получилась лучше, чем многие официальные переводы, даже несмотря на то, что в игре были озвучены только ролики и важная для сюжета речь шамана-помощника, тогда как фразы мудоконов, слигов и самих главных героев остались без перевода. После появления PC-версии **Siberian_Gremlin'ом** был изготовлен русификатор речи и роликов на основе Xbox-версии, совместимый с ней, что позволит PC-игрокам также сыграть в игру с русской озвучкой.

В заключение – о грустном, а именно – о PC-версии. Она действительно появилась на свет – в конце 2010 года в рамках проекта **Oddbox.** Но, к сожалению, на материальном носителе выпускать игру никто не захотел – вместо этого предлагалось покупать её вместе с тремя другими играми серии (первыми двумя частями и портированной на PC игрой 2006 года **Oddworld: Stranger's Wrath**) в электронном виде посредством цифровой дистрибьюции. Локализация на каком-











либо языке, кроме английского, предусмотрена не была, но самое ужасное – первоначально порт вышел просто отвратительным в техническом плане, и игра после запуска вылетала через несколько секунд. Патч был создан, но отнюдь не сразу. К счастью, наши доблестные PC-пираты, среди которых ещё остаются достойные группы, в начале 2011 года выпустили игру на DVD с неплохим переводом текста и даже частичным переводом графики, но – без переозвучки и последнего патча. Впрочем, ничто не мешает поставить его на эту версию, а сверху – русификаторы звука, получив тем самым на выходе полностью русифицированную и работоспособную игру. Но неприятный осадок, тем не менее, остаётся. Очень печально, когда столько всевозможной казуальной ерунды массово издаётся на всех возможных материальных носителях и переводится на русский язык профессиональными переводчиками, а, возможно, единственная достойная игра на PC за последние годы не имеет возможности дойти до простых олдгеймеров.

Тем не менее, как уже было написано выше, шанс её заполучить есть. А это значит, что было бы только желание – и тогда вы, дорогие читатели, сможете вновь, спустя много-много лет, окунуться в приключения забавного трагикомичного мудокона и его нового и не менее замечательного друга в тревожном, страшном по самой своей сути, но при этом почему-то всё равно удивительно привлекательном мире **Oddworld...** ●

ДОСТОИНСТВА

- Подлинное возрождение сюжета и атмосферы первых частей
- Превосходная озвучка персонажей
- Разнообразный игровой процесс – игра сложная, но не до раздражения

НЕДОСТАТКИ

- Переход к трёхмерной графике (только для упёртых фанатов первых двух частей)
- Слишком долгое ожидание портирования на PC и отвратительное его качество (версия игры 1.0 непроходима)
- Невозможность купить игру на материальном носителе

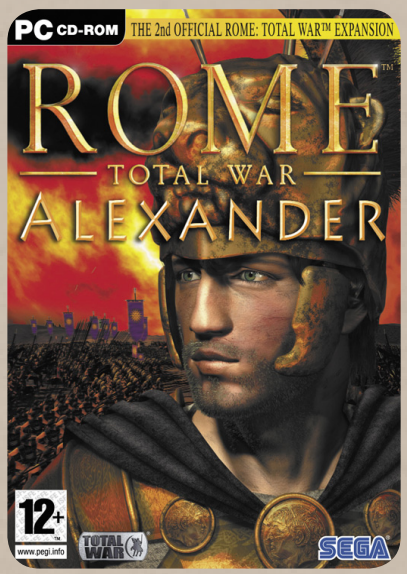


Rome: Total War – Alexander

Автор: **Katarn**



Жанр:	**Real-time tactics/TBS**
Разработчик:	**The Creative Assembly**
Издатель:	**Sega**
Год выхода:	**2006**
Платформа:	**Windows**



*Став у истоков Римской Империи, а затем методично ее развалив, сериал **Total War** совершает неожиданный скачок в четвертый век до нашей эры. Предлагая забыть полчища варваров, ночные сражения и любимые провинции Испании и Галлии, взамен выдают молодого царя во главе нескольких отрядов фаланги. Отсчёт времени предусмотрительно ведется в ходах, а не в годах, хотя, судя по профилю генерала, Александр Великий обманывает историю и доживает до глубокой старости. В остальном же переиначить ход событий не удастся. Если, конечно, специально не стараться проиграть. Карфаген разрушить не дают. И разрешить главную загадку детства – кто же всё-таки сильнее: Македонский или Римская республика, – также, к сожалению, не получится. Ограничив завоевания македонян на Западе Грецией и Египтом, разработчики предлагают нам совершить увлекательный вояж до берегов Инда и побывать на родине восточной красавицы и будущей жены Александра – вероломной Роксаны.*

Игровой Македонский, правда, не разделяет методов своего реального прототипа. Дипломаты всем министерством пущены под нож: в версии **Creative Assembly** великому завоевателю переговорщики не нужны. Что, по правде сказать, истине не соответствует. Стахановские темпы покорения огромных территорий вынуждают полководца вырезать население всех захваченных городов: ни времени, ни денег на насаждение демократии и модернизацию поселений нет, о содержании в каждом мятежном поселке мощного гарнизона и речи быть не может. Цель – только вперед. Даром что на всё выделено всего-то сто ходов. Хотя до самой Индии Македонского сопровождали в основном его товарищи из Греции, в игре уже в районе Вавилона приходится опираться в основном на наемников – трусливых степных воинов, не знающих мощнейшей в

этой игре военной технологии «фаланга», да пустынных всадников. Те ещё бойцы, не чета вышколенным и обученным македонцам.

Впрочем, повторить подвиг героя древности и разбить в пять раз превосходящие силы врага практически без потерь, скорее всего, не удастся в любом случае. Если в основной кампании это не так уж и важно (как бы мы ни спешили, всегда есть возможность обучить отряд гоплитов в ближайшем городе), то в исторических сражениях собственно «историчность» изрядно страдает. Шесть важнейших битв за всю историю Александра, сопровождаемые лаконичной, но достаточно правдоподобной исторической справкой, кратко описывают жизненный путь одаренного полководца. Особенности движка не позволили авторам включить в этот список, например, выдающиеся по своей сложности войсковые операции вроде осады Тира или захвата горных крепостей в Согдиане и Бактрии. Оставшиеся сражения тоже нельзя назвать точной реконструкцией событий и даже не столько из-за значительно менее масштабных побоищ. Иноземные войска в армии Дария не бегут при виде македонцев. Конные отряды не заманивают на заминированные шипами поляны. Персы таки успевают применить против македонцев боевых слонов. А растянутая на многие километры переправа через Гидасп уместилась на стандартной игровой карте. Повторить исторически достоверные маневры Александра Великого с исторически достоверным же эффектом, увы, не получается. Зато солдаты на границе с Индией не мрут от экзотических болезней и не просятся домой – и то хлеб.



Столь любимая в оригинальном Rome: Total War фаланга в дополнении так и вовсе незаменима.

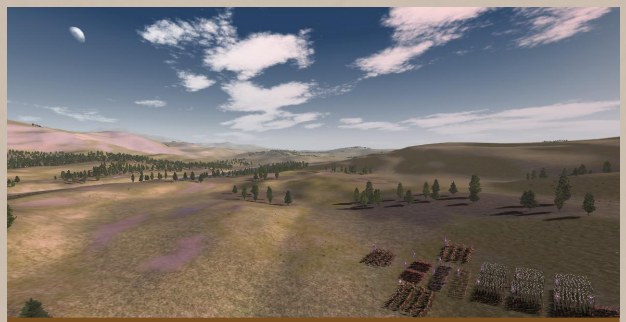




Оборонять города приходится крайне редко, так как армия постоянно движется на Восток, выдавливая противника с завоёванных территорий.



Весь мир завоеван. Теперь можно испытать удачу в исторических сражениях.



Битва при Гранике.

Оптимальным вариантом было бы, если бы к **Alexander** прилагалась книга, посвященная Македонскому, за авторством античного историка. Конечно, открыть нужную главу труда **Арриана,** а затем воспроизвести прочитанное на экране монитора не удастся. И причин на то великое множество. Но как вольная интерпретация событий давно минувших лет – **Alexander** весьма хорош. В конце концов, чего еще ожидать от небольшого дополнения, которое издатель решил распространять исключительно цифровым способом? Проба пера получилась вполне успешной, а следующий «именной» адд-он обретет полноценное «императорское» издание. Но до него придется ждать более двух тысяч лет… ●

ДОСТОИНСТВА

- Первая игра в серии **Total War,** посвященная конкретной исторической личности
- Оригинальная кампания
- Интересные, объединенные связным сюжетом, исторические сражения

НЕДОСТАТКИ

- Урезаны многие игровые элементы, присутствовавшие в оригинальном **Rome** и **Barbarian Invasion**
- Скоротечность

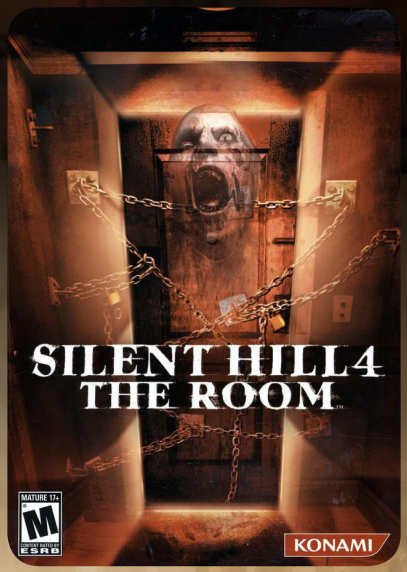


Silent Hill 4: The Room

Автор: **Silent_Fog**



Жанр:	Survival horror
Разработчик:	Konami
Издатель:	Konami
Год выхода:	2004
Платформа:	Windows, Xbox, PS2



Меня зовут Генри Таунсенд.

Мне снятся кошмары.

Мне снится, что я — это не я.

Я — какой-то другой человек.

Снится, что я нахожусь в собственной комнате, но всё вокруг чужое, незнакомое. Голова раскалывается. На задворках сознания даёт о себе знать слабое, почти незаметное, но при этом чертовски изматывающее чувство беспокойства. Оно постепенно усиливается, беспощадно пожирая всё хорошее, что ещё осталось в моей душе. С этим надо что-то делать.

Чтобы немного взять себя в руки, выхожу в гостиную. Я определённо не узнаю собственную квартиру. Всё как будто в одночасье стало на тысячу лет старше. Стены покрыты плесенью, холодильник и раковина — ржавчиной. На всех горизонтальных поверхностях метровый слой пыли. Радио не работает, телевизор исчез. В голове мелькает совершенно нелепая мысль.

Моя квартира — живое существо, и оно страдает, бьётся в агонии вместе со мной.

Что за чушь.

Мои печальные размышления прерываются не самым приятным образом. Прямо из стены, издавая мерзкие хлюпающие звуки, продирается НЕЧТО. Оно воет от боли и пытается схватить меня своими скрюченными руками.

Что ж, теперь я хотя бы не одинок.

И мне не страшно.

Заключённый

Просыпаюсь с криком.

Я снова в собственной, до боли знакомой комнате. Но это не придаёт мне уверенности. Волнение и отчаяние сверлят мне голову, разрывая её на куски. Меня трясёт.

Трясет потому, что я не могу покинуть комнату 302.

Всё произошло до одури просто. Одним прекрасным утром я обнаружил на двери толстые неподдающиеся цепи и лаконичную надпись.

Не выходи наружу. Уолтер.

Цепи сорвать так и не удалось.

К тому же я не могу открыть окна.

У телефона перерезан провод.

Я не могу даже посмотреть телевизор. Связь с внешним миром разорвана.

Мои мольбы никто не слышит.

Меня никто не видит.



Я в западне.

В такой родной и знакомой.

За мной никто не придет, никто не спохватится. Всё потому, что я затворник. Потому, что я не могу нормально общаться с людьми. Ну, или не хочу — честно говоря, я еще не определился.

Про таких, как я, говорят — чудовищно скучный. Говорят, что даже с кирпичом иметь дело интересней, чем со мной. Если бы про мою жизнь вдруг сняли фильм, то это было бы скучнейшее кино на планете Земля. Окружающему миру я явно неинтересен, и я всю жизнь отвечал ему взаимностью.

И сейчас я об этом горько жалею.

Сейчас я готов отдать всё богатство мира за то, чтобы услышать хоть чей-нибудь голос.

Но уже слишком поздно.

Спасение

Я услышал грохот в ванной.

Это произошло тогда, когда я уже потерял всякую надежду.

Когда я начал ненавидеть свою квартиру.

Когда мне начало казаться, что вместо обоев в ней уродливая размытая размазня. Вместо памятных фотографий — невнятная каша, в которой ничего не разобрать. Как будто кто-то сильно сбросил детализацию окружающего мира, да так, что он едва ли похож сам на себя.

Когда от голода и усталости руки и ноги перестали меня слушаться. Мне казалось, что я плаваю в каком-то очень плотном и вязком киселе. Я начал врезаться в каждый дверной косяк, который попадался у меня на пути. Даже на то, чтобы просто развернуться, уходила целая вечность.

Когда единственным удовольствием стало подглядывание за симпатичной соседкой Айлин через крохотную дырку в стене.

Когда я, кажется, начал сходить с ума.

Грохот в ванной раздался очень вовремя.

На стене зияет огромная дыра.

Выход из этой клетки, свет в конце тоннеля. Спасительное солнце или фары грузовика, несущегося навстречу, который не оставит от меня и мокрого места?

Есть только один способ узнать.

Предательство

По ту сторону оказался мир в разы хуже, чем тот, из которого я с такой радостью выбрался. Окружение напоминает нормальную человеческую реальность, пропущенную через сознание законченного психа. Здесь нет логики, нет понятия «нормально».

От прострации кружится голова.

Я в метро. И, кажется, попал сюда прямо из собственной квартиры. Просто полз по бесконечному тоннелю на свет и вдруг обнаружил себя на эскалаторе, который, казалось, спускает меня прямо с небес. Это всё сон.

Всё сон.

Но вдруг я увидел то, о чем грезил вот уже несколько дней своего позорного заточения.

Живой человек.

Настоящий человек.

Спасение для моей больной души.

Она представилась Синтией.

Она тут, рядом со мной, тоже считает происходящее дурным сном. Нашептывает мне что-то недвусмысленное про «услугу», которую окажет мне, если я помогу ей спастись.





Я стою напротив и не могу выдавить из себя ни слова.

Вот идиот.

Но, несмотря ни на что, тогда я был почти счастлив. Даже не обращал внимания на странное и откровенно враждебное окружение. Ведь рядом была она, мой друг по несчастью. В других обстоятельствах я бы отнесся к ней холодно, даже с презрением. Она далеко не самая непорочная девушка в мире. Но тогда она была моим лучшим и единственным другом.

Она удерживала меня от того, чтобы расстаться с рассудком.

Тогда я еще не знал, что очень скоро она умрёт.

Это не сон.

Ничтожество

Я не могу никого спасти.

Всякий раз он добирается до своих жертв задолго до того, как я успеваю сделать хоть что-то.

Этот безжалостный убийца с добрым взглядом. Иногда мне кажется, что он и есть главный герой моей истории. Ему подчиняется этот дикий мир. Даже его жертвы, переходя за грань жизни, становятся его слугами.

Даже Синтия.

Наверное, даже я.

Я и сейчас брожу по его больным мирам, словно бессильный призрак, отстраненно наблюдая за страшными вещами.

Жуткими вещами.

Я — наблюдатель. Он выбрал меня не случайно.

Оцепенение спадает лишь тогда, когда на горизонте появляются они. Существа. Иногда они выглядят по-настоящему жутко, иногда глупо. Вполне в его стиле. Однако они все одинаково опасны. Смертельно опасны. И со всеми я должен справиться. Я и справляюсь, как могу. Нарезаю вокруг них круги, спешно стараясь огреть их стальной трубой.

Топором.

Клюшкой для гольфа.

Ножом для резки бумаги.

Чем угодно.

Наверное, в это время я очень нелепо выгляжу со стороны. Плевать. Главное — выжить.

Что мне еще остаётся делать?

Привязанность

Он добрался до неё.

Добрался до Айлин.

Ещё вчера она дышала и смеялась, искала у себя в квартире какую-то мелочь, собиралась на вечеринку.

А сейчас она лежит на полу в луже собственной крови и отчаянно цепляется за жизнь. На её спине вырезаны цифры.

20\21

У него осталась только одна жертва.

Эта жертва — я.

Но в этот раз что-то пошло не так. Что-то помешало ему довести экзекуцию до конца.

Это означает, что ещё есть шанс.

Есть надежда.

Это значит, что я должен спасти её.

Мне кажется, что в этот момент он услышал мои мысли, — ведь очередной портал в стене привёл меня в госпиталь.

Привёл к Айлин.

Может быть, он просто издевается надо мной, со смехом смотрит, как я бьюсь в агонии, стараясь спасти хоть кого-нибудь?

Может, какая-то часть его души хочет прекратить это безумие?

Я не знаю.

И теперь я стою у неё в палате и смотрю, как она спит.

Она дышит.

Она жива.

Я подхожу к ней и слабо касаюсь её плеча.

Айлин открывает глаза. В первые мгновенья в её взгляде читаются растерянность и недоумение, которые сменяются диким обжигающим ужасом.

Спустя несколько бесконечных мгновений ледяного молчания Айлин забилась в истерике.

Я крепко обнял её, и, кажется, в то время, когда она рыдала у меня на плече, выплескивая всю свою боль, в моей душе что-то прояснилось. Апатия и отрешённость отступили.



Я смогу спасти её.

Я смогу спасти самого себя.

Впервые я был настоящим человеком из плоти и крови, а не жалким немощным призраком вроде тех несчастных неприкаянных душ, что печально бродят вокруг.

С этого момента всё изменилось.

Конечно, с появлением Айлин у меня прибавилось головной боли. Иногда мне приходилось оставлять ее одну, израненную и несчастную. В такие моменты я начинал нервно и лихорадочно метаться, стараясь сократить время разлуки до минимума, в душе молясь, чтобы с ней ничего не случилось.

Иногда она забывается и начинает кидаться в самое пекло. Яростно, самозабвенно колотит его существ, совершенно забывая об осторожности. Что ж, не мне её винить. Однако зачастую это порядком раздражает. Порой в моё сознание закрадывается мысль бросить её одну, вместе со всеми проблемами, на растерзание судьбы.



Эта предательская мыслишка умирает быстро и болезненно, оставляя после себя лишь стыд.

Потому что этого не будет никогда.

Ведь без неё не будет и меня.

Вот так всё просто.

Отчаяние

Я не могу поверить собственным глазам.

Такого удара в спину я не ожидал даже от него.

Даже от безжалостного убийцы.

Ведь я снова в метро.

После всех мучений.

После всего пережитого.

Всё началось с самого начала.

Мой персональный День сурка.

Какая прелесть.

На самом деле всё, пожалуй, стало даже хуже.

Я снова увидел Синтию. Она смотрит на меня из мира мертвых. Тянет ко мне руки. Сейчас я её враг.

Потому что я жив, а она — нет.

От моей уверенности не осталось и следа. Я снова бесплотный призрак. Если бы не Айлин, я, наверное, распался бы на атомы сию секунду. В сердце поселилась черная, как дёготь, тоска. Всё бесполезно. Мы будем бродить по кругу, наступая на одни и те же грабли.

Пока не станем такими же, как и все.

Пока не умрём.

Я иду вперед на автомате, без всякого воодушевления.

На автомате перемещаюсь между до боли знакомыми мирами.

На автомате убиваю.

На автомате набиваю полные карманы различной оккультной дряни — только лишь для того, чтобы изгнать надоедливых, вызывающих мигрень полтергейстов из своей собственной квартиры.

Всё вокруг меня — большое серое пятно.

Я сам — серое пятно.

Всё это я уже видел.

Кошмар превратился в рутину. Ничего хуже я и представить себе не мог. И спасения от этого нет нигде.

Однако что-то придает мне сил, что-то заставляет двигаться дальше.

Может быть — Айлин.

А может — надежда на то, что в конце тоннеля всё-таки есть свет.

Настоящий свет.

Катарсис

Конец близко.
Я чувствую это. Скоро я встречусь с ним. Я не знаю, каким будет окончание истории моей жизни.
Эта история интересна и небанальна.
Скучна до зубовного скрежета.
Красива, как восход солнца.
Уродлива, как агония мертвеца.
Философски умна.
Шокирующе бессмысленна.
Никто из нас не идеален.
И сейчас я готовлюсь сделать самый великий поступок в моей жизни.
Конец совсем рядом, стоит лишь сделать шаг.
Я иду вперед, чтобы умереть.
Или обрести свободу.
Одно из двух. ●





Достоинства

- Оригинальная концепция
- Отличные дизайнерские решения
- Атмосфера
- Интересный сюжет
- Харизматичный злодей и второстепенные персонажи

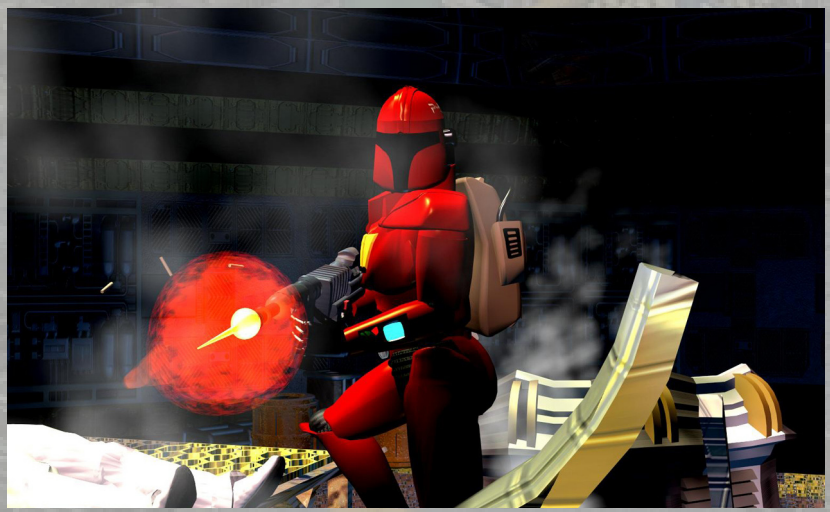
Недостатки

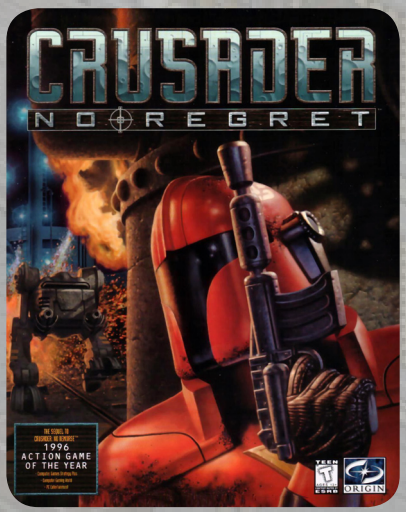
- Малоинтересный главный герой
- Огрехи в графике
- Неудачное управление и боевая система
- Много бессмысленной рутины
- Вторая половина игры почти полностью повторяет первую

Crusader: No Regret

Автор: **Kirinyale**

Жанр:	**Action**
Разработчик:	**Loose Cannon**
Издатель:	**Origin Systems**
Год выхода:	**1996**
Платформа:	**DOS**





Конец 22-го века. Грузовой космический корабль приближается к орбите Луны. Двое рабочих в белых костюмах склонились над спасательной капсулой, только что подобранной в окрестностях орбитальной платформы «Бдительность» (Vigilance Platform), безвременно почившей в ослепительной вспышке пламени менее двух земных суток тому назад. Одной из многих капсул, подобранных здесь же за эти два дня.

В капсуле полулёжа дремлет человек. Во всяком случае, глядя на ярко-красную броню, закрывающую всё его тело, на шлем с чёрным спартанским Т-образным вырезом, можно предположить, что внутри скрывается именно человек. Но здесь такие существа известны под другим именем, мгновенно прогоняющим всякие мысли о его биологической сущности. Silencer. Тот, который заставляет замолчать. Если угодно – «Тихомир», способный утихомирить любого.

Короткая очередь из автомата внезапно перебивает рабочего, вслух размышляющего о том, что этому пациенту уже вряд ли что-то поможет. Его напарник успевает лишь поднять тревогу перед следующей очередью. Вбегающая в отсек пара взъерошенных охранников спустя всего несколько секунд уже лежит на полу в неестественных позах. Над телами, не оглядываясь, красной молнией с автоматом наперевес проносится «спасённый». Подчёркнуто спокойный приятный женский голос где-то над его головой размеренно вещает что-то о тревоге, нарушителе и чрезвычайном положении…

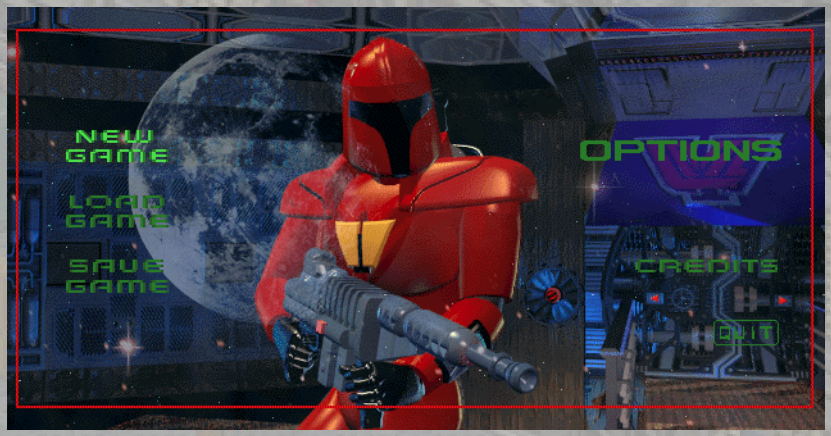
Думаете, это какой-нибудь очередной таинственный посланник Вселенского Зла, от которого придётся спасать человечество? Ошибаетесь: сегодня – это вы. Добро пожаловать в **Crusader: No Regret.**

Знакомые с первой игрой серии, носившей подзаголовок **No Remorse,** почувствуют себя здесь как дома. Тот же движок – улучшенная версия изометрического движка **Ultima VIII.** Тот же жанр – шутер от третьего лица. Тот же молчаливый герой, продолжающий беспощадно мстить своим бывшим работодателям – тиранической организации, правящей человечеством этого времени. Та же платформа – DOS. Чистый DOS.

Да-да, несмотря на всё внешнее великолепие, это «всего лишь» DOS. В 1996 году едва-едва вышедший на новый уровень Windows ещё не успел железной хваткой взять за горло разработчиков коммерче-

ских игр. И команда разработчиков из **Origin,** возглавляемая мастером на все руки **Тони Зуровеком (Tony Zurovec),** успела выдать ещё один истинный шедевр под «умирающую» платформу. Игру, при виде графики, детализации и интерактивности которой до сих пор отваливаются челюсти у некоторых людей, видящих её впервые.

Но мы отвлеклись. Безусловно, **Crusader** заслуживает всех этих дифирамбов. Однако здесь и сейчас речь пойдёт всё-таки не о первой игре преждевременно почившей серии, а о её единственном продолжении. Которое, как уже сказано выше, пользуется тем же самым движком, а значит – второй частью для своей серии является не более, чем, скажем, **Fallout 2** – для своей. По факту – гораздо менее. Эту игру правильнее было бы назвать автономным аддоном: новые уровни, новое оружие, новые враги, развитие оборвавшегося было сюжета. И всё это в до боли знакомой обёртке с незначительными улучшениями. Но, в отличие от того же **Fallout 2,** количество контента в **Crusader: No Regret** заметно меньше, чем в оригинале. Виной тому – крайне



сжатые сроки разработки. Наполеоновским планам «отца» серии, мечтавшего о её полноценном продолжении в гораздо более разнообразных и совершенных декорациях, сбыться, как оказалось позже, не судилось.

В **No Regret** всего 10 уровней, связанных незамысловатым и прямолинейным сюжетом. Однако каждый из них – особенный, каждый – по-своему хорош. Подрыв космолёта, пробежка по радиоактивным шахтам, штурм тюрьмы, перепрограммирование трамваев и зенитных установок – чем только не приходится заниматься нашему герою. Но, честно говоря, о формальных целях очередной вылазки здесь редко задумываешься – настолько затягивает собственно геймплей.

Казалось бы, ну что здесь может быть особенного? Человечек в красной броне бегает по многочисленным комнатам и коридорам, расстреливая врагов, собирая карточки и коды доступа для дверей, чтобы в конечном итоге добраться до «выхода» – телепорта, лифта или трамвая, – ведущего на следующий уровень. Строго говоря, так оно всё и есть. Ведь выполнение очередной важнейшей цели, поставленной перед нами командованием местной



Ну, кого здесь ещё утихомирить?



Да что эти неуклюжие цапли понимают в манёврах!..

ячейки Сопротивления, противостоящего тоталитарному Всемирному Экономическому Консорциуму (WEC), всегда и везде сводится к единичному взаимодействию с каким-нибудь компьютером или подрыву какого-нибудь большого агрегата, находящегося в конце уровня. Важен здесь не результат и не глубинный смысл. Важен сам процесс. Атмосфера, создаваемая практически полностью интерактивным окружением, из которого нельзя повредить или разрушить разве что стены и пол (да и те иногда вполне себе можно). Выбросы адреналина при виде парочки ветронов (одних из сильнейших механических противников в игре), встречающих героя-одиночку за очередным углом. Быстрый оценивающе-отчаянный взгляд вперёд, приносящий понимание, что даже не очень прямое попадание хотя бы одной из ракет, которыми вооружено большинство таких «робоцапель» (если очень повезёт, это окажется «всего лишь» лазер), превратит даже столь грозную машину убийства, как Silencer, в объятую пламенем жалобно скулящую фигурку, беспорядочно бегающую по комнате, чтобы уже через несколько шагов рухнуть на пол и затихнуть навсегда. Резкий перекат в сторону, позволяющий смертоносному снаряду пролететь мимо. Несколько быстрых залпов из какой-нибудь мощной энергетической винтовки, припасённой специально для таких случаев. Вздох облегчения под чьи-то предсмертные вопли за спиной. «Тихомиру» некогда горевать о случайных жертвах своих соперников. В конце концов, не убей их ракета ветрона – скорее всего, пришлось бы убить самолично.

К слову, игра предлагает целых четыре уровня сложности. По умолчанию при старте предлагается третий – **«Loose Cannon»**. Пожалуй, именно его и можно порекомендовать игроку, желающему получить от игры максимум более или менее честных «вызовов», в то же время не скатываясь в совершенно дикий хардкор, которым встретит его «No Regret». Другие уровни, «Mama's Boy» и «Weekend Warrior», как и следует из названий, подходят новичкам или людям, желающим пробежать игру быстро и не напрягаясь. Если вас не смущает роль машины-убийцы, без тени смущения выдерживающей два-три прямых попадания из «базуки», способных моментально уничтожить любого другого человека в игре, – не стесняйтесь назваться «маменькиным сынком». Если вы ловите кайф от получения парочки попаданий из



Наглядное пособие: крупные последствия мелкой ошибки.



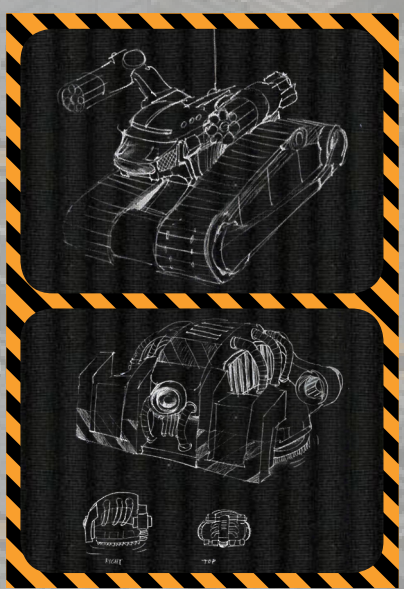
Табличка слева на стене несколько избыточна, не находите?

аннигилятора, едва выбежав из стартовой двери уровня и не успев толком дождаться получения управления, – ставьте максимальный уровень и не жалейте ни о чём. Решать в любом случае вам. В конце концов, у каждого своё представление об удовольствии от прохождения.

Как и первая игра, **No Regret** щедро сдобрен сюжетными видеовставками, «оживлёнными» самыми настоящими актёрами. Пускай пафос и нарочитая дурашливость у них иногда и зашкаливают, пускай большая часть таких видео – монологи (ведь наш конкретный **Silencer,** он же безымянный для всех «Капитан», не только «замалчивает» других, но и сам за всю игру из звуков способен издавать лишь вскрики боли да предсмертные вопли). Пускай очень многие из них играют роль скорее «туториалов», подсказывающих назначение очередного найденного предмета или способ прохождения какого-нибудь замысловатого момента. Тем не менее, любой **Crusader,** если «отнять» у него эти ролики, теряет как минимум 40% своего неповторимого шарма. Не играйте в рипы, если у вас есть выбор.

Что порой по-настоящему удивляет – так это то, что разработчики, имея отличную возможность использовать некоторые видеовставки в качестве простой и эффективной защиты от копирования, не только не воспользовались ей, но и самолично сделали всё для того, чтобы игра без всяких проблем проходилась даже на рипе. Судите сами: уже на первом уровне можно встретить эпизод, когда найденный нами код к очередному замку оказывается неверным и его ввод включает тревогу. Уже через секунду после этого Silencer'у на «видеопейджер» (называемый здесь Data link) приходит сообщение от внимательно наблюдающего за его перемещениями доброжелателя, диктующего правильный код. Как вы думаете, что будет, если вы не сможете просмотреть это сообщение? Застрянете? Как бы не так. Достанете из кармана аккуратно подброшенную вам примерно в том же месте одноразовую электронную отмычку и спокойно вскроете замок без всякого кода. Случайность? Возможно, я бы и согласился с таким предположением, если бы подобные (а то и практически идентичные) эпизоды не случались в игре ещё несколько раз в дальнейшем.

Кстати, об электронных отмычках. Игравшие в **No Remorse** наверняка напрягут память и отметят, что ничего подобного там не наблюдалось. И будут правы. Data pick – одно из нововведений **No Regret,** позволяющее быстро и эффективно вскрыть любой замок. Неважно, требует ли он трёхзначного цифрового кода, или карточки доступа правильного цвета, или же речь вообще идёт о «замкнутом» настенном терминале, разблокировать который обычно можно лишь из другого места. Если в нём есть электроника – значит, он откроется. В большинстве случаев это не является необходимым, но в некоторых местах нужного кода или карты, судя по всему, просто не существует. Именно для таких мест и стоит беречь отмычки – ведь хотя





Как они сами-то работают в таких условиях?!



Вы видите здесь что-нибудь секретное? Я тоже. А оно есть. Зато последствия использования Disrupter'а видны отлично…

они, очевидно, не обязательны для прохождения, но в этой игре можно быть уверенным: если что-то находится под такой защитой – значит, оно того стоит.

Нелишним будет упомянуть и о других новых предметах, доступных нашему герою. Так, Mine detonator, как и следует из названия, взрывает мины. Но не те мины, которые наш герой способен сам закладывать и подрывать без всяких дополнительных гаджетов, а мины-ловушки, заложенные в некоторых местах в пол или парящие над ним, и даже выезжающие иногда из пола вращающиеся «миномёты». Кроме того, такой детонатор – единственный способ уничтожить Spider mine – новую версию уже знакомого старым игрокам взрывчатого паучка. От старой (всё ещё присутствующей в игре) она отличается своей полной неуправляемостью: жёлтый паучок, в отличие от серого, не ждёт нашего чуткого руководства, а сам находит себе жертву в пределах досягаемости. При этом он защищён постоянно действующим силовым полем, с лёгкостью противостоящим любой из многочисленных моделей оружия, существующих в игре. То есть, проще говоря, совершенно неуязвим, если у вас в кармане не завалялось вышеназванного детонатора.

Ещё одно новое устройство – Disrupter – на первый взгляд выглядит совершенно загадочным и бесполезным. Не зная в точности о его назначении, можно до бесконечности выкладывать его на пол в самых разных местах, слушая бесстрастный голосовой отчёт «deactivated!» и гадая, о чём вообще речь. Но стоит положить такую игрушку рядом с телепортационной панелью, как она вспыхивает радостным синим светом, подтверждает активацию и… замолкает. Что же случилось? Ничего особенного: вы только что превратили приёмник данного телепорта в смертельную ловушку для любого, кто попытается зайти к вам в тыл с его помощью. У каждого из прибывающих врагов будет не более одной-двух секунд, прежде чем он разлетится кучей кровавых ошмётков, так и не поняв, что его убило… Но не слишком-то увлекайтесь. Помните: иногда самому Капитану вполне может понадобиться вернуться на тот самый телепорт, на котором он ранее оставил такой «гостинец», поленившись забрать перед уходом. И тогда… ну, вы поняли, да?

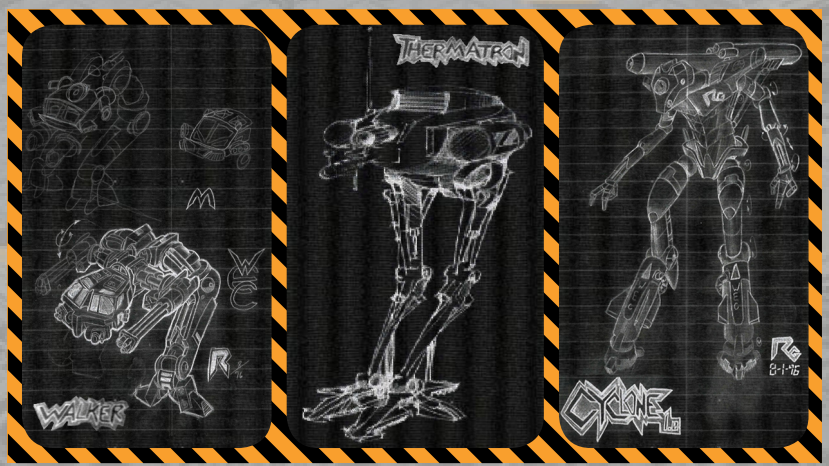
Назначение радиационного щита (Radiation shield) вряд ли кому-то понадобится объяснять. Достаточно лишь сказать, что радиация в **No Regret** есть. Причём иногда ей можно пользоваться в своих целях – для уничтожения вражеских роботов, принципиально не способных выжить после даже минимального облучения. Гораздо более важный и полезный инструмент – VIR imager, подсвечивающий в виде хорошо заметных лучей линии обзора настенных «глазков». Тех самых глазков, которые в **No Remorse** приходилось столь внимательно высматривать, чтобы не поднять тревогу в самый неподходящий момент или не спустить на себя парочку охранных роботов. Также это устройство умеет засекать мины-невидимки, которые встречаются гораздо реже глазков, но опасность представляют значительно большую. Но обольщаться не стоит: оба последних гаджета для своей работы требуют постоянного расхода драгоценной энергии, так

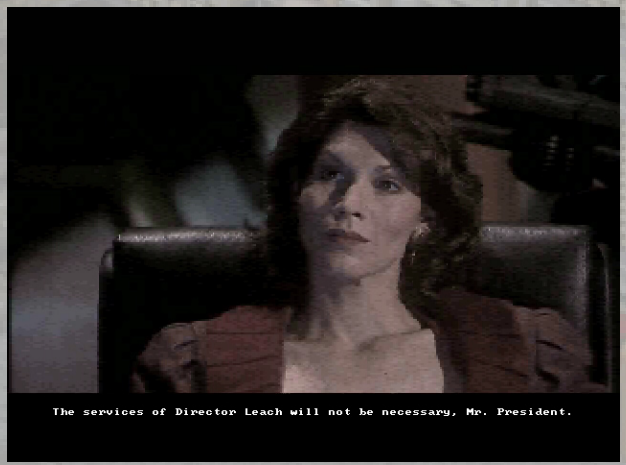
что включать их следует лишь тогда, когда это действительно нужно. В случае VIR imager – буквально на секунду всякий раз, когда вы переходите в очередную комнату или коридор, чтобы быстро проверить наличие рядом неприятных сюрпризов.

Можно потратить ещё несколько страниц, детально расписывая все остальные новшества **No Regret** – от банальной возможности переката вперёд (в оригинале он был разрешён только вбок) и «стрейфа вприсядку» до трёх новых видов оружия, имеющих свои собственные «смертельные анимации», и роботов-камтронов, неотличимо маскирующихся под генераторы, газировочные автоматы и стопки складских ящиков. Но, пожалуй, несправедливо было бы не отметить, что кое-что вторая игра серии всё же потеряла. Так, здесь больше нет кредитов – игровой валюты, которую в **No Remorse** можно было собирать с трупов охранников и простых рабочих, чтобы позже, вернувшись на базу Сопротивления, потратить на какую-нибудь новую пушку. Это, впрочем, не делает нашего героя намного более человечным: хоть основной повод для убийства безоружных и исчез, но тот факт, что некоторые из них способны поднять тревогу или включить ещё какую-нибудь охранную систему, никто не отменял. Да и аптечки с энергокубиками у них в карманах нет-нет да и попадаются. Конечно, каждый игрок волен сам решать, как он будет поступать с «невиновными», но… **Crusader** всё-таки никогда не был особенно высокоморальной игрой. А если вспомнить о заданиях на некоторых уровнях, выполнение которых приводит к полному уничтожению какой-нибудь очередной базы вместе со всеми её обитателями, независимо от их личной вовлечённости в «крестовый поход» нашего ни о чём не жалеющего мстителя…

Нет денег – соответственно, нет и магазина: основные припасы на базе повстанцев в перерывах между некоторыми уровнями пополняются бесплатно, а всё новое оружие теперь нужно находить непосредственно на уровнях, причём порой для того, чтобы получить его как можно раньше, требуются недюжинное внимание, находчивость, а то и просто везение или провидческий талант… Самого оружия, кстати, тоже, как ни странно, стало меньше. Но арифметически, с учётом добавлений, – лишь на одну единицу. Под нож попали два обычных пистолета, один лазерный, а также одна из двух разновидностей автоматов, не слишком-то отличавшаяся от оставшейся (и превратившейся в стартовое оружие, на низкой сложности имеющее неограниченные патроны). Потеря не то чтобы незначительная, а, прямо скажем, совершенно незаметная: ведь всё по-настоящему полезное и интересное осталось на месте. Да и ограничение на количество одновременно переносимого оружия кануло в Лету вместе с никому уже не нужными пистолетами.

Искусственный интеллект врагов в **No Regret** по-прежнему не блещет. Охранники всё так же способны расстреливать собственных товарищей «случайными» очередями в спину, а изредка – и лазерным лучом в глаз, отразившимся от какой-нибудь трубы и полетевшим за спину незадачливому стрелку. Они всё так же, не задумываясь, забредают под поднятую платформу лифта, которую заботливый Тихомир тут же опустит им на голову нажатием одной кнопки. Всё так же гибнут от быстрого выстрела, не успев достать оружие, а если всё же успеют – по несколько секунд бездумно палят в стену, находящуюся между ними и давно ушедшим с линии огня героем. Конечно, если они вооружены чем-нибудь взрывоопасным, беспорядочная пальба способна неслабо подпортить игроку жизнь. Благо охранникам, в отличие от игрока, разрешается безнаказанно стрелять в упор из «базуки» в стены и прочие препятствия, находящиеся в шаге от их собственного носа, и не получать от этого никакого урона. Зато благодаря вынужденной особенности игрового движка, заменяющего







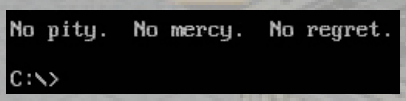
плавную прокрутку резкими перемещениями видимой области при подходе к её краю, любой противник становится совершенно безобидным, как только сам игрок перестаёт его видеть на экране. Игроку же никто не запрещает воспользоваться этим, отправив несколько подарочков потяжелее в «случайном» направлении…

В общем, враги здесь даже на высочайшей сложности берут отнюдь не умом, а банальным количеством и грубой силой вооружения, поначалу значительно превосходящего доступное игроку (не говоря уже о постоянно заканчивающихся патронах и энергии). Зато всё вышеописанное отлично стимулирует брать умом и хитростью уже самого игрока. Помимо перечисленных выше простейших трюков, нам зачастую доступны компьютерные терминалы, временно передающие под наше управление какого-нибудь робота или пушку, способную в три секунды истребить всё живое в комнате, самоуничтожившись напоследок. А главное – **Crusader: No Regret** полон секретов.

Секреты – большие и маленькие – здесь повсюду. Кнопки и замки, спрятанные за ящиками. Вентиляционные решётки на стенах с невидимой нам в изометрической проекции стороны, позволяющие полностью обойти опасное место или зайти в него с тыла. Взрываемые секции пола, прыжок под который обычно приводит к дикому воплю и мгновенной смерти, но иногда – к совершенно секретному помещению, не имеющему другого входа. Те же вентиляционные решётки, которые, будучи вовремя найденными, иногда открывают альтернативный путь прохождения доброй трети уровня. Поверьте: эту игру можно пройти от начала до конца полдюжины раз, так и не найдя всего, что она прячет. И ведь она того стоит.

И, наверное, ни одна статья о **Crusader** не может закончиться вот так просто, не упомянув ещё одну «мелочь», сыгравшую огромную роль в атмосфере этой игры. Музыку. Любой, кто когда-либо заигрывался в **No Remorse,** наверняка до сих пор помнит хотя бы одну-две темы из этой смеси техно-рока с лирической электроникой. Даже обладая совершенно иными музыкальными предпочтениями, сложно представить, что иные шедевры, звучавшие в этой игре, могли хоть кого-нибудь оставить равнодушным.

В **No Regret** музыка претерпела определённые изменения. Многие темы были позаимствованы из оригинала, но значительно переделаны – по большей части став более тяжёлыми и где-то менее лиричными и мелодичными. Кому-то это понравится, кому-то – нет. Если обнаружите себя во второй группе – не отчаивайтесь. Ведь путь к наслаждению прост: всего-то навсего скопировать музыкальные файлы из первой игры и предаваться ностальгии, снова и снова с головой погружаясь в этот безумно затягивающий «крестовый поход». ●



ДОСТОИНСТВА

- Затягивающий игровой процесс
- Видеовставки с настоящими актёрами
- Секреты, секреты, секреты
- Атмосферная музыка

НЕДОСТАТКИ

- Пропал магазинчик

Интервью с Тони Зуровеком



ОТ ПЕРЕВОДЧИКА:

Вашему вниманию предлагается перевод статьи-интервью, опубликованной в сентябре 2011 года на сайте GOG.com (Good Old Games). Далеко не каждый разработчик компьютерных игр может похвастаться указанием «принадлежности» ему какой-либо игры в названии или в самом начале её вступления. Tony Zurovec, бывший сотрудник Origin, – одна из таких личностей, про которую действительно можно сказать: Crusader: No Remorse и Crusader: No Regret создал именно он. А его ответы на каждый из заданных вопросов поистине поражают своей подробностью, обстоятельностью, уместностью и открытостью – порой ничуть не меньше, чем сами игры, о которых пойдёт речь.

Оригинал статьи: *http://www.gog.com/en/news/...tony_zurovec*
Перевод: **Kirinyale**

GOG.com:

Прошло немало времени, но мы наконец нашли время опубликовать полное интервью с Тони Зуровеком, создателем и идейным вдохновителем серии **Crusader.** Наше сообщество задавало очень интересные вопросы, и мы добавили ещё несколько от нашей команды, но ответы, данные Тони, просто изумительны! Мы настоятельно рекомендуем вам полностью прочесть эти вопросы и ответы, даже если вам не нравились **Crusader'ы** (с чего бы им вам не нравиться?), поскольку они позволят достичь гораздо лучшего понимания того, как выглядела игровая индустрия в 90-е и как делались игры в те дни, когда **Origin** создал несколько лучших тайтлов всех времён.

Мы хотим ещё раз поблагодарить Тони за потраченное время и за ответы на все эти вопросы, а также **Vagabond'a** за то, что сделал этот сеанс общения возможным. Приятного чтения!







Вы начали свою карьеру в индустрии в одной из самых потрясающих игровых компаний 90-х. Каково это было – работать в Origin в те дни, и как вы воспринимаете это сегодня?

Это были особенные дни. Я помню, как ходил по коридору в **Origin,** увешанному игровыми постерами, и думал: это просто невероятно, что я в самом деле – наконец-то – здесь. В те дни попадание в игровую индустрию наполняло трепетом. Я рос, когда она была столь мала, что я знал: вполне возможно, что я никогда не буду принят в её ряды; никогда не произведу популярный продукт; никогда не заработаю ни гроша, невзирая на бесчисленные тысячи часов стараний. В конечном счёте – всё это было неважно. Мечта заключалась в том, чтобы иметь возможность зарабатывать деньги, делая то, что ты любишь, чтобы тратить всё своё время, занимаясь этим. Но если бы это оказалось невозможным – тогда я бы просто работал над играми и тому подобным по ночам, по выходным – во время, свободное от чего-нибудь, чем мне пришлось бы зарабатывать себе на жизнь.

Origin дала мне шанс сосредоточить свои усилия на играх куда более амбициозных, чем что-либо, что я мог бы создать в одиночку. Она дала мне серьёзную мотивацию, поскольку я знал, что результаты всего тяжкого труда, которым я занимался, – множества длинных дней и ночей, – увидят сотни тысяч людей. **Origin** была для меня очень многим: вторым домом, полным людей, которые мне нравились; школой, в которой я мог учить других и учиться сам; работой, на которой у меня была свобода брать на себя большую ответственность и достигать превосходства; а также игровой площадкой для развлечений.

Вы упоминали в некоторых интервью, что главным источником вдохновения для Crusader был Castle Wolfenstein от id Software. Почему вы не использовали вид от первого лица в Crusader?

Я вырос на заре эпохи видеоигр и повидал множество невероятно захватывающих игр, созданных с видом от третьего лица. В результате, когда компьютеры, на-

конец, набрались лошадиных сил, чтобы позволить индустрии начать серьёзное движение в сторону вида от первого лица, я не рассматривал это как нечто, что я должен был бы сделать, чтобы создать интересную игру. Я видел это как альтернативу. Я видел это как нечто, что может что-то дать геймплею, добавить визуальных преимуществ, но в то же время повлечёт за собой множество очень крупных недостатков. Лишь один из множества примеров: вид от первого лица означал бы, что высококачественными детализирующими эффектами **Crusader,** пререндеренными в 640x480, пришлось бы пожертвовать в пользу огромных пикселей в разрешении 320x200 или 320x240, смехотворно простых полигональных форм и текстур с невероятно низким разрешением.

Несмотря на то, что вопрос первого или третьего лица многократно поднимался за те годы, было и немало других технологических «скачков веры», предпринятых мной в **Crusader.** Крайне рискованной была ставка на выпуск **Crusader** исключительно на CD-ROM. Почти каждая игра в то время выходила на дискете, поскольку floppy-дисковод был в каждом компьютере, а CD-ROM – лишь на незначительном проценте.

Я также очень рисковал, создавая Crusader вокруг 256-цветного SVGA в 640x480. Почти каждая из существовавших на PC в то время игр использовала либо 320x200 256-цветный VGA, либо 320x240 256-цветный Mode X, либо (крайне редко – единственная такая игра, которую я могу припомнить, – **Syndicate**) 640x480 16-цветный EVGA. Стандарт VESA для SVGA был ещё очень новым, и реальность была такова, что требовать его означало гарантировать неработоспособность игры на очень большом количестве компьютеров. Ещё одной проблемой было то, что компьютеры того времени не имели достаточной мощности для того, чтобы целиком отрисовывать SVGA-экран каждый кадр. Я знал, что смогу себе позволить либо впечатляющие визуальные эффекты в высоком разрешении, либо плавную прокрутку – практически универсальную особенность экшен-игр, – но не то и другое вместе. Я решил, что преимущества высокого разрешения значительно превосходят его недостатки, и пошёл в этом направлении. **Crusader** позволял запустить слона-игрока в посудную лавку, и мне думалось, что детализация и разрушаемость окружения просто не сработает настолько хорошо, если визуальные эффекты не будут достаточно чёткими и отточенными. В результате движения в этом направлении нам пришлось создавать систему «грязных» (прим. пер. – изменившихся и требующих перерисовки) прямоугольников и перепрыгивания камеры, чтобы минимизировать отрисовку, необходимую для каждого отдельно взятого кадра.

С точки зрения маркетинга, эти технологические решения – вид от третьего лица, CD-ROM, SVGA – все вели меня в неверном направлении, ограничивая мою потенциальную целевую аудиторию. Я слышал это очень много раз за время разработки. Я стоял на своём, потому что, вместо того чтобы пытаться угадать, чего могут хотеть другие, я просто упорно следовал к тому, что сам находил притягательным, – в надежде на то, что найдутся и другие люди, такие как я.



В официальном путеводителе по Crusader: No Remorse вы отмечали три основных момента, вокруг которых строилась игра: многообразие решений, окружение и сюжет, главный герой. Разрушаемое окружение, захватывающий сюжет и свобода геймплея сделали игру революционной, значительно опередившей своё время. Ощущали ли вы то же самое, разрабатывая её?

Мне потребовалось множество аналогий, чтобы объяснить другим людям – привести их в согласие с моим видением, – почему я хотел идти с **Crusader** именно в тех направлениях, в которых пошёл. Я помню, как объяснял другому программисту, что людям нравится

ломать, а потом показал ему, как это прикольно – даже без врагов – просто разряжать автоматы и гранатомёты в комнате, которая вела себя так, как могла бы в реальном мире. Разбивались стеклянные стены, взрывались компьютеры и мониторы, крутились кресла, камеры разлетались на кусочки и переставали двигаться, а двери разносились напрочь. Я объяснял, что подобные разрушения не были главным смыслом игры, но добавляли уровень детализации, которого не хватало другим играм. Благодаря этому перестрелки доставляли гораздо больше удовольствия – были более интуитивно приятными, чем могли бы быть, если бы единственным, что можно повредить оружием, были собственно враги.

Я говорил о каждой точке в игре, где могло сработать более одного решения, как о перекрёстке, и регулярно вдалбливал в головы дизайнерам необходимость такой гибкости. Чтобы продемонстрировать суть дела, я часто обращался за примерами к **Doom,** замечая, что он был отличным коридорным шутером, но ужасной лабиринтной игрой. Моим аргументом было то, что после того, как ты истребил всех врагов в какой-либо части карты **Doom,** поиски среди пустых коридоров случайно пропущенной красной ключ-карты, оказывающейся единственным способом пробраться на другую сторону запертой двери, раздражали невероятно. Ставить перед игроком препятствия – это отлично, но в реальном мире обычно находится более одного способа решить проблему. Я хотел награждать игрока за творческое мышление, в то же время снижая его потенциал к разочарованию. Для каждого перекрёстка – а их было множество на каждом уровне – дизайнеры карт, работавшие над **Crusader,** должны были понять, какие логичные решения может попробовать игрок и – по возможности – поддержать их. Неудивительно, что большинство игр лишены такой гибкости, – ведь она требует большого количества времени и больших усилий. Гораздо легче просто требовать, чтобы игрок – зачастую методом проб и ошибок, после множества испытанных и не сработавших логичных вещей, – угадал и убедился в работоспособности того произвольного решения, которое показалось подходящим дизайнеру.

Так что с одной стороны – да, безусловно, я считал, что основные концепции дизайна, заложенные в **Crusader,** были очень новаторскими и опережающими своё время. С другой стороны, я никак не мог знать, будут ли проталкиваемые мною инновации рассматриваться играющей публикой как значительные прыжки вперёд.



Примерно после двух третей разработки первого **Crusader** у меня начало то и дело возникать очень странное ощущение. Я чётко помню, как сомневался, был ли **Crusader** на самом деле – технически – игрой. Я гадал, не может ли случиться так, что игра будет выпущена, а люди посмотрят на неё и по какой-то причине увидят её как нечто, совершенно отличающееся от всех остальных игр вокруг – но в плохом смысле. В чём-то таком, что бы означало, что эта игра на самом деле вообще не будет никому интересна. Я уже программировал несколько игр до того, но всякий раз надо мной был кто-нибудь «старше» меня в каком-либо качестве. **Crusader** был другим. Не было никого, кто бы остановил меня, если я пойду в совершенно неверном направлении. Эта неуверенность в себе временами беспокоила меня. Что ещё хуже, я лично запрограммировал столь большую часть кода, что результат часто воспринимался мной скорее как блок-схема, чем как собственно игра. Я передавал игре входные данные во время её игрового тестирования, а программа отвечала определённым набором результатов. Не было никаких загадок – я в точности знал, что именно будет учитывать программа и чем, основываясь на этих уравнениях, она сможет ответить. И, хотя короткими моментами игра всё равно казалась интересной и развлекала меня, моя способность получать от неё удовольствие подолгу значительно пострадала из-за моей роли в её разработке. Это добавляло мне опасений на предмет того, как же она будет воспринята общественностью.

Согласно официальному путеводителю, вам пришлось несколько поспешить с релизом No Remorse, отказавшись от некоторых классных задумок. Crusader: No Regret был выпущен спустя целый год – удалось ли вам включить в него всё, что вы хотели видеть в этой игре?

No Regret был выпущен почти в такой же спешке, как и оригинал. Первая игра находилась в разработке на протяжении 16-18 месяцев (в зависимости от того, какой момент считать началом: разработку первоначального сюжета и продвижение концепции или же утверждение проекта и получение возможности взять первого человека в мою команду). Я хотел выбить похожие сроки и для **No Regret,** но менеджмент **Origin** хотел получить новую игру к следующему Рождеству. Поэтому мне дали лишь 10 месяцев – с дедлайном в сентябре 1996-го. Из-за сжатых сроков мне пришлось очень много спорить с маркетингом по поводу названия, и – благодаря успеху оригинала – я получил своё. Они хотели назвать игру **«Crusader II: No Regret».** Я же не считал, что столь короткий срок разработки позволит добавить в игру достаточно нового, чтобы оправданно называть её полноценным сиквелом. Я хотел приберечь обозначение «II» для игры, в которую можно было бы включить некоторые другие значительные улучшения – внешние локации, подробные модели поведения ИИ, наподобие тех, которые я реализовал для **Ultima VII,** освещение, межпланетные путешествия (которые бы позволили создать куда более экзотичные локации) и так далее. Начало разработки **No Regret** на основе работающего движка позволило облагородить и улучшить игру в дюжинах разных мест, но в конечном итоге я всё равно рассматривал её как Crusader 1.5… ладно, зная себя, – скорее как Crusader 1.6, но не 2.0.

Интересный момент в разработке **No Remorse:** игра немалым обязана кому-то – я до сих пор не знаю, кому – в европейском отделе маркетинга родительской компании **Electronic Arts (EA).** Изначальные предварительные оценки продаж игры были относительно низкими, поскольку маркетологи не могли указать на какие-нибудь похожие тайтлы – их просто не было! – чтобы измерить коммерческий потенциал **Crusader.** По мере того как игра приближалась к концу своего первоначального срока разработки, я пытался приподнять эти оценки, чтобы оправдать дополнительные три месяца разработки, в которых отчаянно нуждался, чтобы отшлифовать и отладить игру. Отделы маркетинга **Origin** и **EA North America** отказывались уступать, но, когда несколько важных гостей из европейского маркетинга посмотрели на игру в этой поздней стадии, они резко увеличили свои оценки продаж, и всё – расширение срока было одобрено. Когда игра наконец вышла, даже эти пересмотренные оценки были с лёгкостью превышены. Я всегда считал, что не получи **Crusader** этих трёх дополнительных месяцев – он никогда бы не выступил настолько хорошо.

В 2001 вы основали Superluminal Inc. – предприятие, предоставляющее самые разные технические решения. Портфолио компании включает несколько казуальных игр, но похоже, что ваши интересы сместились в сторону от игровой индустрии. Хотели бы вы вернуться назад и поработать над каким-нибудь AAA-тайтлом (возможно, новым Crusader), или это для вас уже в прошлом?

Я всё ещё время от времени работаю над играми – часто разрабатывая казуальные игры для других разработчиков и издателей, изредка занимаясь своими собственными – но они более не являются единственным центром моих интересов. Очень маловероятно, что я ещё когда-либо пожертвую своей свободой и снова начну трудиться в полный рабочий день на какую-нибудь другую компанию. Прежде всего, я провожу значительное количество времени, помогая животным, и обычная дневная работа мешала бы этому. Есть, впрочем, одна конкретная игра, о создании которой я до сих пор регулярно мечтаю, и я подозреваю, что рано или поздно начну над ней работать – пускай даже просто для собственного удовольствия. Мне нравится думать, что она могла бы сделать для стратегий в реальном времени то, что **Crusader** сделал для экшен-игр: пойти в совершенно ином направлении и привнести в жанр новизну, в которой он так нуждается.

Этот вопрос просто обязан быть заданным, даже если вашим ответом будет «нет» или «я не знаю». Серия задумывалась по меньшей мере как трилогия. Могли бы вы раскрыть немного больше подробностей о том, что случилось с Crusader II и No Mercy? И не знаете ли вы, есть ли ещё хоть какие-то шансы когда-либо оживить этот бренд?

Crusader не задумывался как трилогия. Однако я специально поместил его в 2196 год, чтобы развитые космические перелёты воспринимались как нечто правдоподобное и чтобы я мог – в любых будущих продолжениях – отправить игрока в путешествие к отдалённым мирам. Я не хотел ограничивать свою фантазию Землёй. Точная дата была получена добавлением двух столетий к первоначально запланированной дате выхода игры… и ещё единицы, чтобы 96 нацело делилось на 16.

Изначально я выбрал подзаголовок «No Mercy» для полноценного сиквела Crusader II. Он был отложен, когда юристы **EA** сообщили мне, что какая-то другая компания владела такой торговой маркой, хотя на самом деле никак её не использовала. Я так и не определился с новым подзаголовком, хотя у меня было несколько идей. Каким бы он ни был, если бы я закончил игру, он бы обыгрывал всё тот же недостаток эмоций, подразумеваемый первыми подзаголовками. Это было намеренным. Идея заключалась в том, чтобы подзаголовки подчёркивали одну из множества тайн в игре. Ощущал ли протагонист какие-либо эмоции и сделал бы ответ на этот вопрос его настоящую природу – человек или клон – хоть немного более ясной?

Главной причиной, по которой Crusader II так и не был закончен, было то, что кое-кто в высшем руководстве **Origin** лично пообещал мне – ещё до начала официальной разработки первой игры, – что я буду получать регулярные выплаты, зависящие от прибыльности игры. После полутора лет невероятно тяжёлой работы игра продалась намного лучше, чем ожидалось, и на протяжении многих месяцев после релиза топ-менеджмент **Origin** многократно уверял меня в том, что я уже вот-вот начну получать эти роялти. По мере приближения конца разработки следующей игры серии я начал терять терпение из-за этого затягивания и потребовал разрешения ситуации. В конечном итоге кому-то из высшего руководства **EA** выпало сообщить мне, что менеджмент **Origin** не имел права давать таких обещаний и что **EA** не собирается их выполнять. Вместо этого, как он сказал, мне могли разве что предложить новый набор условий, растянутых на четырёхлетний период. Я же ответил, что вместо того, чтобы соглашаться на такое предложение – весьма неважное, – я предпочту покинуть компанию после того, как закончу **No Regret.** Уход из **Origin** был одним из сложнейших решений, которые я когда-либо принимал, – это был мой второй дом! – но ни при каких обстоятельствах я не собирался оплачивать подобное предательство ещё большей частью своей жизни.

Crusader был дико прибыльной франшизой – он дал наибольший возврат инвестиций среди всех тайтлов **Origin,** не бывших просто дисками с набором новых миссий. Потому **Origin** попытался найти мне замену, чтобы удержать серию на плаву. Это оказалось не так просто, как они надеялись, поскольку я заполнял очень много разных ролей в команде **Crusader:** создатель изначального сюжета, архитектор главных геймплейных инноваций, продюсер, режиссёр, ведущий программист, дизайнер, автор текстов – лишь некоторые примеры. На протяжении последующей пары лет **Origin** предпринял три отдельные попытки произвести на свет нового **Crusader,** но каждый раз это кончалось закрытием проекта из-за отсутствия прогресса и недостатка видения. Я всегда был очень рад тому, что им не удалось создать ещё одного **Crusader,** так как, я думаю, они бы полностью запороли его наследство.

Так что… думаю ли я, что вы когда-либо увидите нового **Crusader?** Нет.

Как вы себя чувствуете, видя, что ваша игра вновь переиздаётся для новой целевой аудитории (и, конечно же, для старых фанатов тоже)?

Мне хотелось бы думать, что есть какое-то постоянство – небольшая толика бессмертия – для всех тех усилий, которые были вложены в создание этой игры. Тот факт, что и сегодня находятся люди, считающие, что эта игра всё ещё стоит того, чтобы в неё играть, заставляет меня чувствовать, что это именно так.

Вопрос от F4LLOUT: Как на самом деле соотносятся между собой эта серия и серия Wing Commander (а может, и другие игры Origin)? Crusader использует ту же систему дат, что и игры WC (причём, насколько помню, ставит во времени себя раньше последних), а WEC упоминается в серии WC как часть истории землян. Добавляли ли вы отсылки к WC просто как пасхальные яйца в играх Crusader или действительно думали об этих играх как о частях одной вселенной?

Нет никакой связи между вселенными **Crusader** и любой другой игры. Дизайнерам нравилось время от времени вставлять перекрёстные ссылки на другие игры **Origin** – вроде разбившегося космического корабля Килрати из **Wing Commander,** который можно найти на ферме в **Ultima VII,** – но это были просто пасхальные яйца. Никто никогда не обдумывал всерьёз, как все эти несопоставимые игровые миры могут оказаться одним и тем же.

Вопрос от Tallima: Нам всем приходилось слышать истории о разработке игр, рассказываемые современными разработчиками. Жестокая гонка за дедлайном, бессонные ночи и горы бутылок Mountain Dew. Было ли это так же для более старых игр, таких, как Crusader: No Remorse? Не найдётся ли у вас каких-нибудь хороших историй, запомнившихся с финального рывка?

Сегодня вы бы не вышли сухими из воды, вытворяя то, что было обычным в те дни. Вас бы просто засудили – крупные компании индустрии охотно подтвердят это. В те времена **Origin** покупал большинству своих сотрудников диваны в их кабинеты. Эти диваны были не для сидения – они были для того, чтобы на них спать. От вас ожидалось проведение на работе длинных ночей. «Время кранча» зачастую состояло из 7-дневных рабочих недель с минимум 12-часовыми рабочими днями, хотя для некоторых из нас многие такие дни доходили и до 16-18 часов. «Жестокая гонка за дедлайном» обычно начиналась примерно с середины запланированного срока разработки проекта. И это ещё звучит несколько лучше, чем было на самом деле: ведь конечная дата часто сдвигалась по крайней мере на несколько месяцев. В результате вам приходилось куда чаще находиться в «кранч-режиме», чем не в нём, а заканчивая одну игру, вы мгновенно начинали работать над следующей. В те дни у вас просто не было особой возможности вести какую-либо жизнь за пределами работы. Во всяком случае, не более, чем по нескольку месяцев, ухваченных то тут, то там.

Каким бы тяжёлым всё это ни было, сколько бы времени ни отнимало, это также было очень весело. Ты мог сидеть и работать вместе с сорока другими людьми в 2 часа ночи, когда внезапно кто-нибудь прибегал с другого конца коридора и стучал в дверь



твоего кабинета со словами: «Начинаются лазерные бои!». Мы часто заказывали еду поздней ночью и ели вместе. Когда время позволяло нормальный обед за пределами офиса, мы играли в алтимат-фрисби (прим. пер. – командная игра с летающим диском), запускали огромных змеев и даже устраивали футбольные соревнования на всю компанию. Подозреваю, что отчасти из-за того, что индустрия была столь молодой, **Origin** – столь маленьким, часы – столь длинными, а уважение к способностям друг друга – столь высоким, многих из нас наполняло настоящее чувство товарищества. Во многих отношениях я скучаю по тем дням.

Вопрос от heylonghair: Каково ваше восприятие текущего состояния компьютерных игр?

Очень немногие игры я сегодня нахожу интересными. В этом нет ничего нового. Я говорил примерно то же самое в течение последних по крайней мере 15 лет. Внешний вид продолжает улучшаться, но геймплей – механика, баланс, продвижение вперёд – зачастую в современных играх куда хуже, чем в играх прошлого.

К примеру, сравните **Blizzard'овский Diablo** с их же **World of Warcraft (WoW). Diablo** – гораздо более старый тайтл, имевший куда меньший бюджет. В обеих играх основой «фана» является поиск всё более и более мощных предметов для вашего персонажа. В **Diablo** вы практически сразу найдёте простенький тряпичный головной убор, затем быстро избавитесь от него уже через час,

найдя что-нибудь получше, и так далее, и так далее. Поиграв всего один день, вы, скорее всего, обновите свой головной убор с полдюжины раз. В **WoW** же, напротив, вы не сможете надеть себе на голову что-нибудь – вообще хоть что-нибудь! – пока не докачаетесь уровня эдак до 30-го и не вложите в это по крайней мере две недели игрового времени. В этой критической области гораздо более старая игра куда лучше справляется с тем, чтобы соблазнить вас обещанием в скорости найти что-нибудь получше, чтобы заставить поиграть ещё немного. Если бы подобные невероятно очевидные осечки были единичными случаями, можно было бы о них не думать, но ведь такие же любительские ошибки усеивают большую часть современных игр.

Когда я думаю об этом, это часто напоминает мне о том, что сказал **Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell)** – основатель **Atari** и создатель **Pong** – пару десятилетий назад. Он указал на то, что, поскольку в оригинальном **Pong** практически не было компьютерного кода, который можно было бы исправлять, дело дошло до того, что он месяцами «подкручивал» физический контроллер-«paddle», чтобы добиться самого правильного ощущения от него – того единственно верного уровня сопротивления, который обеспечивал чувство естественности перемещения по игровому полю. Это навсегда застряло у меня в голове. Очень часто наиболее важные части дизайна игры на бумаге кажутся маленькими и не влекущими особых последствий по сравнению с более крупными и заметными особенностями, но на самом деле качество их исполнения невероятно сильно влияет на общее качество игры. Это тот урок, которого, как мне кажется, подавляющее большинство сегодняшних разработчиков так и не усвоило. Если бы сегодня кто-нибудь решил обновить **Pong** – и я сейчас шучу лишь самую малость, – он бы добавил поддержку сотен одновременных игроков и сногсшибательную 3D-графику, но на написание интерфейса был бы брошен какой-нибудь новичок в программировании, которому выделили бы целых полчаса времени на всё.

С положительной стороны развитие технологий и возможностей для разработчиков продавать игры напрямую своим потребителям – через интернет, app-store'ы, ещё что-нибудь – вселяет в меня надежду. Я думаю, что этот тренд увеличил количество нововведений, позволив маленьким разработчикам с ограниченными бюджетами вывести свои продукты на рынок, где они могут попытаться найти свою аудиторию – на основании общего качества игры, а не просто поверхностных особенностей, на которые рассчитывает множество мейнстримовых игр.

Многие из этих игр никогда не были бы разработаны со старой системой розничного распространения, поскольку на них бы смотрели как на слишком рискованные, или направленные на слишком узкую целевую аудиторию, или недостаточно сосредоточенные на том, чего, по мнению маркетологов, хотят геймеры. Обратная сторона медали заключается в том, что сегодняшняя лёгкость распространения игр означает куда большее количество шума, – сейчас сложнее, чем когда-либо, обнаруживать редкие бриллианты среди мусора из-за той ужасающей массы игр, которая выпускается сегодня. Кроме того, печальная реальность такова, что многие из этих мелких более новаторских проектов имеют слишком ограниченные бюджеты, слишком малые команды разработчиков, из-за чего многие жанры – вроде стратегий реального времени – избегаются из-за своей относительной сложности.

Вопрос от Ghegs: Когда вы сами в последний раз проходили эти игры?

Я ни разу не проходил **Crusader** от начала до конца. Я, наверное, переигрывал каждый кусочек каждого уровня десятки раз, но никогда не продерживался дольше нескольких уровней подряд. Это и есть часть той иронии, которой наполнены долгие часы работы над чем-то, что ты любишь. Длинная, тяжёлая работа над созиданием чего-либо часто ослабляет твою способность наслаждаться им так же, как те, кто не был замешан в его разработке.

Вопрос от Roman5: Когда я проходил эту игру, одной из вещей, которые мне больше всего нравились в ней (и вообще в играх) была музыка. Во время разработки Crusader: No Remorse как вы строили музыку/звуковые эффекты вокруг окружения и геймплея? Была ли музыка вдохновлена чем-то конкретным и было ли что-нибудь такое, что бы вы хотели добавить в игру со стороны звука, но в конце концов этого не сделали?

Я пришёл на PC с Amiga и с самого начала считал, что качество музыки в PC-играх просто жалкое. Большинство игр на Amiga использовали оцифрованные семплы инструментов для своей музыки. Семплы модифицировались на лету, чтобы создавать разные ноты. Это позволяло создавать высококачественную цифровую музыку – куда лучше, чем FM-синтез или MIDI-семплы, которые были типичными для PC-игр, – при самых минимальных требованиях к памяти. Мне случилось высказать своё неудовлетворение музыкальными возможностями PC одному из моих программистов, **Джейсону Илаю (Jason Ely),** и внезапно выяснилось, что он как раз работал в свободное время над MOD-плеером, который бы работал, по сути, именно так, как я только что описал. После этого я несколько перетасовал наш график программирования, чтобы дать ему достаточно времени для завершения этой системы.

Я знал, что хочу от музыки нескольких разных вещей. Прежде всего, мне нравятся мощные электрические гитары с дисторшеном – что-то вроде того, что можно услышать в рок-композициях начала-середины 1980-х годов. От некоторых других музыкальных тем я хотел, чтобы они отражали обстановку в целом: расслабленная, миролюбивая гитара для места сборищ повстанцев; синтезаторные, футуристические, порой энергичные мелодии для высокотехнологичных мест; и тому подобное. Музыкант из **Origin** создал всю первоначальную музыку для игры, но за единственным исключением – по-настоящему понравившейся мне композицией для базы повстанцев – я всю её забраковал, поскольку мне не казалось, что она «работала» как следует. Дело кончилось привлечением внешних подрядчиков для написания большей части музыки, и, я думаю, результат получился очень хорошим.

И ещё несколько многократно повторявшихся вопросов от пользователей:

Почему броня Silencer'а красная?

Броня Silencer'а красная по ряду причин. С чисто практической стороны относительно малые размеры кадров анимации означали, что нам требовался яркий цвет для создания достаточного контраста между персонажем и его собственными тенями. Использовав какой-нибудь более тёмный цвет, мы бы значительно потеряли в детализации персонажа. В то же время концентрирование на одном ярком цвете вместо нескольких означало большую плавность освещения и куда меньшее число видимых артефактов. Я решил, что с учётом всех этих реалий красный цвет был наилучшим выбором.

Во-вторых, древние спартанцы – которые были важным фактором, повлиявшим на основу внешности Silencer'а, – носили красные накидки.

Со стороны игровой истории броня Silencer'ов была красной, потому что то, как правительство сможет держаться за власть, зависело от того – в любой отдельно взятый момент, – насколько большая часть его народа будет подчиняться… приспосабливаться… к системе. Власть правительства в конечном счёте идёт от народа, и широко презираемое правительство может поддерживать статус-кво лишь в том случае, если сумеет сохранять количество людей, одновременно выступающих против его управления, минимальным. Подобные правительства обычно имеют широкий набор средств и механизмов для достижения этой цели, и одно из них – страх и запугивание. Silencer'ы должны были стать видимыми знаками военной мощи правительства – ясным напоминанием о том, что будет с каждым, кто попытается свергнуть систему. Их красная броня помогала им выделяться в безотрадном оруэлловском будущем… это и была основная причина.

Был ли Silencer вдохновлён Бобой Феттом?

Нет, Silencer не основывался на Бобе Фетте. Я попросил **Беверли Гарланд (Beverly Garland),** ведущего художника первого **Crusader,** сделать несколько грубых набросков, когда мы пытались определиться с точной внешностью Silencer'а. Я знал, что хочу броню, полностью покрывающую тело, рюкзак за спиной, множество высокотехнологичных гаджетов и шлем, не открывающий никаких черт лица. Первый набросок, который она сделала, содержал лишь полушлем и только частично покрывал тело бронёй. Я подумал, что это не пробуждает в сознании образ силы. В одном из более поздних набросков она вставила в закрытый шлем Т-образный разрез. Это немедленно вызвало во мне отклик. У меня всегда была некоторая тяга к древним спартанцам – лучшим воинам своего века, – и

этот Т-образный вырез напомнил мне об их шлемах. Я решил, что это была бы идеальная ментальная ассоциация для Silencer'а. Мы продолжили играться с другими аспектами, чтобы окончательно определить внешность, но с этого момента на шлеме должен был быть Т-образный вырез. Конечно, я понимал, что его добавление делало персонажа смутно напоминающим Бобу Фетта – несмотря на множество других отличий, – но мне всегда нравился этот персонаж, и это меня не беспокоило.

Беверли показала свой набросок ещё нескольким людям в команде, и несколько человек сказали, что он напоминает им Бобу Фетта. Похоже, Беверли это сильно беспокоило, и она хотела попробовать что-нибудь другое, но я просто сказал ей: «Мне нравится Боба Фетт». Говоря по существу, мне нравился получившийся внешний вид, а то, сложится ли у людей от него правильная ассоциация, которой бы мне хотелось, – классический греческий воитель, предпочтительно спартанец, – или Боба Фетт, – на самом деле не имело особого значения, так как я находил привлекательными оба варианта.

К слову, сам термин «silencer» родился после того, как я потратил немало часов в поисках подходящего эвфемизма для того, что, в сущности, было жестоким правительственным исполнителем-карателем. Я хотел найти что-нибудь сродни «песочному человеку» (Sandman) из **«Бегства Логана».** Когда слово «Silencer» наконец возникло в моей голове, я мгновенно понял: это оно.

Зачем нам играть в Crusader сегодня?

Я думаю, что играть в игру, на которую ты когда-то давно тратил значительное время, сродни чтению старых бумаг, исписанных тобою в школе, или держанию в руках предмета из твоего далёкого прошлого, имеющего для тебя особое значение. Это возвращает тебя в другое время. Это позволяет тебе вспомнить другие подробности и эмоции из того периода твоей жизни. В каком-то смысле – это путешествие в прошлое по тропинкам твоей памяти. ●



Интервью с Робом Кингом

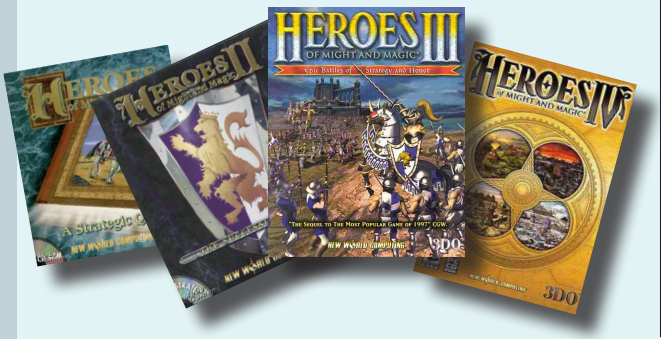
Автор: **Rogue** и **Angelsplit**
Оригинал статьи: *http://www.celestialheavens.com/viewpage.php?id=111*
Перевод: **Katarn**

Ваши покорные слуги (Rogue и Angelsplit) недавно получили возможность задать несколько вопросов Робу Кингу по электронной почте. Этот человек ответственен за звук в ***«Героях Меча и Магии IV»,*** *которые в данный момент (прим. перевод.: 2001 год) разрабатываются* ***New World Computing*** *и будут изданы* ***3DO*** *весной 2002 года. Мы отправили свои вопросы девятого ноября. Ответ пришел тринадцатого числа того же месяца. Надеемся, вам понравится!*

Angelsplit: Для начала – большое вам спасибо, Роб, что согласились уделить нам время и ответить на наши вопросы. Нам действительно очень интересно обсудить такой аспект компьютерных игр, как музыка. Роль которой, как нам кажется, многими недооценивается. Что ж, начнём!

Роб: Хорошо, давайте начнём!

Rogue: Роб, вы руководитель отдела NWC, ответственного за звук и музыку. Чем конкретно вы занимаетесь? Означает ли это, что вы и только вы определяете, как будут звучать новые «Герои»? Вы – большой босс?





Роб: Ну, в общем, да, я – большой босс… до тех пор, пока руководство не захочет чего-нибудь поменять… (улыбается). Что мне всегда нравилось в **NWC** – так это то, что они мне дают полную свободу в плане творчества в большинстве проектов, над которыми я работаю. Я отвечаю за всё, что вы услышите в игре. От сочинения или продюсирования саундтрека, что обычно включает в себя микширование и запись композиций, до любых звуковых эффектов. Помимо всего прочего, я отвечаю за наём актеров озвучки, которыми я опять же руковожу.

А: Как вы начинали свой творческий путь? Как так получилось, что вы оказались вовлечены в разработку видеоигр?

Роб: Ну, музыкой я занимаюсь уже около шестнадцати лет. Начинал я с выступления в составах молодежных групп, затем занялся этим делом серьезно, мне уже было за двадцать. Сейчас я в **NWC** уже почти восемь лет. Попал я в эту контору достаточно необычным способом. Последний год учёбы в колледже я работал в аудиомагазине и ходил на уроки здоровья (прим. перевод.: что-то вроде классных часов, на которых нам когда-то говорили, что «наркотики – это плохо, понятненько?») с парнем, который только-только получил должность художника в **NWC.** Мы продолжили общаться после школы, и как-то раз он пришел ко мне и сказал, что эта контора **(NWC)** ищет «музыкального

парня». Думаю, понятно, что я воспользовался предоставленной возможностью. В то время у меня даже не было компьютера… да я даже никогда не пользовался им! За исключением разве что,моего Atari 5200 (улыбается). Хотя в области звукозаписи у меня было достаточно опыта. После пары собеседований **Марк Калдвел** (прим. перевод.: один из основателей **NWC**) поверил в меня и дал мне работу. Я нырнул в это дело с головой, и… всё получилось.

A: 2001 год получился очень тяжелым для 3DO и NWC. Хотя те сотрудники NWC, с кем мне удалось попереписываться (на ум приходят Дженнифер, Эйприл и Бекки), показались весьма дружелюбными и оптимистичными. Каково это – работать в NWC?

Роб: Лично мне очень нравится моя работа. У меня отличные отношения со всеми сотрудниками NWC. Продюсеры и менеджеры, на которых я работаю, – действительно талантливые люди, которые с пониманием относятся к процессу создания звукового сопровождения к игре. **Джефф Блатнер** (вице-президент по развитию), **Джон Ван Канегем** (президент), **Дэвид Мюлих** (директор) и **Кейс Фрэнкарт** (директор) – люди, с которыми всегда приятно работать. Они – профессионалы.

R: Опираясь на ваши описания на страницах форумов «геройского» сообщества, предположу, что саундтрек «Героев IV» будет весьма интересен и сфокусирован на какой-то теме. Не могли бы вы еще раз описать его здесь для тех людей, кто пропустил это обсуждение?

Роб: «На этот раз звуковое сопровождение потрясающее. Для его создания мы привлекли более 30 музыкантов. Мой хороший друг **Пол Ромеро** (прим. перевод.: собственно, Роб Кинг и **Пол Ромеро** – два столпа, на которых держится звуковое сопровождение **«Героев»** начиная с самой первой серии) снова с нами, пишет музыку и дирижирует. У нас есть опера… Да, она вернулась, и она лучше, чем когда бы то ни было, друзья мои. **Кэрин Машегейн** вернулась (она была в **«Героях II»**), кроме того – **Дин** из Нью-Йоркской оперы снова с нами. Также у нас есть женский хор «NEVENKA» и множество мастеров струнных инструментов. **Джастин Бахрами,** всего-то семнадцатилетний парень, создал потрясающий трек для города «Академия». Для музыкального сопровождения путешествий по глобальной карте мы выбрали совершенно иной подход: все мелодии будут созданы с использованием кельтских мотивов. С настоящими музыкантами. Вы услышите волынки, мандолины, гитары, бубен и вокал. Новые боевые темы будут тяжелее и агрессивнее. Мне всегда нравилось работать над этими играми, особенно потому, что всё всегда идет просто отлично. Я думаю, вам понравится этот саундтрек так же, как мне, его создателю.»

R: Какие инструменты мы услышим? Есть что-нибудь, чего мы ранее в Героях никогда не слышали?

Роб: Ну, кое-что мы добавили… в музыкальных темах **«Героев»** всегда было множество струнных и всех остальных классических инструментов. Кое-что мы добавили специально для **«Героев IV»**, конкретно речь идет о кельтских инструментах. Мандолины, волынки, гитары, аккордеоны. «Боевые темы», помимо прочего, содержат множество искусственных звуков и тяжелых ударных, которые в сочетании с классическими инструментами дают отличный эффект.

R: Вокал был одним из самых запоминающихся моментов «Героев II» в плане того, что касается музыки и звука. Почему в «Героях III» вокала не было вообще и что именно заставило вас вернуться к нему сейчас?

Роб: Забавно… Когда мы делали вторых **«Героев»,** я боролся за вокал. В то время многие думали, что я сошел с ума, если всерьез решил соединить видеоигру и оперу. Любой, кто играл в **«Героев»,** знает, что это уникальная игра, и я хотел сделать что-то необычное для игры, что-то, чего раньше никогда не делали. Я чувствовал, что это должно добавить какой-то… магии к восприятию проекта. Это был сложный шаг, но они на него пошли, и в итоге оказалось, что я был прав. Понравилось не всем, но большинству. Я хочу сказать, что угодить всем нельзя, но, черт побери, я хотел попробовать! Когда мы делали третьих Героев, мы выбрали вариант саундтрека с большим количеством инструментов. И народ действительно заскучал по вокалу! Я получил несколько писем, в которых фанаты писали, что они крайне расстроены отсутствием вокала. Это послужило одной из главных причин возвращения оперных исполнителей в **«Героях IV».** Мы не использовали их в каждой песни и постарались этим угодить всем. Ну и женский хор **«NEVENKA»** тоже отлично вписался в новый саундтрек.

R: Многие люди говорили мне, что им кажется, будто музыка из третьих «Героев» была очень слаба в сравнении с саундтреком «Героев II». Не только по причине отсутствия вокала, но еще и потому, что многие треки получились короче и было заметно повторение одних и тех же мелодий. Что вы думаете по этому поводу? Чувствуете ли вы, что имелись какие-то затруднения или, допустим, объективные причины, которые привели к тому, что музыка третьих «Героев» показалась фанатам менее запоминающейся?

Роб: Просто **«Герои III»** были другими. Нам хотелось использовать больше различных инструментов, например, ситар. Фанаты весьма громко пытались донести до нас мысль, что игра потеряла дух **«Героев II».** Как продюсер, признаюсь, **«Герои II»** мне нравились больше. **«Герои IV»...** в общем, на мой взгляд, они заткнут за пояс и первых, и вторых, и третьих. Мы потратили очень много времени на музыку, начиная с создания композиций и заканчивая их записью. Мы знали, что мы обязаны внести определенные изменения в саундтрек этой игры и поднять его на принципиально новый уровень. Мы привлекли намного больше живых музыкантов, а записывающее оборудование было высочайшего качества. Я мог бы часами рассказывать обо всех этих дорогущих устройствах – микрофонах, усилителях, но я вас пожалею (улыбается). Эту музыку записывали в 24 битах на системе Pro Tools Rig на трех разных студиях. Этот саундтрек звучит очень хорошо.

A: Ну хорошо, а каковы ваши впечатления от игрового процесса «Героев IV»? Они будут лучше «Героев II и III» (если такое вообще возможно)?

Роб: Я не могу толком что-то комментировать, потому что у меня было всего несколько минут. Но кое-какие нововведения, которые я увидел, были реально крутыми, особенно возможность передвигать по карте существ из вашего отряда (надеюсь, что я могу об этом говорить).

A: В компьютерных играх мне особенно нравятся ситуации, когда музыка меняется в соответствии с происходящим на экране (Ultima IX: Ascension от Origin – хороший пример). Вероятно, такое нетрудно реализовать в линейной приключенческой игре, но стратегии – совсем другое дело. Можно ли ожидать чего-то подобного от «Героев IV»?



Интерфейс Digidesign Pro Tools - программы, в которй был записан весь саундтрек Героев 4

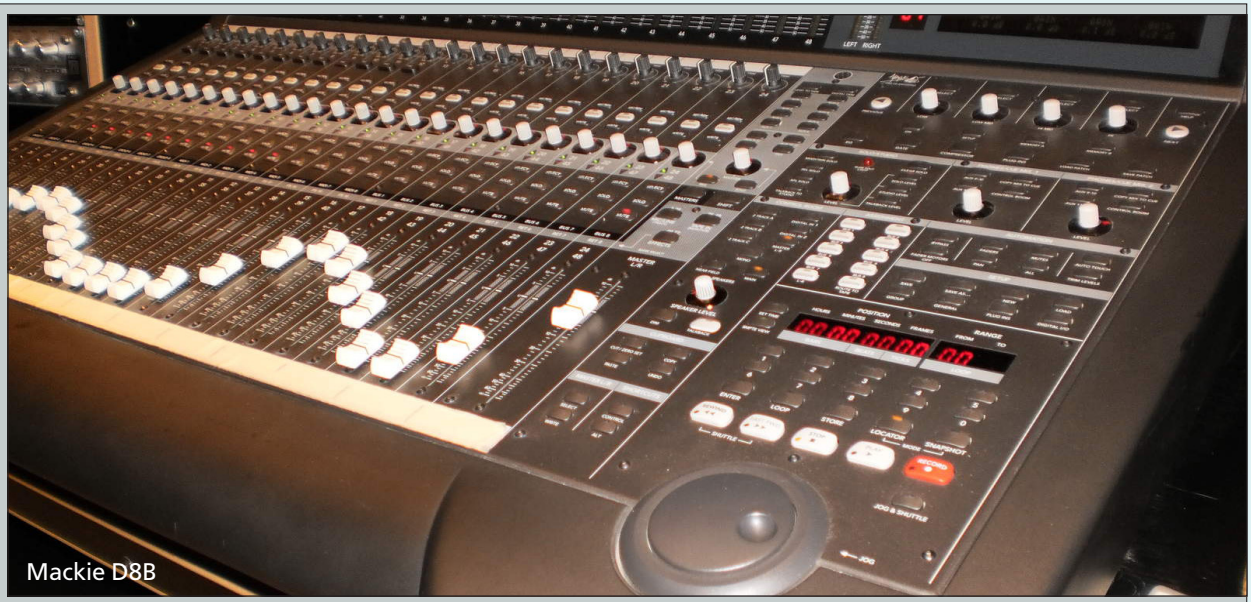
Роб: Ну, эта игра просто другая. Тут для каждой ситуации есть своя музыка: есть темы для городов, путешествий по миру, сражений. По идее, когда вы начинаете делать что-то новое, меняется вся игра.

R: Можно ли говорить, что вся музыка будет «живой», или какая-то ее часть будет создана на компьютерах/синтезаторах?

Роб: Большая часть того, что вы услышите в **«Героях IV»,** – настоящие инструменты, на которых играют настоящие музыканты. В боевых темах вы услышите несколько искусственных звуков и настоящих ударных.

R: Какое оборудование вы используете для микширования? Вы используете традиционные студии или микшируете на компьютере?

Роб: Весь саундтрек был записан на системе Digidesign Pro Tools. Мы использовали различный софт для записи, но в итоге всё свелось к системе Pro Tools. Мы использовали Cakewalk's Sonar, Steinberg's NUENDO и Cubase, а также Sonic Foundry's Vegas и Sound Forge на стадии пре-продакшена. Всё было записано в 24 битах 48K с помощью Digidesign, Apogee и SoundScape Converters. Большая часть инструментов и голосов были записаны с помощью Pro Tools, кое-что – через другой софт, минуя микшерный пульт. Обычно схема была такая: инструмент – микрофон – предварительный усилитель – компрессор (иногда) – аналого-цифровой преобразователь – Pro Tools. Когда пошел процесс микширования, я использовал цифровой микшер Mackie D8B и Pro Tools, а также различную ап-


Mackie D8B

паратуру вроде компрессоров Avalon и т.п. В качестве ревербератора я использовал Lexicon 480L.

R: Я читал, что у вас в планах релиз сборника «геройской» музыки на CD. Будет ли это музыка из всех игр серии, ремейки старых мелодий или просто саундтрек из четвертых «Героев»?

Роб: Пока не знаю. Мы думаем по поводу сборника мелодий из всех четырех игр. Возможно, что в основном это будут мелодии из второй и четвертой части, парочка – из третьей и, вероятно, один трек будет из первой. Сейчас точнее сказать не могу.

R: Реально ли организовать неделю скачивания mp3, вроде того, что устроила Blizzard в преддверии релиза Diablo 2?

Роб: Хорошая идея… Я обязательно упомяну о ней (улыбается).

R: Вы случайно не работали над версией King's Bounty для Sega Genesis (прим. перевод.: Sega Mega Drive)? Тема, играющая во время путешествия по миру, застряла у меня в голове и не уходит уже десять лет.

Роб: Нет. Но я обязательно послушаю её, и, возможно, мы сделаем кавер для пятых Героев (улыбается).

A: Можно предположить, что вы сами тоже геймер. Во что вы играли в последний раз? Как вам Diablo 2 или Red Alert 2?

Роб: Должен признать, я люблю играть в игры. У меня есть все приставки, Mac и PC. Я считаю, что серии **Diablo, C&C** и **HoMM** – одни из лучших серий в истории игр в принципе. Хотите верьте, хотите нет, но я – один из тех чудаков, которым нравятся эти идиотские игры про рыбалку (прим. перевод.: !!!). Ну и некоторые современные файтинги на новых консолях тоже очень крутые.

A: И в заключение – что там с Red Delicious (прим. перевод.: рок-группой, в которой состоял Роб Кинг в начале 2000-х)? Я слышал, что вы однажды появились (кроме всего прочего) на Farmclub и CBS News. Не было ли у вас недавно хороших выступлений?

Роб: У нас было много представлений год назад. Еще мы выиграли приз «Best Unsigned Band Online» в 2000 году на конкурсе Yahoo Internet Awards. Сейчас мы заканчиваем наш дебютный альбом.

Кстати, мне в течение двух часов нужно вернуться на студию. Мы работаем с **Джеком Джозефом Пуигом (Goo Goo Dolls, No Doubt,**

Remy Zero, Green Day), с **Крисом Вренна (NIN, U2 – Elevation Remix),** со **Стивом Бака** (прим. перевод.: кстати, ещё один человек, ответственный за музыку в «геройской» серии), **Сарой Уоллес. Пол Ромеро** тоже приложил руку к нашему альбому. Вы можете почитать о нас на нашем уже почти завершенном сайте www.RedDelicious.com (прим. перевод.: уже не можете). Нам очень нравится музыка, и мы надеемся, что нашим слушателям она также придется по душе. Демо-записи в течение ближайших недель можно взять на www.mp3.com/RedDelicious (прим. перевод.: уже нельзя). В общем, всё, я ухожу на студию. Спасибо большое, я надеюсь, что все смогут получить свою порцию удовольствия от **«Героев Меча и Магии IV».** Ну, я-то точно получу (улыбается). ●

От переводчика:

*Роб Кинг – один из тех людей, кто создал **«Героев»** такими, какими мы их знаем. Невозможно не согласиться с тем, что он действительно привнёс какую-то «магию» в звучание **«Героев II».** Более того, я полностью согласен с ним в том, что касается саундтрека **«Героев IV»** – он великолепен. Но, к сожалению, сама игра до уровня музыки не дотянула и спустя всего пару лет **NWC** прекратила своё существование. Тем не менее, Роб Кинг принял участие в создании музыки к следующим играм серии, уже под началом **Ubisoft.** А в шестых **«Героях»** он воплотил в жизнь свою шутку про кавер-версию, удивив игроков немного обновленной музыкальной темой из **«Героев»** вторых. Его бывший босс – **Джон Ван Канегем** – работает сейчас над продолжением «одной из лучших серий в истории игр» – **C&C,** и кто знает, возможно мы услышим Роба Кинга еще не раз, причем не только в играх серии **«Герои Меча и Магии».***



Пол Ромеро и Роб Кинг

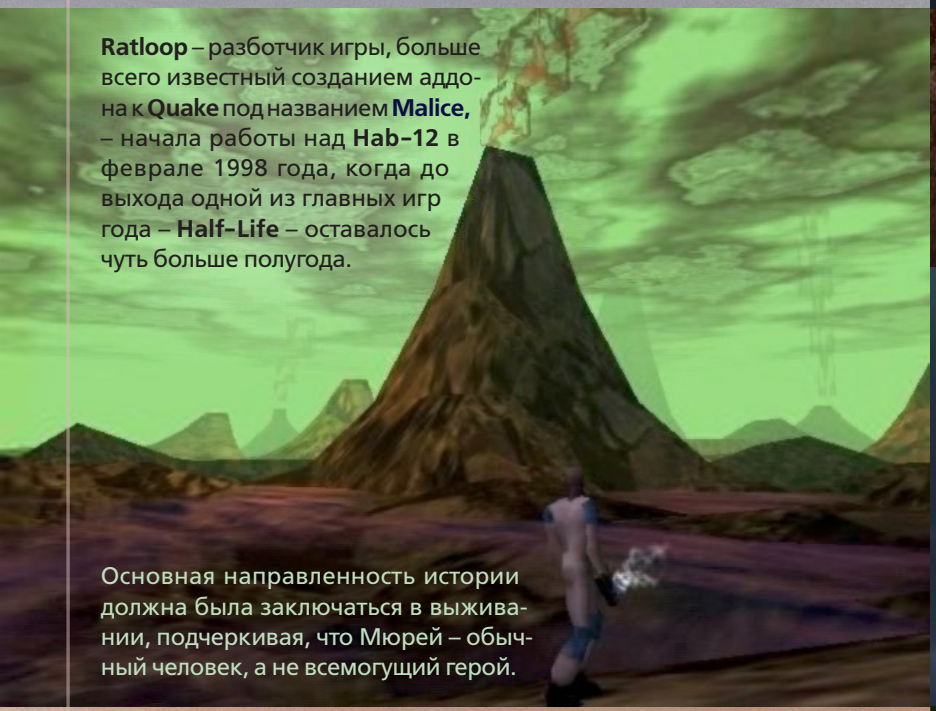
Hab-12

Игра, которой не существовало

Автор: **Gamerun**

Жанр:	**Action/adventure**
Разработчик:	**Ratloop**
Издатель:	**Не найден**
Платформа:	**Windows**
Начало разработки:	**Февраль 1998**
Приостановление разработки:	**Июль 1999**

Амбициозный проект в жанре action/adventure от 3-го лица, который мог стать если не откровением, то весьма неплохой игрой. Игрой, которую так и не удалось сделать до конца.



Ratloop – разботчик игры, больше всего известный созданием аддона к **Quake** под названием **Malice,** – начала работы над **Hab-12** в феврале 1998 года, когда до выхода одной из главных игр года – **Half-Life** – оставалось чуть больше полугода.

Основная направленность истории должна была заключаться в выживании, подчеркивая, что Мюрей – обычный человек, а не всемогущий герой.



Сюжет игры закручивается вокруг разнорабочего MRY35846 по имени Мюрей (Miray), который работает на космическом корабле Sentient и является по совместительству главным героем игры. Вследствие бедствия, уничтожившего большую часть экипажа, ему предстоит добраться до спасательных капсул, но чтобы до них добраться – предстоит столкнуться с существами, представляющими разнообразные формы инопланетной жизни.

Для игры у компании **Twilight 3D** был лицензирован движок **3DGE,** что делало её одной из самых технологичных на то время. Однако если в одних случаях игры с достаточно мощным движком выглядят не очень хорошо в визуальном плане (для чего достаточно будет привести в пример **NAM** и **WW2GI** или современные игры на **Unreal Engine 3**), то в случае с **Hab-12 Ratloop** смогла сделать игру не только технически продвинутой, но и визуально привлекательной, несмотря на некоторую угловатость персонажей и объектов. Во всяком случае, даже сейчас при взгляде на скриншоты не возникает мыслей о том, что графика некрасива сама по себе. Стоит заметить, что графически игра очень похожа на **Unreal,** несмотря на использование другого графического движка (хотя похожесть заключается не только в этом).



НЕ СУДЬБА?

Игру сравнивали с **Tomb Raider** (главным образом, из-за похожести стиля игрового процесса, хотя некоторые окрестили её «**Tomb Raider** в космосе»), а сами разработчики называли её «**Half-Life** от третьего лица», так как концепции у обеих игр схожи, но различаются подходом раскрытия главного героя. Кроме того, они пытались достичь баланса между action- и adventure-составляющими, так как не хотели делать явных перекосов в ту или иную сторону.





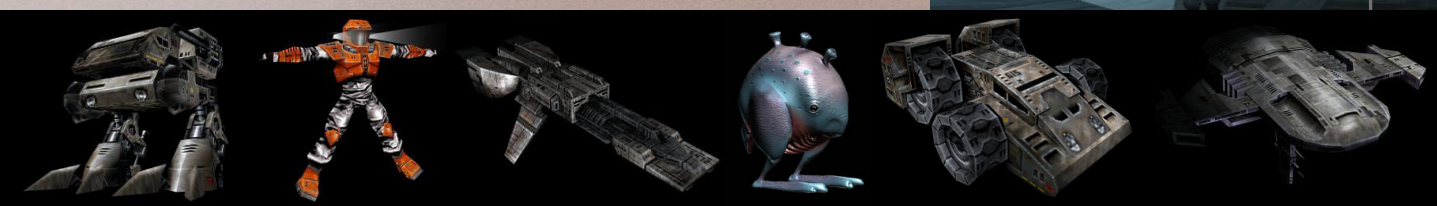




Работы над **Hab-12** велись больше года, но были официально приостановлены в июле 1999 года, так как не удалось найти издателя. С тех пор проект хоть и не отменен, но фактически стал одной из отменённых игр.

Случай с **Hab-12** не уникален, но она стала (и пока – продолжает оставаться), если не практически незамеченной, то – фактически – неизвестной игрой и в положении полной безвестности, будто её никогда не существовало. Даже на **unseen64** – сайте, занимающимся поиском информации о ранних версиях игр и отменённых играх, – её нет. Всё, что осталось от **Hab-12,** – несколько превью в различных игровых журналах, около дюжины скриншотов, трейлер (возможно, единственный) и страница игры на сайте разработчиков и **ag.ru.**





ИЗДАТЕЛЕЙ МНОГО НЕ БЫВАЕТ, ИЛИ ШЕСТЬ ВОЗМОЖНЫХ ПРИЧИН, ПОЧЕМУ ИГРА HAB-12 НЕ УВИДЕЛА СВЕТ

StarCraft (март) – лучшая RTS на момент выхода, не ставшая инновационной, но закрепившая жанр на новой высоте.
Unreal (май) – технологическая революция и при этом потрясающая игра.
Mech Commander (июнь) – первая часть одной из самых известных серий игр по мотивам мира **BattleTech.**
Tom Clancy's Rainbow Six (август) – лучший тактический симулятор года.
Grim Fandango (октябрь) – одна из лучших приключенческих игр, а заодно причина раскола среди поклонников **LucasArts.**
Half-Life (ноябрь) – первый сюжетно-ориентированный шутер, оказавший влияние не только на свой жанр, но и на игровую индустрию в целом.



Сложно сказать, была бы игра стоящей или нет, да, наверное, это и не нужно. Возможно, **Ratloop** сможет когда-нибудь вернуться к игре и закончить её. Возможно, **Hab-12** когда-нибудь будет сделан, и если не **Ratloop,** то кем-нибудь другим, хотя, скорее всего, в этом случае это будет не тот **Hab-12,** который задумывался изначально. В любом случае, **Hab-12** останется в игровой истории как минимум потому, что это была довольно амбициозная для малоизвестной компании попытка выделиться, сделать яркую вещь. ●

GoldenEye 007: Reloaded

Автор: **Katarn**

Жанр:	**FPS**
Разработчик:	**Eurocom**
Издатель:	**Activision**
Год выхода:	**2011**
Платформа:	**PlayStation 3, Xbox 360**





Плохой перевод хуже незнания языка. Вы даже не подозревали, а тот самый опять вернулся. Через все возможные барьеры, несмотря на смены трендов и настроений. Часы с лазерной указкой и противотуманные фары со встроенными кофемашинами более не в моде. Да и кто обвинит известного человека в уважении к здоровому образу жизни? Никаких взрывающихся ручек, невидимых чернил, немнущихся брюк. Он вошёл, скромно обняв за талию обычную девушку с негероического размера бюстом. Попросил взболтать, но не охлаждать. И представился. Облигация. Иаков Облигация.

Толкователи на сей раз оказались не у дел: уж слишком органично вписалась англоязычная тарабарщина русскоговорящих злодеев в чудной мир обновленного Бонда. Вариант для прозаиков: для приставок в России переводить нерентабельно. Впрочем, все, кто хотят быть в курсе, могут оказаться в желаемом состоянии и без перезвучки **Джуди Денч** ветеранкой заштатного провинциального театра или перевода несуществующих субтитров. Время беспощадно обошлось со старым Бондом, старой Исполнительницей Заглавной Песни и старым Т-80, разрушавшим старый Петербург в кино. Лицо излишне прилизанного и изысканного **Броснана** заменил светлый лик **Крэйга.** Пенсионерку **Тину Тёрнер** подменила молодая и успешная **Николь Прасковья Шерзингер.** А советский танк, бодрячком проламывавший лишние проезды в хрущевках, заместили чем-то уж совсем футуристическим. Впрочем, какой город – такой и танк…

GoldenEye для приставок в конце 90-х – что Halo для них же сейчас. Проект известный, успешный, можно сказать – намоленный. Алчущая злата поболе славы **Activision** недаром решилась после двух непрезентабельных цифровых Бондов выпустить-таки переосмысление классики. Пусть special thanks будут адресованы коллегам из **Rare;** мы-то с вами понимаем, что этот **GoldenEye** образца 2011 года – проект совсем другого плана. Амбиций поменьше будет, но желания, а главное – возможностей, пожалуй, поболе. И уж точно нельзя было ожидать, что после круговой подтяжки лицо ремейка засыпанного пылью хита внезапно заиграет молодецким румянцем.

Если последние N игр про любителя не смешивать алкоголь были эдакими австралопитеками, не замечающими вокруг себя буйства концепций, жанров и технологий, то последний Бонд уже твердо встал на обе ноги и склонен к



Некое подобие stealth. До No One Lives Forever не дотягивает, но по нынешним временам – весьма неплохо.



Миссия в Сибири получилась на удивление зрелищной. Особенно тот её этап, который проходит на открытом воздухе.

прямохождению. За годы, проведенные вне стелса, стиля, вкуса и дизайна, мышцы атрофировались, а навыки подзабылись. Правда, кровь великого предка даёт о себе знать: пусть неловко, иногда – на глазах у изумленных, но удивительно неподвижных часовых, но сражённый из тенька zloy ruskiy mafia не поднимает тревогу. Пусть нехотя, как-то даже неумело, но нам дают варианты. Хочешь – беги напролом. Желаешь – лезь в вентиляцию. Есть другие предложения? Пробуй.

Уровень орденоносной умницы, красавицы и, в общем, капиталистической свиньи, Кейт Арчер, конечно, не достигнут. Но пройдёт еще лет пять или десять – и сегодняшний **Reloaded** будет считаться образцом стелса, – вот увидите! Тем более что, в отличие практически ото всех своих коллег, Бонд не стесняется заигрывать с любителями чего постарше: к вашим услугам опция «007 Classic» – нерегенерируемое здоровье; необходимость носить бронежилет и дополнительные задания на миссии (!) прилагаются. Я бы на месте дизайнеров пошел дальше и вернул бы на такой сложности лица **Пирса Броснана** и **Шона Бина.** Было бы весьма потешно читать фанатские форумы…

По своей глубинной сути **Reloaded** легок и пушист. Как тополиный пух, гонимый с востока утренним ветерком. Печально, правда, по десять раз начинать один и тот же эпизод финального уровня – пушок на глазах обретает массу гранитной глыбы, с которой Пётр грозит шведу. Но должна ведь быть какая-то расплата за всю игру, проураганенную на «только вперед!»-скорости в духе **Modern Warfare?** А остановиться? А по сторонам посмотреть? Такой красивой и загадочной Сибири (это ведь была Сибирь?) я ещё не видал, да и традиционный вступительный ролик оказался уди-





вительно стильным – будто не было совсем недавно позорного **Bloodstone.** В воздухе висит какая-то таинственная взвесь, архангельская дамба омывается живописными ливнями, и лишь невиданные небоскрёбы Северной Столицы портят всю малину эстетичности, шумно и неказисто всем своим весом падая на трофейный танк британского агента. Не задевая, впрочем, ни первого, ни второго.

Осовремененному Бонду отрезали все аппендиксы: выкинули на свалку часть персонажей и событий фильма, а то, что оставили, – переиначили на новый лад. Станция «Северная» заметно увеличилась в размерах. ФСБшные застенки ещё глубже зарылись в болотистую почву Санкт-Петербурга. С главным злодеем заставляют драться четверть часа, причем в первый и самый продолжительный отрезок схватки злодей неуязвим. Что, конечно, немного смущает.

Простой советский торговец оружием из фильма в игре заметно похудел и обзавелся собственным ночным клубом в Барселоне, где позирует для наёмных убийц на фоне собственного портрета в стиле **Энди Уорхола.** Печально, но представительница местной власти, провожающая нас к этому персонажу, – героиня эпизодическая и незаметная. А каких можно было сценок наснимать, какой сюжет навернуть!.. Потеряла лицо и одна из главных злодеек 90-х – сексуальная маньячка с говорящим именем Xenia Onatopp. Теперь она и не сексуальная, и не сверху, а где-то сбоку. Немотивированная контекстуально тяга к насилию теперь списывается, видимо, на прошлое героини, которая поучаствовала во «вторжении русских в Грузию». Ох уж эти современные тренды.



Петербург в новом GoldenEye на Петербург совсем не похож...
...что не делает соответствующую миссию плохой.







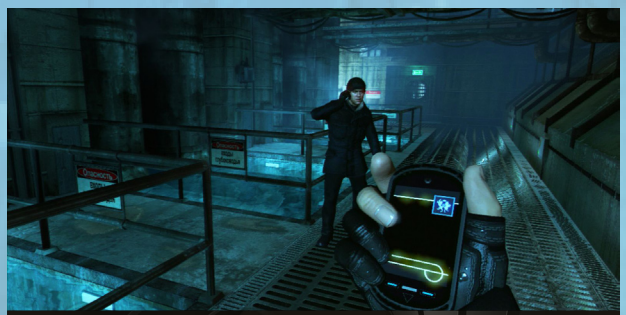
Противник суетится так, будто у него и правда есть какое-то подобие разума. Мелочь, но все равно приятно.

ПРОКЛЯТЬЕ «ЗОЛОТОГО ГЛАЗА»

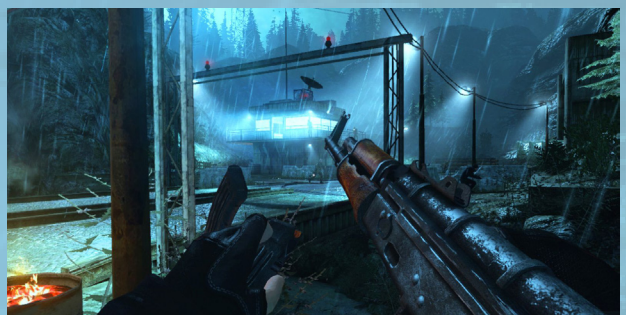
Джеймсу Бонду никогда не везло на игроизации своих похождений. Не то, чтобы книги или фильмы про известного шпиона являлись шедеврами мировой литературы или западного кинематографа, но игры всегда отличались от коллег. И обычно – в худшую сторону. Так было до тех пор, пока в 1997 не вышла игра по мотивам последнего фильма «бондианы». Собственно, GoldenEye в свое время произвел фурор и обрел широкую известность в узких кругах поклонников **N64.** Не в последнюю очередь – благодаря сетевому режиму. Однопользовательская игра могла похвастаться несколькими возможными стилями прохождения (как, впрочем, и ремейк) и атмосферой «того самого фильма». И это при том, что большая часть разработчиков работала над видеоигрой… впервые в жизни. Позже **Nintendo** не раз возрождала старые хиты с **N64** на своих более современных платформах, но права конкретно на **GoldenEye** достались **Activision.** И она, полагаю, не без удовольствия переиздала старый хит (или, скорее, выпустила «ремейк по мотивам») на **Wii** в 2010 году. А спустя год – и на других домашних платформах, добавив к названию загадочное **«Reloaded».** По иронии судьбы, впервые с 1997 года вышла достойная игра про Бонда и называлась она… опять **GoldenEye.**







Современному Бонду из всех возможных спецсредств нужен только смартфон. Досадный факт для тех, кто обожал автогены в зажигалке и рентгены в очках.



Первое же боестолкновение настраивает на ностальгический лад.

Если бы финальный босс, стоически переживающий нескончаемые попадания в голову на протяжении десяти минут, не умирал от одного выстрела в финале, этой игре нельзя было бы отказать в наличии определенной логики. Тут вам и стелс, и два любых вида оружия помимо третьего – табельного пистолета, и смартфон, умеющий перепрограммировать вражеские турели: сходство с первоисточником-игрой, в общем, условное, но на то оно и переосмысление!.. Тут даже русские не все плохие: плохие только плохие, а неплохие – может быть, даже хорошие. Но уже одно это – весьма неплохо, намечается прогресс после расстрела пассажиров в московском аэропорту, не так ли? Многие должны оценить растущий градус человеколюбия и терпимости к славянам в проектах **Activision.**

…и лишь некоторые игроки, когда-то познакомившиеся с Бондом на **Nintendo 64,** признают в стартовой локации современного **Reloaded** дебютный этап **GoldenEye** 1997 года… ●

ДОСТОИНСТВА

- Атмосфера
- Разные пути прохождения некоторых миссий
- Имеется уровень сложности, позволяющий отключить регенерацию здоровья и добавляющий новые задания на миссию
- Дизайн некоторых миссий (например, секретная база в Сибири)

НЕДОСТАТКИ

- Не самый запутанный сюжет очевиден для тех, кто играл в оригинал или смотрел фильм
- Графика достаточно средняя, даже по меркам приставок

Maestro! Jump in Music

Автор: **Dimouse**



Жанр:	**Rhythm action/ Platformer**
Разработчик:	**Pastagames/ Neko Entertainment**
Издатель:	**BigBen Interactive**
Год выхода:	**2009/2010**
Платформа:	**Nintendo DS, DSiWare, iPhone OS**



Тема этого номера журнала – «Возрождение», и мне хотелось бы написать про игру, которая, на мой взгляд, полностью соответствует теме возрождения старых игр. К сожалению или к счастью, в этом мире нет ничего постоянного – игры, индустрия компьютерных и приставочных игр, даже мы, обычные игроки, – меняемся. Сейчас сложно представить себе человека, который покупает игру для того, чтобы играть в неё годами, изучая вдоль и поперек. Информационный вал, предсказанный ***Лемом*** *в* ***«Сумме технологии»****, – уже реальность: человечеству, и игрокам в компьютерные игры в частности, всё сложнее отсеивать информацию в попытках постичь всё то, что производят масс-медиа, музыкальная, кино-, книжная, игровая и прочие индустрии. Ещё в середине 90-х (на самом деле – ещё раньше) наметилась тенденция мультимедийности игр – то есть при создании игр всё больше внимания уделялось графике, музыке, озвучке – в ущерб геймплею. Игры стали распространяться сначала на компакт-дисках, потом на DVD. Размер их возрастал – но игровая значимость естественным образом падала. Тем не менее, большинство геймеров удалось приучить к такому подходу – и они с радостью поглощают получившийся таким образом продукт, который мало чем стал отличаться от кино или книги (посмотрел, почитал, – а больше и не надо). И хотя это стало основной движущей силой индустрии, не все ей подчинялись: появилось множество ветвей развития игр, их разнообразие, несмотря на консерватизм мейнстрима, только выросло. Появились инди-игры, появились портативные консоли, появились игры с альтернативным управлением (Wii) – благодаря развитию технологий игры стало делать проще. Поэтому в начале второго десятилетия нового тысячелетия я с уверенностью могу говорить о возрождении игр после застоя 2000-х.*

Одним из главных оплотов возрождения старых игр стали портативные консоли от **«Нинтендо»** – сначала Gameboy Advance, затем – Nintendo DS. И если GBA, как первая ласточка будущего направления, всё же оказался в тени более крупных игр, то продажи игр для NDS показали, что даже с маленькими играми надо считаться. Конечно, даже в этот заповедный край прокрадываются мейнстримные 3D-уродцы или примитивные детские игры (которых, надо сказать, довольно много), но основная масса игр всё же делают упор на интересный геймплей. Большинство таких игр разрабатывают (или разрабатывали) молодые компании, поэтому их игры обычно отличают новые интересные идеи, хотя сами игры часто не отполи-







рованы до блеска; тем не менее, грубых ошибок и багов даже такие компании позволить себе не могут – ведь ретейл-распространение на карточках не позволяет им делать патчи-заплатки. Всё как в старые добрые времена – игры маленькие, в значительной своей части без багов, и при этом – интересные!

После довольно объемного вступления, наконец, пришло время обзора. Я хотел бы рассказать про игру **Maestro! Jump in Music,** которая полностью соответствует тезисам, приведенным выше. Игра маленькая, но сделана с душой и вкусом, изобилует новыми идеями и интересна до того состояния, когда не можешь оторваться и ждешь момента, когда можно будет поиграть ещё!

Надо сказать, что вообще музыкальные игры – это детище «нового времени» (и главным образом – заслуга **«Нинтендо»**). Конечно, такие игры существовали и раньше, но популярными не были, и только недавно широкая публика увлеклась новой «крезой». Идея **Maestro!** заключается в том, чтобы совместить музыкальную игру с классическим платформером: наш герой, розовый соловей Престо, в погоне за своим злейшим врагом, пауком Стаккато, должен пройти множество миров, наполненных нотами и звуками. Причем ноты приходится в прямом смысле собирать с помощью стилуса, бегая по нотному стану. Как правило, требуется в нужный момент мелодии сделать определенное движение с каким-то объектом на экране – при этом разных вариаций тут множество, обо всех рассказывать – дело неблагодарное. Приведу пример: на экран вылетают пауки, при







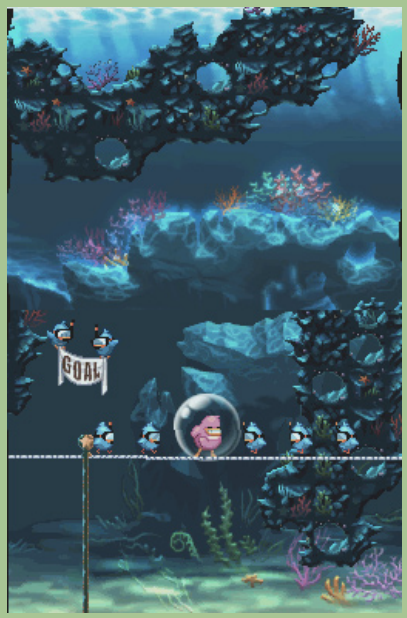
нажатии на них стилусом в нужный момент звучит стук барабана; если же нажать не в тот момент, то паук плюет в экран зелёную паутину, которая мешает смотреть (не говоря уже о потере очков и специальных бонус-птенцов).

Каждый уровень соответствует популярной композиции – в игре собраны классические произведения **Бетховена, Моцарта, Баха, Брамса, Вивальди, Чайковского, Грига,** нашлось тут место и для мелодий из фильмов – **«Великолепная Семёрка»** и **Good, Bad and Ugly,** – превосходный выбор! Разнообразия вносят и другие известные мелодии современности – **House of the Rising Sun (The Animals), I Put a Spell on You (Screaming Jay Hawkins), O Sole Mio (Eduardo di Capua)** и другие. Для боссов отведены народные мелодии.

Графика в самой игре выполнена на высочайшем уровне пиксель-арта: спрайты красочные, стильные, разнообразные. Каждому уровню соответствует свой «мир»: джунгли, Венеция, подводное царство, космос, Дикий Запад; при этом стиль выдержан и в цветовой гамме, и в фонах, и в анимации движущихся объектов – всё очень классно. А вот заставки (понятно, что это не ролики, а картинки, так как размер не позволяет) сделаны совсем в другом стиле, скорее – карикатурном. Да и сюжет не слишком блещет. Но ведь в соответствии с тезисами об антимультимедийности подобных игр можно констатировать: авторы все ресурсы бросили на геймплей, а роликами и сюжетом с полным основанием решили пожертвовать. И правильно сделали! Игра от этого существенно не пострадала.

Но вот гораздо больший прокол вышел с боссами: многократное повторение требуемой мелодии, причем без ошибок, надо сделать















очень много таких упражнений, – мало того, что очень сложно, но ещё и надоедает. А ведь игра рассчитана на последовательное прохождение: не пройдешь босса – не получишь новых уровней! Вот и приходится сидеть сутками, чтобы одолеть осточертевшего Стаккато… Всего в игре 3 уровня сложности – и проходить их необходимо именно в последовательном порядке: сначала «Лёгкий», потом «Нормальный» и, наконец, «Сложный». Уровни отличаются не только сложностью (то есть необходимым баллом для прохождения), но и длиной, так что всю мелодию можно будет прослушать только на последнем уровне сложности.

К счастью, в игре предусмотрено несколько режимов, в том числе и свободный – свободный от всех очков, бонусов и прочего, только радость и веселье (можно даже регулировать темп). А вот для режима игры с очками (даже не в story-mode) уровни надо открывать… Зато потом можно сколько угодно совершенствоваться и улучшать свой результат. Тут я хотел бы рассказать о необычном нововведении, которое меня лично еще сильнее заставило полюбить игру. Дело в том, что у Nintendo DS есть встроенный микрофон, кое-какие игры его даже используют (например, в него надо дуть, чтобы что-то сделать), но в этой игре его можно использовать, чтобы петь под музыку! Играешь уровень и параллельно напеваешь мелодию (при этом игра подсчитывает качество пения). Хотя я лично данной опцией почти не пользовался, но сам факт такой возможности многое говорит о создателях и их отношении к игрокам и своей игре.

Резюмируя, скажу, что, конечно, **Maestro!** не идеальная игра, но обладает той самой атмосферой игр, когда играли запоем, чтобы побить рекорды или попасть в таблицу лучших, когда игры делались с радостью и удовольствием – и приносили его и игрокам. И я всё чаще встречаю такие игры среди тех, что выходят в последнее время, и прихожу к выводу, что старые игры возрождаются, впитывая все те идеи и наработки, которые были накоплены годами. ●

ДОСТОИНСТВА
- Музыкальное сопровождение
- Стильное и разнообразное оформление уровней
- Практически нет аналогов

НЕДОСТАТКИ
- Сюжет и оформление сюжетных вставок
- Однотипные и чрезмерно сложные боссы





Меч и Магия: Герои VI

Автор: **Katarn**



Оригинальное название:	Might & Magic: Heroes VI
Жанр:	TBS
Разработчик:	Black Hole Entertainment
Издатель:	Ubisoft/Бука
Год выхода:	2011
Платформа:	Windows



Рыцарь на прекрасном коне скачет по тропинке. Если рыцарь сойдет с неё, он подберёт аккуратно сложенную неподалеку кучку золота или прикарманит бесхозную шахту, из которой ежедневно в пользу его сюзерена будет поступать один самоцвет. Если рыцарь встретит монстра или другого рыцаря на коне, между ними случится сражение. А победитель (если, конечно, победит не монстр) продолжит путешествие по тропинке, захватит новые замки и наберет множество сказочных существ в свою армию. Эту игру мы называли ***«Герои».***

УПРАВЛЕНИЕ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Говорят, мысли материализуются. Для многих из вас, я уверен, **«Герои Меча и Магии»** всегда были просто **«Героями».** Первыми, вторыми, третьими. **Ubisoft** наконец сделала то, что все мы так долго возжелали на подсознательном уровне, пусть даже и боялись возможных последствий воплощения мечты в реальность: переименовала игру. Суть преобразований проста: французский игровой гигант, подобно коршуну, парящему над полудохлым медведем, прощупывает свои шансы на успех. Теперь все игры (как это принято сейчас называть) франшизы будут начинаться с заветных слов «Might and Magic». Что вам больше всего по душе? Тактика, казуальная головоломка для портативок, ролевой экшн или же… онлайновая стратегия в реальном времени? Не волнуйтесь: ушлые французы, уже успевшие прославиться умением выжимать все соки из любой успешной идеи, не упустят свой шанс.

В этом смысле говорить о **«Героях VI»** как о возрождении чего-либо как-то даже неудобно. Единственное (единственное!) исключение – ностальгические нотки в заботливо скопированной из **Heroes of Might and Magic II** мелодии «Summer Plains». Как ни странно было бы начинать описание практически любой игры с музыкального сопровождения, применительно к шестым **«Героям»** этот ход абсолютно оправдан. Всё, что нам осталось от былых времен (помимо коробочек с соответствующими играми на полке), – бессменные композиторы «геройской» серии **Роб Кинг** и **Пол Ромеро**. Их проникновенные оркестровки, возможно, кого-то из вас вдохновляли во время игры во вторых, третьих или четвертых **«Героев».** В последних, к слову, музыка в свое время являлась одним из главных, непререкаемых досто-

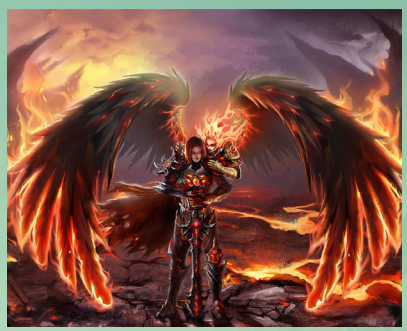


Эпичные сражения случаются почти в каждом сценарии: ИИ не блещет умом, зато отличается жульничеством с ресурсами и войсками.



Противник получал по голове, плакал, но продолжал строить лодки и плыть на мой остров.







инств игры. Мэтры справились со своей задачей и на сей раз, хотя, если не считать музыкальный привет из прошлого, выдавливающий скупую слезу ностальгии из давнего фаната **HoMM II,** мелодии в целом добротны… но за душу не цепляют. И в этом нет ничего удивительного, ведь помимо проникновенного саундтрека для «душевности» игре нужно что-то еще…

НЕ ВЕРЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

«Герои VI» компактны, ужаты донельзя, очищены от излишних примесей многоступенчатой стратегии и тактики ведения партизанских войн в глубоком тылу врага. Краткого знакомства с новой игровой концепцией достаточно для того, чтобы понять: эта игра создана для яростных и скоротечных сетевых баталий. Тем удивительнее тот факт, что одиночные сценарии иногда растягиваются на многие часы. Под нож идет всё, что замедляет прогресс игрока: лишние виды ресурсов (прощайте, сера, ртуть и самоцветы), необходимость куда-то пристраивать «непрофильные» отряды (дабы толпа скелетов не портила жизнь полуросликам), лишняя возня на стратегической карте. Судите сами: захватывать шахты, по сути дела, больше не нужно. Достаточно покорить близлежащий город или форт – и все прилегающие не нейтральные рудники и лесопилки также перейдут под ваш контроль. Перечитайте. Вдумайтесь. Больше не нужно отвоевывать одну-единственную алмазную шахту – достаточно захватить нужный форт и разместить там вменяемый гарнизон. Конечно, можно прикарманить шахту и на чужой территории, просто разместив в ней героя, сделав его, таким образом, вечным узником соответствующей стратегической точки на карте. А смысл?

С чужими замками и различными жилищами существ, в которых раньше еженедельно появлялись новые бойцы, всё еще интереснее. Отныне, захватив вражий град, не нужно ломать голову над тем, куда притулить лишние отряды. Проще и выгоднее банально… перестроить поселение под нужды своей расы. То же самое касается и домиков на глобальной карте. Дальше – больше. Еженедельный обход владений в целях

пополнения армии ушел в прошлое: по нажатию одной кнопки в ближайшем оплоте вашей власти можно нанять всех (или почти всех – зависит от застройки соответствующего города) бойцов королевства. Некогда тяжелая позиционная война за ресурсы и города из прошлых частей ушла в небытие: карты шестых **«Героев»** сжались до нескольких узловых точек. Дрогнув единожды, враг рискует существенно усугубить свое положение: лавинообразное движение игрока по карте с каждым захваченным городом ускоряется намного сильнее, чем раньше, ведь теперь любой замок некромантов – поставщик профильных войск для варваров. И наоборот.

Если раньше мы занимались вдумчивым перемещением рыцарей по глобальной карте, ломая голову над тем, как бы собрать всех самых сильных существ 2-3 рас в одной армии, теперь такие вопросы могут прийти на ум лишь тем, кто не ищет легких путей. В этом спорном решении дизайнеров – все **«Герои VI».** На уровне понятийном вы осознаете, что **«Герои»** прямо тут, перед вами. Вы видите замки, тактические бои, слышите знакомую музыку от любимых композиторов. Но в глубинах подсознания извивается червь сомнения. Безусловно, он там живет уже давно, со времен пятых **«Героев».** Но даже та часть не была столь… революционна в отношении концепции классической «геройской» серии. Затем вам на глаза попадается убогий и скучный экран города, вы замечаете семь типов существ каждой расы, отчего-то поделенных всего лишь на три класса, видите, как герой в течение одного хода



Дабы осознать всю глубину падения сценарной части «Героев», надо услышать то, как озвучили многих персонажей в русской версии игры. К слову, применительно к данной сцене все в порядке: пафоса не очень много, интонации – приличные. Но так бывает далеко не всегда.







Один из разовых бонусов в бою: адский червяк, проглатывающий вражеский отряд и переваривающий его по ходу боя.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ


Антон


Кирилл


Анастасия


Ирина


Сандор

грузится на корабль и плавает на нем… и на душе становится как-то неспокойно.

НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

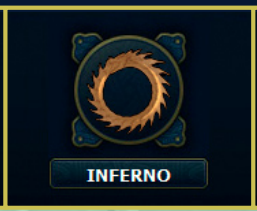
В теории трагичная и, возможно, глубокая история о непростых судьбах отпрысков Грифона (**«Герои VI»** являются приквелом к **«Героям V»,** и Грифоны тут еще пока всего лишь герцоги) на практике сводится к бессвязному месиву из имен, названий и фактов. Проблема не в том, что все действующие лица тесно связаны друг с дружкой. Просто, шагая по выстроенным в ряд кампаниям, вы с большим трудом сможете уловить суть происходящих событий. По факту необходимо пройти, условно, первую миссию за варваров, потом – первую за некромантов, затем – тоже первую, но за людей, и т.д. И тогда сюжет – судя по всему – выстроится в достаточно стройную историю. Но откуда об этом знать человеку, только что включившему игру?

Выбор фракций невелик: чувствуется, что один-два туза отложены до будущих дополнений. К традиционным людям, демонам, некромантам и варварам (естественно, под другими, фирменными наименованиями) добавились самураеподобные наги со специфическим, но вполне жизнеспособным набором юнитов. Продолжительные эксперименты показали, что более остальных подготовлены к вечной войне за будущее Асхана, как ни странно, повелители нежити (которые в мире **«Героев VI»** вовсе не являются злодеями, кровопийцами и т.п.). Во-первых, у каждого героя есть одно уникальное расовое умение, и у некромантов оно позволяет возрождать воинов во время битвы. Во-вторых, одно из, опять же, уникальных зданий позволяет за солидный откат возродить армии, павшие несколько дней назад. При должной экономической ситуации создать армию, которую просто невозможно потерять, – довольно легко.

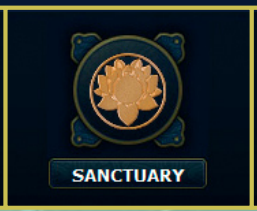
Хотя главному блюду – тактическим боям – не откажешь в некотором изяществе. У многих существ есть боевые умения (на манер отреставрированного **King's Bounty**), которые серьезно влияют на ход боя. Собственно, как и умения их полководца. Разработчики не стали следовать традиционной для серии концепции и уравняли магию и различные навыки в правах. Получив очередной уровень, вы вольны сами решить, что для

ФРАКЦИИ











вас важнее: бонус к защите, заклинание «кольцо холода» или же улучшение дипломатических способностей героя. Таким образом, прокачка стала очевиднее, башни магии исчезли из игры в принципе, а сам набор используемых заклинаний ужался до ужасающего списка в 4-5, ну, 10 полезных спеллов. А как, скажите мне, тратить драгоценные очки на магию, когда на соседних закладках в меню героя имеются не менее привлекательные боевые умения? Чего уж тут говорить: распухавшая до размеров тома Большой Советской Энциклопедии книга заклинаний в новых героях больше напоминает небрежно скомканный листок…

КРОВАВЫЕ СЛЁЗЫ

Еще один важный на первый взгляд момент оказался сущей профанацией. Речь идет о путях «крови» и «слёз». Концепция была такова: если герой кровожадный и вырезает всех встречных-поперечных существ, он набирает очки крови. Тот, кто дает возможность врагу сбежать, – слёз. И в итоге по достижении пороговых значений класс персонажа изменяется согласно его наклонностям. По факту – да, изменяется. Но бонусы за эти улучшения настолько незначительны, что лучше прямо сказать – смехотворны. Впрочем, всё это в полной мере относится и к прокачке родового вооружения и самой династии.

Ах, эта прокачка династии! Очередная оплеуха от **Ubisoft** игрокам на PC. Когда ваш персонаж получает очки опыта, они также плюсуются к специальной шкале династии. Та тоже повышается в уровнях и получает определенные бонусы (например, перед очередной миссией можно получить бонусы к дальности хода, доходу и т.п.). Фокус в том, что династия требует постоянного подключения к сети Интернет. И стоит ему разорваться хоть на мгновение (даже во время сражения с боссом! И – о да – тут есть сражения с боссами прямо как в **«King's Bounty: Легенда о Рыцаре»**), как вас выкидывает в главное меню игры. Венгерские разработчики, впрочем, подкинули и другие неприятные сюрпризы: непонятные графически баги, логические провалы в одной из кампаний, из-за чего прохождение игры при определенных обстоятельствах становится невозможным… На этом фоне неработающее умение улучшенных грифонов как-то даже неудобно вспоминать, правда ведь?

И, хотя возникало опасение, что **«Герои VI»** – бюджетная поделка по лицензии (и новый экран города во многом подтверждает эту теорию), графически игра выглядит неплохо. Вступительный ролик вообще хорош, выполнен в лучших традициях серии. Хотя игра смотрится приличнее своей предшественницы, бичом Асхана по-прежнему являются невменяемые сценки на движке, которые, вроде как, должны нагнетать атмосферу и поднимать градус эпичности, но странные ситуации вроде схват-



Таким образом происходит развитие навыков персонажа. Если хотите – улучшайте боевые навыки, не хотите – обратите внимание на магию. Отныне они – конкурируют друг с другом. Что не мешает героям быть ориентированными на «меч» или «магию»: при повышении уровня разные классы получают бонусы к разным характеристикам.



ки трёх орков и пяти рыцарей как-то не настраивают на серьезный лад. Получилось точно так же, как и с сюжетом: задумка хороша, но исполнение подкачало. За хитросплетениями судеб наследников герцога Славы как-то совсем незаметно в Асхан вторгается очередная партия демонов – очень уж размазано повествование, и нет четкого понимания, что же происходит на самом деле. Самое печальное, что все кампании, по сути, строятся по одной схеме: 2-3 миссии на разборку с конкурентами и финал, в котором надлежит покарать злейшего врага того или иного члена семьи Грифонов.

ИХ ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Тотальное упрощение всего и вся – избитая фраза, в полной мере характеризующая новых **«Героев».** Эти затянутые сценарии можно пройти, новых существ – изучить, с историей – ознакомиться. Но вряд ли эта игра когда-нибудь станет тем миром, в который по какой-то причине захочется возвращаться снова и снова. А это значит, что, несмотря на то, что многострадальный Энрот поглотила геенна рукотворного Апокалипсиса, коль скоро мы помним его, он вряд ли когда-нибудь по-настоящему умрет. **«Героев VI»,** в свою очередь, уже сейчас ожидают безмятежные воды ужасающей в своей апатии Леты. ●

ДОСТОИНСТВА

- Музыка. В основном та, что дебютировала в сериале много лет назад
- Арт-дизайн
- Отсылки к классическим играм серии
- Увлекательные тактические бои
- Кампании весьма продолжительны. Тем, кому игра понравится, мало не покажется

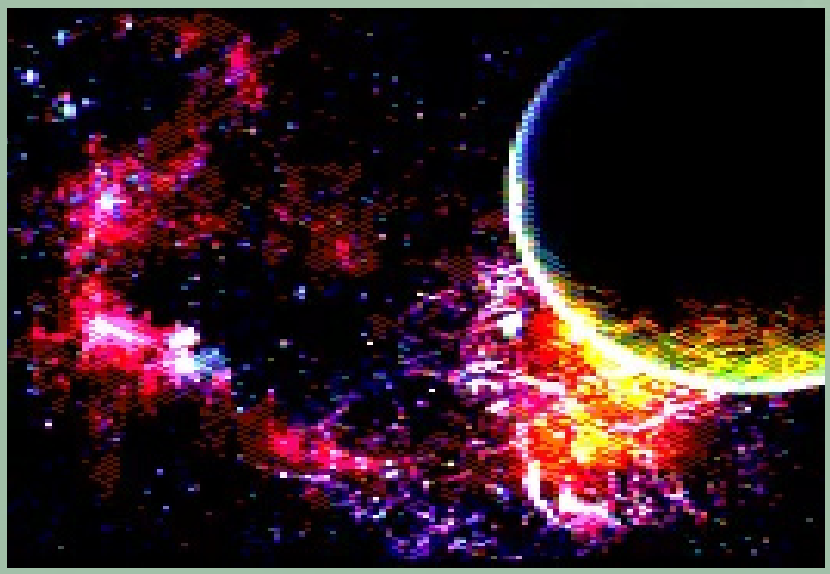
НЕДОСТАТКИ

- Слабые, бессвязные и однообразные сюжетные кампании
- Плохая реализация идеи пути «слёз/крови»
- Посредственная графика
- Сюжетные сценки на движке
- Система развития героев
- Концепция фортов
- Заселение захваченных замков представителями «родной» фракции
- Сокращение количества ресурсов

Orion Prime

Автор: **Kreol**

Жанр:	**Adventure**
Разработчик:	**Arkos/Les Sucres en Morceaux**
Издатель:	**Cargosoft**
Год выхода:	**2009**
Платформа:	**CPC**

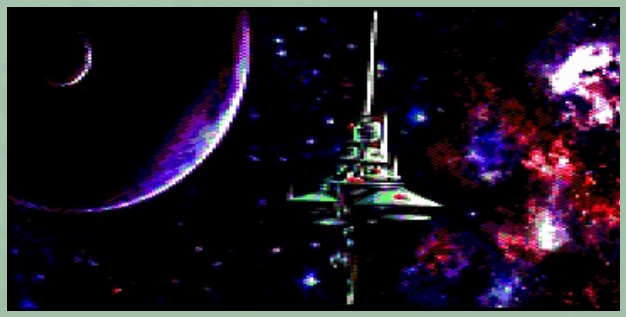




То, что IBM PC как наиболее популярная платформа для «работы за компьютером» вообще и для игр в частности является победителем уже фактически давно завершённого «состязания» с другими компьютерами, - пусть и в чём-то печальный, но, к сожалению, уже давно свершившийся факт. Из всех «IBM PC-несовместимых» уцелел только Macintosh, да и то – уже не такой, каким был раньше. Игры под него выпускаются до сих пор, но – редкие порты игр для Windows и не более того. Amiga формально тоже ещё существует, но уже совсем не похожа на классику, а последняя коммерческая игра на материальном носителе, предназначенная для этого компьютера, вышла в 2005 году после трёхлетнего перерыва. Остальные же старые компьютеры вроде бы как вообще мертвы. Но – именно «вроде бы». Потому что даже несмотря на то, что с начала 90-х их модели больше не выпускаются, игры для них продолжают делать до сих пор. И не только бесплатные фанатские, но и коммерческие, иногда даже выходящие на материальных носителях. Однако же вышесказанное можно посчитать верным к популярному во всём мире ZX Spectrum, в меньшей степени – к Commodore 64. Но как выясняется – не только.

Платформа Amstrad CPC – при всей её самобытности – никогда не пользовалась настоящей популярностью в западном мире за пределами родной Франции. На территории же постсоветского пространства она практически совсем неизвестна, несмотря на то, что редкие её обладатели у нас в те времена были. Последние коммерческие игры на Amstrad CPC появились в 1993 году, после чего платформа считалась (а многими и сейчас считается) мёртвой. В 2007-2008 годах, впрочем, энтузиастами было сделано несколько простеньких игр для неё, но речь сейчас не о них, а о том, что случилось только, по сути, в 2009 году, но началось ещё в 2005. Именно тогда, под покровом тайны, выдающиеся не только по своим знаниям и любви к прошлому, но и по своему великодушию люди решили сотворить нечто такое, что действительно станет Возрождением. Ни много ни мало – сделать свою игру эксклюзивно под Amstrad CPC. Но игру не простую – особенную. Самую технологически





мощную для этой платформы, которая побьёт рекорды графических красот **Xyphoes Fantasy.** Игру, которая скажет собой какое-то новое слово в истории некогда великого (пусть и в масштабах одной страны) компьютера. Наконец, игру, в которую будет по-настоящему интересно сыграть каждому, кто помнит, какие игры были тогда… Амбициозно? Безусловно. Трудно? Больше, чем можно себе представить. И тем не менее – они это сделали.

Самым главным достижением разработчиков игры можно считать то, что когда **Orion Prime** запускается, то совершенно невозможно себе представить, будто игра появилась на свет лишь на рубеже 2009-2010 годов: скорее всего, даже признанный эксперт по старым компьютерным играм признает, что игра не может быть старше середины 90-х, но является каким-то неизвестным артефактом, так как такого на Amstrad'е действительно не было ещё никогда. Этот эффект погружения, эффект, если угодно, почти реальной машины времени, проявляется во всём – в графике, в музыке, в малозаметных и замечаемых скорее неосознанно, чем специально, деталях, а позднее, разумеется, – и в самой игре.

Жанр **Orion Prime** трудно обозначить каким-то одним словом. Наверное, если руководствоваться принятой у нас терминологией, то наиболее точным будет слово «adventure» – не «quest», а именно «adventure». Вид от первого лица, point&click-управление, основа игрового процесса – продвижение по сюжету, чтение, разгадывание загадок. Но вместе с тем – здесь будут и самые настоящие сражения (естественно, не такие, как в action'ах), и аркадно-паззловые мини-игры, представляющие собой игровые режимы.

Сюжет **Orion Prime** является одной из самых сильных сторон игры: ещё одно доказательство того, что для людей, которые истинно чем-то увлечены, мелочей не бывает ни в чём. К игре прилагается довольно объёмное руководство, где подробно объяснены не только игровая механика, но и этот самый сюжет – вместе со своей предысторией событий и игрового мира в целом. Пересказывать всё это здесь смысла нет, поэтому отметим лишь, что действие игры происходит в будущем – в середине третьего тысячелетия, а играть нам предстоит за пилота небольшого космического корабля со сложной судьбой, который в результате сбоя двигателей во время прыжка в гиперпространстве случайно оказался рядом с огромной космической научно-исследовательской станцией, где вынужден был сделать остановку, но не обнаружил там экипажа, зато обнаружил нечто иное… Одним словом – всё так, как и в классическом космическом хорроре, ибо нечто подобное мы наблюдали в фильмах и играх как старого, так и нового времени, и это замечательно. Тем более что это лишь «каркас» сюжета, на который нанизано такое множество подробностей и деталей, что хватило бы на создание «мифологии» новой вымышленной вселенной.

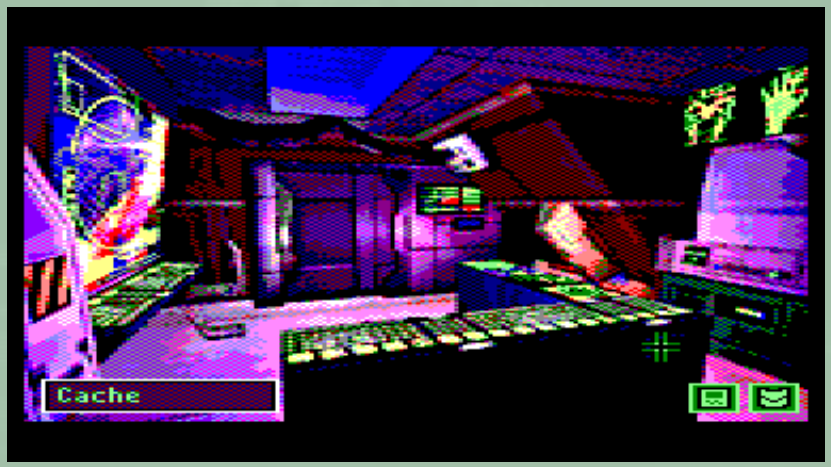
В **Orion Prime** нет какой бы то ни было анимации перемещения – даже дискретного. Каждый экран представляет собой статичную картинку, и при «как бы» переходе из одного помещения в другое одна просто сменяет собой другую. Контакт с окружением игры происходит посредством игрового курсора, но управлять им можно либо с клавиатуры, либо с джойстика для Amstrad, – ни о каких «мышах» тут и не слышали. Интерфейс игры выполнен на редкость удобно, и, в отличие от большинства старых приключенческих игр, занимает не большую часть экрана, а лишь две маленькие пиктограммы в углу, видимые постоянно, и ещё несколько вызываемых в случае необходимости. Главные пиктограммы – это просмотр своего портативного компьютера, с помощью которого можно читать в том числе так называемые «логии», которые мы будем находить по ходу продвижения по сюжету, и вызов экрана с предметами, имеющимися у нас в инвентаре.

Вспомогательных команд восемь, все они не вызовут удивления у

знатоков подобных игр: осмотреть, открыть, закрыть, идти, отменить действие, взять, использовать, использовать что-то, предварительно взятое из инвентаря. Надо признать, что для совершения ряда действий с объектами игры требуется продумать целую цепочку последовательности действий, состоящую из нажатия таких пиктограммок.

У практически каждого предмета в **Orion Prime** есть не только название, но и (сравнительно) краткое описание. Поэтому стоит сразу приготовиться к тому, что читать в игре придётся очень и очень много даже после того, как в первой комнате вас буквально замучают текстами об основах управления игрой. Если же вы не любите внимательно (именно внимательно) читать длинные тексты порой малопонятного содержания в играх – то играть в эту игру не стоит вообще.

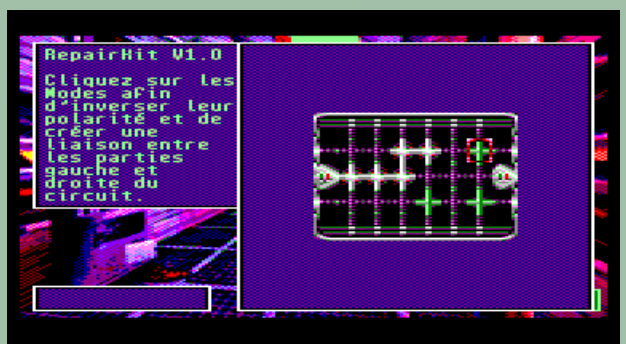
В принципе, игровой процесс можно было бы отчасти назвать и попыткой частичной симуляции того, что могло бы происходить на такой космической станции, существуй она на самом деле. Здесь на самом деле нет никаких явных подсказок и допущений, облегчающих игроку жизнь. Здесь есть страшные существа, с которыми придётся драться. Здесь есть много опасностей, встреча с которыми грозит ранением или смертью, – как видимые, так и невидимые (та же радиация, к примеру). И есть запас здоровья главного героя, который отнюдь не является бесконечным.



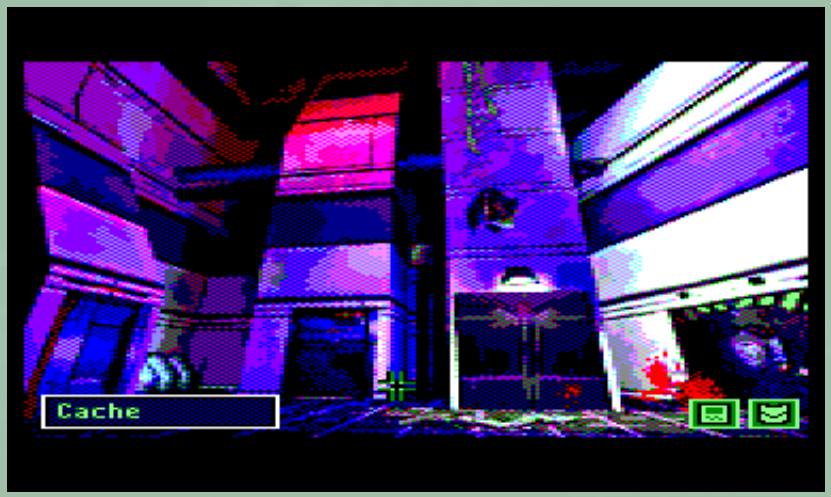
Впрочем, следует отметить, что бои, несмотря на их сложность и важность, всё-таки являются далеко не главным и не самым интересным элементом игры. Гораздо занимательнее оказываются мини-игры – самые настоящие старинные паззлы на время, при активации которых (а без их решения игру не пройти, поэтому встречаться вам они будут часто) игра будет переходить в отдельные подрежимы. Паззлы бывают трёх видов: взлом компьютерных систем, ремонт оборудования и работа с насосами станции. Формально методика решения каждого вида головоломок подробно объяснена в руководстве к игре, но авторы настоятельно рекомендуют – да, вновь как в старые добрые времена! – постараться додуматься до принципа разгадки во всех случаях самостоятельно. И это действительно вполне реально, хотя с первого раза, скорее всего, не получится. Загадки по ходу самой игры (то есть в основном её режиме) тоже, конечно же, будут, но вот ничего, напоминающего пиксельхантинг, вы здесь не встретите – об этом авторы сразу же и честно вас предупреждают в руководстве.

Может быть, графика **Orion Prime,** будь она игрой на PC, даже в начале 90-х уже показалась бы кому-то не самой лучшей, – может быть. Но о PC сейчас нет речи. Для Amstrad CPC это – самая настоящая революция.



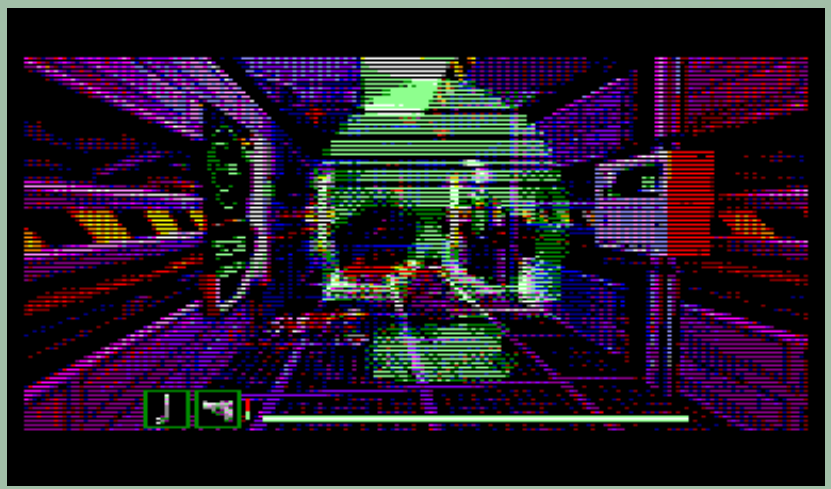


Orion Prime – самая большая по своему объёму и самая высокотехнологичная игра в истории своей родной платформы, а возможно – что и самая проработанная во всех смыслах, начиная от кода и заканчивая игровым миром. Множество технологий и спецэффектов было создано разработчиками с нуля и применено, соответственно, только в этой игре; можно даже сказать, что игра открывает нам тайну, – тайну о том, какими могли бы стать игры для Amstrad середины 90-х годов, если бы выпуск компьютеров продолжился. Да, здесь очень низкие и плоские потолки, не самая (по сравнению с играми для PC того периода, но не с играми для CPC) яркая (но всё равно безумно красивая!) палитра, определённая размытость красок и не очень впечатляющая детализация некоторых предметов. Но разве на это стоит обращать внимание? Тем более что некоторые спецэффекты (с ними вам предлагается познакомиться самостоятельно, поиграв в игру) не встречались в играх ни на каких платформах и потому уникальны.





Orion Prime отнюдь не молчалива – в ней не так много звуков, но зато есть Музыка –именно с большой буквы: и потому, что она сопровождает игрока практически всегда, и потому, что это действительно Музыка. Она встречает нас в первые секунды заставки и не расстаётся с нами даже после финальных титров. Такой музыки в играх для Amstrad CPC ранее не было никогда – это ещё одна технологическая новинка разработчиков. Но даже если бы и была – то отдельного описания заслуживала бы всё равно.

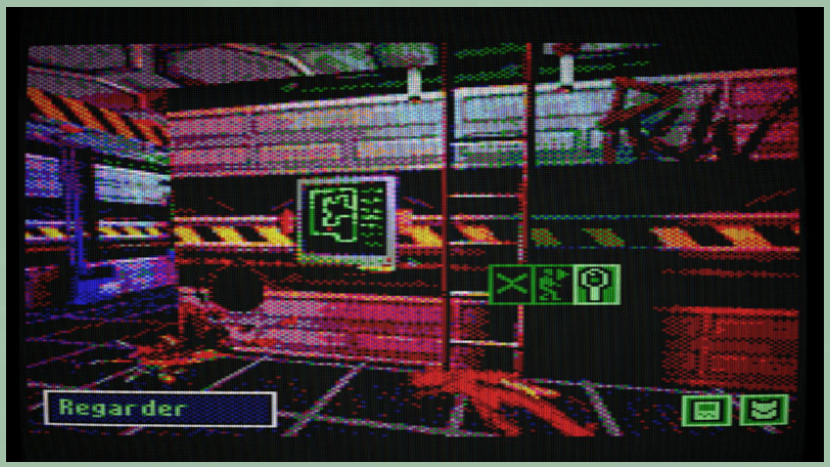


Стиль этой музыки не определить – это какая-то не поддающаяся анализу смесь эмбиента, техно, классики (хотя, возможно, её тут не

каждый прочувствует) и чего-то ещё: чего-то забытого, но родного, что мы уже слышали когда-то в тех играх и фильмах. Чёрный экран и медленно появляющиеся на нём с характерным стуком буквы, повествующие о сбое системы безопасности, навевают совершенно фантастические и заставляющие больно сжиматься сердце воспоминания о тёмной и душной комнате с маленьким «полуцветным» телевизором, на котором ты когда-то смотрел заморскую космическую фантастику, воспринимавшуюся ещё не умом, а душой. А потом начнётся такое, что от звуков захочется почти заплакать, но от счастья. У настоящего олдгеймера вряд ли получится – всё-таки возраст уже совсем не тот, – но грустную благодарную улыбку, как из-за воспоминаний о счастливом прошлом, так и из-за настоящего подвига добрых французов, которые решили просто так подарить тебе заново хотя бы призрачную частичку тех дней…

Французская версия игры была выпущена в конце 2009 года, в конце 2010 появились испанская и, что примечательно, английская. Первоначально игра была выпущена на материальном носителе (да-да, на самых настоящих дискетах для Amstrad CPC, причём даже двух разных форматов, и продавалась в красочном боксе вместе с руководством пользователя), но, конечно, небольшим (и мгновенно раскупленным, кстати) тиражом. А потом разработчики – так как люди они, повторим, добрые и, что ещё важнее, настоящие – просто выложили на своём сайте все версии игры (с прилагающимся руководством также на трёх языках) для совершенно свободного скачивания.

Можно ли запустить игру на PC? Безусловно, хотя, естественно, – через эмулятор её родной платформы.



Однако разработчики честно предупреждают, что на эмуляторе она никогда не будет работать так же хорошо, как на реальном Amstrad'е, так как намеренно разрабатывалась в первую очередь для него. Обидно? Ни в коей мере. Наоборот – прекрасно. Неразумный, не рыночный подход? Снова верно. И прекрасно ещё в большей степени. Истинные олдгеймеры – для таких же олдгеймеров, так и только так. Впрочем, отчаиваться не стоит – игра на самом деле вполне нормально идёт и в эмуляторе, а музыка, которая, как заявляется, на реальной машине звучит лучше, и в «суррогатных» условиях радует уши так, что они могут даже задвигаться ей в такт…

К сожалению, как и во многих других случаях, для абсолютного большинства даже олдгеймеров чудо, которое произошло чуть больше двух лет назад, прошло практически незамеченным, и это – единственное, что есть печального в этой удивительной и жизнеутверждающей истории. Потому что это действительно самое настоящее чудо – когда в страшный век засилья напичканных «попкорновыми» спецэффектами и всевозможными защитами кинематографических игр и примитивных «казуалок для домохозяек» вдруг появляется такая вот вещь, которая действительно являет собой что-то новое, но при этом старое, качественное и интересное, но при этом без дополнительных условий, сделанное с любовью и истинное великое, но при этом совершенно свободно доступное. Так что подобные чудеса, как сказал однажды **Гоголь,** «… всё же бывают на свете; редко, но бывают». И если вдруг вы действительно верите в том, что «новых» старых игр никогда уже больше не будет, – то не откажите себе в удовольствии лично разубедиться в этом, причём весьма приятным образом. Загляните в космическую бездну, не боясь, что она заглянет в вас. Ведь если вы олдгеймер, то крови она с вами – одной. ●

ДОСТОИНСТВА
- Возрождение игр для платформы в полной и неожиданной манере
- Превосходный сюжет и «густая» атмосфера космической фантастики 80-х-90-х
- Замечательная музыка
- Красивая (с учётом технических ограничений) графика, выполненная в старых традициях

НЕДОСТАТКИ
- Игра практически неизвестна

Весёлый Роджер снова на мачте

У штурвала: **Kreol**

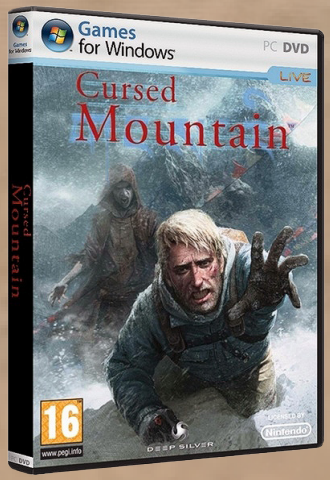
Пиратские русские переводы компьютерных игр, даже если рассматривать только те из них, что являются полными (то есть в которых на русский язык переведены как текст, так и – полностью или частично – озвучка), в основной своей массе никогда не отличались каким-то запредельным качеством. Привести пример действительно мастерски исполненной флибустьерской работы возможно, и таких примеров будет не один и не два, но их число просто невозможно сопоставить не только с общим количеством пиратских изданий, но и с настоящей лавиной всевозможных кривых и совершенно чудовищных поделок, с которыми отечественный тогда ещё «геймер» без приставки «олд-» сталкивался в период с середины 90-х до начала-середины 2000-х годов. Почему до середины – потому что последние известные «классические» пиратские озвученные переводы появились аж в 2005 (!) году. Правда, их было, скорее всего, только два, в основном же озвучивать игру пираты перестали ещё в 2003 году, пусть в 2003-2004 ещё и вышел целый ряд озвученных изданий, причём порой даже неплохих.

Но цель этой заметки – вовсе не пересказать, пусть даже предельно кратко, этапы истории развития компьютерно-игрового пиратства на постсоветском пространстве, а рассказать об одном практически совершенно неизвестном событии в мире пиратского озвучения, которое произошло почти полтора года назад, в июне 2010 года.

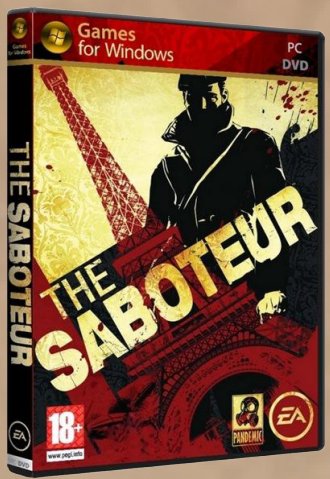
В этот славный месяц на отдельных прилавках отдельных магазинов нашей страны, торгующих «не только» лицензионной продукцией, вдруг появились не вполне обычные DVD-box'ы. Точнее, сами такие боксы даже для пиратских изданий не были новшеством с, по крайней мере, 2006 года, вот только эти почему-то имели, подобно множеству лицензионных боксовых изданий, дополнительную обёртку типа «картонный рукав», были выполнены весьма качественно с точки зрения полиграфии и совершенно не пахли таинственным, но от этого не менее омерзительным запахом, столь характерным для пиратских коробок с DVD 2000-х годов. На каждой из них, помимо ряда интересных самих по себе надписей, красовалась казавшаяся навсегда потерянной в далёкой юности фраза «Озвучено профессиональными актёрами». Изданий было четыре разновидности – для, соответственно, четырёх разных игр. Игр «новых», быть может, не «свежайших», но «практически свежих» на тот момент. Поверить в то, что это реальность, было очень сложно. В мире 2010 года, который почти ничем не отличался от современного нам, подобные издания казались чем-то совершенно фантастическим, нереальным, возможно – чьей-то жестокой шуткой, но даже в этом случае – чудом. И, что самое удивительное, чудо, причём самое настоящее, действительно произошло.

Игры, попавшие в руки пиратов, работавших на издателя – **ООО «Игромаркет»**, – не были какими-то хитами: их сложно даже назвать хоть сколько-нибудь популярными. Тем не менее, каждая из них подверглась совершенно полному и, надо отметить, весьма качественному переводу на русский язык. Кстати, как потом выяснилось, под именем **«Игромаркет»** скрывается не кто иной, как продолжающий существовать, пусть и под другим именем, до боли любимый и ненавидимый одновременно **«Седьмой волк»**. Он жив. Он существует, он где-то есть. Ни один другой пиратский издатель, даже если он как-то выжил, не порадовал нас ничем за последние долгие и хмурые годы. А он – порадовал.

Перейдём к самим «локализованным» пиратами играм.



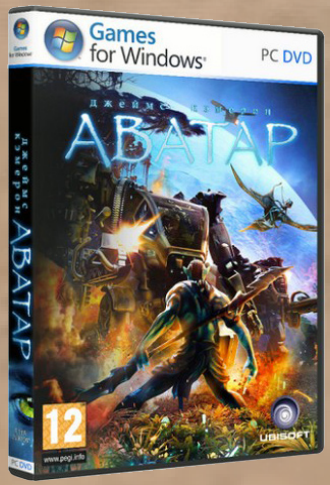
1. Cursed Mountain. Милая история об альпинисте, сражающемся с чудовищами в Гималаях, где он ищет пропавшего брата и таинственный магический артефакт (больше не скажем – лучше сыграйте сами). Вид от третьего лица, по жанру – полноценный гибрид TPS и adventure. Монстры действительно оригинальные. Изначально игра вышла на приставке Wii, на PC портирована в конце 2009 года. Официальная локализация игры от **«Нового Диска»** появилась только в конце 2010 года, то есть и здесь мы как будто снова оказываемся в далёком прошлом, а именно – имеем на руках полный пиратский перевод игры, выпущенный до официального. Пираты перевели весь текст (и надо заметить – недурно), а также озвучили всю речь в игре и в видеороликах. Работало, судя по всему, только два или три человека, но с хорошо поставленными голосами и настоящим старанием.



2. The Saboteur. Симулятор книжки-раскраски с подтекстом трагического пафоса – иначе и не скажешь. В этом гибриде TPS и stealth предстоит играть за ирландца, имеющего личные мотивы присоединиться к деятельности французского Сопротивления в годы Второй мировой; с каждым новым выполненным заданием возвращаем мрачному и унылому Парижу чуть-чуть красок. Не самая удачная, наверное, но порой интересная вещь. Вышла в 2009 году. Текста и диалогов в игре много, но официальная локализация от **«СофтКлаба»** к моменту появления пиратского издания уже появилась, так что пираты – вновь подобно старым временам, но уже в плане «подлости» как таковой, – попросту взяли перевод текста из неё. А перевод текста – это единственный перевод, который в ней был, так что озвучку добавили уже сами. Несмотря на то, что озвучивать пришлось достаточно, те же самые люди, что и в **Cursed Mountain,** справились со своей работой достойно.



3. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Новые приключения секретного агента Сэма Фишера, начавшиеся ещё на рубеже 2002-2003 годов. Гибрид TPS и stealth. Вышла в 2009 году. К моменту выхода пиратского издания уже существовала официальная локализация от **«Руссобит-М»,** так что текст снова взяли оттуда, сделав самостоятельно только озвучку. Для неё уже были приглашены не те люди, что работали над первыми двумя играми, так что качество вышло похуже, но всё-таки более чем на уровне, а уж для пиратов, да тем более современных, – просто бесподобно. Но в случае с этой игрой, конечно, интересно другое. Как известно, эта часть эпопеи Сэма была выбрана **Ubisoft** очередным витком в своём чёрном деле издевательств над игроками в плане извращения систем защиты от копирования. Все официальные версии игры, пусть и работают без диска, требуют постоянного наличия на компьютере работающего Интернет-соединения; разрыв – и всё, игре конец. Пираты уничтожили всё это. Вот просто взяли – и уничтожили. Этого больше нет в игре. А сама она осталась полноценной – более того, стала ничуть не хуже. Про то, что заботливые преступники ещё и поставили на игру официальный патч до версии 1.02, даже не стоит и упоминать. Они ведь написали об этом на обложке с игрой – да, вновь как «тогда»…



4. James Cameron's Avatar: The Game. Игра по известному фильму, какое-то время бывшему самым дорогим в истории, где не на людей нападают инопланетяне, а люди нападают на них. Но игра не следует сюжету фильма, а является его своего рода «приквелом». Про неё саму можно сказать только одно – джунгли красивые. TPS с некоторыми незначительнейшими элементами других игр, 2009 года выхода. Первоначально издан у нас **«Букой»** на английском языке, затем появился официальный русификатор текста, а уже потом – официальное издание полностью на русском языке. Оба официальных издания требуют унизительной процедуры Интернет-активации. Пиратское издание появилось, судя по всему, тогда, когда русификатор текста к игре от официальных локализаторов уже существовал, хотя сложно определить, точно ли они взяли текст оттуда. Переведён он с опечатками, но редкими, в целом же – хорошо со всех точек зрения. Озвучивали игру снова, по всей видимости, те, что работали над первыми упомянутыми играми, так что получилось более чем прилично и подчас очень эмоционально. Повторим, что пиратская озвучка появилась до официальной. И, разумеется, отмеченная выше по тексту проверка «легальности» вашей копии игры через Интернет устранена. Даже лингвистическая загадка, тоже бывшая частью защиты от копирования, – и та устранена. Более того: при инсталляции игры вас встретит замечательный «самопальный» русифицированный инсталлятор, который во всех деталях и даже с микроскопической долей сарказма объяснит вам, что нужно сделать для успешного запуска взломанной, но ничуть не потерявшей от этого игры.

Как уже было сказано в начале этой заметки, о данных изданиях не знает практически никто. В абсолютном большинстве даже «палёных» магазинов о них никогда не слышали. Сами их тиражи, судя по всему, были очень маленькими. И, как ни парадоксально, в виде образов дисков (а не русификаторов – с этим-то как раз всё в порядке) их до сих пор нет в Интернете. Это событие – истинная современная криптоистория. Тайное знание, если угодно. И, безусловно, грубое попрание «законных прав» ряда лиц (в том числе тех, которые за вас решили, что вы должны играть без русской озвучки и с Интернет-соединением), – безусловно. Но с другой стороны – это ещё и Возрождение. С самой что ни на есть большой буквы. Возрождение даже не качественного компьютерного пиратства, а надежды. Надежды на то, что даже в нашем, кажется, уже безнадёжно изуродованном коммерциализацией, глобализацией и прочими «-циями» мире слова нашего великого соотечественника о настоящем, реальном чуде, которое пусть редко, но всё-таки бывает, ещё не потеряли свою силу. ●



СТОП! СНЯТО!

ПОЧЕМУ КИНЕМАТОГРАФ МОЖЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО

Режиссёр-постановщик: **Silent_Fog**

Ни для кого не секрет, что игровая индустрия изменяется, идёт вперёд семимильными шагами. Казалось бы, только недавно мы любовались на пиксельную мордашку Роджера Вилко из **Space Quest,** только недавно стреляли по плоским бочкам из **Doom** и трехполигональным монстрам из **Quake.**

С тех пор прошло не так много времени.

И вот мы уже бродим по почти настоящему Нью-Йорку в **GTA IV,** смотрим на почти настоящую войну в **Battlefield 3** и наслаждаемся совсем уж настоящей мимикой и игрой актеров в **L.A. Noire.**

С каждым днем игры становятся всё больше и больше похожи на кино.

Не означает ли это, что в ближайшем будущем весь кинематограф в том виде, в каком мы его знаем, ожидает полнейший крах? Ведь киношные изобразительные средства, которые игровая индустрия так успешно перенимает, вкупе с фирменной интерактивностью вот-вот обещают обернуться настоящей революцией.

Настоящим фурором.

Я бы не стал делать таких поспешных выводов.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Прежде всего, давайте задумаемся, в каких жанрах кино комфортно



ощущает себя игровая индустрия? По сути окажется, что ассортимент доступных тем достаточно невелик.

Боевик.

Хоррор.

Приключения.

Гэговая комедия.

Если оставить за скобками ещё несколько вариаций – то это всё, что игры могут нам предложить.

А как же романтические комедии?

Мюзиклы?

Созерцательное кино?

Биографии?

Документальные ленты?

Производственные драмы?

Криминальные саги?

Я знаю, что многие из вас сейчас скажут. Есть же замечательная игра **Mafia,** которая процветает и властвует в этом жанре, рассказывая нам интересную и душевную историю.

Но спросите себя – чего в игре больше?

Размеренного повествования о создании криминальной империи, умных стратегий и тактик ведения мафиозных войн? Сложных моральных дилемм и душевных терзаний?

Или всё же размазывания мозгов неприятелей по асфальту?

Если бы **Mafia** вдруг стала фильмом – это был бы не особо умный боевичок про мобстеров с лёгким налётом мафиозной романтики.

И ведь это потолок, вершина жанра.

Вершина жанра – экшн про «шестёрку», которая выполняет исключительно мокрую работу и не имеет к высшим мафиозным кругам ровно никакого отношения.

Просто сравните это, скажем, с фильмом **«Крёстный отец»** и почувствуйте разницу. Возможно

ли, например, создать толковую игру по мотивам этого фильма? По-настоящему хорошую, а не ту безмозглую убогую поделку, что нам пытались за неё выдать.

Довольно легко понять, почему дела обстоят именно так, а не иначе. В видеоигре постоянно должно происходить что-то, что должно мотивировать игрока. Все события должны быть непосредственно связаны с геймплеем.

Это сильно связывает игроделам руки.

Философским размышлениям о насущном и неспешным любованиям закатами здесь просто нет места.

Игровой вариант, например, фильма **«Космическая одиссея 2001»** мы вряд ли когда-нибудь увидим.

А если увидим, то это будет заурядный action-RPG.

ПРО САМОЛЮБИЕ

Спросите себя, с кем вы хотите себя ассоциировать? С героем или полным ничтожеством?

Понимаете, к чему я клоню?

Вот и разработчики это прекрасно понимают, и поэтому играем мы за кого угодно, но не за законченного неудачника. Даже если случится чудо и нам под контроль всё же попадется полноценный лузер, то, будьте уверены, к концовке он поменяет свой социальный статус.

Ларри Лаффер обязательно найдёт девушку своей мечты.

И это тоже накладывает на игры серьёзные ограничения.

Есть ведь целый пласт фильмов про маленьких ничтожных человечков, которые, барахтаясь, пытаются изменить свою жизнь к лучшему, но всё равно терпят полнейшее фиаско.

Например, фильм **братьев Коэнов «Серьёзный человек».**





Или **«Красота по-Американски».**

Или вот **«С меня хватит».**

В последнем главный герой таки решается на бунт против общества, но бунт этот очень быстро оборачивается для него ментальным уничтожением самого себя и своих близких.

Игровой же аналог этого фильма – игра **Postal 2** – показывает нам крутого, остроумного и, в общем-то, всецело симпатичного мизантропа Чувака, который окружён исключительно идиотами разной степени невменяемости.

Ему дозволено всё.

Всё останется безнаказанным.

Тешим самолюбие, тешим.

THERE ARE NO HAPPY ENDINGS?

Аналогично и с концовками.

Фильмы могут позволить себе сколь угодно плохое, мрачное и безысходное окончание.

Игры же такой роскоши лишены.

Понимаете ли, в играх концовка не только и не столько завершает историю, сколько служит игроку наградой за перенесенные испытания.

И поэтому Макс Пэйн расплатится со своими обидчиками.

Томми Анжелло обведёт всех вокруг пальца и проживёт припеваючи долгую жизнь.

Джеймс Сандерлэнд обретёт душевный покой.

Иначе ведь просто быть не может.

Вспомним **Fatal Frame II.**

Если бы эта игра вдруг была фильмом, то её окончание наверняка сочли бы безумно трогательным и навевающим светлую грусть. Но, к сожалению, это игра. И её концовка заставляла игроков со всего мира закипать от досады и разочарования. Еще бы, ведь в ней игрок собственными руками уничтожает то, к чему шёл всю игру, делая всё путешествие абсолютно бессмысленным.

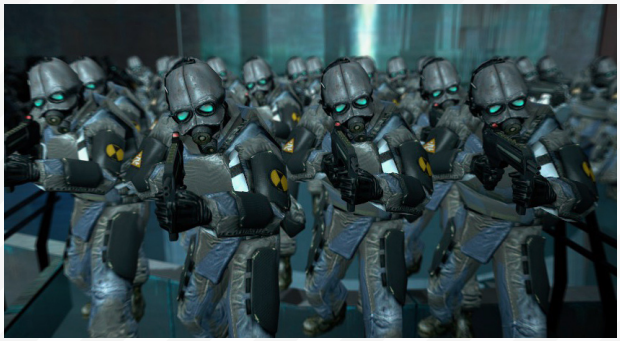
А ведь разочарование – это далеко не то чувство, которого от нас ожидают девелоперы, ведь правда?

Совсем уж плохие концовки возможны разве что в качестве наказания за неудачное прохождение игры и неправильно сделанные выборы. Порой доходит до смешного – игроку приходится прилагать очень немалые усилия, для того чтобы запороть себе сюжетную линию до безнадежного состояния.

Да и к тому же подобного рода окончания почти никогда не считаются каноническими.

Никому не нравится работать вхолостую.





ИГРОК МОЙ – ВРАГ МОЙ

Больше всего играм мешает обрести художественную целостность и цельность повествования, как ни странно, сам игрок. Создатели игры не могут предсказать поведение всех геймеров, играющих в неё.

И вот мы видим сердобольного Томми Анжелло, который размазывает по асфальту беззащитную старушку, бесстрашного Гордона Фримена, который прячется за чужими спинами и удирает от врагов.

«Бесшумного убийцу» 47-го, который в кровавом угаре вычищает всё живое на уровне.

В кино такой проблемы нет по определению, там за зрителя уже всё решили, сняли и сыграли.

В играх же для того, чтобы игрок увидел то, что должен увидеть, применяются многочисленные ухищрения вроде рейтингов, условий прохождения миссий, – вплоть до полной потери контроля над персонажем.

Да и это, признаться, не особо помогает.

Потому что адекватных игроков, готовых принимать правила и грамотно отыгрывать отведённую им роль, на самом деле не так уж и много.

Просто потому, что зачастую для этого надо выкладываться по полной. Некоторые не хотят этого делать, некоторые просто не могут. Неважно. Приводит это к одному – игрок начинает валять дурака, и пафосное, полное драмы представление превращается в кромешный цирк.

И ничего с этим не поделать.

И ТУТ Я УБИЛ 365 ЧЕЛОВЕК

Вот мы и подошли к главной проблеме.

Рутина.

Зашкаливающее количество рутины.

Понаблюдайте за собой в то время, как вы играете, скажем, в сюжетный шутер. Или в RPG.

Всегда ли вы держите в памяти сюжетные перипетии? Не выпадаете ли вы из волшебного, чарующего мира игры, из отличной истории, в то время когда выкашиваете третью сотню одинаковых монстров подряд?

Или битый час решаете одну пазл.

Или два часа бродите по подземелью в поисках выхода.

Признайтесь, ведь в такие моменты вы напрочь забываете, что находитесь на бескрайних просторах Морровинда.

Или в Неверхуде.

Или в Сайлент Хилле.

Вы про это забываете, и всё, что в это время заботит ваше сознание и воображение, – то, как решить эту чёртову головоломку.

Прибить этого унылого босса.

Добить эту пещеру.

Потому что ничто не убивает сказку так же хорошо, как рутина. Рутина, которой нет в хороших фильмах.

Которая в определенное время так или иначе появляется почти во всех играх. Пусть в небольшом количестве, но появляется.

ВЫХОД?

Вы спросите меня, есть ли надежда на то, что игровая индустрия в скором времени избавится от всех этих шероховатостей?

Я отвечу – возможно.

Кое-что для этого делается уже сейчас.

Например, инди-сцена потихоньку начинает весьма успешно выступать в жанре артхаус (см. обзор **The Path** в этом номере).

Все больше и больше игры удаляются от однообразия, засилья повторяющихся элементов. В качестве примера можно привести **Heavy Rain,** в котором почти каждая сцена сделана вручную и категорически не похожа на все остальные. Но при этом не стоит забывать что у этой игры был целый ворох других проблем.

Возможно, когда-нибудь киноиндустрия и впрямь будет бороться с игровой за место под солнцем не на жизнь, а на смерть.

Но пока они существуют сугубо порознь. Фактически – живут на разных планетах.

Может оно и к лучшему? ●

БЮРО ПЕРЕВОДОВ OLD-GAMES.RU

ЭТО КОМАНДА ЭНТУЗИАСТОВ, СПЛОЧЁННАЯ ЕДИНОЙ ЦЕЛЬЮ – ПЕРЕВЕСТИ СВОИ ЛЮБИМЫЕ СТАРЫЕ ИГРЫ





Мы уже перевели больше десятка игр, а ещё над несколькими десятками работаем сейчас. Наши работы отличает качественный и кропотливый подход к делу: в специальном разделе на форуме подробно обсуждаются даже такие небольшие нюансы, на которые другие бы не обратили внимания. Каждый выпущенный перевод сопровождается объёмным руководством пользователя, которое не только поможет игрокам установить перевод и запустить игру, но и расскажет подробнее об игре и о нюансах перевода. В руководствах к большинству переводов вы также найдёте переводы оригинальных руководств пользователя либо же созданные нами руководства – в тех случаях, когда оригинальное руководство найти не удалось или же его не было вообще.

Подробнее о нас можно узнать на Вики Old-Games.RU:
http://www.old-games.ru/wiki/Бюро_переводов_Old-Games.RU
А в теме на форуме можно ознакомиться с текущими проектами, над которыми мы работаем в данный момент:
http://www.old-games.ru/forum/showthread.php?t=35740

Будем рады любой поддержке – будь то отзыв о выпущенном переводе или предложение о сотрудничестве. Ведь наши ряды пополняются такими же энтузиастами и любителями старых игр!

Paku Paku

Автор: **Kreol**

Жанр:	**Arcade**
Разработчик:	**Deathshadow**
Год выхода:	**2011**
Платформа:	**DOS**





*Трудно назвать конкретную дату «смерти» операционной системы MS-DOS как платформы для игр. Последние известные коммерческие игры для неё – **WWII: GI** и **NIRA: Intense Import Drag Racing** – вышли в 1999 году; на протяжении 1999-2001 годов выходило ещё достаточно много shareware-игр, а бесплатные текстовые квесты фанаты делали минимум года до 2005. Но вряд ли хоть какая-нибудь игра для DOS, вышедшая после 2000 года, осталась в памяти людской или хотя бы действительно заслуживала бы этого. Сейчас же игры для этой ОС, даже сравнительно простые в плане написания кода, игрового процесса и графики, как будто бы и вообще не выпускаются: зачем, когда гораздо проще сотворить «флэшевую казуалку» для вполне определённой категории пользователей? DOS ведь умер, его эмуляторы используют только старые «бородатые» игроки, которым таких же старых игр хватит на всю жизнь. В новом тысячелетии балом правят браузеры и шейдеры, и DOS'у там, казалось бы, нет места. Но оказалось, что всё-таки есть.*

В ноябре 2011 года взорам удивлённой публики, помнящей старые добрые времена, когда отважный жёлтый колобок **Pac-Man** предавался в поистине умопомрачительных масштабах одному из семи смертных грехов – чревоугодию, неистово поглощая точки на экране, расположенные между узких коридоров, в которых порой можно было встретить приятный бонус, а порой – такого забавного, но такого опасного призрака, предстала новая, пусть полностью бесплатная (что в данном случае – ни в коей мере не недостаток, а благо!), но совершенно полноценная во всех отношениях игра, разработка которой была начата и закончена в этом самом году – 2011. Называется эта игра, являющаяся своего рода «современным ремейком» **Pac-Man'a** 1980 года, весьма похоже на оригинал – **Paku Paku.** Да и по игровому процессу она, надо сказать, весьма и весьма его напоминает.

Создал эту игру один-единственный человек – **Джейсон Найт,** в Сети более известный под ником **Deathshadow.** На доработку игры до современной версии – за номером 1.6 – у него ушло меньше года: первая версия, которая представляла собой чуть доработанную программу, написанную им на **Turbo Pascal 7** для демонстрации недокументированных разрешений в CGA-палитре для участия в **Retrochallenge** 2011 зимой этого года, была создана 4 февраля, релиз же версии 1.6 состоялся 9 ноября.

Словосочетание «современный ремейк», которое было упомянуто выше, в данном случае обозначает только одно: дату выхода игры. И ничего больше. Да, она вышла, по сути, прямо сейчас. Но если на неё посмотреть – то поверить в это будет очень сложно. Никакого 3D. Никаких спецэффектов. Никакого Windows. Ко-





нечно, несколько круче (а если честно – то куда круче), чем было в 1980 или 1983 (год появления **Pac-Man'a** на PC) году, но всё-таки – из «тех времён». Графическая красота в сравнении с оригиналом, использующим CGA-адаптер, неописуемая, но – не удивляйтесь – здесь – тоже CGA.

Нет, сыграть можно и на EGA, и на VGA, и даже на Tandy. **DOSBox** – пожалуйста, поддерживается. Но это не удивляет. Удивляет скрупулёзная оптимизация игры под запуск на оригинальном (!) железе годов выхода старых игр – если оно у вас сохранилось, то можете попробовать сами и убедиться в том, что *это* будет там работать! Разумеется, подлинных чудес не бывает, поэтому на совсем старой машине игра не пойдёт из-за нехватки памяти: ей требуется как минимум процессор с тактовой частотой 4,77 МГц и объём ОЗУ не менее 128 килобайт. Что даже для 1987 года, когда появилась поддержка VGA, уже отнюдь не являлось чем-то запредельным. Кстати говоря, в игре реализована поддержка старых не только видео-, но и звуковых карт, в том числе весьма редких, устанавливавшихся только на машинах Tandy/PCJr, что лишний раз доказывает, какую серьёзную работу проделал автор.

Что представляет собой сама игра? Ответить на этот вопрос и просто, и сложно одновременно. На первый взгляд – это очередной вариант **Pac-Man'a,** «клон», каких было создано ещё в 80-е годы достаточно. Жёлтый большеротый колобок перемещается на экране по коридорам лабиринта, заполненным точками, с редко встречающимися бонусами и призраками, которые «разводятся» в его центральной части и отнюдь не стоят на месте, а двигаются едва ли не активнее, чем наш протагонист. Задача – скушать все имеющиеся точки и при этом не столкнуться с призраком никаким образом, тогда уровень будет пройден. Некоторые бонусы служат просто для увеличения счёта, но самым важным, безусловно, является бонус в виде серого плюсика в квадрате: взяв его, наш герой заставляет призраков на время (не такое уж маленькое, кстати) окраситься в синий цвет и стать уязвимыми для его голодного рта. Правда, скушать призраков окончательно и бесповоротно, уготовив им судьбу точек, не удастся: после акта съедения от призрака остаётся серая масса с глазами, которая быстро удирает от героя в центральный квадрат экрана, откуда через какое-то (весьма непродолжительное) время снова выступает в лабиринт, но уже в виде полноценного призрака.

Всё это слишком напоминает оригинального Pac-Man'a, правда? Безусловно, и игра, в общем-то, и не претендует на какую-то оригинальность в плане игровой концепции. Выйди она, например, в 1987 или 1994 годах – её ожидала бы, скорее всего, почти полная безвестность. Но сейчас, в век засилья «новых технологий и идей», создание такой игры, да ещё с таким графическим исполнением, с таким уникальным подходом к делу, да ещё и за такой короткий срок и на абсолютно голом энтузиазме (игра, напомним, полностью бесплатна), – это самый настоящий подвиг. Подвиг, который лишний раз демонстрирует, что DOS, кто бы про него что ни говорил, ещё живее всех живых, и если находится человек с талантливыми руками и добрым сердцем – то «старик» способен порадовать нас ещё множеством шедевров, пусть не поражающих оригинальностью, но способных не отпустить от себя в течение долгих-долгих часов, – совсем как раньше…

P.S. Скачать **Paku Paku** можно здесь: http://www.deathshadow.com/pakuPaku ●



Автор: **Molary**

Children, especially attractive,
well bred young ladies,
should never talk to strangers,
for if they should do so,
they may well provide dinner for a wolf.
I say «wolf», but there are various kinds of wolves.
There are also those who are charming,
quiet, polite, unassuming, complacent, and sweet,
who pursue young women at home and in the streets.
And unfortunately, it is these gentle wolves
who are the most dangerous ones of all.

(c) Charles Perrault



Жанр:	–
Разработчик:	**Tale of Tales**
Издатель:	**Tale of Tales/1C**
Год выхода:	**2009**
Платформа:	**Windows/Mac OS X**



СКАЗКА СКАЗОК

–Скажи мне, Робин...
– Помнишь ли ты дорогу к бабушке, Роза?
– Сразу за шоссе к северу от нашего города будет просёлочная дорога, Джинджер.
– Следуй по ней и ни в коем случае не сворачивай в лес, Руби.
– Это будет лёгкий путь, Кармен.
– Поэтому слушай меня и не ищи неприятностей, Скарлет.
– Вы же не хотите встретиться со страшным серым волком, девочки?

И правда, это был лёгкий путь. Настолько, что здесь было определённо что-то не так. Все выжили, но это... провал? Наверное, так быть просто не могло. Разве бывает, чтобы в реальной жизни всё было так просто? А в сказке? И где граница между выдумкой и тем, что происходит на самом деле?

Так и не встретив никаких неприятностей, быстро достигнув домика бабушки и увидев сообщение о том, что вас постигла неудача, следует сделать только одно: выйти из этой странной программы, стереть её и больше не возвращаться к шизофреническим творениям **Tale of Tales**. Потому что это не игра.

ТРОПА

Чем-то **The Path** напоминает **American McGee's Alice**. Обе истории - на первый взгляд - являются крайне извращённым переложением сказочных событий. Но при ближайшем рассмотрении они оказываются не так уж и далеки от оригинала, сохраняя наиболее знаковые качества первоисточника. Алиса всё так же остаётся историей, наполненной фантазиями, символами и абсурдностью. Пусть и с изрядной добавкой крови и шизофрении. Красная Шапочка в трактовке бельгийских разработчиков всё так же является историей о взаимоотношении полов. И финал там может быть только один – волк съедает бедняжку. Одну за другой. Другого конца у этой истории быть просто не может. А если вам знаком вариант с «хеппи эндом», когда сразу после волчьей трапезы в дом к бабушке врываются дровосеки, убивают волка и освобождают из утробы хищника съеденных девочку и бабушку – забудьте про это. Этот вариант, на самом деле, не имеет никакого отношения к произведению Шарля Перро и был придуман немцами, братьями Гримм, через множество лет после кончины французского писателя, который, хоть и вложил небольшие изменения в известный сюжет народной сказки, финал оставил нетронутым. Но этот факт не мешает приписывать ему несуразную версию Гримм. Тогда как в действительности **The Path** имеет намного больше общего с рассказом Шарля Перро, чем растиражированная сегодня сказка о Красной Шапочке.



Иди сюда, Серенький, иди, мой лохматый!

Шесть сестёр ищут то, чего нельзя избежать. Роковых встреч с неизвестным, что закончится их гибелью. И единственной задачей игрока является провести девочек к печальному финалу. Выбора нет, здесь всё предрешено и ничего нельзя изменить. Волк – это судьба каждой из них. Какой именно волк достанется конкретной девочке – зависит от её типажа, её характера и жизненных приоритетов. Естественно, что восприятие реальности у девятилетней Робин и девятнадцатилетней Скарлет в корне отличаются. Каждая из сестёр – это личность. Их мировоззрение будет открываться вам в течение всего пути через комментарии о предметах и локациях, которые будет встречать каждая из девочек. Если вы хотите больше узнать о своей героине, то постарайтесь найти все предметы. Но даже если вам это не удалось – не переживайте. На самом деле, кроме как на отрывочные фразы девочек и обстановку в домике бабушки, это ни на что не влияет. Однако если вы всё-таки уделите поиску какое-то время, вам стоит запомнить несколько вещей.

При каждой загрузке вы начинаете игру с выбора своей протеже. Если ваша героиня не встретила волка, то всё начинается сначала. Если вы выходите из игры, то всё начинается сначала. Если она встретила волка, то всё начинается сначала, но уже с другой героиней.

Снова и снова: выбор героини, начальная заставка (которую можно пропустить с помощью esc) и путь до домика бабушки. Единственное, что остаётся неизменным при повторном старте, – количество вещей и цветов, которые вы успели собрать. Зато лес каждый раз меняется кардинально, предметы и локации в нём никогда не остаются на одном и том же месте. Поэтому будьте уверены, что бегать вашей героине придётся очень много, даже если в прошлый раз вы уже исследовали всю карту.



Бежать-бежать-бежать, только бы не оглянуться!

– Робин, кровь стучит в твоих висках...

– Роза, твоё сердце готово выпрыгнуть из груди...

– Джинджер, в твоих глазах только туман, в твоём сознании только ужас...

– Руби, сзади слышно скрежетание металла и жуткое рычание...

– Кармен, это зло гонится за тобой, оно настигнет тебя, разорвёт на части, зарежет, утопит, съест.

– Скарлет, оно будет преследовать тебя вечно, потому что такова твоя судьба.

– Девочки, не заставляйте вашего волка ждать, скорее бегите ему навстречу!

В этом и состоит весь геймплей. А вернее – его отсутствие. После смерти каждой из героинь вам будут показывать статистику – сколько предметов собрано, сколько комнат открыто. Забудьте: статистика неточна, в ней нет никакого смысла, она существует просто так - для того, чтобы быть. Во время путешествия вы сможете собирать цветочки - всего их 144. Забудьте! Они ни для чего не нужны, они не откроют скрытую концовку с дровосеками, даже не мечтайте. В этой игре не только совсем нет экшена, но и типичного квестового взаимодействия с окружающим миром – тоже нет.

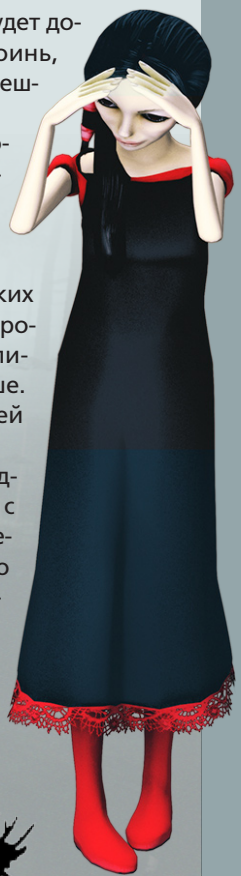


Чего у The Path не отнять, так это шести прописанных женских образов и оригинального стиля.

Единственное действие, которое будет доступно игроку, – передвижение героинь, которое может варьироваться от неспешной походки до бега.

Причём во время бега камера не позволяет оглядываться вокруг и теряется возможность взаимодействия с некоторыми предметами. А ходить всё время пешком – не хватит терпения ни у кого, в этом не может быть никаких сомнений. Поэтому нам приходится пробегать небольшие участки, останавливаться, оглядываться и бежать дальше. Можно утешаться тем, что, по крайней мере, это реалистично.

Наша задача - находить в лесу предметы и локации, которые связаны с данной конкретной девочкой. Если героиня чувствует своё духовное родство с вашей находкой - она сама взаимодействует с ней. Например, резвая Джинджер решит залезть на дерево, а готичная неформалка Руби захочет разрисовать бетонную стену краской. Игрок же остаётся лишь безучастным наблюдателем.





Заманить девочку к волку, сделать всё, чтобы эта встреча состоялась, а потом просто смотреть. Финал всегда одинаков. Небо плачет от жалости к истерзанному, полуживому существу, лежащему около домика. Полумёртвая девочка оказывается в конце своего пути. В домике бабушки, который вполне заслуженно может называться Домиком Ужасов, она пройдёт свой последний путь через сюрреалистическую постановку, чтобы обрести, наконец, долгожданный покой. Что именно делают волки с девочками – доподлинно неизвестно. Об этом можно только догадываться по отрывочным кадрам и жутким образам, которые возникнут перед глазами игрока. Ясно только одно – они не делают с ними ничего хорошего.

Ну а после того, как всё будет кончено, вас ждёт секретный персонаж и особенный путь.



Её уже ждёт мотоцикл, осталось только завести...

Атмосфера в **The Path** периодически может соперничать с самыми культовыми хоррорами, такими как **Silent Hill** и **Call of Cthulhu**. К сожалению, так как сама игра является до ужаса короткой (вас ждёт около трёх часов игры, если вы не собираетесь собирать все предметы), знаковых моментов в ней очень мало.



Единственный родной человечек для наших сестёр в страшном лесу – таинственная девочка в белом платье.

Однако здесь существует то, что будет сопровождать вас постоянно, – это превосходная музыка. Смесь фольклорных песнопений, мелодичных баллад и пронзительных инструментальных проигрышей, от которых почти разрывается сердце. Если бы меня спросили, что делать с **The Path**, первое, что я бы ответил, – слушать. Читать и смотреть – уже не обязательно. Но всем, кто считает себя поклонником качественной музыки, знакомство с саундтреком крайне рекомендуется. Автором этого пиршества звука стала американская исполнительница авторских песен **Jarboe**, которая даже издала саундтрек на отдельном диске.

Ценность всего остального наполнения The Path находится под большим вопросом. Графика, хотя и является местами довольно стильной и атмосферной, технически опоздала лет на 10. Но перед нами же инди-проект, поэтому что-что, а это точно ничего не значит. Не имеет никакого значения также и то, что героини пробегают прямо сквозь деревья, что в игре ужасно неудобная камера и (здесь мы улыбаемся невольной игре слов) кривой Pathfinding (с которым вам ещё предстоит помучиться). Или что геймплей в Домике Ужасов ограничивается равномерным нажатием на одну и ту же кнопку. Ничто не имеет значения. Здесь...





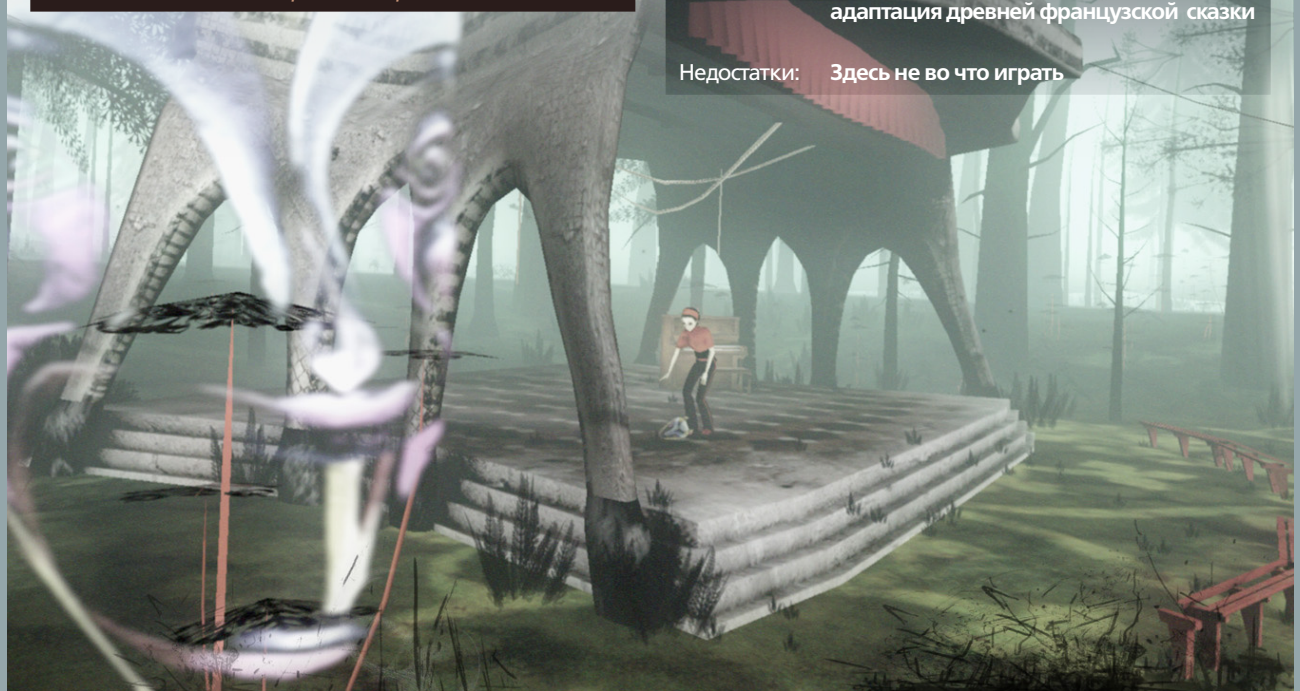
Вы думаете, что знаете, что случится дальше? Вы совершенно правы!

НЕ-ИГРА

The Path оказалась чем угодно, но только не игрой. Интерактивным переложением средневековой сказки или притчей о женской невинности и мужском коварстве. Шизофреническим бредом или отличным способом убить несколько часов своей жизни. Но уж точно не тем, что привыкли видеть люди в оболочке под названием «компьютерная игра». Это невозможно кому-либо советовать как игру. Никто не посоветует это вам как игру. Скорее, вас попробуют убедить, что это артхаусный шедевр с глубинным смыслом, что, конечно, является абсолютно излишним преувеличением. Но если вы всё-таки решите попробовать запустить эту странную программу – не говорите потом, что я вас не предупреждал, когда вам захочется это удалить. Поверьте, вы ещё пожалеете, что не послушали меня. Всегда лучше идти по лёгкому пути. Возможно, на нём вас не будут ждать сюрпризы, но уж, по крайней мере, вы сохраните драгоценные минуты своей жизни и свой рассудок в целости и сохранности. Не играйте в это. Забудьте. Проходите мимо. ●

Достоинства: **Великолепная музыка, современная адаптация древней французской сказки**

Недостатки: **Здесь не во что играть**



Представление закончилось, так и не начавшись.

Анатомия насилия

http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_153/4960-the-anatomy-of-violence

Автор: **Роберт Б. Маркс (Robert B. Marks)**
Перевод: **Dub Star**



*Как-то я задался целью изучить вопрос, как ведет себя человек в стрессовых ситуациях, связанных со смертельным риском, и нашел замечательную книгу под названием **«Во время сражения» (On Combat),** которую написали подполковник **Дэйв Гроссман** и **Лорен У. Кристенсен.** Помимо прочего, в этой книге в который раз предъявляются претензии к жестоким видеоиграм, а именно - в том, что они растят поколение убийц. Но что самое удивительное, на этот раз приведённые доводы заслуживают внимания.*

*Несмотря на горячие споры о жестоких играх, подобные претензии почему-то не рассматриваются общественностью. В некоторой степени мы можем винить **Джека Томпсона** и иже с ним – когда он говорит об играх как о «тренажерах для убийц», разговор уходит в совсем другую сторону и вся суть теряется. В самом деле, предположение, рассмотренное в книге, кажется невероятным, и кто может обвинить обычного игрока в том, что он относится с подозрением к таким речам, когда распространяется так много слухов, нагнетающих страх?*

И, тем не менее, это документированный факт, и вы должны узнать, что за открытие было сделано более чем полвека назад.

Вплоть до конца Второй мировой войны считалось, что если вы отправили в сражение армию из 100 тысяч стрелков, то вы автоматически получили 100 тысяч комбатантов (боевых единиц). Однако на практике проявляются некоторые расхождения, показывающие, что это не совсем так. Это заставило генерала **Самуэля Л. А. Маршалла** написать в 1947 году книгу под названием **«Солдат под огнем: проблема командования на поле боя» (Men Against Fire: The Problem of Battle Command),** где он показал, что в бою только лишь 15 процентов солдат стреляли по врагу без постоянного надзора офицера.

Теория гласит: в состоянии экстремального стресса логическая часть мозга выключается, отдавая контроль среднему мозгу, или тому, что **Д. Гроссман** иронично называет «щенячьему мозгу». Средний мозг полагается не на логику, а на инстинкты: отказываясь от процесса рационального мышления, он быстрее реагирует на ситуации, в которых жизнь от смерти отделяет одно мгновение. До конца Второй мировой войны часть среднего мозга примерно 85 процентов натренированных солдат определяла врага как другого человека, и они отказывались его убивать. Это поведение нормально даже в экстремальных условиях и под принуждением – мы рождаемся такими. Естественной реакцией в ситуации «бей или беги», как правило, оказывается побег, отдавая насилию роль «универсальной фобии», как считает **Гроссман.**

Это новое понимание привело к осознанию того, что если бы вы могли перепрограммировать ту часть мозга солдата, которая мешает ему «просто» убивать, вы получите более эффективного комбатанта и, следовательно, более смертоносную и боеспособную армию. Тренинги вооруженных сил начали медленно включать в себя меры по «дегуманизации» вражеских ком-



батантов. Во-первых, круговые мишени на полигонах были заменены на мишени в форме человеческого силуэта. Результат был драматичным – в корейской войне уже от 50 до 55 процентов солдат будут не задумываясь открывать огонь на поражение. Затем армия снова сменила мишени. Вместо силуэтов перед солдатами представали реалистичные изображения человека, которые были устроены таким образом, чтобы падать после попадания. Во время войны во Вьетнаме процент солдат, которые применяли оружие против врага, вырос более чем на 90 процентов.

Такая подготовка смогла повернуть выключатель в среднем мозге – теперь солдат лучше выполняет приказы, быстрее теснит неприятеля и в конце концов спасает жизни людей.

Непреднамеренно, но этот режим тренировок мигрировал с полигонов в квартиры. Возьмите **Counter-Strike** или **Crysis,** например. Игроки видят человека на экране как мишень, которая падает, когда они его «убили». Целое поколение невольно подверглось этой военной обработке.

Но стали ли мы от этого убийцами?

***

Люди, которые поднимают вопрос насилия в видеоиграх, могут посчитать, что раз игрок подвергается такой обработке, то он становится потенциальным убийцей, хотя для таких выводов нет причин. Как нет и никаких гарантий, что человек, прошедший подобное обучение, начнет применять приобретенные навыки в жизни.

Это связано как раз с той частью мозга, которая и подвергается обработке. Что остановит нормального, не прошедшего подобной обработки человека от убийства другого человека в бою, если его мозг руководствуется чистыми инстинктами? Человек может захотеть убить кого-то, только если его средний мозг возьмет контроль на себя.

Требуется высокий уровень стресса – будь то злость, страх или любой другой источник адреналина – для такого перехода. Если этого стресса нет, ваш высший, рациональный мозг сохраняет контроль над вашими действиями. И даже в самых напряженных обстоятельствах необходимо действовать исходя из обстановки.

В качестве примера важности обстановки Гроссман предлагает случай полицейского офицера, который часто практиковался в разоружении преступников. Каждый раз, когда он разоружал своего партнера, то возвращал пистолет, чтобы повторить процесс. Однажды он оказался в магазине в момент вооруженного нападения и быстро выхватил оружие у преступника и... Вернул его обратно. Вернее, за него это сделал средний мозг, не учитывая, что в данном случае это иррационально.

Жестокие видеоигры, возможно, сделали нас способными совершить убийство – в очень специфических обстоятельствах, – но это еще не делает нас убийцами. Было бы вернее сказать, что психологически мы теперь готовы применить смертоносную силу в боевой обстановке, в то время как ранее не были к этому склонны.

Хотя мы не приучены быть убийцами, однако массовые убийства в школе «Колумбайн» и Виргинском политехническом институте показывают, что некоторые из нас способны на это даже в мирных условиях. Это очень серьезная проблема, от решения которой нельзя отмахнуться.



В событиях в школе «Колумбайн» обвинили не только жестокие видеоигры, но и агрессивную музыку, вроде группы KMFDM.

Когда-нибудь такой широкой военной обработке подвергнется почти всё наше общество, и оценить последствия этого невозможно, не учитывая событий в школе «Колумбайн» и Виргинском политехническом институте. В первом случае известно, что убийцы играли в жестокие видеоигры, а во втором - что убийца не играл в игры более жестокие, чем **Sonic the Hedgehog.** Взаимосвязь существует в первом случае, но в этом ли причина?

В обоих случаях убийства были преднамеренны, а это значит, что их планировали, то есть была задействована логическая часть мозга, а не мозг животного. Жестокие видеоигры, возможно, позволили не задумываясь нажимать на спусковой крючок, но они не были причиной.

Тем не менее, это не освобождает производителей игр от ответственности полностью. В обществе, где более 90 процентов людей играют в жестокие видеоигры и способны на автоматическом уровне использовать смертоносную силу в опасных для жизни условиях, определенно будут иметься разнообразные последствия этого. Причем в разных сферах, начиная от образования и заканчивая правоохранительными органами.

Когда Гроссман описал эту ситуацию в своей книге, он назвал жестокие игры «симуляторами убийства». Это заявление может показаться экстремистским, но оно не лишено смысла, как только вы поймете, что Гроссман проводит различие между «убийством» вообще (killing) и «преднамеренным, или незаконным убийством» (murder). Убийца на стороне закона должен быть дисциплинирован и должен использовать смертельные средства только в крайних случаях, в строго определенных обстоятельствах – например, в перестрелке с преступником. У обычного убийцы такой дисциплины, как правило, нет. В правоохранительных органах или армии учат не только убивать, но и дисциплине. Хотя жестокие видеоигры «обрабатывают» мозг, они редко учат сдержанности.

До тех пор пока мы не признаем, что такие игры раскрывают инстинкт убийцы в самом буквальном смысле этих слов, существует риск неконтролируемого использования смертельной силы в чрезвычайных ситуациях вроде самозащиты. Мало кто из нас, кто играет в жестокие игры, убьет хоть когонибудь в течение всей жизни, но важно знать, что мы такое? Возможно, стоит изучать соответствующие дисциплины, чтобы управлять пробуждающимся «зверем» внутри нас. Это не значит, что надо отправить всех игроков в учебный лагерь, но обучение корректному поведению и ограничения в играх на убийство невооруженных людей может хорошо отразиться на исходе этого дела.

Преобладание насилия не только в видеоиграх, но и в СМИ должно побудить нас быть более бдительными, ответственней подходить к воспитанию детей и заставить быть вдумчивыми во всём, что касается применения силы. В правильных руках даже смертельное оружие может сослужить пользу и защитить от зла. А такое оружие может оказаться у каждого. Отрицая это, можно в долгосрочной перспективе только навредить всему человечеству, а понимание и принятие подобного знания может помочь в стрессовой ситуации отказаться от насилия и в результате не погубить, а спасти жизнь. ●

Роберт Б. Маркс – автор, редактор, издатель и студент королевского военного колледжа Канады.



Источник вдохновения

Девять фанатских работ по Half-Life 2, которые нельзя пропустить

Автор: **Silent_Fog**

Для того чтобы оценить, насколько прочно та или иная игровая серия вошла в историю, надо всего-навсего посмотреть на ее сообщество.

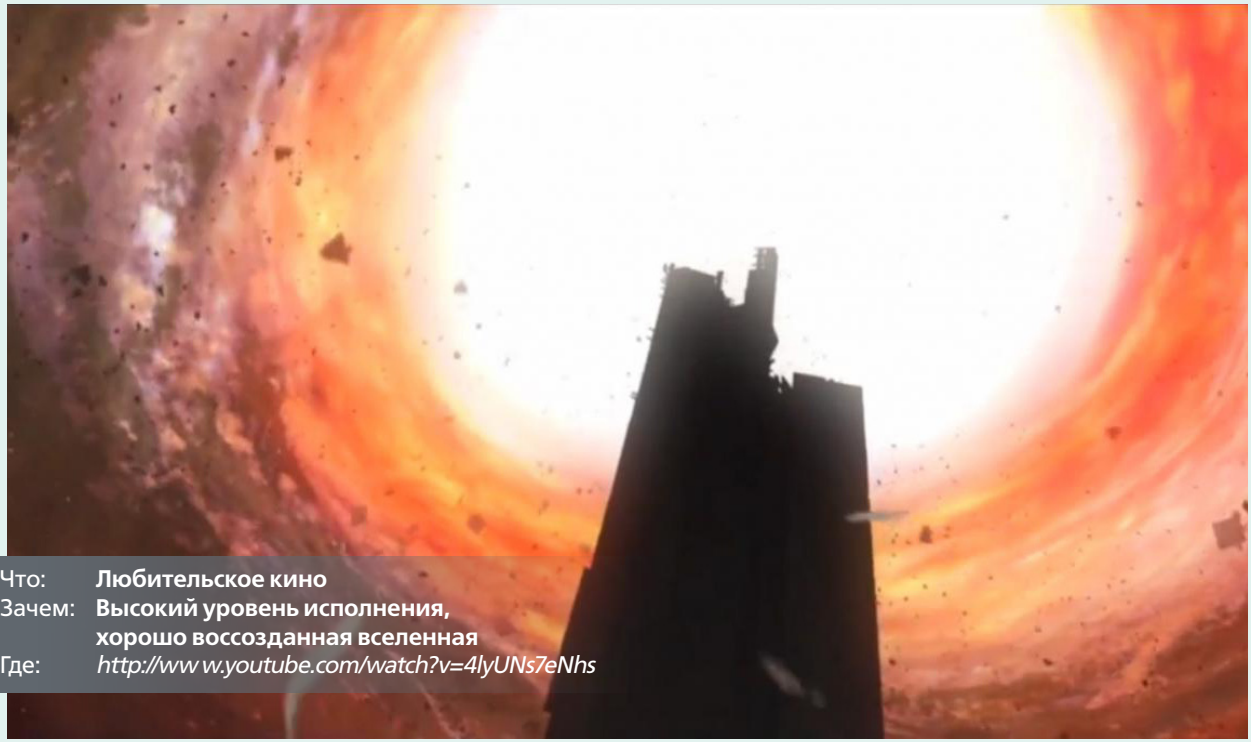
Культовые вещи, как правило, обрастают внушительной фанбазой, которая готова заниматься творчеством, расширяя любимую вселенную либо создавая что-либо принципиально новое.

Серии Half-Life (а второй её части в особенности) в этом плане повезло очень сильно – количество фанатских работ по её мотивам просто не поддаётся исчислению. Конечно, не все вещи являются по-настоящему качественными, но, тем не менее, в достойных работах недостатка нет.

Мы обратим ваше внимание на особенно выдающиеся из них.



9. Escape from City 17 part II



Что: **Любительское кино**
Зачем: **Высокий уровень исполнения, хорошо воссозданная вселенная**
Где: *http://www.youtube.com/watch?v=4lyUNs7eNhs*

Давайте признаем – подавляющая часть любительского кино (особенно посвященного какой-либо видеоигре) – это несерьёзно.

Обычно вся лента сводится к тому, что кучка любителей оригинала берет в руки видеокамеру и пытаются что-либо изобразить на скорую руку. Результат, как правило, смешной – дилетантская операторская работа и актёрская игра, сценарий, который рассказывает непонятно о чём, мир игры, который не похож сам на себя…

Но, к счастью, всё вышеперечисленное – не про **Escape from City 17.** Команда энтузиастов за небольшую сумму умудрилась снять нечто такое, что по достоинству оценили сами **Valve.**

Сюжет у ленты незатейлив – нам лишь показывают две короткие зарисовки про побег повстанцев из поражённого войной города. К слову, первая из них как раз таки страдает отсутствием какого-никакого содержания и, несмотря на приличную картинку, не особо засиживается в памяти. Вторая же рассказывает историю. С завязкой, кульминацией и грамотной концовкой. История эта, конечно, тоже не блещет оригинальностью. Но именно нарочитая простота позволила фильму выстрелить. Авторы абсолютно правильно не стали городить эпик с трехсотстраничным сценарием и взяли ношу себе под силу.

В результате получилась очень неплохая камерная короткометражка, самое главное достоинство которой – мир. Он получился на удивление похожим на тот самый, из игры. Создатели не поленились воссоздать в своём кино мелочи, которые и заставляют нас говорить «Верю!». Аутентичное оружие, костюмы, звуки – и окружение уже играет новыми красками. К слову, этого и не хватает другим неплохим лентам по мотивам – таким, как, например, **Beyond Black Mesa.**

Конечно, не стоит ожидать от проекта чуда – это всё равно любительское кино со своими недостатками. Кое-где навязчиво лезет в глаза компьютерная графика, кое-где переигрывают актеры.

Но это, в сущности, не так уж и важно.

Прецедент, как говорится, создан.

8. The Missing Information



Что: **Модификация**
Зачем: **Для познавательных целей**
Где: *http://www.moddb.com/mods/missing-information*

Все мы помним громкую историю с утечкой беты **Half-Life 2** в великую и могучую сеть Интернет. Кому-то, наверное, даже посчастливилось пощупать её самостоятельно.

Удовольствие это, конечно, было ниже среднего. Половина карт была недоделана, бета пестрила багами, фатальными ошибками и вылетами на рабочий стол.

Команда создателей мода **The Missing Information** заметно улучшила ситуацию. В модификации вы увидите те самые карты, только заметно доведённые до ума. Мы больше не увидим старую-добрую пурпурно-черную заглушку вместо текстур и гигантскую надпись ERROR – вместо моделей. Нам больше не придется загружать одно и то же место миллион раз, до тех пор пока игра не смилостивится над вами.

Конечно, это всё ещё не полноценная игра. Карты всё ещё никак не связаны между собой и заметно недоделаны.

Однако это всё – мелочи по сравнению с возможностью посетить-таки корабль «Борей», старую (и, надо сказать, куда более мрачную) версию City 17, а также безумно красивые доки Рэйвенхольма.

The Missing Information позволяет нам прогуляться по стройке века, не рискуя свернуть себе шею.

Редкая, если задуматься, возможность.



7. Radiator



Что: **Авторский проект, модификация**
Зачем: **Необычная идея в хорошем исполнении**
Где: *http://www.radiator.debacle.us/*

Radiator – это проект, безусловно, очень необычный, находящийся в одной категории, например, с обозреваемым в этом номере инди-шедевром **The Path.** В том плане, что на первом месте в нём, безусловно, идея, а незамысловатый геймплей находится на вторых-третьих ролях.

Собственно, вся модификация состоит из двух коротких историй.

Первая рассказывает нам о ночном свидании на природе. Мы играем за девушку, которой кавалер предложил ощутить красоту ночного неба. Только этим мы, в принципе, и занимаемся: смотрим на звезды и угадываем нужные созвездия. Идея, по большому счету, бестолковая, но качество исполнения заставляет и ее выглядеть привлекательно. У автора очень хорошо получилось показать таинство единения с природой: когда вокруг вас только темный лес и звёзды – поневоле почувствуешь что-нибудь.

А если нет – всегда можно оставить горе-романтика с носом и уйти восвояси.

Вторая же зарисовка куда интереснее. В ней мы видим пару (по какой-то причине, кстати, нетрадиционной ориентации), которая сидит у семейного терапевта и пытается склеить свой разваливающийся брак.

Основной же геймплей происходит в голове у главного героя. Наша задача – буквально разложить мысли и тяжелые воспоминания (оформленные в виде ящиков с привязанным к ним динамитом) по своим местам. И если поначалу это делать очень легко, то ближе к концу процесс наведения порядка в собственной голове становится очень сложным – ящики взрываются от малейшего толчка, а карабкаться к нужной ячейке нужно очень высоко.

Конечно, никто не запрещает в порыве ярости перебить все воспоминания, но тогда брак даст окончательную трещину и сознание героя зальет морем слез и депрессии.

Очень любопытная вещь, которая обладает своим стилем и, не побоюсь этого слова, моралью. Однако понравится далеко не всем – как раз в силу своей нестандартности.

Впрочем, менее замечательным она от этого не становится.

6. Research and Development



Что: **Модификация**
Зачем: **Интересный геймплей и множество нестандартных ситуаций**
Где: *http://www.moddb.com/mods/research-and-development*

Ни для кого не секрет, что герой оригинального **Half-Life 2** – физик-ядерщик. Однако непосредственно в игре нам об этом напоминали лишь редкими пазлами, которые смог бы решить и ученик первого класса средней школы.

Поправить ситуацию вызвались создатели модификации **Research and Development.** Главный герой этого мода приходит в себя на территории повстанческого научного комплекса с говорящим названием N.E.R.D.S. База захвачена войсками Альянса, и нужно из неё каким-либо образом выбираться.

Тут мы и подходим к главной особенности этого творения. У героя нет никакого оружия за исключением гравипушки и феромонов для муравьиных львов. А у многочисленных противников оружие очень даже есть, и нам нужно что-то с этим делать.

Прелесть мода в том, что мы проходим его не силами верного дробовика, а исключительно с помощью собственного интеллекта. Игра превращается из шутера в замысловатый и интересный пазл, цена ошибки в котором – ваша жизнь. Этакий **Portal** от мира **Half-Life.**

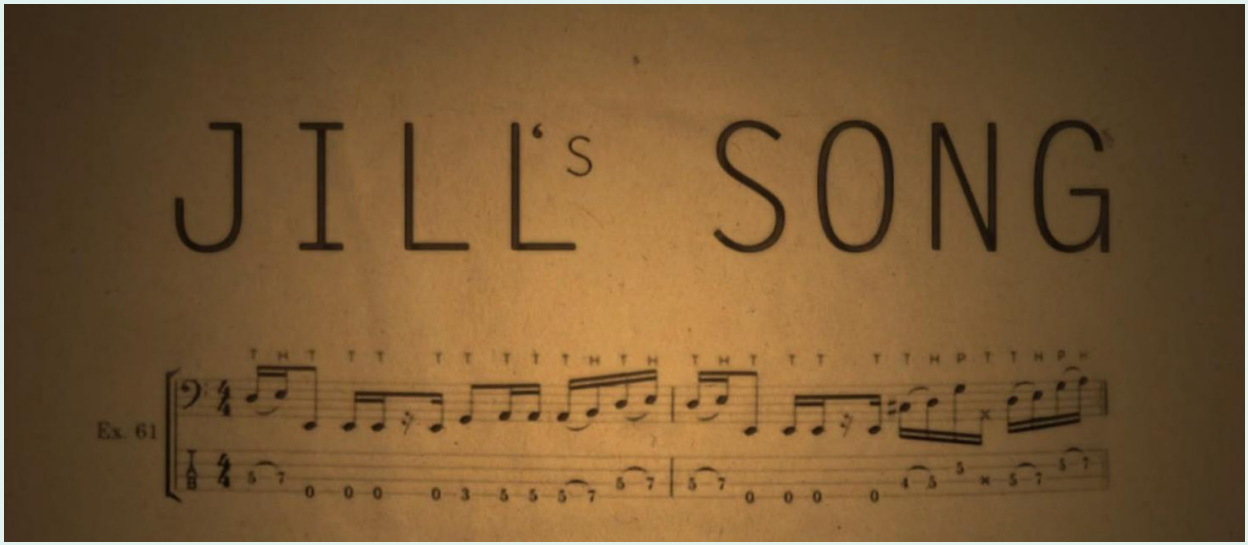
К сожалению, за вычетом интересного сценария и персонажей. Именно это и отделяет мод от звания абсолютного и беспрекословного шедевра.

Впрочем, даже того, что есть, хватает с головой – ведь помимо отличной механики тут есть ещё и замечательный дизайн локаций и даже проскакивающий порой юмор.

Так что если вам хочется от старого-доброго **Half-Life** чего-то нового – **Research and Development** – то, что доктор прописал.



5. Машинима



Что: **Любительское кино на движке игры**
Почему: **Разнообразие тем и интересных идей**
Где: *http://litfusefilms.com/* (**LitFuseFilms**)
http://www.youtube.com/playlist?list=PL3C5688A347B40D17 (**Vae Victis**)
http://www.youtube.com/playlist?list=PLD3610B58086EFC10 (**Civil Protection**)
http://www.youtube.com/watch?v=d4W8vhtj7_M

Машинима – это жанр, который с каждым годом набирает всё большую и большую популярность. Неудивительно, ведь с совершенствованием игровых движков и расширением инструментария у творческих людей появляется всё больше и больше свободы самовыражения. При помощи цифровых «актёров» и декораций возможно то, чего априори нельзя добиться, снимая любительское кино.

Для **Half-Life 2** машинимы сделано много – хорошей и разной. Отчасти потому, что движок **Source** очень пластичен и легок в обращении. А может быть – и потому, что отлично выписанный мир игры оставляет пространство для фантазии.

Так или иначе, выбрать какую-либо определенную вещь просто не представляется возможным – очень многие произведения чудо как хороши.

Возьмем, к примеру, работы студии **LitFuseFilms.** Их машинима выполнена на без пяти минут профессиональном уровне, будь то музыкальный клип **The Ballad of Black Mesa,** зарисовки из жизни солдат Альянса **Combine Nation,** или хулиганское безобразие **Melon 3.**

Но, несомненно, лучше всего получилась **Jill's Song** – неожиданно эмоциональная и взрослая история с концовкой, которая резко меняет представление о просмотренном.

Все эти вещи объединяет отличная работа с кадром, анимацией и светом. Страшно подумать, сколько времени было на всё это убито, однако результат смотрится именно как фильм, а не как баловство на движке.

Но на одних только работах **LitFuseFilms** хорошие вещи отнюдь не заканчиваются. Можно обратить внимание на настоящий эпик **Vae Victis** – с масштабным экшеном и неожиданными сюжетными поворотами. Можно полюбоваться на очень простую, но изумительно стильную и атмосферную машиниму **Prospects,** которая идеально передает тоталитарный дух оригинала.

А можно посмеяться над злоключениями двух растяп-метрокопов из **Civil Protection.**

Если перечислять все достойные просмотра ленты, нам может просто не хватить места. Жанр живёт и здравствует, и создатели, надо надеяться, ещё покажут нам свои многочисленные шедевры.

4. Concerned: The Half-Life and Death of Gordon Frohman



Что: **Комикс**
Зачем: **Смешно**
Где: *http://www.hlcomic.com/*

Эта история началась с приезда поезда.

Этот поезд, казалось, приехал из ниоткуда. Просто одним прекрасным осенним днём он появился на вокзале Сити 17. В нем был один очень особенный пассажир, которому предстояло выжить во враждебном мире.

Двери открылись, и он сошел на платформу.

Его звали Гордон Фроман.

Бессмысленное прибытие.

Примерно так начинается одна из самых интересных историй по мотивам **Half-Life 2.**

Это авторский комикс про недотёпу-неудачника, которого зовут почти так же, как и всенародно любимого героя. Волею судьбы ему предстоит пройти едва ли не тот же самый путь, что и его знаменитому тезке.

К нашему счастью, путешествие получилось очень смешным и забавным.

Concerned – комикс пародийный, причем пародия получилась не утомительно-натянутой (как это происходит почти всегда), а искренне веселой и безбашенной.

Высмеивается решительно всё – игровые условности, мир, персонажи и даже другие игры на движке **Source,** такие как **Counter-Strike** и **Day of Defeat.**

Произведение ни на минуту не забывает о своей несерьезной природе, и в итоге читается на одном дыхании, с легким сердцем и улыбкой на лице.

Собственно, этого более чем достаточно.



3. Nightmare House 2



Что: **Модификация**
Зачем: **С.Т.Р.А.Ш.Н.О.**
Где: *http://nh2.wecreatestuff.com/*

Самый большой недостаток модификации **Nightmare House 2** – это, безусловно, название. Среднестатистический игрок очень легко может пропустить этот мод, подумав, что это халтурный и до одури стандартный сборник карт по типу «один игрок и тысячи зомби».

Именно с такого сборника всё и начиналось в далеком 2005 году. К счастью. С тех пор многое изменилось.

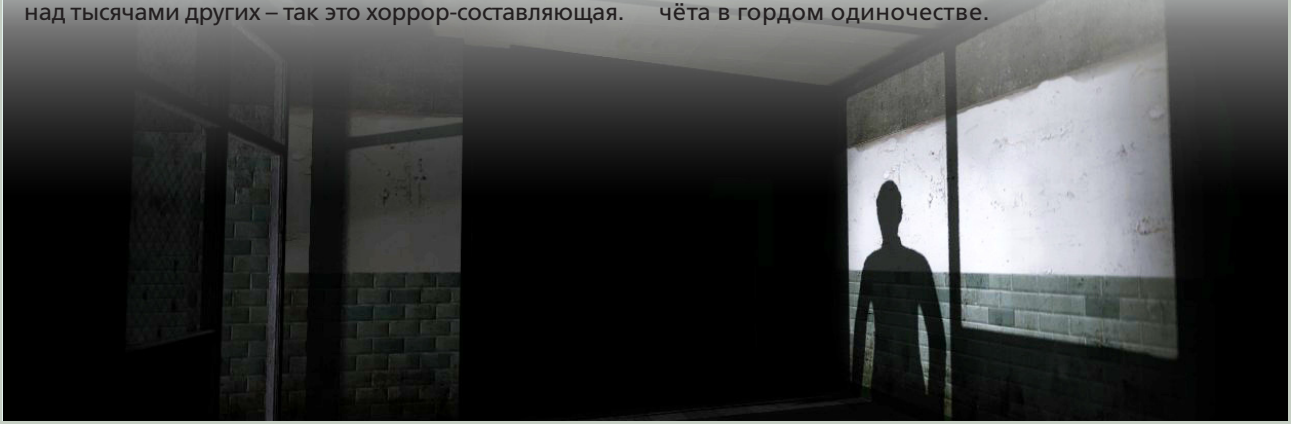
Сейчас это полноценная сюжетная кампания с недурственным сюжетом, остроумными и почти профессионально озвученными персонажами. Модом её называть как-то даже не особо хочется, ибо выглядит она как вполне себе полноценная игра.

Но что на самом деле возносит эту модификацию над тысячами других – так это хоррор-составляющая.

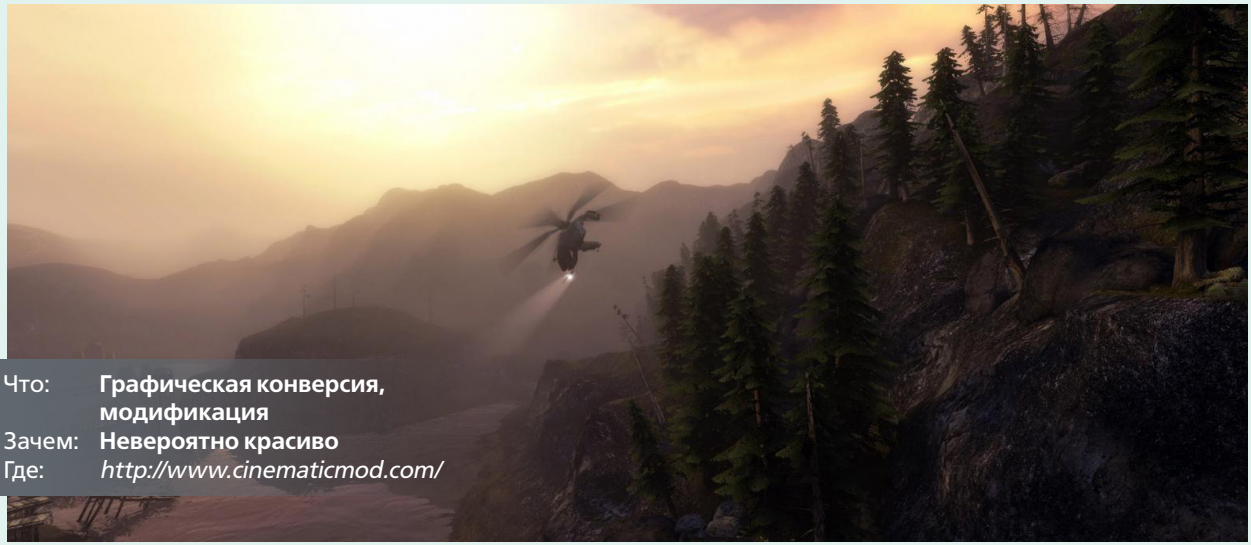
Это удивительно, но сугубо любительский проект обскакал в этом аспекте добрых две трети профессиональных работ на заданную тему. Он оставляет далеко позади и **F.E.A.R.**, и **Condemned** и **Dead Space** (хотя и использует вовсю идеи из этих игр) и подбирается пугающе близко к таким гигантам жанра, как **Silent Hill** и **Amnesia.**

Скриптовые «пугалки» сделаны невероятно талантливо. Причем удались как примитивные «Бу»-моменты, так и более тонкие и интересные заигрывания с сознанием игрока в духе уже упомянутого **Silent Hill.**

Таких модификаций для **Half-Life 2** даже не единицы – **Nightmare House 2** стоит на пьедестале почёта в гордом одиночестве.



2. Cinematic Mod 11



Что: **Графическая конверсия, модификация**
Зачем: **Невероятно красиво**
Где: *http://www.cinematicmod.com/*

Оригинальный **Half-Life 2,** в принципе, даже сегодня выглядит вполне симпатично, и идея масштабной графической конверсии этой игры первоначально воспринимается с недоумением. Зачем чинить то, что и так работает?

Но стоит только запустить **Cinematic Mod,** как все предрассудки рассеиваются сами собой. Просто потому, что работа и вправду проделана титаническая. Это модификация – не из тех, которые добавляют какой-нибудь никому не нужный эффект или чуть менее размытые текстуры.

Нет, создатели мода пошли гораздо, гораздо дальше. Они сильно изменили геометрию уровней, наполнив их бессчетным количеством деталей. Это в совокупности с новым, невероятно симпатичным освещением очень сильно придаёт живости картинке.

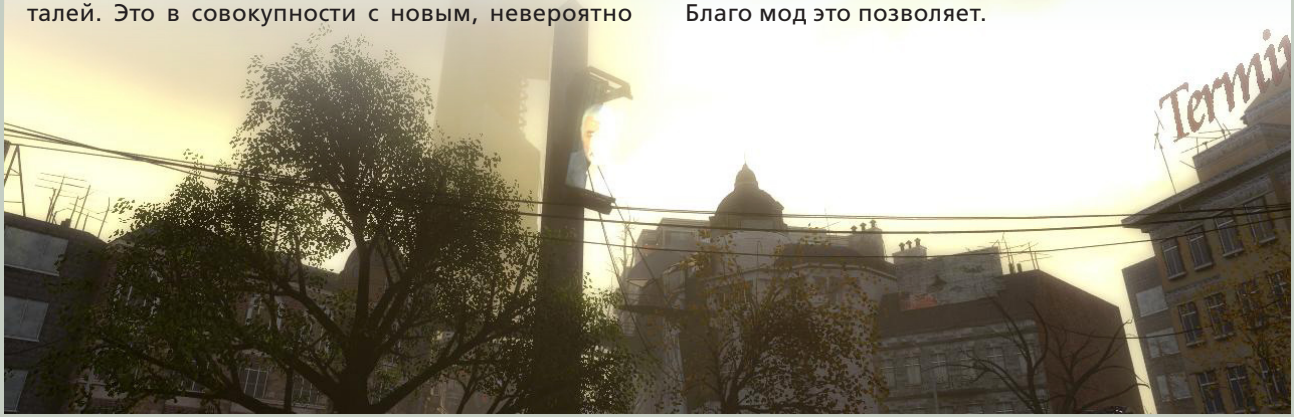
Окружающий мир становится просто чудо каким впечатляющим. Из движка **Source** авторы выжали все возможные соки.

На другой чаше весов находятся неминуемо выросшие системные требования и отчасти изменившаяся атмосфера.

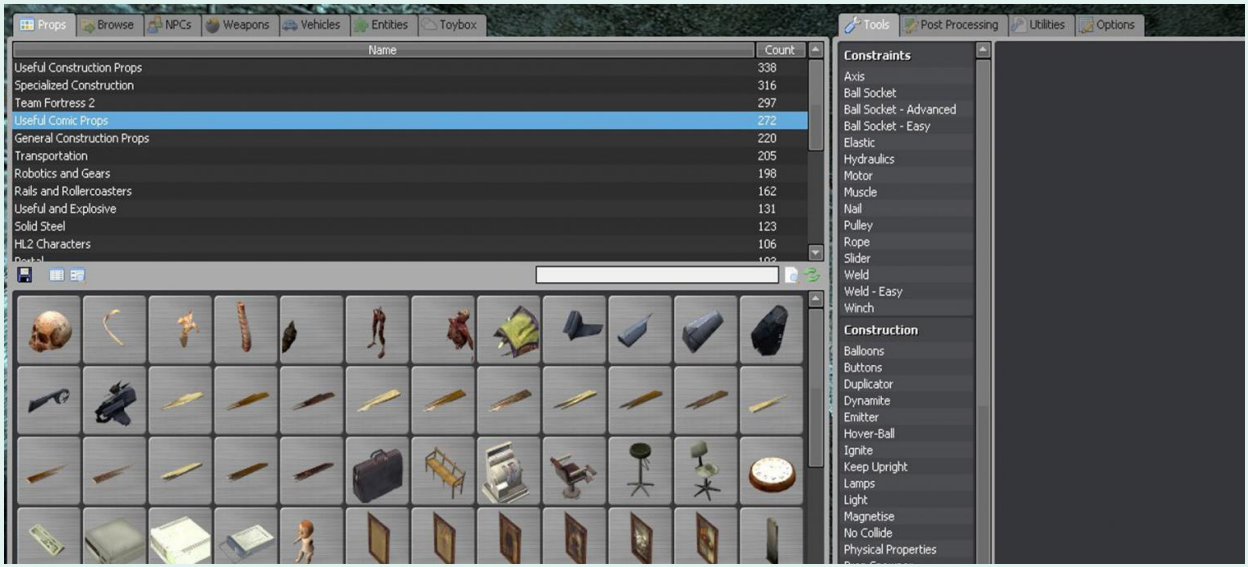
Но оценить **Cinematic Mod** в любом случае стоит – хотя бы для того, чтобы лично убедиться в силе любительского сообщества.

Только предварительно отключите откровенно неудачные новые модели персонажей и позаимствованную у голливудских композиторов музыку.

Благо мод это позволяет.



1. Garry's Mod



Что: **Модификация, казуальный инструментарий для работы с ресурсами игры**
Зачем: **Свобода и тонны веселья**
Где: *http://garrysmod.com/*

Этот мод неминуемо попал бы на свое законное первое место хотя бы потому, что он – один из немногих – являет собой пример «истории успеха». Это означает, что идея модификации оказалась настолько отличной, что сама **Valve** взяла его под своё заботливое крыло и теперь обновленную её версию продает за вполне себе настоящие деньги. Впрочем, не спешите расстраиваться – старую версию из общего доступа никто не убрал, и вы можете опробовать её совершенно бесплатно (правда, пожертвовав значительной частью возможностей).



Garry's Mod – это простой, но обширный инструментарий, понятный любому человеку, даже не знакомому с процедурой создания карт и скриптов. Этот мод позволяет нам многое – играться с физикой, рэгдоллом, цветофильтрами, параметрами картинки, экспортировать и использовать модели из множества других игр. В умелых руках **GM** может стать продвинутой трехмерной версией **The Incredible Machine** или инструментом для производства машинимы. Всё упирается в желание и фантазию.

Впрочем, если у вас в планах нет ничего грандиозного – не беда. Можно просто весело и с огоньком пострадать ерундой, чему способствуют тонны дополнительного контента, которые можно выкачать через Интернет даже не выходя из игры.

А можно опробовать мультиплеер и почувствовать себя на собрании сумасшедших ученых посреди эксперимента.

Каждый найдет тут что-нибудь по душе, и именно это делает **Garry's Mod** безоговорочным победителем. ●

Silent Hill

Авторы: **Destroyer, Molary, Silent_Fog**



Игра есть игра, а фильм есть фильм
Кристоф Ганс

Казалось бы, всё начиналось так хорошо.

В 1999 году на отживающей свой век консоли **Playstation** вышла игра **Silent Hill,** которая в очень короткие сроки стала по-настоящему культовой. Вокруг нее сформировалось преданное и любящее комьюнити, она продалась внушительным тиражом и вошла в Platinum-линейку лучших игр для **PS1,** ее ставили в пример – как эталонный хоррор. Это был безусловный успех.

Вышедший спустя два года сиквел успех этот не только повторил, но и превзошел его. Это была очень искренняя, мастерски написанная история любви и страданий, полная настоящих эмоций и слез, которая запомнилась игрокам на годы.

Третья часть продвинулась невероятно далеко в графике и постановке. В 2003 году она выглядела просто невероятно, да и сейчас смотрится очень и очень хорошо.И к тому же она очень умело, душевно и логично поставила в серии **Silent Hill** жирную точку.

Всё начиналось просто замечательно.

Но потом вдруг полетело к чертям.

Началом конца стал **Silent Hill 4: The Room.** Это была слишком экспериментальная, слишком неряшливая и очень недоделанная игра, которая к тому же не имела с серией **Silent Hill** почти ничего общего. Игроки и критики в едином порыве растоптали ее, не обратив внимания ни на ее оригинальность, ни на отличный, мало на что похожий дизайн.

После этого на серии, видимо, поставили крест. И начали вытягивать из нее последние соки. На нас



вывалили целый поток невменяемых комиксов, световых шутеров, адаптаций саундтрека под **Dance Dance Revolution,** высосанных из пальца приквелов. Венцом всего этого стал кошмарный **Silent Hill: Homecoming,** создатели которого, недолго думая, содрали 70% идей с фильма по мотивам. Благодаря такому нахальству серия окончательно скатилась в категорию никому не нужного проходняка.

Действительно, в те времена, когда **Silent Hill** еще не успел пасть так низко, на заседании директоров компании **Konami** была показана тридцатиминутная видеозапись, которая и стала отправной точкой для принятия решения о создании картины под руководством уже зарекомендовавшего себя в фильмах ужасов режиссера – **Кристофа Ганса («Братство Волка», «Плачущий Убийца»)**. Фильм стал довольно вольной трактовкой одноименной игры.

После фиаско **Homecoming** толпа фанатов жаждала крови, и кого им было винить, как не фильм, по которому была сделана злополучная пятая часть? Множество критики обрушилось на картину, но заслуживала ли действительно она такой ярости или стала жертвой маркетинговой стратегии, заставляющей создателей делать игры на базе только что вышедших фильмов, даже если это выглядит, пахнет и звучит как полный бред?

Так всё-таки – чем же стал этот фильм: надеждой на спасение или очередным гвоздем в гроб серии?

Первое, что стоит уяснить перед просмотром фильма **«Сайлент Хилл»,** – то, что это ни в коем случае не экранизация первой части игры. Да, для фильма был взят сюжетный каркас и определенное количество знакомых персонажей и







локаций. Но на этом – всё. История развивается совершенно иначе. И приводит нас к совершенно другому финалу. С первой частью фильм соотносится примерно так же, как **Silent Hill: Shattered Memories.** То есть фактически – никак.

От того, примете ли вы этот печальный факт, напрямую зависят ваши взаимоотношения с фильмом. Если отход от канонов вас сильно заботит – смотреть **«Сайлент Хилл»,** наверное, всё-таки не стоит. Вы будете продираться сквозь этот фильм словно через заросли шиповника.

Вам не понравится то, что главный герой отныне – не Гарри Мэйсон, а неизвестная женщина по имени Роуз. Будет раздражать тот факт, что от некоторых персонажей оставили только имя, целиком изменив и характер, и роль в истории. Будет очень обидно от того, что очень душевную, драматичную и печальную сюжетную линию, связанную с медсестрой Лизой Гарланд, урезали до мимолетного десятисекундного появления на экране. Не говоря уже о том, что основная мораль, сюжетная подоплека и мифология оригинала изменились до неузнаваемости.

Да, это, определенно, не история Гарри Мэйсона. И если вы это поймете, примете и абстрагируетесь от сюжета оригинальной игры, то фильм вас щедро вознаградит.

Начнем с того, что замену главного героя на героиню режиссер объяснил желанием сделать «материнство» лейтмотивом своего произведения, а также тем, что в мире, где происходят такие ужасы, всегда должна быть поблизости «спасительная красота». «Красоту» сыграла **Рада Митчелл,** в остальных главных ролях выступили **Джодель Ферланд, Шон Бин** и **Лори Холден.** Излишне было бы говорить, что актерский состав оказался более чем удачным. Интересно, что изначально планировалось взять трех детей на роль разных воплощений Алессы, однако после того, как была приглашена **Джодель Ферланд** (зарекомендовавшая себя в неординарном фильме **«Страна Приливов»**), было решено, что она вполне способна сыграть за троих. И это было правильным решением.

Также фильм радует любителя серии многочисленными отсылками и мелочами для «тех, кто в теме». Причем отсылки эти подаются очень тонко, без перегибов. Аутентичные ракурсы камеры, мелькнувшая на пару секунд та самая карта госпиталя Брукхэвэн, школьная парта с нацарапанными на ней ругательствами – всё это пробуждает приятные ностальгические нотки.

Но, определенно, самое замечательное, что сделали создатели, – оставили музыку оригинала. Она стала главным залогом создания в фильме атмосферы, достойной того буйного пиршества эмоций, что обрушивалось на зрителя в игре. Саундтрек игровой серии, написанный небезызвестным **Акирой Ямаока,** вплотную подобрался к статусу «легендарный» и одним только фактом своего присутствия в фильме поднимает его над очень многими коллегами по жанру. Ход, простой до гениальности, но почему-то фильмоделы не торопятся с его воплощением.



А ведь кто знает – может быть, абсолютно провальный **«Макс Пэйн»** заиграл бы новыми красками, будь в нем печальные и полные искреннего надрыва мелодии из игры…

На фоне такого подарка, как оригинальный саундтрек, хорошие декорации и компьютерные эффекты кажутся всего лишь данностью. Однако в действительности они и правда красивы. Пустынный город, окутанный вязким туманом, выглядит действительно атмосферно. Он прекрасен в своем мертвом спокойствии. Кажется, что жизнь покинула его давным–давно, он застыл во времени и тут уже ничего никогда не случится.

Однако очень скоро проклятое место показывает свое истинное лицо и зритель погружается в грязный, ржавый и липкий кошмар. Сделанный невероятно красиво и талантливо. А еще на экране появляются существа. Настоящие существа, из плоти и крови. Режиссер сделал очень правильную вещь – почти полностью отказался от CG–монстров в пользу профессиональных танцоров и гимнастов. Это очень существенно прибавляет живости и правдоподобности картинке. Положа руку на сердце, редко какие кино-хорроры радуют нас хорошим визуальным рядом. **Silent Hill,** к счастью, – одно из немногих исключений.

Ну и, конечно, **«Сайлент Хилл»** – это искренняя и очень трогательная история. История о родительской любви, человеческой жестокости и неминуемой расплате за свои поступки. Конечно, сюжет в сравнении с игрой упростился на несколько порядков, но впечатлить зрителя ему всё же удается. Возможно, благодаря живым персонажам, которые вызывают искреннее сочувствие. Ну, или жгучую неприязнь, если речь идет о злодеях. А возможно – благодаря небанальной концовке, которая оставляла зрителя в состоянии приятной задумчивости.

Взяв такую сложную и запутанную серию для экранизации, **Кристоф Ганс** в какой-то степени сделал ужасный выбор – яростные фанаты игры припомнят ему каждое отхождение от канонов серии. Но **Silent Hill** на протяжении множества игр рассказывал сложную, запутанную историю, однозначную трактовку которой вряд ли возможно дать. Может ли один человек угодить всем? Вопрос стоит поставить иначе: пытался ли **Кристоф Ганс** угодить кому-либо? Нет, не пытался – он лишь воплотил на экране свое восприятие истории Алессы, создал тот туманный мир, который остался в его душе после финальных титров игры. Экранизация **Silent Hill** не стремится быть бездумной копией игры, из-за чего многие игроки фильм не приняли, обозвав бездушной подделкой, перевравшей множество событий оригинала. И в чем-то они будут правы – в погоне за своим собственным **«Тихим Холмом»** **Кристоф Ганс** позволил себе слишком много вольностей. Но всё же, несмотря на то, знакомы ли вы с оригиналом или нет, фильм посмотреть стоит: ведь, возможно, **Silent Hill** – лучшая экранизация компьютерных игр за всю историю. Может быть, причина в повальной низкосортности коллег по цеху. Может – в заниженных ожиданиях, обусловленных тем, что «экранизировать **Silent Hill** невозможно». А может – фильм просто удался. ●





К СОДЕРЖАНИЮ

СЛОВО РЕДАКТОРА

Уважаемые читатели!

Вот и закончился первый номер возрождённого, буду надеяться – успешно и надолго, журнала Old Games. Сказать, что я безгранично рад этому событию, – значит ничего не сказать. Действительно, ведь всегда приятно сделать своими руками и головой что-то интересное и увлекательное для других. А авторский коллектив журнала приложил все возможные усилия для того, чтобы сделать журнал максимально разносторонним и интересным для всех, кто будет его читать, – не стал зацикливаться только на старых добрых играх, да и вообще на играх, так как, помимо собственно самих игр, в околоигровой индустрии много всего занимательного.

Надеюсь, вам было действительно интересно читать всё то, что наши чудесные авторы написали. Ну а мы, то есть авторский коллектив, редакторы, дизайнеры и корректоры, постараемся не останавливаться на достигнутом – наш журнал, несомненно, будет развиваться в правильном направлении, а коллектив авторов – пополняться новыми людьми. Важно также и то, что каждый из вас, читатели, может принять участие в создании и развитии журнала: если вам есть что написать, нарисовать или вы можете ещё как-то помочь стать журналу лучше – просто напишите нам на официальную почту.

Ну и напоследок я от своего имени хочу искренне поблагодарить всех и каждого, кто участвовал в работе над журналом: без вас бы совершенно точно ничего не получилось.

До встречи в следующем номере!

Balakshin

Old-Games.RU/Wiki

Old-Games.RU/Wiki – свободная энциклопедия о старых и новых играх и всем, что с ними связано. Здесь мы собираем информацию о культовых и совсем неизвестных играх, об играх для современных компьютеров и для старых отечественных и зарубежных раритетных ЭВМ. Кроме того, у нас вы найдёте руководства по эмуляторам и полезным для олдгеймера программам, информацию о компьютерах, известных людях и компаниях, создававших или переводивших игры, и многое другое!



Игроки, предпочитающие играть на русском языке, найдут у нас информацию о переводах игр, выпущенных энтузиастами, пиратами или официальными компаниями. И самое главное – любой может поделиться своей информацией или дополнить существующую, так как наша энциклопедия действительно свободная, и любая полезная информация всегда будет с благодарностью принята и включена в общий труд.

OLD GAMES
WWW.OLD-GAMES.RU

