ЖУРНАЛ О СТАРЫХ ИГРАХ

OLD GAMES

#1 (10) НОЯБРЬ 2017

WWW.OLD-GAMES.RU



ТЕМА НОМЕРА

НЕПОЗНАННОЕ

Вступление

ноябрь 2017 #1 (10)

Здравия, уважаемые читатели!

Урожай у нас (и у вас) выдался богатый. И понятно почему — за столько лет накопилось немало букв, слов и даже предложений, переходящих в полные абзацы. Люди, трудившиеся над этим выпуском, выложились по полной, чтобы оправдать такое долгое ожидание. В этот раз главная тема — «Непознанное». Получился этакий опытный образец: появилось новое поколение рубрик, старички же раздались вширь (попутно поменяв имена) и буквально трещат от всевозможных любопытностей и необычностей.

Названия рубрик у нас теперь «славянизировались»: Retro поменялось на «Старину», Art House на «Диковинки», Modern на «Наши дни».

Но пройдёмся по новичкам, в которых тема номера отражена наиболее хорошо.

Первая рубрика — «Всемирный следопыт». Для любителей игровых древностей не тайна, что игры делаются не только в России, Японии, Южной Корее, Западной Европе и Северной Америке. Вряд ли кого удивит новость, что жители таких стран, как, например, Шри Ланка и Северная Корея, тоже любят играть. Но удивительно не это, а то, что они сами делают игры: разве можно устоять перед любопытством и не узнать, какие же они? И как не отметить такое событие, как игра 2009 года, сделанная под Windows 9x/Me?

Если подумать, то эта рубрика немного пересекается с «Диковинками», однако же посвящена проектам, которые представляют из себя нечто такое, что вызывает удивление самим фактом своего существования. Конечно, много места эта рубрика не заняла (во всяком случае — пока), — но надеемся, что парусник, у штурвала которого стоит один из самых въедливых сыщиков, обрастёт командой (каждый желающий волен присоединиться к поиску) и «откроет» новые маленькие, но по-своему уютные игровые островки.

Вторая рубрика — суть продолжение своей тёзки из некогда выходившего журнала «Лучшие компьютерные игры», который отличался тем, что относился к играм не как к продукту для потребления массами, а с уважением к каждому (ну ладно, почти каждому) игровому миру, исследуя все его закоулки. А чего хотя бы стоил отдел «Вокруг игры», где были статьи и об оружии, и о каких-то моментах, связанных с разработкой игры (будь то сценарий или геймдизайн), и о боевой технике, и о... разнообразной живности. Вот рубрика о последних и перекочевала на страницы нашего журнала, — а называется она «Красная книга». Описываются в ней внешний вид, повадки и происхождение тех зачастую странных существ, которые нашим предкам, по их словам, частенько попадались, а в наше время, чтобы их встретить, надо либо по-настоящему поверить в них, либо просто запустить какую-нибудь игру (хотя одно не исключает другое).

Также в этом выпуске в рубрике «Любительское творчество» у нас случились два рассказа. Первый — по игре **Risen**, второй — по трилогии **The Jewels of Darkness**, который был написан официально по заказу студии Level 9 и входил в руководство пользователя.

Продолжаются опыты над дизайном журнала. Теперь во главу угла поставлено разнообразие — каждая рубрика свёрстана в своём ключе. Желающие выбрать лучшее оформление — обязательно пишите. Будем рады отзывам и статьям для следующего!

Dub Star

Редакторы:
Dimouse, Dub Star
kreol, Uka

Вёрстка:
Dub Star

Корректоры:
kreol, Uka, Dimouse

Над выпуском трудились:
kreol, WERTA, Uka
Kirinyale, Dimouse
Dub Star, Caleb Cabal
Martin Qleor, Unreal Doom
Dark Savant, Grongy
Кишмиш, Fabricator
Лорд Лотар

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:
magazine@old-games.ru

Дата выхода журнала:
13.11.2017



Содержание

НОВОСТИ

4 Le maître absolu

СТАРИНА

8 Золотая эпоха компьютерных игр в цифрах

18 Адвенчуры Cryo Interactive

24 Король былого и грядущего на экране монитора

32 Тёмная обочина пути FPS

38 C-12: Final Resistance

42 Dark Planet: Battle for Natrolis

52 The Dig: большие раскопки

60 Jewels of Darkness

64 Langrisser IV

70 Pył

74 Villa Crespo Software

НЕ СУДЬБА?

80 The 10th Planet

82 Kanaan

88 Rebel Moon Revolution

94 Traveller RPG

КАК ЭТО БЫЛО

98 Александр Кочетов и Александр Ефремов

104 Мартин Зима о Zima Software

108 Харухико Соно. Пророк цифровой эры

118 Дневник дизайнера Grim Fandango

132 Беседа с разработчиками Pył

138 Беседа с разработчиками Quest for Infamy

144 Беседа с Vox Day

ВСЕМИРНЫЙ СЛЕДОПЫТ

152 Aba и другое

156 Dark Salvation

162 Pyongyang Racer

ДИКОВИНКИ

166 The Swapper

172 Winter Voices

НАШИ ДНИ

182 Lord of the Rings: War in the North

186 Tales of Gorluth

188 The Whispered World

ЛЮБИТЕЛЬСКОЕ ТВОРЧЕСТВО

194 Unreal: Another Reality

204 «Возвышение тьмы»

224 «Спокойная старость коменданта Карлоса»

КРАСНАЯ КНИГА

234 Гриболюди

ПРИЛОЖЕНИЕ

240 Перевод обзора игры Pył

Le maître absolu: они не смирились

Автор: kreol

По какой-то причине боссы могучей французской игрокорпорации Ubisoft решили радикально поменять «сеттинг» второй части своей серии (как потом окажется — несостоявшейся) ролевых игр Le Maître, перенеся место действия из фэнтезийного прошлого в научно-фантастическое, но не менее мрачное будущее. Здесь логично сделать остановку, чтобы позволить олдгеймеру перечитать первое предложение, что почти наверняка закончится риторическим вопросом: «О чём вообще речь? Какое Le Maître, [и дальше в точности то же, что некогда услышал кинорежиссёр Якин]?..»



Жанр: RPG
Разработчик/издатель: Ubisoft
Время выхода: 2013
Платформа: MS-DOS

Такое. Ведь «на французской стороне» когда-то было своё, масштабное и в конкретный — пусть и очень ограниченный по времени — период чуть ли не способное тягаться с англоязычным игростроение, мультиплатформенное, с национальными традициями и отнюдь не исключительно, но в немалой степени ориентированное на сугубо внутренний рынок. Квесты, RPG, паззлы, даже эпические мультижанровые шедевры, — на любой вкус и только для себя, а вовсе не в угоду «глобальному миру». Сюжеты по психоделичности — не хуже испанских и зачастую вполне достойны вставать если не на одну полку, то хотя бы в один шкаф с лучшими образцами явления, известного у нас как «французская фантастика». И разброс платформ тоже приличный — «Спектрум» и «Коммодор» не так уж популярны, зато «на коне» «национальная» гордость — «Амстрад», а также совершенно не известная в остальном мире линейка Thomson, для которой были даже самые настоящие эксклюзивы.

Одним из многочисленных миров этой причудливой, но чарующей и разнообразной вселенной был мир **Le Maître des ames**. Скучная и однообразная бродилка по подземельям с небольшим ролевым элементом обладала отличным сюжетом, наверняка неплохо справлявшимся с обязанностью завлекателя: группа смелых героев отправляется на штурм замка колдуна, сущего гения магии их фэнтезийного мира, окружившего свою и без того неприступную цитадель мистическим вихрем… Да, пусть на деле каждая комната похожа на другую, пусть «собственно RPG» почти что и нет, — но зато интересные монстры, секретные проходы, телепорты, в конце концов! Бродим, убиваем, собираем — и иногда даже с кем—то разговариваем. Это действительно может понравиться — даже нам, а что уж говорить о французских игроках второй половины 1980-х? Ведь были у игры по-

клонники, — теперь этот факт неоспорим. Неоспорим точно так же, как и факт того, что вторая часть всё-таки была. Да, та самая. Футуристическая.

Итак, далёкое будущее, война Правительства против Пиратов, успешно заменивших Повстанцев (все — с больших букв, по-другому и быть не может). Команда межгалактических воинов, по своей отваге ничуть не уступающих своим далёким предкам, рыцарям и магам, во время очередного задания по преследованию корсаров звёздных морей натыкается на «Октопус-3» — уже пятьдесят семь лет как пропавший научно—исследовательский корабль, отправленный некогда в экспедицию с неясными целями. Герои решают проникнуть на борт и исследовать судно, заодно попытавшись ответить на начавшие мучить их вопросы. Почему никто не мог его найти на протяжении стольких лет? Какие тайны он скрывает? И — да — есть ли там чем поживиться?..

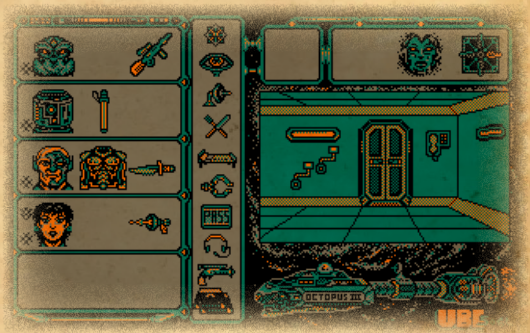
Что сделали на деле? Замок заменили на корабль, — вы ведь это и так уже поняли, правда? Монстры тоже другие, да и сами герои сменили наряды, оставив за собой прежние классы: но ведь согласитесь, что киборги—андроиды и мутанты-психоники хоть чуточку поинтереснее сами-понимаете-кого? Те ведь слегка приелись. Вид и перемещение всё те же — от первого лица и дискретное. Но атмосфера другая — более гнетущая, что ли, — и это хорошо. А вот упрощений, увы, достаточно.

Как вам (ну вдруг вы играли в первую часть — можно ведь хоть раз помечтать?..), скажем, то, что больше нет ловушек? То есть их вот именно совсем нет. И предметов, которыми можно обмениваться с NPC, тоже нет, — правда, сами NPC и возможность, причём сюжетно значимая, брать у них предметы оставлены. Даже телепортов — главной «фишки» **des ames** — и тех нет: их заменили вполне обыденные в холодном мире будущего лестницы или лифты (кнопки вызова — с изображением пинцетов…) на другие этажи. Сами локации стали куда более связными и «понятными», ориентироваться легко, а заблудиться почти невозможно. Даже бои как будто упростились — благо что воюем—то теперь бластерами, а не мечами (хотя доспехи остались чуть ли не в прежнем виде). «Оказуаливание» по-французски в стиле конца 1980-х, — нечасто такое встретишь. И ведь даже графику не улучшили — те же четыре цвета, пусть и поярче.



Впрочем, всё перечисленное для настоящего ценителя не «G», а «O-G» имеет очень мало значения. Упомянутая атмосфера ведь есть, дух французской фантастики чувствуется, — да, а внешнюю неказистость, затянутость и однообразность — да хоть три раза простим, как уже не раз прощали и будем ещё прощать. Ужасно другое. Быть может, лучше бы герои не лезли на эту посудину — но тогда у нас и игры бы не было. Хотя вот тут — стоп. Ибо начинается прогрессирующий когнитивный диссонанс. У нас — это у кого? У нас ведь её и так нет. Или… есть?

Видимо, процесс выбора «сеттинга» в Ubisoft проходил очень бурно — кто—то ненароком свернул календарь, и гигант, позабыв про текущую дату, сделал непоправимое: игра не вышла на PC. Как в том анекдоте про армянина с пивом — совсем—совсем не вышла. Вообще. Если верить некоторым сомнительным источникам, то якобы должна была. Должна — но не вышла. Конечно, в современных условиях — небывалых и почти что совсем барских — подмигивающий Аре всегда готов прийти на помощь: запомнили, что CAT надо печатать, — и отправились в амстрадовский мир. Но это ведь всё равно чуточку не то.

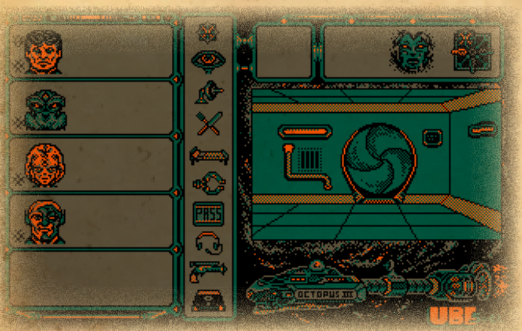




Здорово, но как в гостях. А как хорошо было бы, чтобы и у нас, на нашей, так сказать, улице было бы… не праздник (ибо должно быть что-то среднего рода), но хотя бы действо… Впрочем… Пункт про таинственных поклонников первой части выше читали? Про концепцию чудес по Н. В. Гоголю не забыли? Чудо заказывали? «Будет! Пшли…» (почти (с)).

Знакомьтесь: ergonomy_joe и Karamoon, наши французские коллеги-кудесники, очень любящие старые игры. В основном, правда, свои, родные, с грассирующей «R». Они тоже когда-то были юными, тоже когда-то покупали дискеты, отправлялись в CGA-шные миры на поиски приключений… и тоже ждали продолжений. И, наверное, в душе плакали, видя, с какой лёгкостью воротилы рынка почему-то присваивают себе право решать, у кого что будет, а у кого чего не будет. Какой ответ мог дать среднестатистический гарсон в магазине с манящей надписью «jeux» в лохматом году конца прошлого столетия на вопрос о PC-версии **absolu**? «Не будет. Не выйдет.» А потом — это страшное слово — «Смиритесь». Они не смирились.

В 2013 году, спустя, считай, 25 лет после выхода оригинала, двое друзей выполнили порт под DOS. Обращаем внимание педантов — не «ремейк» для какой-нибудь портативной платформы или, упаси Тинтин, «окон», а именно полноценный порт под DOS. Как в старые добрые времена: взяли версию для Colour Personal Computer — и давай разбирать ресурсы с графикой. Разница лишь в том, что



тогда это делали целые компании и за приличные деньги. А сейчас — два фаната и на голом энтузиазме. Вот только это совсем не плохо, а очень даже здорово. Ибо делали — и сделали. Самая настоящая установленная дискетная версия. Созданная с помощью старых программ. Под DOS — с вашим любимым эмулятором-«коробкой» совместимо, конечно, но — олдгеймер, обнажи клыки и завой, брат! — с реальным старым железом тоже. Ну да, палитра как будто чуточку странновата, но… цвета четыре? Четыре. Стало быть — тссс…

И ведь это не всё! В портах прошлого бывали же улучшения по сравнению с оригиналами? «…да говорят ещё какие!»… И здесь, стало быть, без них не обошлось. Описания предметов в текстовом виде по щелчку на кнопке осмотра — добавили. Отображение номеров залов и этажей в виде цифр — добавили: игра и так казуальна по сравнению с «приквелом» (в кавычках, понятно) — так почему ещё чуточку не пойти на поводу у «прогресса» — глядишь, и заинтересует кого… Слишком мало казуальности? «Будет тебе и дальше!» (как в «Ералаше»): сохранение — сделали, быструю загрузку — сделали. Даже — вот это вот самое жуткое — быстрый выход из игры — и тот сделали… Совсем всё легко и убого…

…для бородатого и когтистого хардкорщика. Если же вы в старые «dungeon crawl'ы» не играли — можете быть уверены, что «вынесут» довольно быстро. Тем более что игра ведь на французском, да, — старые времена на мгновение вернулись во всём: никакого «англэ» — для своих делали, принципиально. Для тех, кто помнит, поймёт и оценит. Такая вот история: вроде и не верится, но — правда.

Ну а нам остаётся лишь поблагодарить коллег за такой неожиданный подарок—подвиг, пожелать дальнейших творческих успехов и — в лучших традициях стародавней отечественной (и не только) игропрессы — приложить к журналу бонусный материал. И станет им — как вы уже догадались, дорогие читатели, — та самая заветная новая DOS-игра 2013 года… Смотрим! ◆



На страничке Rus-BD вы сможете найти переводы лучшей европейской графической прозы (так называемые bande dessinée). Среди них немало таких серий, на основе которых были разработаны компьютерные и видеоигры.

RUS-BD.COM

База произведений, представленных на этом ресурсе, весьма обширна, но многие и многие герои всё ещё ждут того часа, когда заговорят по-русски, поэтому проект Rus-BD постоянно ищет единомышленников.

rus_bd



25 лет развития, или Золотая эпоха компьютерных игр в цифрах



Автор: **Dimouse**

«Как развивалась игровая индустрия на персональных компьютерах (IBM-PC-совместимых в особенности)?», «Какие годы можно считать Золотым веком компьютерных игр?», «Какая страна внесла больший вклад в развитие компьютерных игр?», «Как развивались различные жанры с течением времени?», — наверняка вы задавались этими вопросами, если любите компьютерные игры так же, как любим их мы на сайте Old-Games.Ru. Уже несколько лет как на сайте появилась система так называемых «свойств», которые позволяют систематизировать каталог по различным признакам, что может сильно облегчить людям поиск интересующих их игр. Но не только удобный поиск и помощь в разделе форума «Посоветуйте игру» может предоставить эта возможность сайта — оказывается, с помощью неё можно и удовлетворить своё любопытство, которое является неотъемлемой стороной любого научного изыскания.

Перед тем как перейти к собственно изучению каталога, стоит сказать пару слов о технической стороне дела. За основу была взята полная база сайта Old-Games.Ru на момент 28.11.2015 (спасибо SAS'у). Дальше эта база была импортирована в другую БД, которую я уже обрабатывал самописной системой, основанной на фреймворке TurboGears, созданном на Python'е. Преимущество этой системы заключается в том, что можно применять объектно-ориентированный механизм получения sql-запросов (SQL Alchemy) и отображать результат сразу в браузере. Правда, после этого приходилось с этими данными ещё немного работать, чтобы сделать из них инфографику на сайте infogr.am (большое спасибо его создателям — действительно удобно!).

Для тех, кто не слишком знаком с нашим сайтом, поясним, что на нём главным образом выкладываются игры для MS-DOS и Windows (хотя есть игры и для некоторых альтернативных платформ). Страницы создаются в основном для игр, официально не изданных в РФ (хотя есть и профили только с описаниями, но без самих игр, — в виде исключения для некоторых, выпущенных в России). Кроме того, есть строго зафиксированный временной предел для возраста игр: они должны быть выпущены не позже 1 января 2007 года (на момент подачи статьи в журнал). Соответственно, временной отрезок, который мы рассмотрим на примере нашего сайта, — с 1981 по 2006 год (в перспективе на сайте могут появиться и игры, вышедшие ещё раньше!). При этом стоит иметь в виду, что количество игр на границах этого распределения очень невелико, что не позволяет делать какие-то выводы о годах, близких к границам диапазона (самое начало 1980-х и середина 2000-х).

Также стоит ещё сделать оговорку о критериях отбора свойств, для которых строились зависимости. На сайте уже более 300 различных свойств для игр, но далеко не все из них пригодны для того, чтобы по ним строить временные зависимости: для этого должно быть достаточное количество игр с выбранным свойством. Эмпирически было определено число игр, равное 100, чтобы свойство было включено в анализ. Конечно, это не строгое правило: некоторые особенно интересные свойства были включены и с меньшим числом игр. Другие, наоборот, не были включены (надо же что-то оставить будущим исследователям!). Так или иначе, получилось довольно много всего интересного. Итак, приступим!

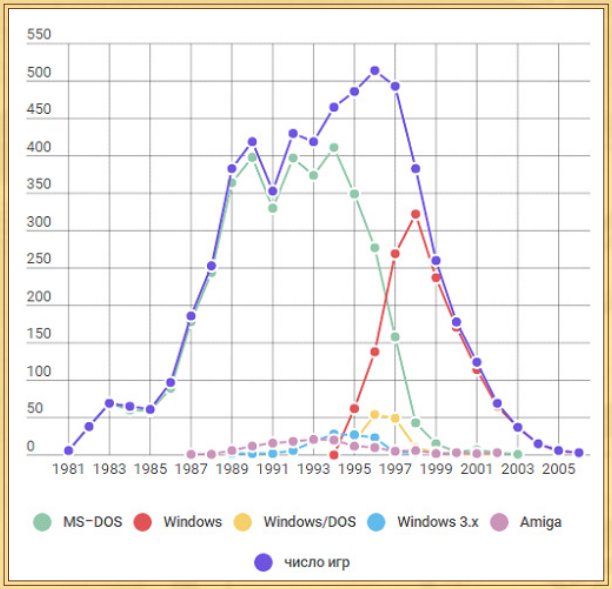


Рисунок 1. Распределение игр по платформам и полное число игр в зависимости от года выхода игры.

* * *

На рисунке 1 изображена зависимость полного числа игр, вышедших в определённый год, профили которых можно найти у нас на сайте, а также распределение по годам игр разных основных платформ. Как можно видеть, основу каталога составляют игры от 1989-го до 1998-го года, когда выходило более 350 игр в год. Резкий спад, обозначившийся с 1997-го года, позволяет говорить о завершении «Золотой эпохи» старых игр и переходе к новым идеалам и новым кумирам, которым посвящены другие сайты и другие исследования. Игры под MS-DOS — не удивительно — составляют львиную долю всего каталога — вплоть до 1996-го года они превалировали над всеми остальными. Но с середины 1996-го Windows перехватила инициативу и быстро стала единолично править среди платформ. В 1996-1997 годах заметное число игр выходило одновременно под обе платформы, что также можно заметить на графике. Небольшая доля игр под альтернативные платформы объясняется лишь тем, что у нас их выложено до сих пор крайне мало. Лишь несколько десятков игр,

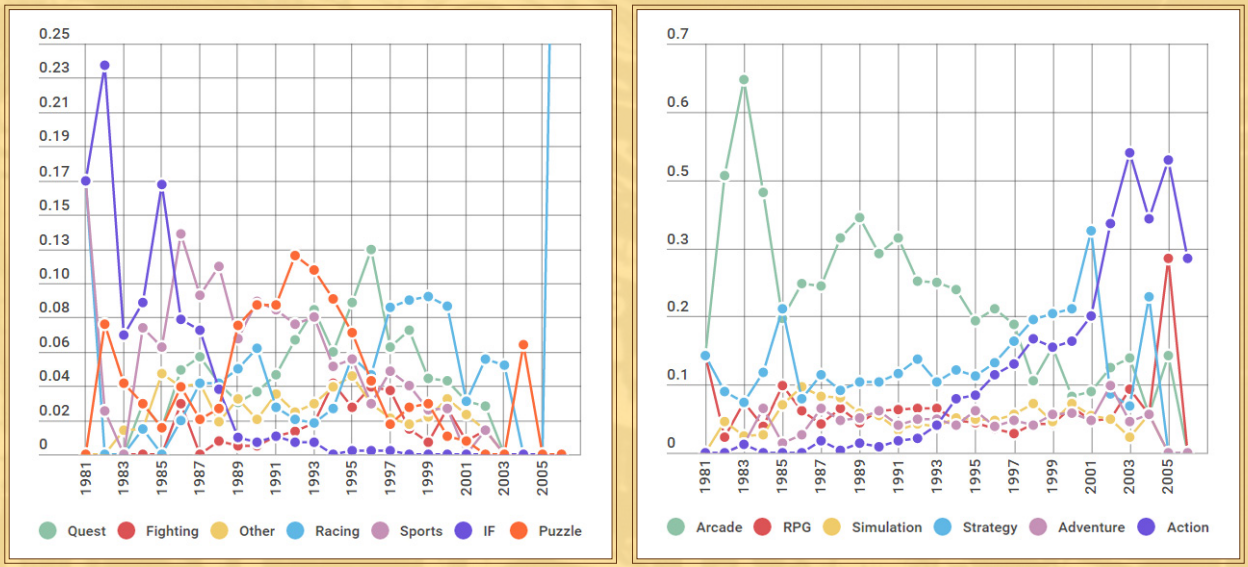


Рисунок 2. Распределение доли игр в каждом жанре от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

выпущенных под ZX Spectrum, Commodore 64 и Apple Macintosh, не позволяют сделать хоть какие-то выводы (хотя на самом деле одних только игр под ZX Spectrum или Commodore 64 гораздо больше, чем общее количество тех, что выложены у нас на сайте). Единственное исключение — замечательный компьютер Commodore Amiga, под который у нас выложено сравнительно большое число игр (около 200), что позволяет сделать хоть какие-то выводы о его развитии за интересующий нас временной период. Прекрасно видно, как эта платформа постепенно набирает свою мощь и достигает пика к 1993-1994 годам, но банкротство компании Commodore приводит к резкому спаду начиная с 1995-го. И, тем не менее, несмотря на фактическую заброшенность платформы со стороны крупных производителей и невозможность конкуренции с резко перехватившей инициативу Windows, игры под «Амигу» продолжали выходить до конца 1990-х и даже немного после (это если не считать совсем любительских).

Теперь обратим свое внимание на игровые жанры. Деление игр по жанровой принадлежности часто становится задачей не то чтобы нерешаемой, но как минимум — сложной и во многом субъективной. Кроме того, стоит заметить, что некоторые игры нельзя однозначно отнести лишь к одному жанру: они требуют применения к ним нескольких жанровых «ярлыков», а такой возможности у нас на сайте на данный момент нет (хотя она и планируется в будущем). И всё же какие-то выводы о геймплее игр, о том, что предпочитали делать и, соответственно, во что предпочитали играть в те или иные временные периоды, сделать можно.

На рисунке 2 показана доля игр по каждому из жанров из каталога нашего сайта, то есть отношения числа игр заданного жанра к полному числу игр в интересующий нас год. Как видно, основную их долю вплоть до самых последних лет составляют аркады. Эти игры, в которых пользователю не требовалось задействовать что-то, кроме своих рук и рефлексов, в ранние годы (начало 1980-х) занимают почти половину всего каталога сайта. Но плавный спад по всему рассматриваемому диапазону приводит к тому, что пальма первенства переходит к экшенам, которые уже, в свою очередь, занимают почти половину каталога в 2000-е годы. Набирают рост также стратегии, доля которых приблизительно с 1997-го по 2001-й даже превышает и экшены, и аркады. Примерно равномерный интерес со стороны игроков испытывают такие жанры, как симуляторы, приключенческие и ролевые игры (с небольшим спадом во второй половине 1990-х, вызванным кризисом идей, до прихода знаменитого **Fallout**). Быстрый спад интереса к интерактивной литературе (к началу 1990-х доля этих

игр, где требовалось читать много текста и даже вводить команды вручную, стала совсем пренебрежимо мала) можно объяснить их трансформацией в жанр «квест», то есть приключенческие игры с полноценным графическим интерфейсом (управлением мышкой для взаимодействия с игровым миром и инвентарём). Квесты, в свою очередь, расцвели в середине 1990-х, но тоже угасли к рубежу тысячелетий. Похожую зависимость можно заметить и у жанра головоломок, пик которых приходится на начало 1990-х (1992-1993 годы), что, вероятно, вызвано началом спада у аркад, но ещё не успевшими сформироваться и, соответственно, занять свою часть рынка жанрами экшенов и стратегий. Интерес к жанру файтингов на ПК наблюдается также в середине 1990-х, но чуть смещен к более поздним годам (1995-1997), когда их вышло особенно много. Интерес к спортивным играм, особенно хорошо наблюдаемый в конце 1980-х, постепенно также сошёл на нет. А вот у гоночных игр зависимость самая интересная: пик интереса в конце 1980-х резко заканчивается примерно в 1991-м году, что объясняется, возможно, тем, что жанр аркадных гонок, многие из которых были очень сильно друг на друга похожи, изжил себя, а придумать что-то новое до прихода эры 3D разработчики в большинстве своём не могли. И лишь в 1997-2000 годах жанр снова возродился, а игроки получили возможность поиграть во множество интересных гоночных игр.

Кроме так называемых «основных жанров» каталога, интерес представляют и те группы игр, которые образуют единое целое с точки зрения игрового процесса, но не столько известны или распространены, чтобы выделять их отдельно (или же просто так сложилось исторически, как в случае с платформерами). На рисунке 3 показана доля игр по некоторым из таких поджанров из группы свойств «элемент жанра». Особое место здесь у платформеров — коих на сайте более 500 штук. Как видно, распределение имеет несколько пиков: в самом начале 1980-х и несколько угасшим интересом в середине 1980-х, а затем — золотой период от 1988-го до 1997-го, когда игроки резко отвернулись от платформеров и перешли на тёмную сторону силы к 3D-играм. Но жанр смог пережить кризис и где-то в начале 2000-х возродился в лице уже трёхмерных «бегалок и прыгалок». Традиционно аркадные развлечения — shoot ‘em up и виртуальные тиры — плавно вымерли, тогда как ещё один изначально аркадный жанр — beat ‘em up — смог не только выжить, но и увеличить свою популярность в начале 2000-х. Мультижанровые игры, то есть игры, где одновременно уживались несколько жанров, — также скорее воспоминание из прошлого (пик в конце 1980-х). Причина этого, по-видимому, в том, что техническая сложность разработки игр серьёзно возросла со временем и потратить деньги и усилия команды программистов на несколько разнообразных игровых движков было уже нецелесообразно. Что касается жанров более стратегических, чем аркадных, то интерес к варгеймам серьёзно пошатнулся после их расцвета в 1980-е, зато игры с тактическим или экономическим уклоном стали всё больше занимать любителей компьютерных развлечений. Оба поджанра по-настоящему раскрылись лишь в конце 1990-х и начале 2000-х.

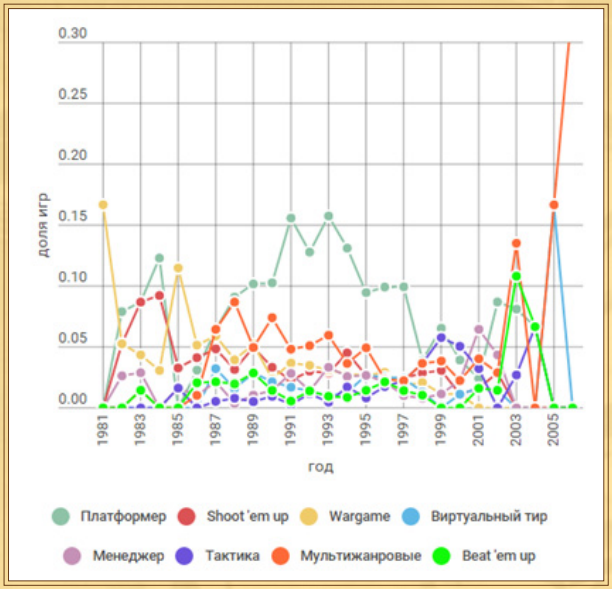
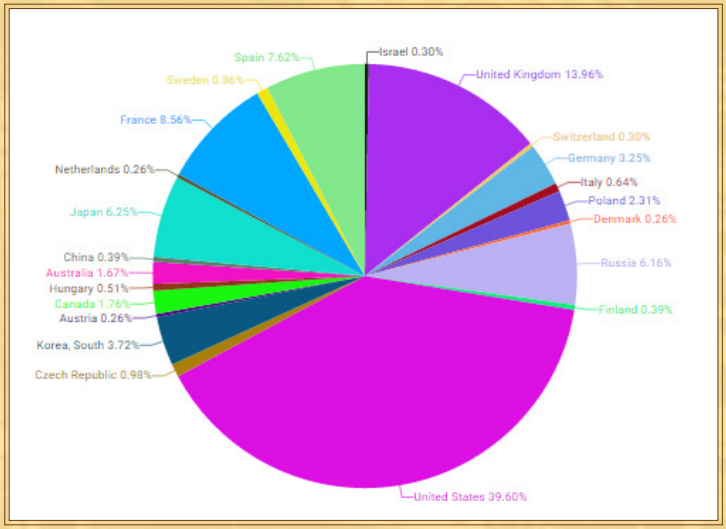


Рисунок 3. Распределение доли игр по поджанру от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

Недавно на сайте были введены свойства, отмечающие игры по территориальному признаку: в какой стране они были разработаны. Конечно, не у всех игр можно однозначно проставить данное свойство (даже если считать, что страну происхождения надо ставить по стране, которой юридически принадлежит компания-разработ-



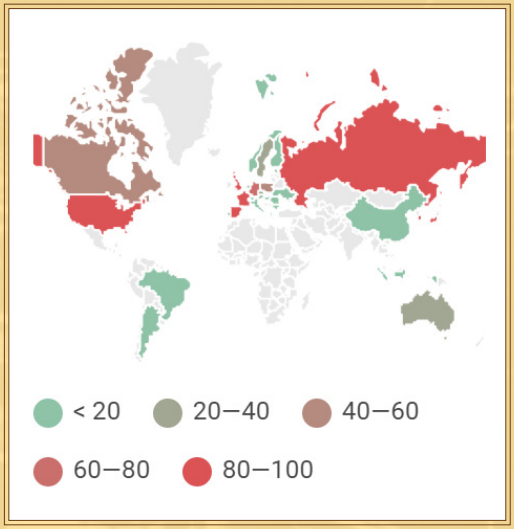


Рисунок 4. Слева: Распределение доли игр по странам происхождения. Справа: карта мира с распределением по числу разработанных игр.

чик: ведь есть же игры, сделанные энтузиастами из разных стран, не обременявшими себя юридическими процедурами), да и сама группа свойств была введена лишь в ноябре 2015 года, то есть в том же месяце, в котором проводится это исследование. Тем не менее ударными темпами — благодаря усилиям неравнодушных пользователей и коллектива сайта — почти половина игр из каталога уже «обзавелась» своей страной. На рисунке 4 можно увидеть все страны, у которых нашлась хотя бы одна игра на сайте (на самом деле их уже больше!); под Россией здесь понимается свойство «Отечественная разработка», которое уже давно присутствовало на сайте в категории «Серия игр» и поэтому заполнялось более тщательно. В это свойство традиционно входят и другие страны постсоветского пространства, но это лишь временно — в будущем планируется полноценно выделять все страны.

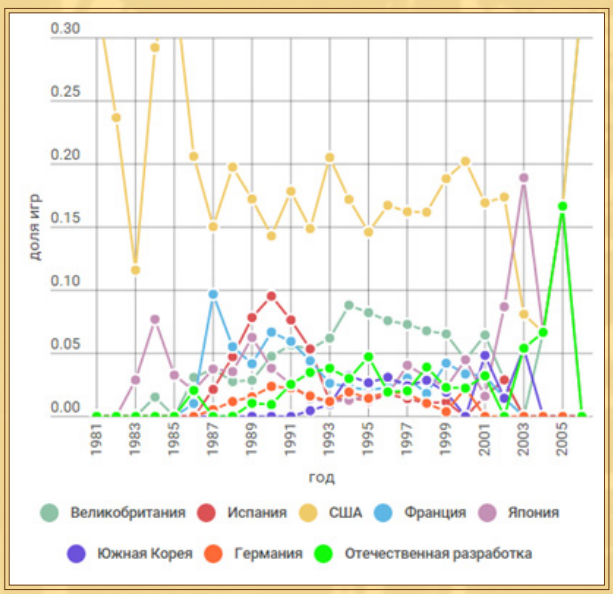


Рисунок 5. Распределение доли игр по стране происхождения от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

Пока идёт заполнение этой группы свойств, мы всё-таки немного посмотрим на то, что уже готово: диаграмма на рисунке 4 выделяет те страны, которые произвели больше всего игр. Конечно, это могут быть не только крупные игры, но и множество небольших, но тем не менее. Впереди всех с большим отрывом — США (никто и не сомневался); множество игр могут похвастаться и тем, что сделаны в Великобритании. Вопреки расхожему мнению, отечественные игры далеко не на задворках мира, а могут посоперничать с третьей группой стран-лидеров — Франция, Испания, Япония. Дальше идут Южная Корея, Германия и Польша, и уже совсем невозмож-

но выделить на диаграмме что-то из других стран (хотя это не значит, что «малыми» игровыми культурами не стоит интересоваться, — скорее наоборот: там могут быть настоящие сокровища!).

Самые крупные страны-производители компьютерных игр рассмотрены на рисунке 5. Как видно, игры из США распределены по всему временному периоду более-менее равномерно, а вот игры из других стран имеют свои взлёты и падения. Так, игры из Японии, появившиеся тоже очень рано, особенно сильно стали нацелены на IBM-PC-рынок в последние годы рассматриваемого периода (начало 2000-х), причём в какой-то момент даже превысили число игр из США (опять же, надо сделать скидку на то, что у многих игр свойство «страна происхождения» ещё не заполнено). То же можно сказать и про отечественные игры, число которых, как ни странно, лишь растёт с годом. Многие могут поспорить и привести в пример закрывшиеся игровые компании и проекты после кризиса 1998-го года, но доля коммерческих игр здесь с лихвой компенсируется бесплатными (хотя, конечно, качественно замена не всегда равноценна...). Южная Корея, вступившая в гонку достаточно поздно (первая игра из этой страны у нас датируется 1992-м годом), также наращивает свой игровой потенциал. А вот европейские страны (Великобритания, Франция, Германия, Испания), к сожалению, идут на спад. Особенно ярко это видно на примере Испании: огромное количество игр, вышедших с 1987 по 1993 годы, уже мало кто помнит, а саму страну никто бы сегодня и не назвал в числе мировых лидеров среди производителей компьютерных игр. Расцвет британских и немецких игр во многом связан с их деятельностью на компьютерах Commodore Amiga и Atari ST, многие из игр с которых были портированы и на PC. Но полноценно перейти под DOS, а затем и Windows смогли не все, поэтому и уровень производства игр серьезно снизился к концу 1990-х.

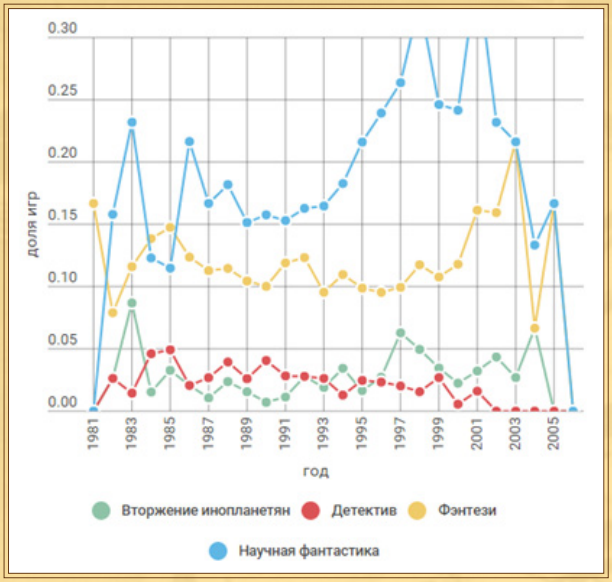


Рисунок 7. Распределение доли игр по тематике в зависимости от года выхода игры.

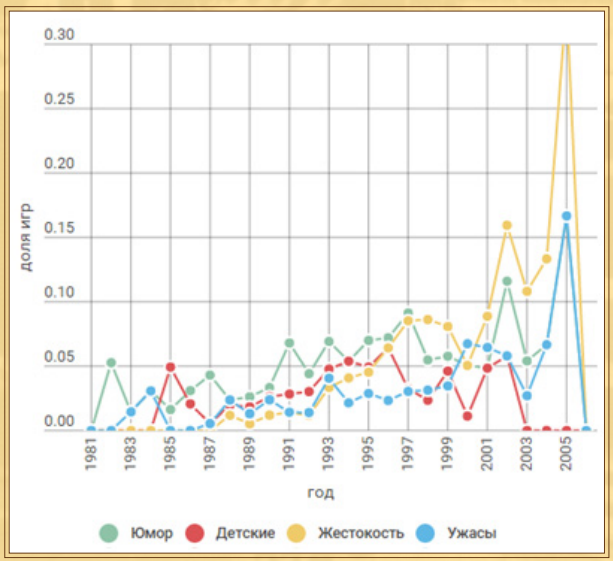


Рисунок 6. Распределение доли игр по атмосфере от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

А теперь рассмотрим сами игры: о чём они, как выглядят, какие технологии используют, как распространялись? Первой возьмём «атмосферу» — понятие довольно субъективное, но некоторые из игр прямо-таки напрашиваются на то, чтобы назвать их «жестокими», «страшными», «детскими» или же «юмористическими». Оказывается (см. рисунок 6), что с годами игроков всё больше интересовали игры смешные, а особенно — жестокие и страшные. Что и говорить, доля жестоких игр под конец рассматриваемого нами периода достигает прямо-таки пугающих

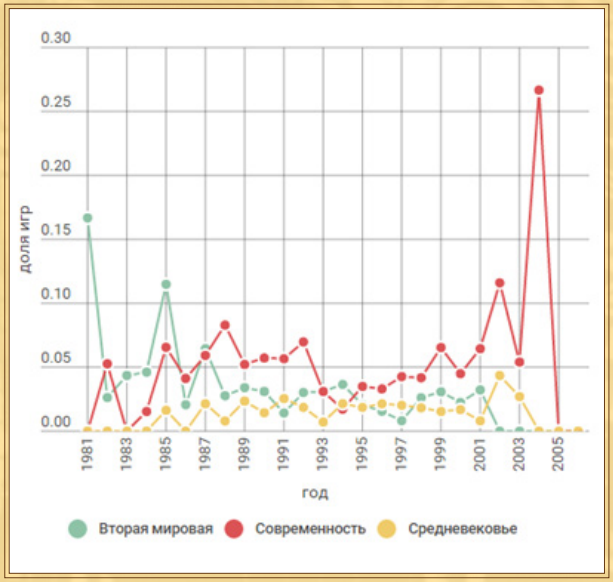
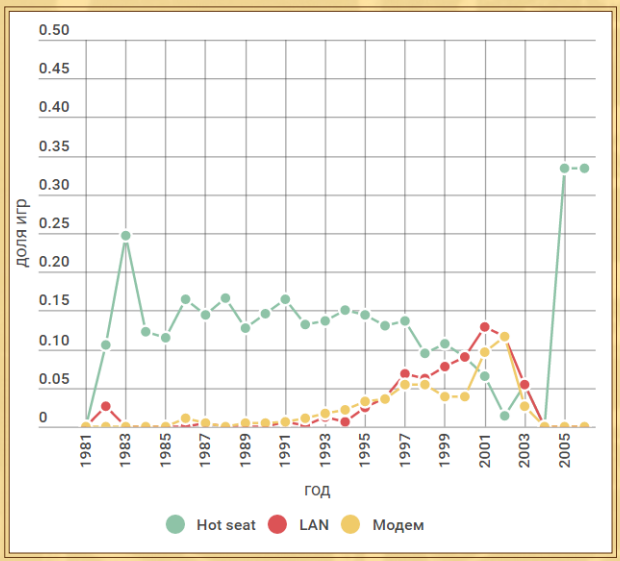


Рисунок 8. Распределение доли игр по временному периоду игровых событий в зависимости от года выхода игры.

масштабов. А вот детские игры как занимали какую-то свою небольшую нишу, так и продолжают занимать (тут стоит отметить, что в целом на нашем сайте подобные игры добавлялись, к сожалению, не слишком активно, за исключением последнего года).

Тематики у игр — это отдельная большая тема. Игры бывают про всё на свете — от посвященных Рождеству до тех, которые активно используют атрибуты Ада. Есть у нас игры про пиратов, про индейцев, про полицейских, про вампиров, про ниндзя, — да про кого угодно! Но по количеству особо крупные группы — это научно-фантастические игры (правда, сюда входят не только «научно обоснованные и проработанные», как сказано в описании свойства у нас на сайте, но и просто посвящённые прыгающим-стреляющим роботам или полётам на футуристических самолётах, которые всех расстреливают). Противоположность этой тематике — фэнтези, где эльфы, люди, орки и гномы ведут ожесточённые битвы в волшебных мирах. И если научно-фантастические игры в 1990-е заметно укрепили свои позиции, то сражения орков и эльфов привлекали примерно тот же интерес, что и в 1980-е.

Есть у нас ещё такое понятие, как свойство «завязка сюжета»: похоже на «тематику», но чуть больше конкретики. Здесь больше всего игр про расследования («детектив») и посвящённых вторжению инопланетян (причём это может быть не только вторжение инопланетян на Землю, — могут быть и куда более экзотические варианты, например, вторжение инопланетян к другим иноплане-



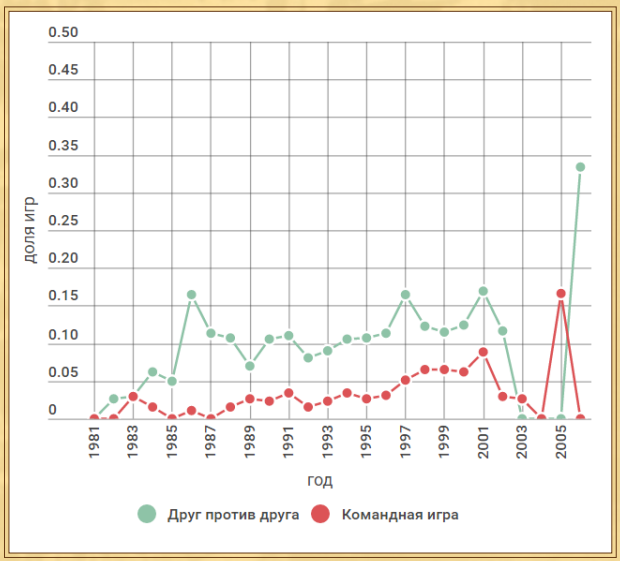


Рисунок 9. Распределение доли игр по типу многопользовательской игры от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

тянам). И если к детективам интерес постепенно угасает, то про инопланетян — остаётся на вполне постоянном уровне.

Интересно рассмотреть временные эпохи и конкретные исторические события, которым посвящены игры. Основные этапы можно обозначить как «Античность»-«Средние века»-«Новейшее время», при этом игр про Античность, к сожалению, довольно мало. А вот про Средневековье есть — больше сотни, — и интерес к ним вполне постоянен (рисунок 8). Конечно, значительно более популярны игры про Новейшее время, причём особенное место здесь занимают игры, посвящённые Второй мировой войне. И, как ни странно, в 1980-е их было даже больше, чем в 1990-е (в процентном соотношении — применительно к играм с сайта); возможно, это объясняется тем, что жанр варгеймов был в своём расцвете. Игры, посвящённые периоду после Второй мировой (то, что у нас подразумевается под свойством «современность»), составляют значительную, но не подавляющую часть всех игр (всего около 5%); интерес к ним в целом постоянен, если не считать небольшого спада в середине 1990-х. Возможно, этот феномен связан с тем, что людям более интересны альтернативные миры: фантастика и фэнтези составляют до трети всех игр (см. рисунок 7). Игры, посвящённые будущему (в сюжете которых чётко отмечено, что они являются продолжением дней сегодняшних), к сожалению, у нас никак не отмечены. Впрочем, это сильно перекликается с понятием «научной фантастики», так как оно предполагает развитие существующей цивилизации и технологий. Поэтому можно сделать вывод, что прошлое (Средневековье, Вторая мировая, период после Второй мировой — суммарно) людей интересует меньше, чем будущее («научная фантастика»), особенно в последнее время.

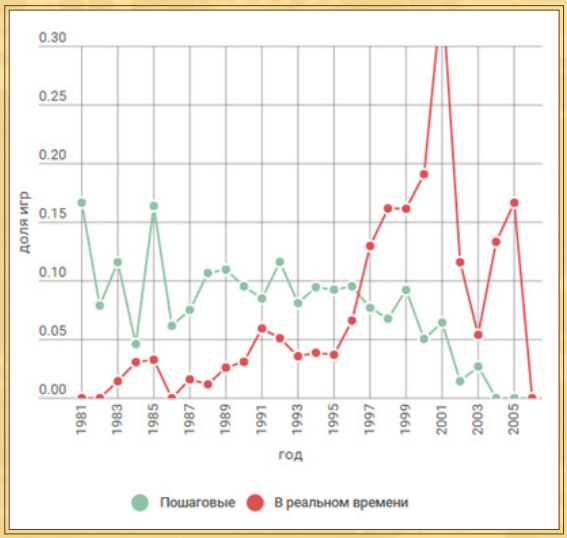


Рисунок 10. Распределение доли игр по признаку «пошаговые» или «в реальном времени» от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

Более технические аспекты игр начнём рассматривать с распределения по типу многопользовательских режимов и используемых технических средств для ведения игры между несколькими реальными игроками (рисунок 9). Что касается последнего, то, как можно видеть из графика слева, возможность играть по сети (или с помощью модема — удалённо) довольно быстро завоевала популярность, снизив высокое количество игр, в которые можно было играть вдвоём за одним компьютером.

Возможность играть друг против друга пользовалась популярностью всегда одинаково, а вот совместное прохождение в команде — постепенно увеличило свою долю почти в два раза (но так и не достигло показателей режима соперничества).

«Пошаговые» или «реалтаймовые» — сколько копий было сломано в священных битвах сторонников того или иного режима... Множество приверженцев пошаговых боёв крепко ругали разработчиков, когда их любимые серии переходили в «реалтайм». Но, так или иначе — цифры не могут врать, — доля игр в реальном времени с совсем низкой выросла к концу 1990-х в несколько раз (и здесь ещё нужно учесть, что обычно игры жанров, в которых по умолчанию действие может происходить только в реальном времени, — например, аркады или экшены, — специально таким тегом не помечаются, как правило, — то есть речь идет именно о стратегиях и RPG). Соответственно и пошаговые игры, долго державшиеся на постоянном уровне, к концу 1990-х всё-таки начали сдавать свои позиции.

Перспектива обзора, с которой игрок, сидя перед компьютером, видит игровой мир, бывает, если не брать экзотических случаев, одной из следующих: сбоку, сверху, изометрия, вид от первого лица, от третьего и фиксированная камера (например, большинство квестов). Вид сверху был особенно популярен в 1980-е, а вид сбоку — в начале 1990-х, но постепенно их

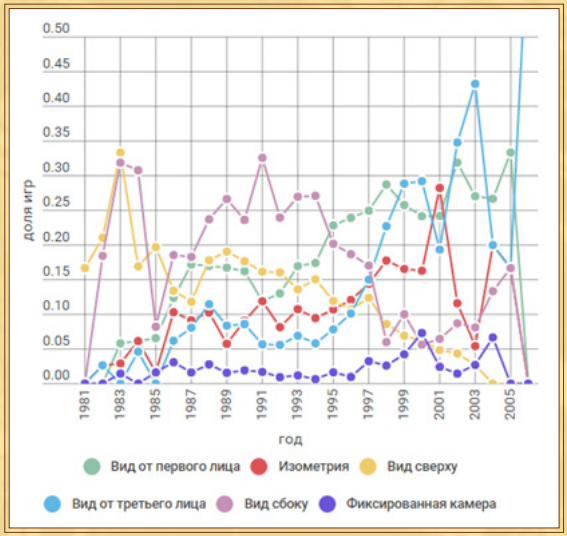


Рисунок 11. Распределение доли игр по перспективе обзора в зависимости от года выхода игры.

вытеснили игры от первого (или третьего) лица, причём именно игры от третьего лица поражают своим темпом роста, значительно опережающим, к примеру, игры с видом от первого лица. Изометрические игры также, если сравнивать 1980-е и 1990-е, значительно укрепили свои позиции, а вот «фиксированная камера» пользовалась более-менее постоянным спросом.

Интересно проследить и использующиеся стили, в которых представлены игры. К сожалению, какое-то заметное число игр здесь можно увидеть только в двух группах — игры, использующие видео с настоящими актерами («FMV»), и игры, нарисованные в стиле «аниме». И если интерес к первым был не слишком продолжительным — главным образом, середина 1990-х, — то аниме стало значительно более популярно к 2000-м по сравнению с началом 1990-х. Этот факт, по-видимому, легко объяснить значительным увеличением активности Японии и Южной Кореи на рынке компьютерных игр в тот же временной период (см. рисунок 5).

Очень интересно посмотреть на различные технологии, применявшиеся в играх, — как они появлялись и отмирали. К сожалению, подобных свойств у нас до сих пор введено не очень много: например, никак нельзя узнать, какой графический адаптер используют игры, на каких процессорах идут, что используют для ввода или для проигрывания звуков и музыки (за небольшим исключением). Ряд свойств проставляется очень медленно — например, замечательная звуковая карта Gravis Ultrasound, поддержка которой есть в сотнях игр, на данный момент отмечена лишь у 22-х игр. Зато вот культовый Roland MT-32 был всерьёз проработан — возможно, у нас одна из наиболее полных баз поддерживаемых игр для этого устройства. Аналогично и с технологией Glide, которую можно прекрасно отследить с 1996-го года (в октябре которого 3dfx Interactive представила карту Voodoo Graphics) до 2000-го, когда вышла Voodoo5 5500, — и даже чуть позже, когда ещё продолжали выходить игры с поддержкой API Glide. Что касается Roland MT-32, то он просуществовал чуть дольше — почти 10 лет, с 1987-го (когда поступил в продажу) до 1996-го, когда игры с поддержкой этой технологии уже практически перестали выходить.

Количество игр с возможностью управлять джойстиком монотонно убывает, и это вполне можно объяснить: ведь примерно так же ведет себя весь жанр аркад, которые и используют, как правило, такой способ управления (или, во всяком случае, дают такую возможность). А вот игры с использованием аудиодорожек для проигрывания музыки (а иногда — даже речи) довольно медленно набирают популярность до резкого скачка в 1997-м году. В середине 1990-х считалось хорошим тоном записать качественную музыку в 16-бит, 44 кГц, даже несмотря на то,

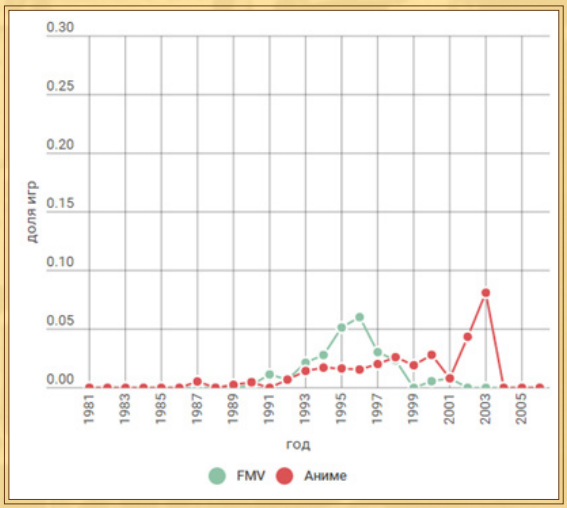


Рисунок 12. Распределение доли игр по признаку аудио-видео-стиль от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

что подобная роскошь серьёзно отнимала место у основной игры. Но почти сразу наметился и спад — уже в 1998-м таких игр стало меньше, потом ещё меньше, пока, наконец, технология Redbook Audio не сошла почти совсем на нет. И здесь, пожалуй, поспособствовало несколько причин: во-первых, конечно, разработка новых алгоритмов сжатия, в том числе MP3, которые серьезно подорвали даже рынок обычной музыки, но и, во-вторых, возросшие объёмы игрового контента, из-за которых тратить большую часть пространства компакт-диска на музыку было уже нецелесообразно. И, в-третьих, начинает играть уже заметную роль и переход модели распространения игр от компакт-дисков к цифровому распространению через Интернет. И если поначалу это касалось только любительского творчества энтузиастов, которые хотели делать игры, но не могли себе позволить печатать тираж своих небольших поделок, то впоследствии тяжеловесные гиганты индустрии тоже стали менять свои предпочтения.

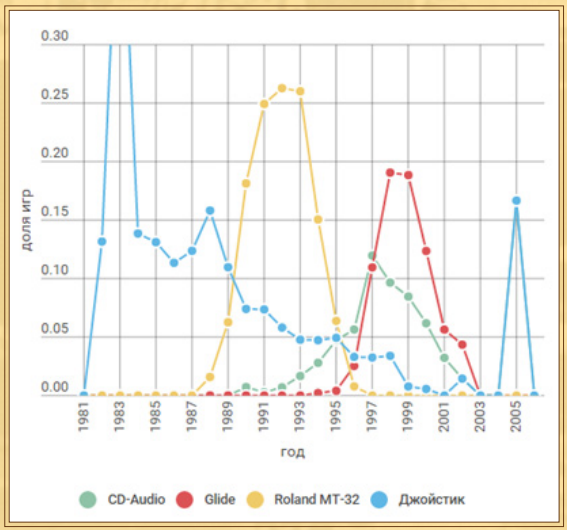


Рисунок 13. Распределение доли игр по используемым технологиям в зависимости от года выхода игры.

Если вспоминать о тех моделях распространения, которые использовали старые игры, то большинство из них, конечно, продавались коммерческим образом — в коробках или даже без них, в магазинах или по почте. Такой способ, безусловно, превалировал (можно отметить, что большинство игр на сайте имеют небольшой скан коробки, в которой эта игра продавалась), но не все распространялись именно так. Были и бесплатные игры, которые в 1980-х распространялись через журналы (как приложения, или же в них печатался исходный код), а в 1990-е — уже через BBS и даже через Интернет, начиная примерно с середины 1990-х. Доля бесплатных игр, как можно видеть из рисунка 14, постепенно растёт. А вот модель распространения shareware, использовавшаяся такими издателями, как Apogee или Epic Megagames, а также многими небольшими издателями, которые не могли или не хотели печатать большие тиражи, в которой бесплатно предоставлялась лишь часть игры либо игра ограничивалась в функциональности, а за полную версию игру нужно было заплатить деньги авторам, — просуществовала в заметном виде не так долго, главным образом — в первой половине 1990-х.

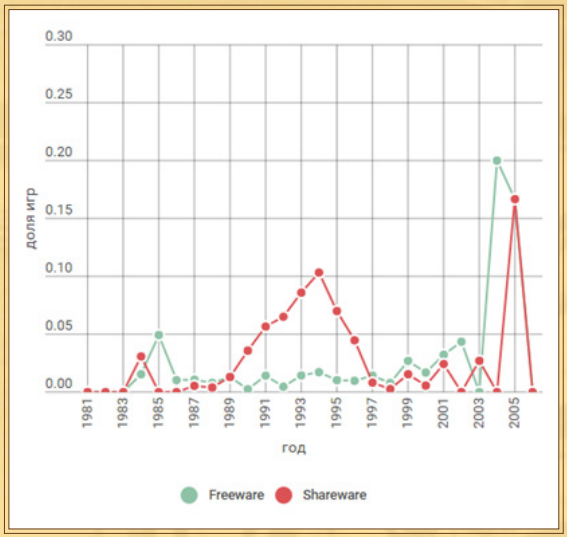
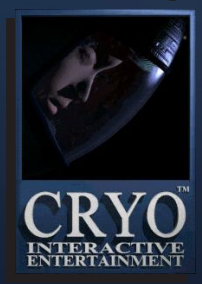


Рисунок 14. Распределение доли игр по способу распространения от полного числа игр в зависимости от года выхода игры.

В качестве послесловия хотелось бы отметить, что это далеко не всё, что можно было сделать, — есть ещё поле для деятельности и есть ещё свойства, которые предстоит ввести. Но главное — это насколько подробно свойства проставляются у игр, а в этом, безусловно, важнейшем деле может поучаствовать любой человек (присланные свойства проходят премодерацию). Поэтому призываю всех, кому интересны подобные исследования и просто хочется помочь делу олдгеймминга: участвуйте в проставлении свойств, присоединяйтесь к обсуждениям на форуме! ◆

Адвенчуры Cryo Interactive: секреты DVD-изданий



Автор: **Uka**

*К концу 1990-х годов совсем вроде бы недавно пополнивший собой ряды обязательной периферии домашних компьютеров формат CD вплотную приблизился к пределу своих возможностей. Правили бал игры жанра adventure, особенно те из них, авторам которых не давали спать лавры (и коммерческий успех) **Myst**, сделанного чуть ли не на коленке, но в итоге умудрившегося приобщить самые широкие массы пользователей к делу разгадывания головоломок в открытом сюрреалистическом мире, а заодно — и к компакт-дискам, наполненным видеороликами в исполнении живых актёров. В попытке повторить, а то и превзойти детище братьев Миллеров FMV-квесты развивались в то время скорее в количественном отношении, нежели в качественном: уже к 1996 году игры на пяти-шести дисках никого не удивляли, — при этом сами видеоролики, отличаясь в массе своей зернистостью и низким разрешением, глаз особо не радовали, не говоря уже о руках, вынужденных заниматься постоянной сменой CD в приводах.*

Так что можно не сомневаться в том, что мир компьютерных развлечений с распростёртыми объятьями встретил новый стандарт записи цифровых данных на физических носителях: не успели коммерческие DVD с кинофильмами дебютировать сначала в Японии, а затем, в 1997 году, и в остальных частях света, как уже в начале 1998-го в продаже появились и первые игры для ПК с объёмом данных в несколько гигабайт, умещающиеся на одном диске. Разумеется, это были видеоадвенчуры: сначала **Tex Murphy: Overseer**, а ненамного позднее — польская **Reah**, примечательная тем, что использовала аж двухсторонний DVD-носитель. Некоторые разработчики поспешили выпустить улучшенные версии своих недавних продуктов: к примеру, **Zork: Grand Inquisitor** в обновлённом издании щеголял роликами в несколько раз более качественными, нежели в исходном варианте. Тем не менее все эти новинки распространялись наряду с обычными многодисковыми CD-комплектами, причём гораздо меньшим тиражом, — домашние пользователи не слишком уж спешили баловать свои ПК дополнительными устройствами стоимостью от 350 до 800 долларов.

Однако в стремлении освоить новый тип носителя мало кто мог сравниться с Cryo Interactive Entertainment, решившей перевести на DVD-рельсы практически всю линейку своих исторических (и не только) адвенчур. В том же 1998 году французская компания выпустила в экспериментальной реинкарнации сначала **Atlantis: The Lost Tales** и **Versailles 1685**, а в течение последующих двух лет — почти что и весь оставшийся актуальный приключенческий ассортимент. Поскольку такого рода переиздания в большинстве своём осуществлялись post factum, то вопрос об улучшении графики не стоял, да и FMV-ролики, для которых это было бы столь же целесообразно, как и для **Zork: Grand Inquisitor** или «**Щизм**», в работах Cryo никогда не использовались. Всё же издатель придумал достаточно интересное решение в плане повышения привлекательности необычных на то время игроверсий и помимо отсутствия необходимости менять при прохождении один CD за другим: DVD-варианты игр выпускались в едином дизайне под заголовком «Multi-lingual» — все доступные локализации были собраны на одном диске (а потому теоретически могли продаваться чуть ли не в любой стране мира). Кроме того — по крайней мере, первое время, — в качестве бонусов к играм прилагались небольшие фильмы об их создании (как правило, на оборотной стороне диска).

По стоимости своей DVD-издания почти ничем не отличались от обычных для ПК или Mac: 229–249 франков (около 40 долларов) — стандартная цена новой игры в Eurobox-комплектации. К сожалению, последняя особо привлекательным наполнением никак не отличалась: времена Infocom и её «feelies» — множества самых необычных физических предметов, добавляемых для полноты ощуще-



*Кадр из making-of-фильма с DVD-диска **Atlantis: The Lost Tales**: о работе над игрой рассказывает сценарист всего сериала и автор многих других знаменитых адвенчур Йохан Робсон*

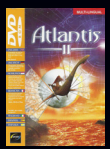


*А на DVD-диске **Versailles** главная хранительница Версальского дворца Беатрис Соль, принимавшая активное участие в работе над этим уникальным историко-образовательным проектом, демонстрирует всем ту самую потайную дверь в Салоне Аполлона, пройти в которую гораздо проще в игре, чем в реальном мире*

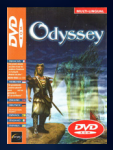
ний в коробки с игрой, — давно уже прошли даже для американского рынка. А потому в 2000 году Cryo Interactive перешла на стандартные DVD-кейсы, проигрывавшие разве что в плане презентабельности (но предоставлявшие всё то же одно-единственное печатное руководство пользователя и занимавшие зато куда меньше места на полках коллекционеров). Именно что коллекционеров, потому как привлечь внимание самой широкой публики так и не удалось: число дисководов нового типа, установленных на компьютерах домашних пользователей, росло не так быстро, как того хотелось бы маркетологам, — а уже в 2002 году последовало банкротство компании. Изданные к тому времени диски большого объёма ещё несколько лет пылились на полках универмагов Англии и Германии — хотя на сегодня они оказываются уже скорее редкостями, особенно в сравнении с более распространёнными «обычными» CD-изданиями французских адвенчур.

Исследователя и собирателя таких игр интересует, прежде всего, вопрос о том, сколько изданий удалось выпустить до 2002 года? Разумеется, все цифры, включая данные по тиражам, остаются неизвестными и много лет спустя финансового краха Cryo. Однако что любопытно: если присмотреться к штрих-кодам DVD-кейсов её «мультиязычных» игр, опытный взгляд квестомана без труда сможет решить хотя бы одну загадку: в последовательности 35545406XXYYY число «XX», судя по всему, означает как раз номер диска в «оранжевой» серии.

При взгляде на ту картину, которая вырисовывается, если представить полученные результаты в

Штрих-код (35545406...)[1]	Вид обложки	Наименование	Дата выхода (1-е издание)	Языки / Бонусы[2]
01		**Atlantis: The Lost Tales**	25.03.1997	8 / Ф
02		**Versailles: A Game of Intrigue**	04.11.1996	8 / Ф
03		**Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharaoh**	16.12.1997	10 / Ф
04		**Ring: The Legend of the Nibelungen**	30.06.1999	10 / Ф
06		**China**	13.09.1998	7 / —
07		**Faust: The Seven Games of the Soul**	02.10.1999	7 / —
08		**Aztec: Malédiction Au Coeur de la Cité d'Or**	16.10.1999	6[3] / —
09		**Atlantis II**	04.11.1999	7 / —

[1] Последние три цифры штрих-кода, следующие за «номером диска в серии», опускаются как нерелевантные.
[2] Условные обозначения: Ф — фильм о создании игры (making-of); Т — текстуры более высокого разрешения; Р — разное.

10		**Odyssey**	07.06.2000	7 / —
11		**The New Adventures of the Time Machine**	24.05.2000	6 / P[4]
13		**Égypte II: La Prophétie d'Héliopolis**	27.09.2000	2[5] / —
14		**Pompei**	22.03.2000	7 / —
15		**The Devil Inside**	29.03.2000	5 / P[6]
20		**Atlantis III: The New World**	27.09.2001	3 / Ф,Т,Р
?		**Versailles II: Le Testament**	14.12.2001	3 / Т

виде таблицы, легко заметить — не считая несколько вольного обращения с хронологией, — во-первых, отсутствие четырёх самых ранних приключений французской компании: **Dune** и **KGB** (которые, кстати говоря, уже были в своё время переизданы — на компакт-дисках, в дополнение к исходным дискетным версиям, с вошедшей в моду озвучкой всех диалогов), а также CD-приключений **Lost Eden** и **Dragon Lore** (пятой можно счесть **Dragon Lore II**, ежели относить эту игру именно к жанру адвенчур); по-



*В играх Cryo Interactive никогда не использовались видеоролики с живыми актёрами, однако в этом кадре с DVD-диска «**Атлантиды III**» мы видим, как французско-итальянская актриса Кьяра Мастроянни гримируется для участия в разработке игры, чья героиня пусть и выполнена силами чисто компьютерной графики, но похожа на своего реального прототипа как две капли воды (а заодно и говорит голосом Кьяры — разумеется, далеко не во всех версиях локализации)*

[3] Любопытной особенностью DVD-издания «**Ацтеков**» оказывается отсутствие немецкого языка локализации – вероятно, по причине каких-то несогласий с издателем этой игры на территории Германии, компанией Ravensburger.
[4] На этот раз из языков на диске отсутствует уже шведский (возможно, по ошибке: на обложке издания он по-прежнему числится), зато в качестве бонуса прилагается тема оформления для Windows в стиле игры.
[5] Последняя из игр, вышедших в «оранжевой» серии: признаки упадка налицо – на диске присутствуют лишь французский и английский языки.
[6] Единственная игра совсем другого жанра, обманом затесавшаяся в стройные ряды DVD-адвенчур. Помимо пяти языков (из привычного для Cryo набора отсутствуют шведский и нидерландский), в наличии множество бонусов: фотографии разработчиков и художественные наброски героев и декораций, рекламные видеоролики игры на разных этапах её создания, скринсейверы и др.



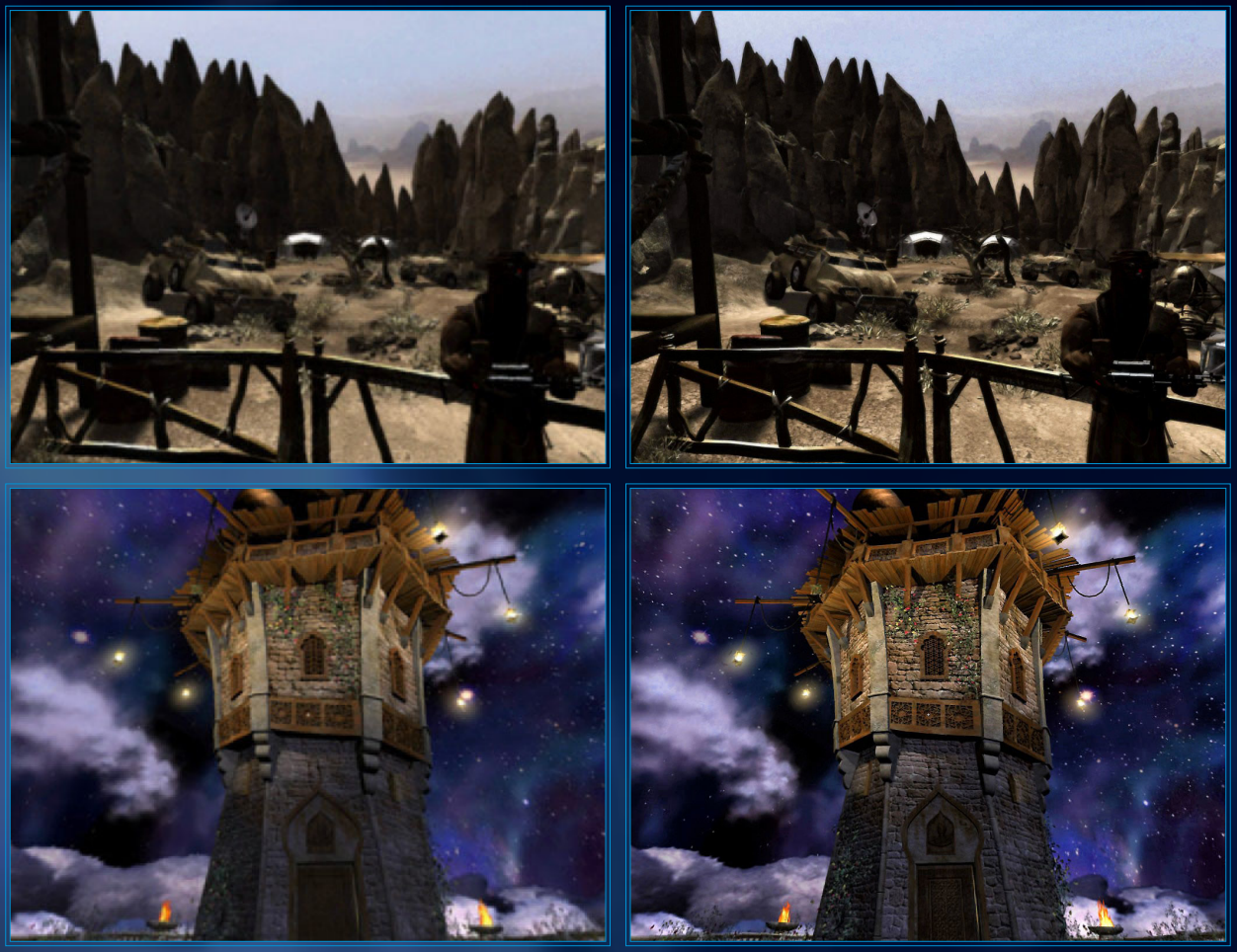
*Фрагмент рекламной листовки Cryo Interactive. Обращают на себя внимание макеты так (судя по всему) и не увидевших свет DVD-изданий «**Казановы**» и «**Легенд о рыцарстве**» — а также «альтернативные» прототипы обложек* **Odyssée** *и* **Egypte II**

нятное дело, что на 1998 год заново выпускать эти уже «устаревшие» проекты особого коммерческого смысла не было.

Во-вторых, из игр, выпущенных в период расцвета деятельности Cryo Interactive, то есть в 1996–2000 гг., чести быть (пере)изданными на новом типе носителя не удостоились целых четыре адвенчуры. Прежде всего, это научно-фантастическое приключение **Zero Zone**: вероятно, оно было признано не стоящим внимания, — хотя не исключено, что именно для этой игры, вышедшей 23 декабря 1998 года, был зарезервирован номер диска 05 (и шансы увидеть это издание наяву практически равны нулю). Намного более интересен случай **Treasure Hunter: Chasseur de Trésors** 1997-го года, которая и на CD-то выпущена была крайне незначительным тиражом, — но эта, самая редкая и загадочная игра французской компании, заслуживает отдельного разговора. Хотя вполне возможно, что причиной забвения этих двух игр были какие-то трения с их сопродюсером, компанией Microfolie's.

Наконец, в 2000–2001 годах, когда Cryo Interactive пребывала ещё в более-менее спортивной форме, на свет появилась памятная дилогия **Les Chevaliers d'Arthur**, изданная на русском языке под названием «**Легенды о рыцарстве**». На сайте игры в своё время красовалось обещание выпустить издание PC/DVD (а также и PlayStation 2), соединяющее воедино обе серии приключения рыцаря-короля Брэдвена Атребатского, к Рождеству 2001 года. Увы, никаких следов этого выпуска обнаружено не было — скорее всего, финансовые проблемы компании дали о себе знать, и таковое в итоге не состоялось. А жаль: ведь запуск оригинальных CD-версий этих двух игр на современном оборудовании представляет собой задачу довольно нетривиальную, в том числе и по причине необходимости периодической смены дисков, не всегда правильно определяемых новыми операционными системами. Тем более не стоит надеяться на существование улучшенных изданий самых последних работ Cryo — **Jerusalem: Les Trois Chemins de la Ville Sainte**, **Jules Vernes: Le Secret du Nautilus** (обе выпущены в первые месяцы 2002 года), а также **Thorgal: La malédiction d'Odin** и **Salammbô**, увидевшие свет в 2002—2003 гг., уже после смерти материнской компании.

Тем не менее как раз в самом конце 2001 — начале 2002 года были выпущены, пускай и мизерным тиражом, два самых интересных адвенчурных DVD-издания: тре-



«Найди десять отличий»: текстуры с разрешением 512 и 1024 не имеют ничего общего с разрешением экрана (в обоих случаях доступного в вариантах 640x480, 800x600 и 1024x768), зато позволяют сделать изображение намного более чётким

тий выпуск фантазийного сериала «**Атлантида**» и второй — исторической дилогии «**Версаль**». От своих предшественников, появившихся на том же носителе, они отличались не только наличием множества бонусов, таких как интервью с участниками разработки и привычные фильмы о создании игры, но и текстурами высокого разрешения. На одной стороне этих дисков находились обычные файлы, соединяющие в себе содержимое стандартных версий, выходивших на двух или трёх CD, — зато, повернув DVD на другую сторону, можно было включить в игровых настройках значительно улучшенную графику из папок SPW1024 и WARP1024 вместо обычных «512», в два раза повысив внешнюю привлекательность визуальной составляющей игры.

В заключение можно лишь пожалеть о том, что потенциал DVD-изданий Cryo Interactive остался — по большому счёту — нереализованным, не удостоившись внимания со стороны широкой публики. Даже доступная в настоящее время к приобретению в цифровом магазине GOG «**Атлантида III**» представляет собой обычное издание, гораздо менее привлекательное, нежели то, что было выпущено на DVD более десятилетия назад… Хотя кто знает — возможно, история этих изданий таит в себе ещё немало секретов, и улучшенная версия «Легенд о рыцарстве» или других работ французской компании ещё будет открыта каким-нибудь дотошным коллекционером-исследователем. ◆

Король былого и грядущего на экране монитора: компьютерные игры об Артуре и Камелоте

Автор: **kreol**

Король Артур существовал. А даже если его не было в реальности — то он живёт (и жил) в мире мечтаний и грёз десятков поколений людей не только в Англии и Европе, но — с определённого времени — и во всём мире. Потому что те высшие идеалы, что были положены в основу существования братства рыцарей Круглого Стола, собравшихся однажды в славном Камелоте, истинно интернациональны и подходят для людей любого цвета кожи, языка или религии.

Конечно, глупо отрицать, что вместе с тем король Артур — это ещё и один из величайших обманов. Прочитав ещё в детстве истории о великом монархе сначала в пересказах Гарнстрема и Токмаковой, а затем, быть может, добравшись и до Томаса Мэлори, многие начинают отождествлять Артура с миром «Высокого Средневековья», порой превращая его двор даже в некий стереотип, «символ» эпохи: огромный замок с величественными башнями, рыцари в сияющих доспехах и с яркими гербами, изображёнными на щитах, благородные дамы в геннинах, пиры с обильными угощениями, турниры, песни менестрелей и так далее. В конце среднего школьного возраста (а может быть, и пораньше) последует разочарование: даже если Артур и был историческим персонажем, то жил он в первой половине VI века н.э. или даже в конце V, был кельтом-бриттом и возглавлял не то племя, не то союз племён, сопротивлявшийся вторжению на Британские острова германских народов — саксов, англов и ютов. А это значит, что образы светлобородого воина в доспехах, гарцующего на белом коне, и возвышающейся над счастливыми деревнями каменной твердыни до неба уступают место длинноволосому мужику в кожаных доспехах с намалёванными на теле синими орнаментами и — в лучшем случае — «длинному дому» вместо крепости, — то есть образам совершенно иным и по крайней мере визуально куда менее романтичным. Но легенда всё-таки живёт. Ибо не так и важно, когда жил Артур, жил ли вообще и какими были его облик и двор: главное — вера в высшую справедливость, ставшая путеводной звездой для огромного количества последователей идеи «рыцарства».

* * *

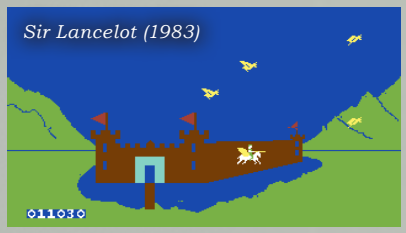
Разумеется, с зарождением в XVIII-XIX веках так называемой «массовой культуры» мимо легенд об Артуре — пусть и почти исключительно «артуровского цикла», рисующих Камелот в стиле замка XIII века, — не могли пройти авторы самых разных произведений искусства — не только по жанрам, но и по качеству. Тенденция сохранилась и в XX веке, поэтому к псевдоисторическим романам и музыкальным произведениям добавились сначала игрушки и комиксы, а затем и электронные игры. Правда, с последними Артуру, если можно так выразиться, не вполне повезло: не будет слишком смелым утверждать, что мир так и не увидел **ни одной** игры о данном персонаже или в связанном с ним, как сейчас принято говорить, «сеттинге», которая стала бы по-настоящему эпической и популярной. О причинах этого можно только гадать — ведь даже Робину Гуду, любимому народом не меньше, но вроде как и не больше, повезло в этом плане куда сильнее.

Наш небольшой рассказ будет касаться исключительно старых — вышедших до начала 2000-х годов — и исключительно компьютерных игр. Тем более что на приставках вышеозначенная тема была ещё менее популярна — можно вспомнить разве что action от третьего лица, выпущенный в 2004 году аккурат к одноимённому фильму (в котором, отдать должное, была предпринята долгожданная попытка «сбить» приевшийся ореол романтизма и хотя бы как-то следовать реальной истории, пусть результат и вышел весьма своеобразным). В 2009 году на PC вышла получившая относительную известность стратегия об Артуре, подозрительно похожая на серию **Total War**, но данный год — совсем уж недавнее прошлое, поэтому предлагаем читателю отправиться во времена куда более давние и счастливые.



King Arthur: Movie Game


King Arthur: The Role-playing Wargame

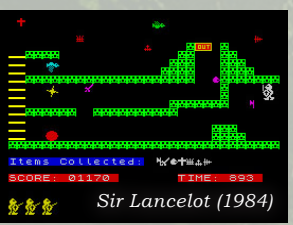


АРКАДЫ

Аркадный жанр стар почти так же, как и сам мир электронных развлечений. На заре лихих забегов и полётов их сценаристы, с одной стороны, не испытывали недостатка в выборе сюжетов, с другой — не особенно стремились их прорабатывать (что, наверное, и к лучшему). Естественно, что мимо темы стереотипных псевдосредневековых приключений они тоже не прошли — правда, в качестве главного героя почему-то выбирался не Артур, а кто-либо из его благородных рыцарей, чаще всего — самый известный: сэр Ланселот. И не удивительно, ибо образ этого могучего воителя, осмелившегося бросить фактически сразу два вызова своему сюзерену, привлекал различных деятелей искусств прошлых времён подчас ничуть не меньше самого Артура. С интервалом в один год и для различных платформ (но, к сожалению, в обоих случаях не для IBM PC) появились игры с одинаковым названием: **Sir Lancelot**. В варианте 1983 года для Commodore 64 нам предстояло оборонять Камелот и прекрасную даму (вероятно, Гвиневру) от нападений дракона и его своры, сидя верхом на крылатом коне-пегасе: сначала уничтожаем «малышей» возле замка, затем дракона, извергающего из пасти огненные заряды, в самом замке, — затем снова то же самое, но в усложнённом виде, и так — до тех пор, пока не кончатся все жизни. Вышедший на год позже платформер для Amstrad CPC и ZX Spectrum в стиле **Manic Miner** превращал Ланселота в обычного расхитителя сокровищ, который должен был последовательно собирать их на сложных по своей архитектуре экранах в условиях ограниченности времени, присутствия опасных врагов, лишающих жизни при малейшем контакте, и — внимание — полного отсутствия оружия. Вероятно, это было наказанием за порочную страсть к королеве — как равно и то, что герой мог прыгать и взбираться по лестницам, но вот спускаться — уже нет. Играть, однако же, получалось.

1985 год ознаменовался выходом продвинутого (по тем временам, разумеется) action-платформера **Camelot Warriors**, осчастливившего сразу четыре платформы — среди которых, увы, вновь не значилась заветная для нас аббревиатура. В главной роли опять блистал не сам Артур, а один из его храбрых рыцарей, которому предстояло отыскать четыре предмета, попавшие в Камелот из развращённого XX века, — причём поэтические названия этих предметов положительно радуют уши. А мешать ему на этом пути будут монстры, волшебники и, разумеется, пресловутые «естественные преграды», — и нарисовано всё это, особенно в версии для «спекки», в такой красочной и атмосферной палитре, с такими интересными сочетаниями цветов и дизайном существ, что и сейчас, спустя столько лет, каждый, кому удалось познакомиться тогда (или несколько позже) с этим чудом, наверняка вспоминает его с большой теплотой.

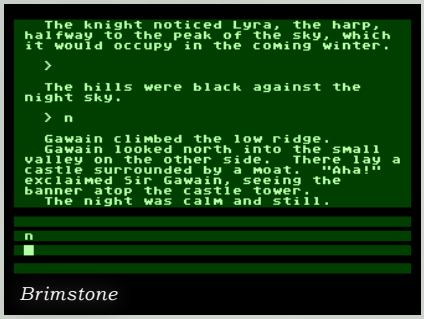
Звёздный час детища IBM — применительно к предмету статьи и жанру — пробил в 1989 году, когда мультиплатформенная аркада **Artura**, изначально вышедшая годом ранее, всё-таки была портирована на PC. По неизвестной причине в данной игре изменили имена всех главных героев — не только Артура, ставшего Артурой, но и волшебника Мерлина, и сводной сестры короля Камелота — злобной брюнетки феи Морганы. Цель игры — спасти ученика Мердина (Мерлина) из замка той самой колдуньи, ставшей теперь Моргаус, попутно истребляя гигантских пауков, летучих мышей и прочих милейших тварей, среди которых будут и вполне себе гуманоидные, на что недвусмысленно намекает уже титульный экран. Остаётся большой загадкой, чьи авторские права боялись нарушить создатели, покусившиеся на святое и исказившие имена любимых героев детства, но вот сама игра заслуживает лишь одного слова: здорово. Как, впрочем, и большинство старых игр. В 1996 году вышла ещё полулюбительская **Last Knight at Camelot**: карлики украли у короля меч со слишком известным названием, и только юный рыцарь-недотёпа почему-то может его отыскать. Средней сложности игровой процесс, сомнительный юмор и нарочито убогая графика, — а ведь это, наверное, последняя аркада по данному миру. Грустно…



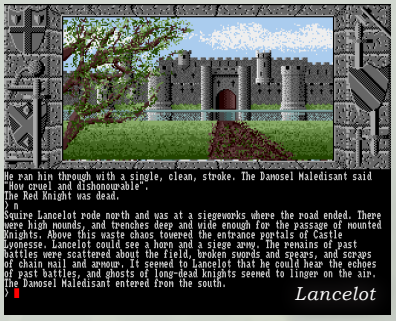








Brimstone



Lancelot

ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ

Словосочетание «interactive fiction», без сомнения, нежно любимо многими олдгеймерами — даже теми, кто в последующие годы «изменил» простым и нехитрым «ментальным» радостям, променяв их на графические красоты. И пусть во многих историях всё, что мы видим, — лишь буквы одного цвета на экране цвета иного, но глаза, следующие за текстом, исправно передают импульсы мозгу, заставляя последний рисовать где-то в подсознании удивительные картины, — удивительные настолько, что никаким современным игроделам даже близко не подойти к их уровню. Ведь, как известно, сон разума рождает чудовищ. А текстовые квесты, как и фантастика, разум будят.

Интерактивной литературы о Камелоте вышло не так много, а такой, чтобы содержала только текст, — ещё меньше. В **Brimstone** вам предстоит следить за приключениями... нет, снова не Артура, но и не Ланселота, а не менее популярного «сэра» — Гавейна, который волею судьбы оказался в малоприятном подземном мире. Именно следить, а не играть его роль, ибо текст истории написан «от третьего лица». Игра **Lancelot** — кто является её главным героем, должно быть понятно уже из названия, — как ни странно, привносит в мир артуровских легенд мало что «своего», стараясь по возможности строго следовать как букве, так и духу средневековых легенд и позволяя игроку пережить все основные эпизоды подвигов (и других событий) из жизни рыцаря; иными словами, перед нами снова «адаптация XIII века», но в плане игровом исполненная очень добротно. В этой игре уже есть графика — а значит, можно будет увидеть просторные британские поля, драконов, а может быть — даже и Святой Грааль... А вот в **Arthur: The Quest for Excalibur** нам наконец-то — и чуть ли не впервые в истории электронных игр — доведётся оказаться в роли самого внука Аврелия Амброзия, «последнего истинного римлянина», и сына Утера Пендрагона. Правда, на момент начала игровых событий Артур ещё очень юн: Мерлин уже рядом с ним, но встреча с Владычицей Озера, козни Морганы и обретение меча Экскалибура — это всё ещё впереди. Графика стала ярче, синтаксис текстовых команд, посредством которых осуществляется всё управление, — ещё сложнее. Последним (вероятно) текстовым квестом «артурианы» — разумеется, тоже с графикой — стала игра **GrailQuest**, разочаровавшая суровых поклонников ударов по клавишам «мышиным» интерфейсом и, будем честны, очень невнятным и путаным сюжетом, пусть и касающимся поисков Святого Грааля, и поданная к виртуальному столу с очень красивыми статичными картинками.

...Шёл 1989 год; эпоха «парсерного ввода» неумолимо подходила к своему концу, уступая место столь привычному по сей день сочетанию «point and click»...



Arthur: The Quest for Excalibur



GrailQuest



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Первым «полноценным» (за употребление такого слова у поклонников описанного в предыдущем разделе статьи искренне просим прощения) «артуровским» квестом стала вышедшая в 1990 году на нескольких платформах, в том числе на PC, игра **Conquests of Camelot: The Search for the Grail**, — в которой всё ещё требовалось вводить команды вручную, но которая уже никоим образом не была даже «текстовой с графикой». Видимо, одновременно не желая отходить от стереотипов и вместе с тем стремясь не терять лицо перед образованными людьми, Sierra решила перенести действие в IX век. Камелот погибает от проклятья и распрей, поэтому Ланселот, Гавейн и Галахад отправляются на поиски Святого Грааля, но пропадают, и тогда узреть чашу, а заодно и найти своих верных рыцарей решает сам монарх — за которого и предстоит играть. Путь Артура проляжет через множество удивительных локаций, включая и Святую Землю, над которой в те годы уже реяло знамя с изображением полумесяца.

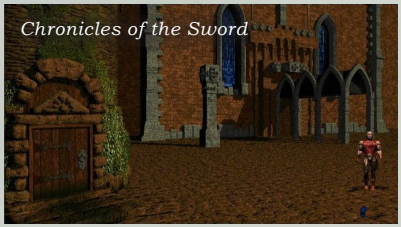
Вообще, если какое-то произведение об Артуре, созданное с помощью нулей и единиц, и может претендовать на статус шедевра — то только это. Именно оно по праву достойно считаться эталоном, не превзойдённым ни до, ни после. Во-первых, мы играем за самого Артура — как и должно быть! Во-вторых, перед нами в кои-то веки квест с действительно интересным, небанальным и, главное, нелинейным, вариативным игровым процессом! Например, даже в том случае, если мы не спасём рыцарей, но найдём Грааль, игра всё равно завершится — просто концовка будет не такой радостной, как могла бы быть. В-третьих, большая часть загадок основана вовсе не на поисках и последующем применении предметов, что даже в те годы уже несколько поднадоело, а на изучении посещаемых местностей, сборе информации от неигровых персонажей и её анализе для принятия верных решений. Разумеется, **Conquests of Camelot** остаётся «игрой от Sierra» — со всеми характерными особенностями данного «подвида» квестов, — но для некоторых он по этой причине становится ещё более ценным и занимательным. В конце концов, к неожиданным и оригинальным смертям бывалые знатоки уже привыкли…

Практически в это же самое время на компьютеры — и в том числе IBM'овские — приходит интереснейшая дилогия ролевых игр с приключенческими и стратегическими элементами от Virgin Mastertronic: сначала **Spirit of Excalibur**, затем **Vengeance of Excalibur**. Сюжет первой из них повествует о том, о чём обычно предпочитают умалчивать легенды, — что стало с Британией после смерти (или отплытия на Авалон, если поэтично) великого короля. Впрочем, угадать и так легко: наступил хаос. Рыцари, некогда бывшие образцами добродетели, окончательно перессорились, страна погружается в хаос из-за междоусобиц и вторжений язычников, а постаревшая, но ещё полная сил Моргана жаждет реванша, в чём ей охотно готовы помочь сыновья Мордреда… Игроку в роли Константина — регента, сменившего на троне Артура (почему авторы выбрали такое имя — большой вопрос), предстоит немало потрудиться над восстановлением былого величия Камелота и воссозданием братства Круглого Стола. Как ни парадоксально, но игра в значительной части посвящена именно этому: выполнению тех или иных заданий, после чего тот или иной рыцарь согласится вновь встать на праведный путь и присоединиться к вам. Разумеется, до предателей и супостатов, с которыми разговор возможен лишь на языке мечей, дело тоже дойдёт. Но не сразу.



Сюжет же второй части дилогии «крепок» даже для артуровских легенд (хотя как посмотреть — была же среди них история «Как Артур стал римским императором»…): перед гибелью в конце первой части Моргана призывает ужасного Повелителя Теней, который заклятьем обездвиживает Константина, похищает его супругу и бежит из благополучной Британии на Пиренейский полуостров, который в игре выглядит как будто во времена Реконкисты (тогда как в реальности вторжение мавров в Королевство вестготов случилось несколько позже рассматриваемого периода). Реальных изменений в игровой механике не произошло, а сюжет стал куда менее интересным: мы просто ищем монстра и уничтожаем его приспешников, пусть и собирая кое-какую информацию, — то ли дело «квесты» первой части!.. Экзотического антуража и похорошевшей графики, по всей видимости, для поклонников оказалось недостаточно, посему новых частей не последовало.

А вот возвращения Камелота в мир квестов и РПГ пришлось ждать порядка пяти лет, пока в 1996 году не вышла **Chronicles of the Sword**. Вновь


Chronicles of the Sword

не Артур, а «всего лишь» Гавейн, один из его рыцарей, в главной роли, вновь затасканный и полностью соответствующий легендам сюжет — борьба с коварной Морганой, мечтающей прибрать к рукам британский престол, и выполнение с этой целью четырёх заданий мудрого Мерлина. А ещё — action-элементы, ибо подраться на мечах всё же придётся, и — как будто это для кого-то важно — не самые лестные отзывы в игропрессе тех лет. Но обо всём этом, особенно о последнем, забываешь сразу же после просмотра первого игрового ролика. Да, стереотипно и стандартно, — но, быть может, мы этого и ждали всё время? Оказаться именно там, в сердце высшей справедливости, в благословенном Камелоте? А ведь в этой игре мы здесь, как раз на его улицах! Вот Артур и Гвиневра на своих тронах, вот Круглый Стол, — и благодаря поразительным по своей аккуратности спрайтам всё это кажется не просто близким, а даже реальным! Ну а что палитра в целом достаточно тёмная — так это же ещё романтичнее, ещё интереснее!.. Конечно, записывать данную вещь в объективные шедевры вряд ли будет правильно — потому и не станем. Ибо здесь, как и в сюжете, ничего нового: ходим, разговариваем, что-то ищем, собираем, используем, относим кому-то… И драться с существами (да-да) тут надо будет. Но чем-то это всё-таки «цепляет»…

Прошло ещё несколько «безартуровских» лет, и вот в 2000-2001 годах пользующаяся слегка противоречивой славой французская компания Cyo выпустила дилогию **Atrhur's Knights** (на заметку: онибыли локализованы и у нас в стране под названием «**Легенды о рыцарстве I-II**» в замечательном переводе от компании Nival). Эти игры почти сразу после их появления стало модно «ругать»; и действительно, ругать их можно как угодно, сколько угодно и за что угодно: и за якобы «кривую» (но, заметим, трёхмерную применительно к персонажам и многим объектам!) графику, и за — снова якобы — «глючный» игровой процесс, а главное — за техническую реализацию, по причине которой уже спустя года полтора после выхода они стали фактически неиграбельны на большинстве конфигураций из-за несовместимости с новыми процессорами. Последнее, впрочем, в итоге было решено патчами (пусть и неофициальными, — но тут дело ещё и в банкротстве Cyo), на два же первых тезиса можно найти множество веских и убедительных контраргументов.

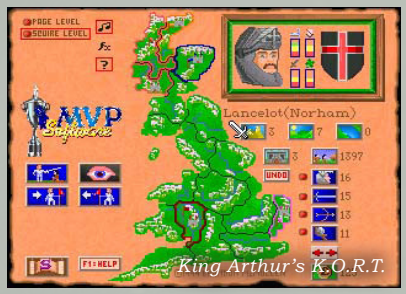
Однако, как известно, дела выше слов. Поэтому затронуть стоит именно дело, — то дело, которым будет заниматься Брэдвен, главный герой обеих частей дилогии, незаконнорождённый сын короля атребатов, изгнанный после смерти отца из родного дома и стремящийся восстановить свою честь, доброе имя, а заодно и получить место за Круглым Столом. Главная ценность **Arthur's Knights**, которая в одиночку способна перекрыть любые её недостатки, — это стремление следовать настоящей истории Артура, как если бы он был историческим персонажем. Мир, в котором нам предстоит оказаться, — это во многом мир тёмных кельтских и раннехристианских легенд, но никак не пышные замки середины Средних Веков. Это мир насаждаемой, но ещё не победившей веры в единого бога, мир, где возможна альтернативная точка зрения — и доказательства её истинности. Впрочем, что истинно, а что нет, может решить сам игрок —



Arthur's Knights

и уже в самом начале первой части игры, выбрав одну из книг: Красную или Белую. После этого игра пойдёт по одному из двух совершенно различных путей: с разными целями, заданиями, а порой и локациями. Можно выбрать христианский путь, чтобы уподобиться самым благородным из артуровских рыцарей. Но можно пойти и по пути кельтского язычества, в чём будет помогать Мерлин, который, оказывается, жив до сих пор и сохранил в душе веру своих предков. И, как бы это ни прозвучало, второй путь для именно прохождения оказывается едва ли не более интересным — хотя в любом случае вы повстречаетесь и с феями, и с гигантами.

Драться, кстати, придётся, — правда, ничего сложного в боях нет, а зачастую вместо боя с потенциальным противником можно просто… поговорить. И часто такой выбор — да, вновь выбор, в игре их много! — окажется самым что ни на есть правильным. Не только из-за непобедимости некоторых оппонентов, но и потому, что в такой игре хочется отдохнуть от сложных сражений. Именно отдохнуть, просто озираясь кругом, любуясь завораживающими (в том числе и зимними!) пейзажами и проникаясь удивительной атмосферой кельтского волшебства, ощущаемой даже при «христианском» пути прохождения. Воистину, только за одно это дилогии уже хочется поставить высший балл из возможных.



King Arthur's K.O.R.T.

ДРУГИЕ ЖАНРЫ И СЛУЧАЙНОСТИ

Авторы игр в жанрах, отличных от отмеченных выше, в своём творчестве тоже подчас обращались к теме Артура и Камелота. В первую очередь хотелось бы обратить внимание на качественно сделанную пошаговую стратегию **King Atrhur's K.O.R.T.**, выпущенную в 1994 году малоизвестной компанией MVP Software исключительно для MS-DOS. Следуя уже, видимо, набравшей популярность в тогдашней игросреде задумке, авторы сделали протагониста игрока одним из пяти рыцарей (имена которых, кстати, взяты из оригинальных легенд) Круглого Стола — но, как и все прочие, бывшим: действие разворачивается после смерти Артура, которая, по мнению создателей игры, повлекла за собой начало самых настоящих феодальных распрей, ставками в которых стали земли и власть. Конечная же цель кампании проста и очевидна — физически уничтожить всех конкурентов на пути к единоличному правлению всем островом (именно всем, да, — интересно, слышали ли о происходящем пикты и скотты, да хотя бы корнцы или валлийцы?) и мнимому восстановлению славы Артуровского царства. Именно мнимой — потому что образ Камелота как столицы справедливости и благородства в любом случае уже безвозвратно утерян. Напротив, у вас есть возможность привлечь на свою сторону старика Мерлина, чтобы тот испепелял магией вражеские войска, и необходимость (а вовсе не возможность!) устанавливать замки с гарнизонами на завоёванных землях и облагать и без того несчастное население колоссальными поборами, чтобы было чем кормить армию и себя самого. Да, казалось бы, обычная и типичная пошаговая стратегия. И, кстати, добротно сделанная, в меру сложная, играемая с большим интересом. Главное — не позволять своему подсознанию (или чему-то ещё более глубокому) вспоминать, кто мы и где разворачиваются творимые за стеклом монитора события. Потому что в противном случае где-то в груди что-то отзовётся глухой, тупой болью, а в глазах появится светлая грусть. Да, это всего лишь игра, а антураж довольно условен, — но всё равно горько. Ведь Артур наверняка не то что не хотел, а даже не предполагал, что всё его дело закончится так. С другой стороны, по-другому, наверное, и не могло закончиться, даже если и было…

В 1997 году вышла, наверное, одна из самых неоднозначных игр, хотя бы косвенно связанных с артуровскими легендами: «медленный» action от третьего лица **Excalibur 2555 AD**. Сюжет по своей, извините, бредовости сильно напоминает лучшие образцы пресловутой «французской фантастики»: оказывается, магическая сила легендарного меча Экскалибура была много выше, чем можно себе представить, поэтому злодеи из далёкого киберпанкового будущего отправились в прошлое и похитили его. И ни один из вроде бы храбрых рыцарей не отваживается на путешествие туда с целью вернуть сюзерену реликвию, — на это решается лишь храбрая девушка, перемещаемая в технократический ад силой магии вечного Мерлина… Причём ведь что хорошо — девушка одета в самые что ни на есть кельтские доспехи, а вовсе не в латы начала второго тысячелетия нашей эры!.. Конечно, претензии к игровому процессу, выдвинутые едва ли не всеми рецензентами, как минимум отчасти заслуженные: всё очень линейно, очень медленно, «глючно» в техническом плане, бои не сложные, но нудные, коридоры узкие, «загадки», даже простейшие, «в стиле action'ов», отсутствуют, — вдумайтесь, даже назад в рамках уровня возвращаться практически не требуется! То есть почти, как бы это ни прозвучало, виртуальный тир, только с контролируемым нами перемещением и мечом вместо какой-нибудь пушки. Грустно. Снова грустно…

О совсем «случайных» и практически не связанных с «артурианой» играх подробно говорить не хотелось бы. Был, например, квест **Monty Python & the Quest for Holy Grail** — по одноимённому комедийному фильму от всемирно известной комик-группы, пропагандирующей «кристально чистый британский юмор». О допустимости подобного — вновь извините — стёба над столь дорогой сердцам многих легенды можно долго спорить, но именно в глобальном плане, то есть на уровне «допустимо/нет»; если признать, что допустимо, — то не талантливой их работу признать вряд ли можно. Дей-


Excalibur 2555 AD



Monty Python & The Quest for the Holy Grail


Merlin's Apprentice

ствительно, поработали на славу, и иногда вроде бы даже смешно. А вот что едва ли не более интересно — так это то, что «Монти Пайтон» вспомнили о Чёрном рыцаре Пелленоре, одном из самых страшных противников Артура и едва ли не единственном, кто смог некогда выбить его из седла… Ещё, скажем, вспоминается сборник паззлов **Merlin's Apprentice** от известнейшего Клиффа Джонсона, — но там нам предстоит играть лишь за юного волшебника, желающего поступить в ученики к Мерлину и вынужденного перед этим проходить тест на «профпригодность» в виде решения всевозможных головоломок.

А вот закончить этот раздел придётся на очень и очень печальной, почти что трагической ноте. Не ищите её среди традиционной гаммы — имя ей **Arthur's Quest: Battle for Kingdom**. В 2002 году, уже почти на заре славной «эры олдгейма», некие охочие до деньжат личности из позорно известной ValuSoft решили надругаться над святыней и создать нечто, способное стать хрестоматийной иллюстрацией образа «Фасада, за которым нет здания». Снаружи — не только на обложке, но и после запуска игры, — удивительная красота: вид от первого лица, сжимаемый в руке меч, вроде как полное 3D и милая деревушка. Сердце невольно съёживается — в том числе из-за предварительного «мозгового штурма» скриншотами с задней стороны коробки: карлики, оборотни, великаны, феи, — неужели нас наконец-то ждёт рукопашный FPS с Артуром, пусть и снова молодым, в главной роли?! И ведь что самое удивительное — формально да. Но уже через несколько минут блужданий по лесным коридорам (да-да — именно лесным коридорам, точнее не сказать) и скучнейших однотипных сражений с врагами, кажущимися бесконечными, мы постепенно открываем страшную правду. Но однообразие и отсутствие каких бы то ни было заданий, кроме одного, — это только половина беды. Сюда же, наверное, можно приплюсовать полное отсутствие анимации на лицах персонажей и несоответствие получаемой от них информации реальности (дяденька говорит нам, что мост сломан и через реку не перейти, после чего мы с лёгкостью перепрыгиваем её разом, — мда…). Но когда приходит осознание того, что с врагами, передвигающимися очень медленно и по странным траекториям, допускается вообще НЕ сражаться, а просто убегать от них, — становится уже не грустно или горько. Нет, в душе рождаются злоба и ненависть. Ненависть! К тем, кто грубо разрушил детскую мечту. Кто дал надежду на её исполнение, а затем наплевал на неё и растёр в порошок, да ещё и зло посмеялся, глядя на содеянное. Более отвратительную и гадкую игру трудно придумать. Ибо один её недостаток способен перечеркнуть всё хорошее: в эту тягомотину попросту не интересно играть. Ни на одном из уровней, даже если кто-то пройдёт леса и отправится в шахты, а затем в горы. А упомянутого «хорошего» здесь, кстати, нет. Нигде и ни в чём. Такие дела.


Arthur's Quest: Battle for the Kingdom

* * *

Как уже отмечалось в начале статьи, настоящей, истинной популярности на экране монитора король Артур не обрёл. И даже те игры, что в итоге вышли и были связаны с Камелотом, предлагали в основном либо играть за рыцарей Спасителя Британии, либо оказаться в «постартуровских» временах и предпринять попытку возрождения порядков «старого доброго времени». Почему именно так — однозначно ответить сложно: вероятно, Артур сам по себе, в большинстве известных легенд изображённый уже слегка пожилым и грузным бородатым правителем, не казался игроделам достаточно привлекательным кандидатом на роль альтер эго потенциального покупателя. Но что-то всё же сделали — и большая часть игр о Камелоте, как можно заметить, получилась всё-таки отнюдь не плохой. Поэтому, как говорится, и на том спасибо.

…А легенда между тем продолжает жить по сей день. И находятся люди, верящие, что Артур, отплывший после получения смертельной раны на Авалон, заснувший под горой или превратившийся в ворона, вернётся, когда Британии будет грозить смертельная опасность. А во дворах разной формы и ширины чуть ли не во всех уголках света находятся ребята, до сих пор читающие книжки и потому играющие не только в героев «Звёздных войн», но и в рыцарей Круглого Стола. И как знать: если ещё когда-нибудь жадные святотатцы решат подзаработать денег на славном имени защитника всех обездоленных и самой Правды, выпустив очередную компьютерную игру, полностью извращающую суть королевских заветов, — может быть, тогда и наступит тот славный День?.. ◆

Тёмная обочина пути FPS: амижные стрелялки 1990-х годов

Автор: **kreol**

*Давайте признаемся сами себе: на IBM PC игроки в action'ы от первого лица фактически с 1993-1994 годов превратились в весьма избалованную категорию лиц. Если в 1991 году все мы смотрели на лихие забеги, доступные в **Hovertank 3D**, как на какое-то немыслимое диво (имея к тому времени возможность сравнивать всё это с **The Terminator**, который, честно говоря, action'ом не был), а в 1992 году могли отчётливо утверждать, что **Wolfenstein 3-D** получше будет, чем **Catacomb** с той же самой приставкой в конце, но оба они куда как лучше **Terminator 2029**, где — о ужас — перемещение вообще дискретное, то в означенный выше период, после выхода обеих частей **DOOM** и появления такого необычного понятия, как «клоны» этого самого **DOOM'а**, насыщение наступило достаточно быстро. Даже **In Extremis**, не самая, в общем-то, плохая игра, оказалась буквально с ног до головы облита помоями из объёмистых ушатов игрожурналистов. Судьба **Depth Dwellers** оказалась немногим лучше, ну а многострадальный движок с поэтичным названием Pie in the Sky оказался не просто втоптан в грязь, а буквально уничтожен не девятым, а (n+1)-м валом критики: если **Lethal Tender** и **Terminal Terror** на самом деле — несмотря на сочетавшиеся с убогой (хотя действительно ли убогой?) графикой довольно интересные нововведения — попали, что называется, «под раздачу», то о вышедших чуть позже вещах — об **Eternal Prison**, например, — вряд ли кто-то из рецензентов вообще слышал.*

Одним словом, баталии между «экспертами» касательно вопроса о том, какой же FPS считать худшим на свете, сопровождались — да и сопровождаются в определённых кругах — невиданными страстями, невольно заставляющими вспомнить словосочетание «любовь вопреки». «Только выбранный мной FPS должен признаваться самым худшим!» «А вот и нет, мной!..» Но ведь это 90-е годы прошлого века. Их середина, если быть совсем точным. Время, когда ещё были возможны всяческие чудеса — в том числе такие, о которых некогда высказывался Николай Васильевич. Время, когда IBM PC был уже победившей, но ещё не единственной реально существующей игровой платформой. Наверное, очень хорошо, что критики тех лет не видели, что творится в их любимом жанре на компьютерах «параллельного мира», причём уже в те годы, когда на PC появился **Hexen** и готовились к появлению на свет **Quake** и **Duke Nukem 3D**. Если бы это произошло, то в печати наверняка последовала бы целая серия статей с однотипным заголовком: «Парни, простите нас! Берём все слова обратно!»

Потому что с точки зрения графики то, что предстало бы их глазам, не «не понравилось бы», а привело к острому когнитивному диссонансу, от которого — после немого вопроса «Что это?!» и длительного посттравматического шока — благим матом заорала бы каждая клеточка мозга: существует то, чего существовать не может! Точнее, **не должно**. Но оно есть. Квинтэссенция абсолютного убожества, живое воплощение чистого кустарного примитивизма в своём вечном сияющем великолепии; нечто, что стирает зыбкую, как оказалось, грань между уродством и совершенством, когда всё настолько ужасно, что этот ужас внезапно оказывается прекрасным сам по себе.

…Много лет минуло с тех пор. И если перечисленные в начале статьи DOS'овские стрелялки кто-то ещё вспоминает, пусть и очень навряд ли добрым словом, то названия, которые можно увидеть ниже, едва ли скажут хотя бы что-то даже самым продвинутым игрокам. Эти игры не забыли — о них не знают. Даже, пожалуй, не зна**ли** — в том числе и «тогда». Но с высоты сегодняшнего дня, в эпоху засилья шейдеров, «казуального» игрового процесса и — одновременно — развитых эмуляторов, позволяющих запускать почти все игры с почти всех платформ, ныне мы можем попробовать посмотреть на них под немного иным углом. Не критиковать слабую графику, а попытаться разглядеть — вдруг в них тоже есть что-то интересное? Хотя начать стоит именно что с осмотра — ведь раньше мы, будем честны, такого просто не видели.

* * *

…Как известно, на чужом несчастье своего счастья не построишь. Точно так же и на чужом успехе отнюдь не всегда можно построить собственный, особенно если единственная мотивация — это конкуренция во имя самого что ни на есть выживания. Чем нам (хочется надеяться, что если не всем, то хотя бы большей части нас) в своё время запомнилась «Амига»? Платформерами. Возможно — леталками-«шмапами». РПГ и квестами — безусловно. Но стрелялки? Так и хочется сказать ныне популярное «не, не слышал». А они были. Когда в 1994 году на PC по известной причине начался «бум» уходящих в глубь экрана бластеров всех мастей, служивших для отстрела кого угодно — от миньонов и зомби до пришельцев из далёкого космоса, — то «здесь» поняли, что нужно срочно сделать что-то такое же, но своё. Или даже не совсем своё, но — сделать. И ведь было создано минимум шесть шедевров. Весьма вероятно — вымученных, в страшных страданиях из-за желания сделать не хуже, а то и лучше. И ведь получилось! Скажите честно, разве **Gloom** хуже **DOOM**? Ну да, сюжета практически нет. Но в «лучшей игре всех времён и народов» он ведь тоже для галочки, разве не так? Графика хуже? Да не просто хуже, а несказанно хуже. Но ведь через год же исправили — и стало даже лучше! А умнейший ход с боеприпасами в их «естественном» виде? А монстры, которые, что ни говори, всё-таки **не были** копиями думовских?.. Но о Gloom в этой статье речь не пойдёт. Как не пойдёт она и об **Alien Breed 3D** и **Nemac IV**, своим созданием давших надежду понятию «амижный FPS», о **Breathless**, где, отказавшись от изображения оружия в руках бойца и представив игроку противников в виде однотипных болванчиков, всё отдали на откуп атмосфере. И **Fears**, «амижный ответ» серии **Heretic**-**Hexen**, где игравшие в великие PC-шедевры наверняка почувствуют *то самое* жаркое дыхание лавы, а в чертах монстров отметят что-то неуловимо знакомое, тоже не нашлось тут места. Ну а о **Genetic Species**, «лебединой песне» всех амижных стрелялок, не стоит говорить тем более. Хотя бы потому, что про всё это где-то можно прочитать и узнать. Наш же рассказ — о потаённом кошмаре. О сидящих в грязном и дурно пахнущем каменном мешке уродцах, которые не нашли своего пути в большой мир, но в которых, возможно, есть что-то прекрасное, пусть и скрытое под толстыми слоями обёртки, получившейся из-за нищеты их создателей слишком отталкивающей. Их очень мало, на самом деле. Но они есть.

…Основным «поставщиком» амижных стрелялок в период 1994-1996 годов была постсоциалистическая Польша. Весьма вероятно, это связано с тем, что в тот период, когда компания Commodore уже обанкротилась, в Третью Речь Посполитую хлынул поток б/у компьютеров данной фирмы, который иссяк только примерно к концу



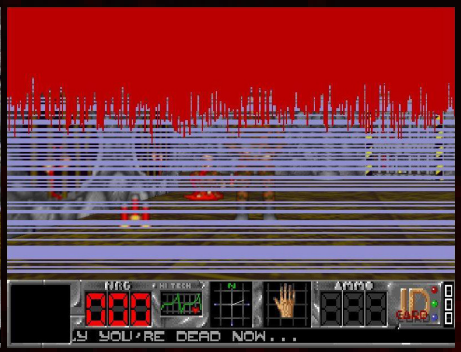
1997 года. И, чтобы эти компьютеры покупали чаще, возникло производство рассчитанных на них развлечений. Кто-то — и таких наверняка было большинство — писал эти игры ради денег, у кого-то просто не было PC, чтобы делать для него, ну а кому-то просто нравилось — так ведь тоже бывает.

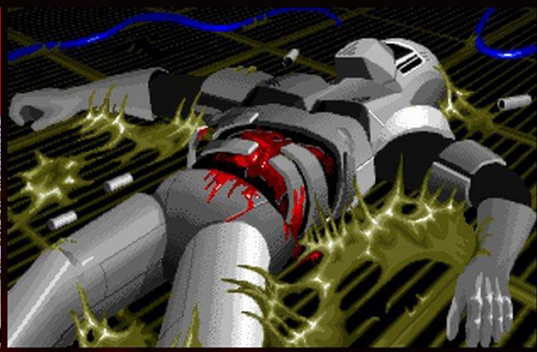
Большая часть стрелялок того времени, кстати, — с полноценным перемещением, не с дискретным. Так сходу из второй когорты можно вспомнить разве что **Death Mask**. Фактически первый блин (рубеж 1994 и 1995 годов), причём родом, в отличие от большинства иных героев этой этой статьи, не из Польши. И что удивительно — он получился не комом! Да, от осознания того, что в 1995 году, когда на PC мы уже победили Д'Эспарила и сражались с Кораксом, а тут нам вдруг предлагают отправиться в 9030 год с чуть ли не обычной винтовкой, чтобы истреблять ей инопланетян и служащих им странных земных ребят, больше всего напоминающих воскрешённых эсесовцев, может стать не по себе. Но игра… красива! 2,5D? Ни в коей мере. И даже не «почти» — а кристально чистое, незамутнённое 2D, но с *тем* качеством прорисовки! Амижные журналы ранней весной 1995 года наперебой пытались хвалить игру, но при этом ни один не смог покривить душой и если не начать, то хотя бы косвенно и скромненько упомянуть в начале статьи: «А вот у нас теперь свой **DOOM** тоже есть…» Но на PC к тому времени уже царствовала вторая часть. И потому увидеть упомянутый выше шедевр никто не захотел. Шедевр, спросите вы? Да. И не только по своей сложности, но и — о ужас — по графике. Представьте, что Сальвадору Дали от безвыходности пришлось рисовать газетные комиксы, — он ведь даже в такой ситуации не стал бы халтурить, верно? Так же и здесь — совершенно не представляя себе, что скрывается за понятием «FPS для масс» (да и не для масс тоже), которое к тому времени на PC уже сложилось, творческие и старательные амижники вложили всю душу в создание потрясающе, пусть и очень по-особенному, красивой игры. Игры, где прорисована каждая дощечка, из которых сколочены столь многочисленные в мире будущего ящики, каждая складочка на униформе вражеского солдата, и где даже есть виды из окон. Такая игра была. Вот только играть в переделанный (да и то якобы) под стрелялку **dungeon crawl**, как было отмечено выше, никто не захотел. Данная ветвь эволюции так и осталась тупиковой диковинкой. Развитие пошло по иному пути и в иной стране. Но всё же пошло, как ни крути.

Citadel — это уже самый что ни на есть польский ответ **DOOM**. Именно в таком написании — вторую букву после национального релиза заменили с «y» на «i», а «a» в конце убрали за ненадобностью, чтобы новоиспечённые друзья-буржуи не напрягали свои мозги, пытаясь угадать, что скрывается за названием игры. Международный релиз состоялся — в 1995 году, и даже некоторые рецензенты амижных журналов, тогда ещё имевших ограниченный спрос, отозвались о ней довольно положительно, хотя и осторожно. Суровые парни из **Arrakis** пошли по принципу наименьших умственных затрат: «Ах, «их» ругали за «кровищу» и «сатанизм», но всем понравилось? Ну так у нас всего больше и круче! Покупайте нашу игру!» И какая разница, что в то время **DOOM** уже стали подзабывать, несмотря на **Ultimate** и дополнения? Тут про это не знают и о таком не думают! И ведь действительно: **DOOM** по сравнению с **Citadel** — это добрая, детская игра. Никакой Ад с кибердемонами не сравнится с подлинно ужасными однотипными коридорами фэнтезийно-футуристической Цитадели, двери между комнатами которой, впрочем, явно созданы под влиянием компьютерного «нашего всего», где на каждой второй стене распяты люди, под потолком подвешены головы, из которых кровь бурлящими потоками хлещет прямо на игрока, а монстры не только сильны и очень напоминают **DOOM'овских**, но и представляют собой при ближайшем рассмотрении настолько безобразные кучки пикселей, что становится по-настоящему страшно.

И смерть, — смерть, друзья! Какой она была в **DOOM**? «Покраснение экранной гаммы» и «уход в пол»? Что за подготовительная группа яслей?! Только реализм — густой и яркой кровью постепенно, но достаточно быстро окрашивается ВЕСЬ экран — и ничего-то вы больше не увидите, пока не покажут труп вашего растерзанного протагониста, который, как выяснится, подозрительно напоминает гибрид десантника и Робокопа… Или — кто сказал, что игру нужно начинать обязательно с оружием, да ещё и огнестрельным? Никаких соплей, амижник, — будь любезен сначала **найти** оружие в этом жестоком мире, пусть даже под шквальным огнём противни-







ка. Не выжил — твои проблемы, здесь слабаки и не нужны…

Но зато разнообразие и оригинальность всё-таки были. И совершенно особые чудовища, и атмосфера «вечного поиска» нужного поворота или ключа доступа… Это почти те же ощущения, что и в «оригинале», но разве это плохо, особенно для тех, для кого игра должна была стать *своим* оригиналом?.. Ведь это всё-таки не «жалкое подобие» — скорее сказать, «переложение по мотивам». А ещё о владельцах слабых машин подумали: не накопили денег на 1200 — играйте на 500. Пусть в маленьком окошке, но играйте. Амига ведь!..

Возможно ли иное решение поставленной много выше задачи — выжить на рынке в условиях кризиса и изменившихся вкусов и предпочтений потребителей? Чтобы одновременно и «остаться в тренде», и «не изменять себе»? Люди из немецкой, но явно как-то связанной с Польшей компании **Black Legend** доказали, что да, — выпустив игру **Behind The Iron Gate**, в Польше известную как **Za żelazną bramą**. Первое, что бросается в глаза при взгляде (или при попытке взгляда) на это, — подлинно стерильное однообразие, напоминающее кое-какие киберпанковые миры будущего, знакомые по культовым фильмам прошлых лет. Узкие бело-сиреневые коридоры с редкими-редкими картинами на стенах, отсутствие в руках оружия (но мы ведь можем представить, что оно есть, правда?), маячащий на экране прицел и не слишком привлекательные и (или) похожие на людей противники-роботы. Action ли это вообще? А кто ж его знает. Амига ведь она такая — загадочная. Из сюжета известно лишь то, что надо выбраться из тюрьмы, — тот же 1995 год, а «фишка» с PC о необязательности долгих предисловий уже прочувствована, — хорошо… Перемещение не дискретное — и на том спасибо, ну а что потолки давят куда сильнее, чем даже в **Wolfenstein 3-D**, — потерпим (теперь). Вот что куда более необычно — это то, что в игре очень активно используется комбинация клавиатуры и мыши для управления героем.

На этом месте необходимо сделать небольшую паузу — ведь читатели, особенно фанаты Амиги, сейчас наверняка затаили дыхание, надеясь увидеть заветное иностранное слово — «мауслук». Но нет, друзья. Нет, конечно. Мышь нужна для куда более прозаичных вещей — например, для переключения вида используемого оружия в интерфейсной панели, — которого, повторим, вы в самой игре иначе как на этих условных картинках и не увидите вовсе. Или, например, для нажатия рычага, что, в свою очередь, приведёт к открытию двери. Что, привыкли, что всю работу сделает Enter или Control (Fire, если приспособиться к амижным реалиям)? Здесь — как бы не так! Здесь прицел нужно подвести к рычагу, после чего он (прицел, а не рычаг) преобразуется в странного вида ладонь, которой и нужно будет осуществить упомянутое действие. И приготовьтесь к тому, что блуждать по этим самым сиреневым коридорам вам предстоит долго, ибо тюрьмы будущего — вещь суровая. Главное — делайте почаще перерывы, а то глаза от такой гаммы могут и заболеть.

Кстати говоря, если вдруг кто-то ищет не только абстрактной, но и самой что ни на есть реальной, физической глазной боли от компьютерной игры — то такую разработчики с поль-



ской амижной сцены тоже сделали. **Monster** — игра, более чем оправдывающая своё название. Совершенно уникальный, совершенно лютый и совершенно немыслимый эксперимент, нестандартность которого слишком уж выделяется даже на общем — достаточно мощном — фоне «оригинальных идей», которыми всегда славилась «Подружка». Игра реализована таким образом, что устанавливается напрямую в память (!) компьютера и остаётся доступна игроку даже в случае прекращения подачи электричества. Плата за такое решение — жесточайшая привязка к A1200, то есть на 4000, к примеру, запустить не удастся никак. В современных условиях доступной эмуляции такое, впрочем, уже мало кого волнует, а вот легенда о том, что она была рассчитана на людей со зрением даже -25, может оказаться правдивой.

Графика **Monster** ужасна. Причём некоторые её хвалят, и она и правда по-своему привлекательна, но — ужасна. Размытость фонов и противников и не вполне традиционное сочетание цветов в палитре приводят к сильной боли уже спустя несколько десятков минут игры, а после часа делают её положительно невыносимой. И всё это слегка обидно, потому что, помимо технических решений, игра интересна как «третий путь» в шутерах: перед нами едва ли не единственный пример амижной «аренной» стрелялки, где за строго определённое время нужно на небольшом, но не слишком просто с архитектурной точки зрения устроенном месте найти и, что ещё важнее, убить всех до единого огромных монстров, которые пусть и медлительны и легко убиваются с одного попадания, но положительно огромны и очень опасны вблизи. Аптечки, бонусы?.. Не в этой игре. Истинный минимализм во всём — ночь, нет питания, только вы, Амига… и монстры на экране. И ведь этого может быть достаточно если не для счастья, то хотя бы для быстрого повышения глазного давления с целью скорейшего призыва Морфея.





Ещё про две игры вполне можно рассказать в одной секции. Они не то чтобы совсем похожи, но роднит их многое. Один и тот же создатель — польская студия **Mirage Media**, одно и то же слово в начале названия — **Project**. Правда, один проект зовётся **Battlefield**, тогда как другой — **Intercalaris**. Вторая игра лучше. Перемещение практически полноценное, противники как будто взяты из **Behind the Iron Gate**, но в руках теперь полноценное оружие, да ещё какое, а не только прицел (хотя он тоже есть); действие разворачивается под открытым небом (хотя места для забегов по-прежнему мало), а все «логические» моменты и загадки из игры убраны, кроме разве что самых примитивных. Но всё это и понятно — прошёл целый год (игра вышла в 1996-м). На PC уже или играют, или вот-вот начнут играть в **Quake**, а в Польше на Амиге хотели сделать популярным это; противники тут, кстати говоря, почему-то практически всегда топчутся на месте… Ничего хорошего из всего этого не вышло, конечно, но старались — игра получилась как минимум атмосферной. Это **Project Intercalaris**. А вот **Project Battlefield**, пожалуй, всё-таки довольно убога: снова футуристическая, но запускается в маленьком окошке. Перемещение не дискретное, но и не плавное; действие происходит в очень странном месте — как будто в рыцарском замке, но наполненном непривлекательно выглядящими людьми современного типа. Те же вездесущие бочки, что и в отмеченной выше игре, но совершенно несуразные противники: если двигаются они достаточно бодро, то при попадании под огонь начинают дёргаться на одном месте, как болванчики, а самое главное — совершенно непонятно, как и чем они ведут по нам огонь. Но ведут и, что самое главное, убивают: ведь ни здоровье, ни



боеприпасы здесь отнюдь не бесконечны. Если к этому прибавить слишком уж частую необходимость смены дисков — то мы испытаем нечто похожее на раздражение. Но увидеть такое всё равно стоит — хотя бы из-за музыки и звуков, в том числе озвучки шагов и сдавленных криков…

Некоторые FPS для Амиги, разумеется, останутся за бортом полноценного повествования. И не только самые крутые, про которые мы кратко упомянули в начале статьи, но и, например, **Aquakon**. Это настолько обскурная вещь, пусть и с крайне интересным и актуальным сюжетом — борьбой с рептилоидами (в масштабах, правда, не мира, а болота), что даже описать его трудно. Ваш герой тут, кстати, вовсе не человек, да и вообще этот мир очень сложен для понимания. Это опять 1995 год, — и очень красивые, но совершенно плоские спрайты, зато с массой кровавых эффектов и с не похожими друг на друга противниками. Более же подробное внимание хотелось бы уделить «тёмной жемчужине» всего польского амижного игростроения. Встречайте: **Ubek** — вещь, которая — ни много ни мало — должна была стать амижным ответом не только **DOOM**, но и **Witchaven**. Да-да: это в том числе рукопашный FPS…

Игра, созданная к концу 1995 года чуть ли не одним гордым поляком. Про такого же одиночку — секретного суперагента-патриота, самоотверженно сражающегося сначала с помощью ножичка, а затем пистолетика против страшных КГБшников, потомков тех, что некогда освободили его страну от коричневой чумы, но заодно руками его же земляков стёрли память об Армии Крайовой. Долг ведь платежом красен, верно? Вот и отправляемся в некое поместье спецслужб, где бродим по узким дорожкам, проложенным между живыми изгородями, а затем по каким-то подземельям, попутно истребляем наших с вами соотечественников…

Ubek обязательно надо увидеть. И пусть глаза от него заболят, возможно, даже сильнее, чем от Monster, пусть игровой процесс настолько однообразен, а графика настолько ужасна, что хочется ругаться и стучать мохнатыми кулаками по столу, — увидеть надо затем, чтобы убедиться для себя самого: это не вымысел, а реальность. Мерцающие и рябящие полосочки — это враги. Когда они умирают с душераздирающими воплями, на их месте появляются сначала ещё более отвратительные кровавые ошмётки (причём не всегда красные), а затем — иногда — выпрыгивающие из земли белые крестики, — автор, похоже, сам понимал, насколько убога его игра, поэтому стёба здесь будет достаточно. Как вам, например, тот факт, что для перехода на второй уровень нужно… просто подойти к стене! Польский агент проходит сквозь стены? Конечно, а кто-то в этом сомневается?.. Причём музыка к этому действу замечательна настолько, что если бы не зелёная рамка, дублирующая и так имеющийся прицел и сильно мешающая играть, и не настолько ужасное качество графики, то игра могла бы даже вызвать улыбку… Но нет — место улыбки занимает ухмылка, а сам **Ubek** — заслуженное звание позора всей мировой амижной сцены вообще и польской в частности.

* * *

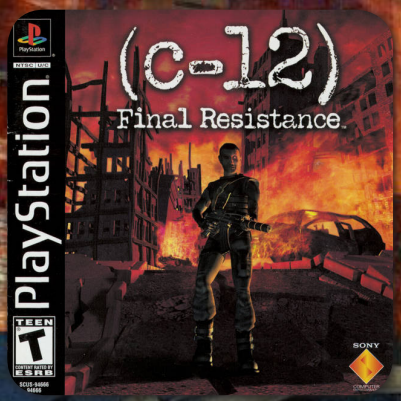
Цель этой небольшой, скомканной и малоинформативной статьи — заинтересовать. Не призвать к чему-то, не восхвалить и не обругать, — а просто поведать о факте того, что стрелялки, оказывается, были не только на PC или Mac'е. Что существует явление, о котором мир предпочёл попросту забыть, но которое от этого не перестаёт быть реальностью. Да, на Амиге не сложилось собственной «школы FPS» с



устоявшимися традициями — и тому есть множество причин, важнейшая из которых до предела банальна: не успели. Но даже разглядывая сейчас то, что создать всё-таки не удалось, нельзя не отметить, что пусть не всенародной любви, но внимания эти игры заслужили — не в последнюю очередь благодаря целому ряду интересных решений, включению нетрадиционных для жанра элементов игрового процесса и, как бы это ни прозвучало, отваге, — отваге выпускать подобное в свет, когда на победившей платформе правят бал на первый взгляд «тайтлы» совсем иного уровня и качества. Нашим читателям, впрочем, остаётся пожелать того же самого — ведь после прочитанного взглянуть на «другие FPS», и поныне для абсолютного большинства пребывающие в неком чистилище, вне времени и пространства, отважится далеко не каждый. Но если сердца ваши смелы и открыты всем старым играм, независимо от их репутации, происхождения и внешнего вида, — то хотя бы слегка копните этот забытый культурный слой. Вдруг именно вы и именно в нём отыщете неразгаданный и незамеченный драгоценный камень, подарив ему тем самым если не вторую жизнь, то хотя бы надежду, если не бессмертную, то хотя бы, как принято говорить, умирающую последней?.. Выбор за вами. ◆

C-12: последнее сопротивление PS1

Автор: **kreol**



Жанр:	**Third-person shooter**
Разработчик:	**SCE Studio Cambridge**
Издатели:	**Sony Computer Entertainment**
Время выхода:	PAL 6 апреля 2001 NA 22 июля 2002
Платформы:	**PlayStation**

Инопланетяне вторглись на Землю. Вспомните, сколько раз со времён дедушки Уэллса (или даже более ранних) нам приходилось это видеть, слышать, читать, «переживать» (к счастью, в кавычках)? В этот раз, правда, всё получилось очень уж жёстко: одержавшим почти полную победу мародёрам не нужна власть, не нужна база, не нужны, по сути, даже рабы, — нужен только углерод и все ресурсы, в которых этот химический элемент, обозначаемый латинской буквой C, содержится. В итоге большая часть Земли уже превращена в выжженную пустыню по причине рассеивания пришельцами спор так называемых «кораллов», население массово истребляется, за исключением тех немногих, кого инопланетянам удаётся отловить и превратить в послушных своей воле уродливых киборгов, лишённых каких бы то ни было чувств и выполняющих самую чёрную работу — в том числе (но не исключительно) по уничтожению своих недавних соплеменников. Конечно, несмотря на кажущееся безнадёжным положение, в укромных уголках ещё теплится сопротивление — а с ним и надежда. Но всё-таки этот мир умирает.

...А вместе с ним умирал и другой мир, — мир не всегда красивых и удобных, но всё-таки принёсших стольким людям «простую и бесхитростную», как принято говорить на телевидении, радость. Он просуществовал не так и долго, этот мир, но в первые годы своего земного бытия сумел стать если не легендой, то уж точно чем-то близким к научной фантастике — не в последнюю очередь благодаря самым разным возможностям, от прыжков на запредельную высоту до невиданных визуальных красот, внезапно открывшихся перед счастливыми геймерами. «Денди», «Сега» и даже расхваливавшаяся когда-то дядей Серёжей на голубом экране «Супер Нинтендо» внезапно потеряли весь свой шарм и блеск, просто пав перед столько же грозным, сколько и прекрасным детищем Sony. Но к моменту появления предмета нашего разговора те времена давно миновали. Уже через несколько лет после триумфа Sega нанесёт ответный удар, а ещё спустя непродолжительное время появится то же, но под порядковым номером 2, где всего будет больше и лучше: да, в 2000 году действительно уже были люди, игравшие на Playstation 2, скажем, в **Armored Core 2** или в **Eternal Ring**. А уж что началось в первом году нового тысячелетия — и вспоминать не стоит. Но первая «сонька» всё-таки ещё жила — и готовилась прожить как полноценная платформа со своими эксклюзивами ещё год с чем-то. И даже в таких условиях всё-таки нашла чем удивить и порадовать самую взыскательную публику.

...Лейтенант Рэйли Вон (или Воген — согласно прихоти переводчиков) — последняя надежда человеческого сопротивления. Или, точнее, той жалкой кучки, что осталась от него в этом мире огненно-технократического кошмара. Генетически усовершенствованный почти киборг, он был рождён на лабораторном столе вовсе не пришельцев, а доктора Картер, избежав тем самым превращения в полуживую машину для убийств и благодаря имплантам став одновременно если не самым грозным, то точно самым надёжным оружием в руках последних землян. Суровому, подчас безрассудному до дерзости, жестокому, но вместе с тем до последнего верному воинской присяге, — именно ему выпал шанс попытаться переломить ход этой страшной партии, ставка в которой — будущее всего рода людского.

Спасать человечество придётся привычным, тем самым дедовским способом — огнём и мечом. Первого, правда, вокруг и так хватает, а вот в роли второго выступит наше первое оружие — огромный клинок пришельцев, который с нескольких ударов сваливает многих первоначальных врагов и с которым герой, сияя своим искусственным красным глазом, управляется так лихо, словно бы родился с ним в руках. Бывшие люди, а ныне киборги не вызывают никакого сочувствия, — это неуклюжие роботы-переростки с клешнеобразными конечностями, которых грех не избавить от страданий. А то, что многие из них слегка отличаются по внешнему виду и даже имеют свою специализацию по виду профессиональной деятельности, так и вовсе никого не интересует. Как говорят бородатые любители action'ов — «мясо»... Конечно, ведь мы пока ещё не знаем, что это «мясо» тоже хочет жить и умеет — внимание — прятаться за ящиками, пока мы ведём по нему огонь с расстояния...



Сами пришельцы, разумеется, тоже будут, но до них ещё надо дойти. А вот те же «миниатюрные» — по сравнению с описанными парой предложений выше — человекоподобные киборги-снайперы куда опаснее, но перед встречей с ними услужливо позволяется разжиться «пулемётом» (такое название) с полноценным снайперским режимом, предназначенным, кстати, не только для убийства супостатов. А потом будет и другое оружие (хотите — гранатомёт, хотите — вообще настоящий станковый пулемёт, при управлении которым вы сможете оглядеться с видом от первого лица, но вот взять его с собой не выйдет), и другие противники (в той же первой миссии — паукообразные дроны, способные разделаться с протагонистом за пяток секунд), будут забеги, схватки, игра в прятки и напряжённое движение... нет, не мыши или клавиатуры, а джойстика. Хотя порой и кажется, что так не должно было случиться, но что же поделаешь.

Впрочем, не пересказывать же в сто первый раз принципы игры в action? Вот и не будем, а лучше взглянем на то, что же для нас приготовили необычного, небанального, свежего, — ведь тут же есть такое, хотя бы чуточку, на «низком» уровне, но не может же не быть!

И оно правда в наличии, хотя с первых минут невольно задумываешься о том, что это — следствие слишком уж сильной ограниченности разработчиков в доступных им мощностях (притом что игра как таковая — едва ли не самая технологически мощная для PS1 за всю историю платформы). «Оно» заключается в том, что, несмотря на напряжённое действие, развернуться здесь особо негде: места мало, а где кажется, что много, — там по воле его величества сюжета скоро будет мало, а следовательно — постоянно придётся искать обходные пути. Действие первой миссии начинается на улицах разрушенного города, и огромное сердце олдгеймера, видя эти серые полыхающие развалины, начинает радостно биться — вот сейчас-то устроим кому-то весёлую жизнь!.. Но нет — тут автобус мешает, там просто тупик, пошли в чуть ли не единственный доступный проход — так и его вражеская летающая тарелка нам перегородила, свернув в полёте ЛЭП... Выход — о ужас! — думать: использовать особенности окружающей обстановки, имеющееся у нас оружие и его возможности и, да, собственные мозги.

Разумеется, это не квест. И даже не action-adventure. Но всё-таки вовсе и не «тупое мочилово», где всё строится на бесконечных отстрелах болванчиков и перемещениях из точки А в точку В. Перемещения-то есть, никуда от них не денешься, но вот чтобы их совершить — придётся порой неслабо постараться. Будут и дополнительные задания, которые мы сможем вместе с подсказками или предметами получить от встречаемых NPC, и вызывающие дикую ностальгию по временам **DOOM** и **Duke Nukem** ключи, которыми можно что-то открыть, и даже «загадки» (в кавычках, конечно) типа самой первой: куда и, главное, как пройти дальше?.. Герой умеет немного прыгать и приседать, но способен также двигать объекты (причём не только передом, но и задом!) и карабкаться по ним, взбираться и спускаться по лестницам, а уже спустя несколько десятков минут после начала своего приключения сможет собрать весьма приличный инвентарь, состоящий не только из оружия, но и из прочных полезных и важных устройств, без которых прохождение счастливым финалом не закончить; ну а по ходу выполнения заданий ему будут постоянно приходить всевозможные сюжетные сообщения — для продвижения дальше и комментирования происходящего. В журнальной статье нет места спойлерам — а потому о том, чем игра закончится, вы здесь не прочитаете. Достаточно будет лишь упомянуть, что к финальной миссии и внешний облик, и даже кое-какие способности героя пре-



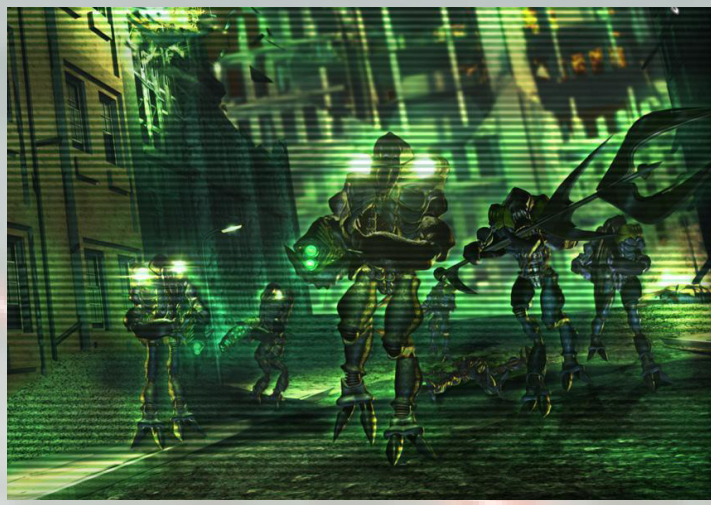
Любопытно, но данная игра, получившая в прессе высокие, но не вполне однозначные оценки, стала одной из трёх игр для PS1, официально переведённых на русский язык и изданных в России компанией «Софтклаб» (тогда как сама PS1 в СНГ вообще никогда не продавалась официально). Локализация удалась на славу: очень хороший, литературный и грамотный перевод текста, удачный подбор шрифтов и полная многоголосая озвучка с местами неплохой (но местами и наоборот) игрой актёров, среди которых довольно известный Сергей Чонишвили, подаривший свой голос главному герою.
Правда, одновременно вышло и несколько пиратских переводов, в том числе и пара озвученных, и перевод (и дубляж) от известной в своё время группы «Лисы» многими фанатами признаётся на голову выше лицензионного. И ведь в те годы такое действительно порой бывало...



терпят существенное, так сказать, обновление. И да — красными станут оба его глаза...

Конечно, на деле всё это довольно банально. Интересно и зачастую очень сложно — чего стоят только схватки с боссами, первая из которых предстоит уже в начале (!) второй миссии, — но банально. Убейте всех, найдите предмет и донесите его до какой-то точки либо же сделайте в другой точке что-нибудь, периодически ища ответ на главный вопрос тактики «как?», — вот и всё. Хотя возмущённый разум иногда и сопротивляется: вот нужно же в той же второй миссии ввести правильный код? Ведь нужно же? Нужно. Но это всё равно стрелялка. Пусть и в рамках жанра «со скрытым интеллектом». И напрашивается даже невольная аналогия с современными шутерами — вообразите: в 2001 году — чуть ли не десяток (а то и больше) коротких роликов на движке игры, показывающих развитие сюжета и результаты ваших действий, в рамках одной миссии! И при всём при этом — пока ещё отнюдь не казуальная «консольщина», хотя игра — именно что на консоли. Такой вот парадокс.

Другое дело — как всё это сделано. Обманывать не станем — уже со второй миссии действие в значительной степени (но не всегда!) станет происходить в помещениях, то есть в комнатах и коридорах, даром что довольно широких, но всё же чётко ограниченных пространствах. И это здорово — ибо в них те самые «ограничения платформы» исчезают, давая визуальной составляющей проявить себя на полную катушку. И пусть в те годы персональный компьютер и «младшая сестра» выдавали на порядок иную картинку, но в рамках мира «первого поколения» это действительно что-то ранее невиданное. Полное 3D — и почти без угловатостей. Однотипные (что, впрочем, идеально вписывается в сюжет), но до мельчайших деталей отшлифованные фоны. Плавная, ни разу не «дёрганая» анимация перемещения и изменения поз. Динамическое освещение и — наконец-то — по-настоящему красочные взрывы, мерцания, отблески смертельно опасных лазеров и силовых полей... А музыка... Но нет. Музыки касаться не будем, — это искусство не букв, а нот, а ноты куда лучше слушать, чем читать. И поверьте, музыку **C-12** послушать очень даже стоит.



...Потому что и музыка, и графическое загляденье, и потрясающе густая и зовущая к себе атмосфера холодного, серого, разваливающегося, но по-прежнему родного и ещё цепляющегося за жизнь мира, — всё это лебединая песня целой эпохи, столь же яркой, сколь и короткой. Можно сколько угодно сокрушаться по поводу того, что **C-12** так и осталась PS1-эксклюзивом, не уступая при этом как именно игра фактически ничем лучшим action'ам от третьего лица на PC, — но изменить историю не дано никому. А вот изменить свой взгляд закоренелого фаната зарубежного слогана «PC-only» — хотя бы раз в жизни и ради такой игры — под силу каждому, особенно если вспомнить, что добрые люди сначала создали, а затем доработали программу-эмулятор, запустить на которой данную вещь (как и многие другие) давно уже ничего не стоит. Первая Sony Playstation мертва для рынка, но она будет жить в сердцах геймеров до тех пор, пока её игры хотя бы кому-то нужны. А человечество выживет и вновь начнёт путь к восстановлению былой славы лишь тогда, когда найдётся смельчак, готовый на время перевоплотиться в непоколебимого и отважного киборга. И да здравствует олдгеймерское сопротивление! ◆

Запустить игру так, чтобы ей можно было наслаждаться по полной, на всеми любимом ePSXe может оказаться проблематичным. Рекомендуем Pete's D3D Driver 1.76 для видео, Pete's Midas Audio Driver 1.7 для звука, включив поддержку первых трёх опций ниже выбора плагина, не забыв установить лимит FPS на уровне 60-70 (делается через Config -> Video -> Configure). В этом случае у вас будет приемлемая скорость игры без графических глюков, причём слышать вы будете и звуки, и музыку, и речь (лишь отдельные эффекты могут слегка заедать).

Dark Planet: Battle for Natrolis

Автор: **Martin Qleor**



Жанр:	**Real-time strategy**
Разработчик:	**Creative Edge Software**
Издатели:	**Ubisoft Entertainment**
	Руссобит-М
Время выхода:	апрель 2002
Платформа:	**Microsoft Windows**

Землянам в космос воспрещено. Беспредел, который они собираются учинять, освоившись в ближнем космическом пространстве, не вписывается даже в самые гибкие рамки деятельности, допустимой для мира, гармонии и процветания. Пустить спутник на окраину галактики, сделать парочку «селфи» «в обнимку» с родной планетой, наудачу отправить послание внеземным цивилизациям, — всё это следствия в меру безобидного любопытства. Но высадка военизированного десанта на неизвестной планете с целью захвата вряд ли останется незамеченной. И безнаказанной: рано или поздно придётся ответствовать за свои поступки.

ДОИГРАЛИСЬ, ТОВАРИЩИ

Всю сознательную жизнь на «голубой планете» человечество неутомимо стремилось к желаемому. Захотел неандерталец тепла и света в диком недружелюбном мире — и Прометей, недолго думая, подарил ему и то и другое. Горячий жар пламени в одночасье получил невероятную популярность, обнажая подлинную страсть антропоморфных созданий к... войне. Возникли первые обиталища, уже не походившие на пещеры, откуда выползла, сонно потирая глаза, молодая цивилизация. Приручив волка и тарпана, человек обрёл надежных помощников в хозяйстве, которое из охоты и рыбалки впоследствии ощетинилось земледелием и скотоводством.

Шли дни, которые складывались в года, которые скрепляли века... И наконец, века, подобно Атланту, подпирающему небо на могучих плечах, колоннами восходили к белоснежным балконам нескольких тысячелетий, откуда с головокружительной высоты среди тысяч звёзд в вечном «сейчас» уже нет разницы между прошлым и будущим. Нирвана?.. Возможно, человеческий рай будет именно таким. Когда-нибудь. Но уже не на Земле. Дотянувшись в прошлом до пика своего благополучия, человек в прямом смысле слова рухнул в океан самой настоящей раскалённой лавы. Отпрыски когда-то многообещающей человеческой расы вконец и полностью истощили родную планету чокнутым образом жизни и были вынуждены сматывать удочки, — Земля на длительной реконструкции. Длительной даже для богов.

В конце концов, чего-то подобного следовало ожидать: катастрофическое перенаселение, множество неизвестных науке болезней и массовые мутации... Долгий период времени земляне упорно потребляли несоизмеримо больше, чем производили взамен, кроме отходов; набирали лишнюю массу удобств и меньше всего заботились о растущей как на дрожжах угрозе нарушения естественных природных процессов, в лоне которых их ум обнаружил себя разумным. Вчерашний Апокалипсис, множеством вариантов которого баловался рядовой представитель развлекательной индустрии, обозначил пределы жизнеспособности человека и удостоил его третьим местом, уступив тараканам в рейтинге заслуженных героев техногенной катастрофы.



ПРИКАЗАНО КОЛОНИЗИРОВАТЬ

Стоило людям лицом к лицу столкнуться с реальной угрозой своему существованию, как дела у человеческого конгломерата помчались с места в верхние слои атмосферы. В начале XXVI века впервые за всю официальную историю Земли страны Третьего мира добровольно трудятся плечом к плечу с преуспевающими сверхдержавами, добывая ресурсы и конструируя мелкий ширпотреб для ранних космических экспедиций. На этом, конечно, громкие результаты экстренного саммита по вопросам вооружённых конфликтов между второй и третьей планетарными нациями только начинались. Какой саммит, что за нации, какого чёрта происходит, — никто толком не знает, но стараниями мировых СМИ ясно, что старинное выражение «пора валить», ставшее классическим примером эвфемизма, на самом деле не что иное, как руководство к действию, которым издавна пользовались авантюристы и первопроходцы вроде Америго Веспуччи, Марко Поло и Ермака.

Шесть лет беспрерывных переговоров принесли человечеству экспансионный устав. Ещё триста — и космический путешественник, HOSV (High Orbital Support Vessel), венец технического творения адамовых отпрысков под кодовым названием «Ганимед», бесцеремонно вторгся в систему 6 Hubley-21 и достиг её четвёртой планеты, Натролиса. Увы, связь с посадочным модулем была утеряна за четыре года до приземления первых десантников, но последние трансмиссии, которые удалось декодировать, содержали неутешительную информацию о присутствии на планете, помимо коренных аборигенов, ещё одной, инопланетной расы насекомоподобных существ. Итог дистанционного изучения первой внеземной цивилизации, которая может составить землянам серьёзную «конкуренцию», потряс весь Колонистский совет: каким-то немыслимым образом жуки почуяли наблюдателей, определили место их обитания и с троекратным рвением приступили к заселению Натролиса для будущего маршброска на... Землю! Действовать пришлось немедленно: для человечества XXVIII век наступил с роковым писком системы жизнеобеспечения OS3 (Onboard Sentient Support System), подавшей сигнал к пробуждению спящих пехотин-

цев. Их новая реальность начинается здесь, на удивительном Натролисе. И начинается она в грубой попытке вернуть себе эру безраздельного царствования людей: выкачивание полезных ископаемых, наспех собранные военные городки и яростная рубка сопротивляющейся оппозиции.



Технические достижения землян (terrans), их сплочённость вокруг идеи собственного величия, а также внезапность вторжения обусловили естественный успех кампании, который сопровождал бы их и дальше, если бы человек в самом деле был единственным представителем разумной формы жизни во Вселенной. Однако ни коренной народ Натролиса, сорины (sorins), ни членистоногий привет из глубин космоса, дрейлы (dreils), не имели бы ни единого шанса сохранить свою самобытность без единственного инструмента, который может котироваться в сдерживании губительной самоуверенности людей, — интеллекта. Обладание им позволило каждой расе сражаться на равных. Впрочем, закованным в кевларовые бронекостюмы космическим паладинам есть что противопоставить соперникам: непроницаемый шлем, полностью скрывающий чисто выбритую голову с именным штрихкодом на затылке, кристаровые перчатки на руках, сжимающих многофункциональную винтовку, на которой сверху — инфракрасный прицел для дистанционного поражения врага, а снизу — заточенное лезвие клинка с хищными зазубринами для рукопашной схватки...



Каждый колонист под завязку набит электронными примочками, следуя при этом последнему слову моды будущего на этой стилем забытой планете. В текущем сезоне снова актуален длинный плащ, под которым удобно носить пару «узишек» представителю командирского состава. Для тружеников подводного фронта from Earth with love подвезли партию жёстких водолазных скафандров, изготовленных на базе легендарной стокилограммовой модели с двадцатью иллюминаторами за авторством братьев Карманьоль. Всё адмиралтейство щеголяет в бронированных доспехах, инкрустированных позолоченными знаками исключительного отличия. Дошло до того, что очумевшему от самолюбования батальону гренадёров разрешили заказать из военного музея с Земли «кепи» Французского иностранного легиона в память о благородном прошлом их рода войск... но командование вовремя опомнилось, и разгулявшихся вояк силком вернули в строй. После этого инцидента внешний облик остальных солдат строго нормируется, а ушедших в самоволку протестантов оперативно заменили неприхотливой робототехникой, которой, в отличие от граждан Земли, ботинки не нужны. Тем не менее перспективы карьерного роста у искусственного интеллекта даже в XXVIII веке остаются чрезвычайно туманны: на работу берут либо роботом-разнорабочим, что бесславно, либо роботом-камикадзе, что ненадолго. В «поджигатели» пойти, что ли? Экзотично. Слишком. «Кут» — элита, берут только по знакомству. Податься в «снайперы» бы, но там высокая стоимость обучения и запредельный стандарт по длине ствола... Оказавшиеся невостребованными роботы-разведчики от безделья сутками гундосят по выделенному каналу связи, сыпля цитатами из «Семнадцати мгновений весны», и в -дцатый раз проводят единственный в мире конкурс на лучший «косплей» на коллегу из саги Star Wars, зонда-дроида «Гадюка», провоцируя особо одарённую электронику на предательскую тоску по временам, когда давным-давно, в одной далёкой-предалёкой галактике роботы были нужны, роботы были важны.



Как следует из всего вышеброшенного, первая сторона конфликта в этой шахматной партии на троих выглядит по меньшей мере предсказуемо. Топовое снаряжение для косморпехов, дорогущий даже по меркам чёрного рынка композит, используемый в производстве техники и строительстве укреплений, лучшие в галактике условия контрактной службы, своевременное медицинское обслуживание и вдохновляющие командиры, — вот откуда берётся решительная поступь хозяев и зачинателей военного положения. Рост тяжёлой промышленности и служение научных достижений целям военного аппарата диктуют колонистам поиск требовательных к добыче и обработке полезных ископаемых, таких как дармовая энергия, бьющая из геотермальных источников, кристаллы, на которые также претендует дрейлская орда, и... камень. Натуральный натролианский камень, также востребованный на стройплощадках соринских прорабов. Между собой сорины и дрейлы делят только третий «ресурс» — павших на поле боя существ, о судьбе которых будет сказано дальше.

Этим, кстати, наглядно иллюстрируются и другие отличия воинствующих рас друг от друга: архитектура, способы добычи ресурсов, разнообразие юнитов, их функций и характеристик, даже манера передвигаться сугубо индивидуальны для каждого народа и обусловлены особенностями мест рождения. Уверенный в миссии своего народа, размашисто маршрирующий по поверхности чужой планеты землянин бесстрашно шлёпает в дремучих зарослях Натролиса, служа тем самым отличной мишенью для терпеливых соринских лучников. Старейшины разумных рептилий, ревниво храня грёзы о босяцкой жизни далёких родственничков с Земли, пропагандируют среди соринов самурайские заповеди. Членистоногие же, в отличие от пресмыкающихся, которые не без успеха обходятся незаурядной силой мускулов и примитивными орудиями труда, — единственная раса Натролиса, обладающая подлинно изощрёнными талантами к выживанию, все из которых — врождённые.



При столь ярком различии недвижимые владения каждой расы идентичны друг другу функционально и для удобства игрока рассортированы по четырём группам, которые открываются по мере прироста новых элементов в архитектурном ансамбле командного центра во время его очередного усовершенствования. До второго уровня развития базы позволить себе можно разве что хилых представителей рабочего класса да личный состав духов, годящихся в основном для обхода скромных владений. Первую группу составляют жилые помещения, склад и казармы. Со складом всё ясно — он и на Натролисе склад. Помимо точки сбора ресурсов, он выполняет функции института исследований в области добычи полезных ископаемых, личной эффективности «сотрудников» базы и вспомогательной инфраструктуры. В казармах за символический гонорар воспитываются бойцы общей строевой подготовки с навыками ближнего боя, которые составят костяк регулярной армии. Вместе с колонистами на таинственную планету перекочевали и их традиционные методы психофизического воздействия, ярко продемонстрированные полицейской дубинкой и ростовым

полицейским щитом в руках часового землян. С открытием второй, третьей и четвёртой группы строений появляется прецедент для роста оборонно-промышленного комплекса людей и осуществления ОРМ (оперативно-розыскных мероприятий) в отношении гуманоидов, потерявшихся в «тумане войны» и, по меркам землян, третьесортных убеждениях.



ВОЖДЬ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Вместе с тем возможности и людей, и их оппонентов строго ограничены… классическим дарвинизмом? Похоже, он не слишком-то «сработал» даже тут, на Натролисе. Налицо эксперименты по селекционированию новых типов разумных существ от старших братьев соринов, рептилоидов/иллюминатов. По каким-то неведомым причинам боги побросали и результаты своих трудов в лице (вернее, в морде) чешуйчатых зеленокожих варваров, и генетический материал, заимствованный прямо у одичалых братьев их меньших, и покинули Натролис, как, возможно, когда-то покинули «голубую планету» колонистов, предоставив своим… детям (?) полную свободу действий на задворках Вселенной.

Мир Натролиса отличается от родных сердцу переселенца угодий: большая часть поверхности занята вековыми рощами местной породы деревьев, что приближает климатические условия к земным. Натролис — это Земля до начала времён, когда на седьмой день Бог отдыхал, а человек только начинался в его воображении. Въедливые цвета буйствующей зелени, смешиваясь со скальными породами и побуревшей под затяжными ливнями почвой, сдерживают (пускай и условно) осторожное наступление иноземцев и заботливо маскируют коренных жителей Натролиса, препятствуя продвижению первых и оберегая безопасность вторых. Среди этого девственного великолепия чинно ползают подслеповатые личинки дрейлов и вальяжно расхаживают дикие сорины, значащие для своих более деятельных родственников то же, что для людей — обезьяны. Четвероногие сорины — существа травоядные, тогда как их двуногие тиранозавроподобные собратья склонны задевать миролюбивых вегетарианцев и тех, чьё присутствие сильно противоречит прежним представлениям диких соринов о жизни на «**Тёмной планете**».

Кроме уже известной колонистам сосны, на планете произрастают уникальные породы деревьев Мид, Доум и Виска, часть которых, вероятнее всего, воочию увидеть можно лишь в результате действия соринского волшебства. Быть может, из-за роковой близости Натролиса к матери-звезде и толстой атмосферной оболочки местная флора отличается поистине богатырскими размерами; длинные, широкие листья папоротника, воздушных и кормовых кустов напоминают панели солнечных батарей, активно фотосинтезирующие свет в безоблачную погоду. Натролис сам по себе достаточно ясно даёт понять, что с вторжением неприспособленных захватчиков в естественный образ жизни его и его коренных обитателей шутки плохи: кроме резкой смены времени суток, когда в кромешной тьме видимость падает до возможностей подслеповатого крота, днём погода может также неожиданно «разреветься» увесистыми каплями дождя, перемешав удобные для марш-бросков тропинки с грязью, которая тяжёлыми комьями липнет к ногам и затрудняет перемещение юнитов, отражаясь неподдельной тоской в чёрных глазах-бусинах соринского шамана. Наверное, он жутко удивится, если когда-нибудь узнает, как предки этих пришельцев уничтожали себе подобных целыми народами, насаждая



убогие представления об истинно «цивилизованном» обществе. И вдруг, глазами коренного жителя Натролиса, становится ясно, как день, — сорины молчат лишь потому, что им нечего сказать белокожим тварям. Вернуться обратно в мезозой и молча дожидаться очередной «реформы» из космоса?! Да ни в жисть! В отличие от ацтеков, встретивших появление Кортеса хлебом и солью, сорины угостят людей единственным блюдом натролианской кухни, рецепт которого прекрасно известен незваным гостям, — войной.



Но о чём на самом деле размышляют сорины — сказать очень-очень трудно, так как разговорчики в строю любой из трёх армий строго-настрого воспрещены от слова «вообще». Орать, рычать, хрюкать — сколько угодно. А трепаться — это где-нибудь в другом месте. Поэтому на Натролисе все молчат, с сородичами общаясь телепатически, а с врагами — кинетически. Оно и ясно — бывалые соринские вояки говорят, что узнать кого-то по-настоящему можно только в бою. Поселение зеленокожих, пусть и смахивает на ощетинившийся примитивным оружием заповедник редких животных, осознавших себя вымирающим видом, при тесном знакомстве создаёт правильное впечатление о гостеприимности рептилий и ощутимо меняет взгляды на жизнь в пределах Натролиса. Переживающие эпоху глухого Средневековья рептилии многое переняли у своих «коллег» по красным штандартам. Далёкая от пирамид капитализма рабочая партия соринов, вооружившись допотопными молотками, вместо кристаллов валит лес и, как и люди, неравнодушна к возможностям «духовной» энергии, которую собирают, вернее, даже не собирают, а накапливают аж двумя способами. Ведь энергия эта принадлежит тем сынам богов, что бьют челом о землю-мать возле аутентичных алтарей, дабы приумножить «ману» в общем «пуле», и тем их погибшим в славной сече сородичам, чьи «души» покинули явный мир и, став бестелесными сгустками света, стремятся воссоединиться со своим родовым эгрегором возле молящихся прихожан.

Вожди соринов исповедуют свободный из излишеств образ жизни подлинных охотников, коими драконоподобные рептилии отчасти и являются. Однако их, склонных к прямохождению и обустройству экстерьера своих построек в цвета кроваво-красной гаммы, выдаёт близкое сходство соринов с... орками. Пребывая в состоянии постоянной готовности к войне, лидеры соринов всерьёз озаботились средствами глухой обороны, которую в определённый момент локальной схватки можно обернуть в полномасштабное контрнаступление. Являясь уже знакомыми по школьному курсу истории





представителями динозавров, сорины, имея в распоряжении многие преимущества антропоморфных существ (мозг в числе которых не на последнем месте), отгрохали полноценную цивилизацию, где на правах сильнейших и мудрейших правит избранный народом совет вождей. За отсутствием высоких технологий, равно как интереса к ним, сорины своим беспрецедентным образом жизни, лишённым побочных продуктов эгоцентризма, вплотную приблизились к пониманию мироустройства, регулярно взаимодействуя со всякого рода потусторонними силами.

Правда, духи местности имеют сугубо деструктивные намерения и с готовностью распускают то, что у бестелесных существ по меркам умозрительной реальности должно быть руками. Имея на то, между прочим, все основания: в конфликте с «продвинутыми» легионами колонистов деревянные копья, грубые клинки и стрелы соринов имели бы совершенно ничтожный успех без... поддержки предков. Змееподобный шаман, заходясь в припадках магических пассов, самозабвенно что-то кастует. В черепном бардачке священнослужителя запрятаны фокусы на любой случай жизни, и он не без удовольствия показывает их один за другим: камлает за реабилитацию растительного генофонда, подрубленного сердобольными работягами, подлечивает подраненных, бесцеремонно расталкивает мёртвяков, призывая тех ещё одну вечность потрясти косточками на благо собратьев, жжёт напалмом и морозит бураном... Одним словом, мастер на все лапы.

Военный лагерь кочующих соринов может разместиться в самом неожиданном месте, пресекая любую попытку колонистов причудливым тактическим манёвром застать врасплох коренных жителей. Интеллект разумных динозавров достаточно хорош, чтобы в лучших традициях Спарты встретить армию чужестранцев, клинообразно протискивающуюся в горном ущелье к вожделенному тылу местного племени. Местные жители Натролиса, застрявшие в раннем Средневековье, лишь кажутся беззащитными перед чудовищным древом технологий, которое припёрли за собой незваные гости с небес. И три различных панели управления для каждой народности — сверхмалая часть того, на что можно поглазеть в **DP:BfN**. Каждая сторона конфликта исповедует совершенно различные взгляды на жизнь и на своё уникальное место в мире Натролиса, что отразилось на укладе их быта в целом и на военном институте в частности.





«ВОТ Я, ВОТ Я ПРЕВРАЩАЮСЬ В МУ... ДРЕЙЛА!»

«Дерево свободы нужно поливать время от времени кровью патриотов и тиранов, это для него естественное удобрение», — как выразился однажды Т. Джефферсон. У представителя каждой расы она своя. Алая — пехотинцев космодесанта. Лиловые брызги принадлежат соринским героям, и только третья раса загаживает всё вокруг слизью цвета сюрприза дофина с неким химическим оттенком. Яркие, разбрызганные вдоль и поперёк следы «пейнтбольной» схватки отказывается впитывать даже самая неприхотливая почва. На мини-карте творится примерно то же самое, — типичное ранжирование команд по характерным цветам. Синие — значит, колонисты. Классический маркер, которым склонны отмечать себя те, кто считает выдающийся интеллект качеством, превосходящим все остальные вместе взятые. Красными знамёнами усеяны боевые полки соринов. А серобуромалиновые пятна? Это... они.

Вперившись в экран монитора, координатор очередной группы космических десантников потихоньку седеет на глазах, — данные не только о наземной, но и о подземной активности более чем

неутешительные. Вожди соринов по другую сторону разгромленной поляны пребывают в не меньшей растерянности, ведь все их войска сосредоточены на поверхности. Выжить в недрах земли Натролиса невозможно! Разве только это не... дрейлы. Разумные насекомоподобные твари, перенявшие от нежити не только угрожающий вид активно разлагающейся органики, но и чудовищную во всех смыслах плодовитость. Цивилизация дрейлов зиждется на сугубо разумной органической материи, из которой сотканы как сами жуки, так и собственно их «строения», которые отвечают за стандартную добычу и использование полезных ископаемых в целях приумножения братии насекомых.

Первоначальным тайтлом игры значилось многообещающее **The Awakened** — делая тем самым расу настоящего раздела особенным, если не главным поводом хотя бы раз лично засвидетельствовать «Жизнь жуков» вне контекста добропорядочных муравьёв из одноименного мультика 1998-го. Совершенно неизвестно, каким боком на Натролисе оказалась ещё одна цивилизация — дрейлов, весьма практичных, хотя и кажущихся чуть бестолковыми «насекомокопов». И корень «коп» никоим образом не связан с полицейской структурой, несмотря на то что дрейлы, в общем-то, определённые функции зелёной полиции в действительности выполняют, прекрасно справляясь с обязанностями жуков-могильщиков. И весьма охотно, стоит заметить: павших от «руки» дрейла и не успевших толком разложиться на поле боя людей и рептилий специально обученные профессионалы методично заворачивают в пищевую «стретч-плёнку» и в составе стройной шеренги коллег-курьеров тащат обратно к уже накрытой по такому празднику поляне. На войне, как водится, кому-то принято гибнуть, и тех, кто отдал себя на общее дело, как водится, большинство. Поэтому специальный ресурс дрейлов обычно в профиците, что обеспечивает жуков необходимыми органическими элементами для производства сильнейших представителей их расы. Их так называемые архитектурные сооружения — дань памяти культовому фильму «Дрожь земли», канувшему в море откровенного треша уже после сиквела. Вся производящая недвижимость очень-очень медленно шевелится, представляя собой коллегию червей-старейшин необъятных размеров и предельно рубенсовских форм: дрейлы, которые ещё вчера сновали по лабиринту подземных туннелей по своим тараканьим делам, взволновались технократическими аппетитами людей и выбрались на поверхность Натролиса.

В силу разительного отличия рас встречающиеся названия отражают совершенно разное устройство общества у колонистов, соринов и дрейлов, что не могло не сказаться и на внешнем облике их «творений». Если у людей с лизардами ещё наблюдается определённое сходство в преодолении эпохи Средних веков, то жуки — это даже не другого поля ягода. Осилив первые две кампании за колонистов и соринов, справиться с культурным шоком, который возникает при первом знакомстве с желчными подчинёнными, помогает максимум знакомая панель управления. Но звуки... К звукам, которые не издаёт здесь разве что земля, из глубин которой цветёт дрейлский пролетариат, привыкнуть очень трудно даже спустя полкампании, когда освоение нетривиальных методов работы жуков давно позади.

Беспечная пародия, разыгравшая самостоятельную пьесу при участии трёх сторон конфликта, вопреки ожиданиям разработчиков, была поглощена славой другой сцены и почти сразу забыта. Команда Creative Edge Software, трудясь над «**Тёмной планетой**», следовала за могущественным духом непревзойдённого **Warcraft'a**, едва ли наступая ему на пятки. Внешнее сходство с эталоном жанра RTS







трудно оспорить. К тому же макроуправление добычей ресурсов, строительством военных поселений и формированием боеспособных отрядов для обороны и нападения целиком повторяют отлаженные схемы **Age of Empires II**. Здесь же действует весьма распространённый в стратегических играх способ закатывать компьютерный AI в асфальт значимыми числами юнитов в ущерб раскрытию тактических возможностей, как, например, в **Command & Conquer**. Но, столкнувшись с особенностями микроконтроля, терпеливый командующий обнаружит массу нюансов, в которых легко запутаться даже опытному служителю клавы, мыши и экрана.

Однако жутчайший дисбаланс, которым потрясает братия критиканов, на поверку оказывается не более чем особенностями игрового процесса, которые повышают «порог вхождения» (см. статью) и превращают привычную RTS-модель в некое подобие стратегии в реальном времени со спонтанно всплывающими элементами непрямого управления. Без гибкой настройки поведенческих реакций, флажков «морального духа» и прочих «обвесов», которыми хвастают стратегии новейшего времени, солдаты просто отправляются туда, куда сами сочтут нужным исходя из сложившейся обстановки. Ну, не совсем «туда» и не совсем «куда сочтут нужным». Ввязавшись в драку с передовым отрядом соперника, бойцы на одной лишь инерционной тяге рискуют отправиться выбивать дух из супостатов, следующих за авангардом, так как AI склонен не атаковать в прямом смысле этого слова, а изматывать игрока набегами мобильных отрядов на ближайшую к границам базы инфраструктуру и население, обитающее там же. Таким образом, следя по «цепочке» юнитов компьютерного AI, гарнизон базы может самостоятельно добраться до убежища врага и там, в общем-то, быстро сгинуть.



Армейцам может быть отдан приказ соблюдать один из четырёх вариантов реагирования на угрозу: «отступающий», «обороняющийся», «обычный» и «атакующий». С первыми двумя всё ясно: полезно «валить» рабочему, будни которого достаточно тоскливы, чтобы с энтузиазмом навалять в ответ атаковавшему его обидчику, что, безусловно, негативно скажется на темпах добычи ресурсов и строительства. А вот стрелковым батальонам одинаково выгодно удерживать позиции и в гарнизоне, защищая базу от нахальства AI, и на флангах армии своих соратников, контратакующей тех самых нахалов на их земле. Однако два других режима на практике мало чем отличаются, позволяя бойцам разбредаться по карте и гибнуть в безызвестности. Если в чистом поле сойдутся два богатыря и волею судеб один из них окажется под ударом собратьями другого, воин бросит схватку и помчится воздавать по заслугам. И там, снова и снова переключаясь на каждого впервые атаковавшего его юнита, быстро завершает свой натролианский путь, никому толком не навредив. И совсем другое дело, когда разъярённая толпа мстящих за погибшего товарища сорвиголов получает своевременную команду атаковать группу неприятелей и врывается в самую их гущу, раздавая оперативные тумаки всем оказавшимся под роковой «рамкой» полководческого указателя мыши.

Любопытным образом обернулась ругань критиков и в адрес чрезвычайно скупого размера элементов интерфейса. Но дизайнеры Edgies знали, что делали, ибо как можно прятать такой пейзаж с подлинным 3D-совершенством



начала 2000-х за какими-то панелями, картами, кнопками?! Основной функционал хитро запрятан в горячих клавишах, которые всегда можно переназначить в соответствии со своими предпочтениями. Например, важнейший для глобальной координации действий блок — карту — всегда можно свернуть и развернуть горячей клавишей (по умолчанию «TAB»). Если бы да кабы... да-да, общеизвестная присказка напрашивается сама собой, однако... если бы непримечательная **Dark Planet** появилась до рождения третьего Варкрафта (с которым современные критиканы умудряются сравнивать игры, вышедшие и после, и даже до него), осталась бы она на задворках истории? Вопрос. Очень большой вопрос. Потенциал «**Тёмной планеты**» неисчерпаем по настоящий день — толстая (вот такенная!) пачка «фишек», задокументированных реальным опытом разработчиков, осталась нераспакованной. Кое-какие идеи встречаются по отдельности, но это, скорее сказать, совпадение, какое случается, когда удачная мысль прошивает навылет сразу две (а то и три) светлых головы. И всё же... похоже, Edgies преследовали скорее творческую, нежели коммерческую цель.

Кстати. Есть один немаловажный нюанс, о котором нельзя не упомянуть, — игра негласно считается непроходимой от слова «не». Конечно, делать более-менее полноценные выводы об этом, не осилив творение Edgies до злополучного момента, никак нельзя. Поэтому **Dark Planet** было решено всё-таки пройти на 100%, каким бы муторным ни становился игровой процесс ближе к эпилогу третьей кампании. И всё бы ничего, да «затыков» оказалось на порядок больше, чем один, на десятой миссии за соринов. В дрейлском задании под тем же злополучным номером ситуация сложилась до смеха схожая с рептильной: чудовищно крохотный отряд «раним ых» бойцов без какой-либо поддержки с большой земли должен каким-то чудесным образом проложить себе путь сквозь непробиваемые заслоны колонистов. Впрочем, соринская миссия ещё может быть выполнена, так как игрок располагает внушительной армией, которая поддерживается медицинским образованием мага и его же тесными связями с конгломератом мёртвых. А в Интернете на одном из иностранных ресурсов есть краткий солюшен, подтверждающий возможность успешного выполнения этой миссии. Тот же ресурс содержит беспомощный вопрос о том, что же делать с горе-дрейлами, — ведь разница в соотношении сил в совокупности с превосходством человеческой расы над народами Натролиса заставляет в немом «Что это значит?!» бросить пустые попытки штурма и больше никогда не возвращаться на эту жуткую планету... Бывалые игроки понимающе кивнут — им это хорошо знакомо по любой маломальски «настоящей» игре, которая немыслима без головоломных трудностей, ночей без сна, дней без памяти и скомканных листов бумаги, исчерканных планами действий. ◆



The Dig: история больших раскопок.

Этапы создания игры в интервью разработчиков

Перевод: **Uka**



Жанр:	**Adventure**
Разработчик/издатель:	**LucasArts Entertainment Company LLC**
Время выхода:	**30 ноября 1995**
Платформы:	**IBM PC & Compatibles (DOS), Macintosh**

*Ни одна игра легендарной студии LucasArts не давалась авторам с таким трудом, как **The Dig**: несколько лет работы, четыре последовательно сменявших друг друга руководителя проектов, каждый со своими идеями, своим подходом и со своей командой, — и в результате постоянное несоблюдение запланированных сроков выхода, что для середины 1990-х было ещё делом далеко не таким привычным, как в наши дни.*

Не было в то время и такого распространения сети Интернет, так что о ходе разработки, да и о самом факте её существования узнать можно было разве что из обычных, бумажных изданий. Каждая уважающая себя крупная игровая компания выпускала своего рода собственную газету — в свободную продажу не поступавшую, но распространявшуюся бесплатно, рекламным образом, — по большей части в коробках с играми, а то и по подписке. Имелось такое издание и у LucasArts — журнальчик The Adventurer, выходивший с 1990 по 1996 год, примерно раз в каждые шесть месяцев.

В честь выхода русской версии ***The Dig****, подготовленной командой Бюро переводов Old-Games.ru, предлагаем вашему вниманию подборку переводных материалов — своего рода ретроспективу хода разработки этой игры: переводы заметок и интервью, выходивших когда-то в The Adventurer.*

Но сначала — несколько строк, размещённых на не существующем ныне сайте The Dig Museum: небольшой фрагмент интервью с самым первым руководителем проекта, Ноа Фальстейном, проведённого в 2004 году и излагающего историю зарождения того, что впоследствии станет единственной для студии серьёзной, научно-фантастической — и, увы, не самой успешной адвенчурой.



По некоторым сведениям, единственная сохранившаяся иллюстрация времён первой, фальстейновской версии ***The Dig*** *— интерьер того самого «города внутри чудовища»*

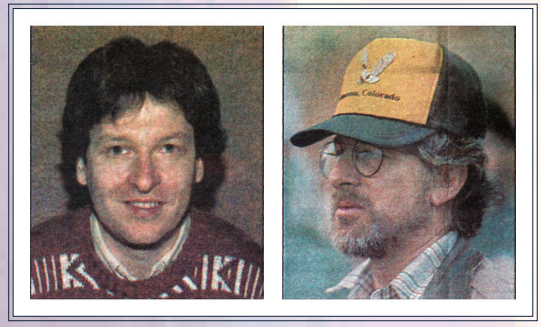
— Известно, что Стивен Спилберг предложил основной замысел для The Dig в 1989 году. Что Вы можете рассказать нам о том, как Вы впервые об этом узнали?

— Я руководил тогда созданием **Indiana Jones and the Last Crusade**, вместе с Роном Гилбертом и Дэвидом Фоксом. Стивен в это время работал над монтажом фильма под названием «Всегда» и при этом был страстным любителем компьютерных игр, так что он попросил у Джорджа Лукаса разрешения зайти к нам и посмотреть, чем мы занимаемся. Ему понравилась наша работа над игрой на тему «Последнего крестового похода», и он попросил дать ему экземпляр игры, когда она выйдет. Мы прислали ему бета-версию, и в итоге он даже нашёл для нас какой-то баг, так что мы дали ему наши прямые номера телефонов для связи на случай надобности. Он часто этим пользовался — иногда, играя, он одновременно говорил с кем-то из нас по телефону, чтобы мы могли по ходу игры давать ему подсказки.

Во время одного из таких сеансов с ним на телефоне был Рон, когда Стивен сказал ему, что у него есть идея для игры, которая может оказаться интересной, и спросил, можно ли ему взять её с собой в следующий раз, когда он заедет на Skywalker Ranch. Мы, разумеется, были очень взволнованы. Вообще-то идея эта была совсем НЕ тем, из чего потом вырос **The Dig**, — она основывалась на сюжете так и не снятого кинофильма. Но, когда у нас начались обсуждения, он выдвинул идею для **The Dig** (это было его исходным рабочим названием, так что мы его просто так и оставили). Его главная мысль заключалась в том, чтобы создать игру, основанную, с одной стороны, на замысле одного выпуска телесериала «Удивительные истории», который так никогда и не был снят, а с другой — на помеси сюжетов из кинофильмов «Запретная планета» и «Сокровища Сьерра-Мадре». Основной задумкой были всегда две команды археологов (в итоге нам пришлось свести их в одну из-за ограничений имевшихся на тот момент игровых технологий), которые занимались раскапыванием руин развитой цивилизации на чужой планете (как в «Запретной планете») и которые, под влиянием обнаруживаемого при раскопках, постепенно начинали не доверять друг другу и враждовать друг с другом («Сокровища Сьерра-Мадре»).

Меня выбрали руководителем проекта — была у нас в LucasArts такая должность: сочетание ди-

зайнера и продюсера. Мой первый дизайн весьма отличался от того, что было в итоге выпущено, — тот сюжет идёт от второго руководителя проекта, Брайана Мориарти. По моей же задумке инопланетяне были ещё живы, но обитали как примитивные создания на руинах собственной цивилизации. Действие игры происходило в четырёх районах планеты поблизости от четырёх разрушенных городов: один в пустыне, другой высоко в горах, один город наполовину погружённый в море и ещё один в джунглях. Последний город на самом деле находился внутри гигантского живого существа, созданного при помощи генетической инженерии как место жительства для инопланетян. Эту идею подал Дейв Гроссман, бывший в моей команде дизайнером, сценаристом и программистом, а позднее ставший на короткое время третьим руководителем проекта после Брайана, прежде чем передать игру Шону Кларку, четвёртому и последнему руководителю проекта, который в итоге и довёл дело до конца.



Брайан Мориарти и Стивен Спилберг

Ноа Фальстейн руководил проектом примерно полтора года, прежде чем перейти на повышение в административный отдел — и передать игру в не менее опытные руки создателя Loom Брайана Мориарти. Именно последний и стоял на капитанском мостике The Dig, когда весной 1993 года о находящейся в разработке новой приключенческой игре стало известно и широкой публике — из очередного выпуска газеты The Adventurer. Новинка даже удостоилась чести попасть на обложку — хотя скупым сведениям о её содержании была посвящена лишь одна небольшая заметка безымянного автора.



Обложка шестого номера The Adventurer. Обращает на себя внимание четвёртый член экипажа, изображённый справа и не доживший до выхода ***The Dig****, – японец Тоши Олема (имя, надо заметить, не совсем японское): во второй версии игры он предприниматель, а в третьей – физик*

БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ В БОЛЬШОМ КОСМОСЕ: СТИВЕН СПИЛБЕРГ И LUCASARTS РАБОТАЮТ ВМЕСТЕ НАД СОЗДАНИЕМ THE DIG

На дворе 1998 год (В окончательной версии игры события никак не датированы. — *Прим. переводчика*). Астероид в милю шириной мчится из глубин далёкого космоса, угрожая Земле столкновением. Экипаж космического шаттла отправляется в рискованную миссию для предотвращения глобальной катастрофы — и, попав в инопланетную ловушку, оказывается перенесённым в отдалённый мир опасностей и загадок, внезапных смертей и внушающих благоговейный страх чудес.

Это — **The Dig**, захватывающее космическое интерактивное приключение от кинорежиссёра Стивена Спилберга и игродизайнера Брайана Мориарти, которое будет издано компанией LucasArts зимой 1993 года.

The Dig позволяет игроку примерить на себя магнитные ботинки Бостона Лоу, командира отряда космических исследователей, застрявших на враждебной планете за миллионы световых лет от Земли. Просеивая руины погибшей цивилизации, Лоу придётся справляться со страхом и предательством своей мятежной команды, пытаясь отыскать ключ к инопланетной технологии, которая вернёт их всех на Землю. Поразительная тайна, древнее самой истории, поджидает Лоу и его экипаж, — но только если им удастся продержаться достаточно долго, чтобы показать себя достойными!

Спилберг, большой любитель компьютерных игр, всемирно известен своими новаторскими

WWW.OLD-GAMES.RU



*Официальная иллюстрация к **The Dig** в версии Мориарти*

научно-фантастическими фильмами, такими как «Близкие контакты третьей степени», «Инопланетянин» и грядущий вскорости «Парк юрского периода». **The Dig** — это первый опыт Спилберга в деле разработки компьютерных игр. Мориарти является автором нескольких отмеченных наградами интерактивных историй, таких как **Loom** (LucasArts), **Wishbringer** и **Beyond Zork** (Infocom).

Читайте в следующем номере The Adventurer больше подробностей о **The Dig**!

*Следующий номер официального издания LucasArts появился с небольшим опозданием, лишь к январю 1994 года, поменяв не только режим своего выхода — зимой и летом, вместо весеннего и осеннего выпусков, — но и формат: газету сменил журнальчик-брошюрка, пусть и равный или даже больший по объёму. В седьмом номере действительно приводились обещанные дальнейшие подробности о готовящейся к выходу игре, но в интервью с уже совсем другими разработчиками. К тому времени дело создания **The Dig** было вовсе не таким безоблачным, как оно описывалось: серьёзный подход к деталям научно-фантастического антуража отнимал много времени и беспокоил руководство задержкой релиза; Брайан Мориарти, осознав невозможность выпуска игры в нужный срок и на желаемом уровне проработки сюжета и диалогов, — к которому он привык в предшествующую эпоху, когда созданием игры занимался один человек, не стеснённый ни сроками, ни огромной командой художников и программистов, — решил навсегда покинуть LucasArts. На его место вскоре был назначен Дейв Гроссман, только что закончивший работу над **Day of the Tentacle**, где он был соруководителем проекта вместе с Тимом Шейфером, — однако в приводимом ниже материале об этом ещё ничего не говорится. Был также поставлен крест на задуманной вначале дискетной версии — отныне выход игры планировался лишь на CD-ROM. Зато достоверно известно, что сюжет **The Dig** не претерпел существенных изменений сравнительно с идеями Мориарти.*



«Факсимильный» скриншот из версии игры эпохи Брайана Мориарти, воссозданный любителем-энтузиастом Эндрю МакКарти для своего неработающего на данный момент веб-сайта ATMachine's House of LucasArts and Sierra Oddities. Обращают на себя внимание четыре иконки слева с управляющими глаголами, которые прокручиваются вместе с инвентарём.

THE DIG: ИНТЕРВЬЮ СО СТИВОМ ДОТЕРМАНОМ И ХЭЛОМ БАРВУДОМ

*На протяжении последних месяцев успешно продвигается дело создания **The Dig** — приключения в далёком космосе, совместно разрабатываемого LucasArts и кинорежиссёром Стивеном Спилбергом. Дизайнер Хэл Барвуд (**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**) делится своим опытом с командой разработчиков игры,*



Персонажей в третьей версии игры по-прежнему четверо, но интерфейс немного изменился. Синие иконки означают использованные темы диалогов

вместе с директором по производству Стивом Дотерманом. Они взяли на себя дело, начатое Брайаном Мориарти. LucasArts планирует выпустить **The Dig** *на IBM CD-ROM в конце 1994 года. Вот последние сведения об игре от Стива и Хэла:*

— О чём рассказывается в The Dig?

Стив: Это космическое приключение, которое происходит в 1998 году. Астероид в милю шириной мчится из глубин космоса и занимает опасно нестабильную орбиту вокруг Земли. Если ничего не предпринять, астероид упадёт и уничтожит человеческую цивилизацию.

Вы играете роль Бостона Лоу, командира экспедиции космического шаттла по спасению планеты. Ваша группа астронавтов должна установить и подорвать ядерную взрывчатку на поверхности астероида, чтобы «сдвинуть» его на безопасную орбиту. Если у вас всё получится, у Земли будет новая луна. Если нет — у Земли будет новый Ледниковый период!

По мере того как вы исследуете астероид, выясняется, что всё не так просто, как кажется. Вы находите свидетельства существования развитой цивилизации, включая странные инопланетные машины. Одна из них оказывается ловушкой, которая неожиданно переносит вас и ваш экипаж через всю галактику в неведомый мир, полный опасностей и секретов. Исследовать этот мир, раскрыть его тайны, справиться со своим напуганным, мятежным экипажем и найти путь назад домой — вот основные задачи, которые вам предстоит решать в **The Dig**.

— Откуда взялась идея для The Dig?

Хэл: Этот сюжет происходит от футуристическо-археологического сценария, который Стивен Спилберг написал для своего телесериала «Удивительные истории». Хотя сам этот сценарий получился слишком уж дорогостоящим для съёмки, Стивену нравилась основная задумка, и ему захотелось использовать её где-нибудь в другом месте. В 1989 году Стивен предложил LucasArts идею создания графической приключенческой игры, основанной на космической археологии. После многих обсуждений, нескольких фальстартов и массы технических изменений из его замысла вырос **The Dig**.

— В чём ещё заключается вклад Спилберга в игру?

Стив: Несколько особых идей насчёт головоломок и ситуаций исходят непосредственно от Стивена. Кроме того, он помог нам сосредоточиться на таких вещах, как развитие персонажей и их мотивации. Его чутьё в плане подачи сюжета придаёт **The Dig** значительное человеческое измерение.

— Как вам работается со Спилбергом?

Хэл: Стивен — необычайно творческая личность. Многие встречи и телефонные разговоры с ним оставили нас с лавиной свежих идей и предложений, которые стоило бы попробовать. Мы всячески стараемся передать суть того игрового впечатления, которое он бы хотел вместе с нами создать.

Стив: Стивен играет во все наши игры. По правде сказать, последнее время он провёл немало времени, общаясь с нами по телефону по поводу **Day of the Tentacle**. Он продолжает звонить, запрашивая подсказки. Благодаря его личному

WWW.OLD-GAMES.RU



Иллюстрация использования в игре трёхмерной графики

интересу к интерактивным играм и его воодушевлённости в отношении этого вида развлечений нам, в частности, очень приятно работать с ним над **The Dig**.

— Кто работает над The Dig?

Стив: Хэл помогает со сценарием и диалогами. Билл Икен выполнил все фоновые иллюстрации и задал игре визуальный стиль. Наша команда аниматоров состоит из Билла Тиллера, Энсона Джью и Эврила Харрисона, а Крис Хокабаут и Шейн Пиккерилл занимаются подготовкой художественной части. Рон Люссье и Йон Белл создали трёхмерные модели, используемые для многих графических эффектов. Леонард Робел, Билл Стоунхэм и Джеймс Доллар внесли вклад в дополнительную графику. Как директор по производству, я занимаюсь обеспечением того, чтобы проект развивался по плану, — проверяю прогресс в написании сценария, дизайн головоломок и детали проработки сюжета, которыми занята команда.

Гэри Брубейкер и Стивен Шоу отвечают за программную сторону дела, вместе с Марком Кроули, Роном Болдуином, Джонатаном Эккли, Эдом Кидхамом и Марком Хэй-Хатчинсоном.

— Расскажите про главных персонажей The Dig.

Стив: Персонаж, которым вы управляете непосредственно, — это Бостон Лоу, командир экспедиции шаттла. Лоу может отдавать приказы и давать советы другим членам экипажа, но это не значит, что они обязательно станут сотрудничать.

В команде Лоу состоят доктор Людгер Бринк, всезнайка-геолог; циничная журналистка Джудит Роббинс (В окончательной версии её зовут «Мэгги». — *Прим. переводчика*); и доктор Тоши Олема — блестящий, но робкий физик. Конфликты, которые возникают между Лоу и другими членами экспедиции, позволяют сюжету оставаться напряжённым и непредсказуемым.

— Как выглядит визуальный стиль The Dig?

Хэл: Мы хотим, чтобы игра выглядела экзотично, но всё же убедительно, так что инопланетные пейзажи — скалистые, открытые всем ветрам и пустынные, но и наполненные обещанием невероятного — сокровищ, сокрытых прямо под поверхностью. Билл Икен, работавший со мной над **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, создал чуть ли не самую поразительную графику, когда-либо виденную в графических приключениях.

— Каковы технологические преимущества The Dig?

Стив: The Dig — это первая адвенчура LucasArts, использующая нашу новую систему разработки StoryDroid™ (Впоследствии игра была переведена со StoryDroid на привычный SCUMM. — *Прим. переводчика*). Система эта была создана, чтобы можно было воспользоваться преимуществами передовых возможностей лучших домашних ПК, с быстрыми про-



*Четвёртый (и последний) руководитель проекта **The Dig** — и его испытанный инструмент для тестирования игры на живых людях*

цессорами и мегабайтами памяти. Она выросла из технологии LANDRU Эда Килхама, которая использовалась для создания врезных сценок-роликов в нашем симуляторе космических битв **X-Wing**.

Система StoryDroid даёт нам всю нужную свободу для создания огромных, детализированных комнат с превосходной прокруткой в любом направлении. Она позволяет нам выбрать оптимальный компромисс между размером и скоростью для каждой отдельной сцены или визуального эффекта. Эта система также легко расширяется, и мы надеемся добавить ещё много изюминок для будущих игр.

— Что отличает The Dig от других игр LucasArts?

Стив: Мы хотим, что **The Dig** был серьёзным повествованием. Не в том смысле, что мрачным, потому как там имеется немало юмора. Но апокалипсическая тематика и глубоко идущий замысел очевидно располагают к тому, чтобы немного задуматься. Игра также отличается и визуально — более интригующе реалистическим подходом, чем использованные нами ранее.

Если после прохождения **The Dig** вы затаите дыхание и ощутите чувство удовлетворения, а то и немного благоговейного страха, — значит, нам удалось сделать всё то, что мы намеревались.

Как известно, игра в итоге не вышла ни в 1993-м, ни в 1994-м году. Следующее упоминание о ней на страницах The Adventurer состоялось уже через целых полтора года — в десятом номере журнала, который был выпущен в свет летом 1995 года. К счастью, на этот раз судьба игры опасений уже не вызывала: новый руководитель проекта Шон Кларк был твёрдо намерен довести дело до победного конца, а автором статьи об этом выступила PR-менеджер проекта.

ПИЦЦА УКАЗЫВАЕТ НУЖНОЕ МЕСТО, А THE DIG ПРИБЛИЖАЕТСЯ К РЕЛИЗУ.
СЬЮ СЕСЕРМАН

Было семь часов вечера. Из динамиков доносилась классическая музыка. Экраны компьютеров были наполнены инопланетными пейзажами. В воздухе витал аромат томатного соуса и моцареллы. Около семидесяти сотрудников LucasArts принимали участие в традиции столь давней, что никто не мог вспомнить, откуда она возникла, — в пицца-оргии. И пицца-оргия эта была особенной, потому как обозначала собой финишную прямую для **The Dig**. Масштабного научно-фантастического повествования от LucasArts о команде космических исследователей, застрявших на загадочной чужой планете. Выход **The Dig** состоится этой осенью.

ОРГИЯ

Пицца-оргия даёт компании возможность поиграть в игру до её выхода и предоставить команде разработчиков ответную реакцию — одновременно жуя пиццу (а время от времени — и шоколадные конфетки M&M).

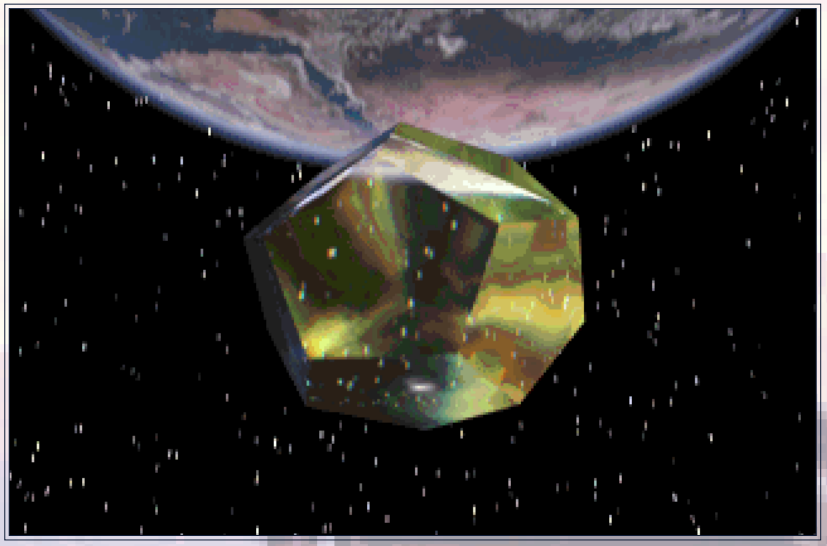
«Пицца-оргия — это как генеральная репетиция, — говорит руководитель проекта Шон Кларк. — Она происходит настолько рано, чтобы можно было вносить поправки, но настолько поздно, чтобы игра оказывалась полностью осмысленной для тех, кто в неё играет. Во время нашей пицца-оргии **The Dig** можно полностью пройти, но он ещё требует отделки».

Задачей Шона на этот вечер было получить как можно больше отзывов об игре. Ему хотелось видеть реакцию на интерфейс, на художественный стиль и на сложность головоломок. Ему хотелось выяснить, ясно ли подан сюжет игры, оказались ли игроки достаточно заинтересованы, чтобы проходить игру дальше, и не застрял и не потерялся ли кто-нибудь из них в каком-нибудь месте.

«Когда так тщательно и так долго работаешь с одной игрой, то можно потерять видение общего впечатления от игры, — говорит Шон. — Я хотел убедиться, что игра всё ещё захватывает и доставляет удовольствие».

Какими же были отзывы о **The Dig**? Как сообщает Шон, в целом — очень положительные. «Людям особенно понравился сюжет и то, как естественно головоломки были вплетены в этот сюжет, — говорит он. — Им в общем понравился интерфейс, но мы внимательно следили за тем, где

WWW.OLD-GAMES.RU



*Одна из иллюстраций к последней публикации по **The Dig**, не использованная в окончательной версии игры: астероид Аттила крупным планом на фоне Земли*

его использование вызывало заминку, где он не казался естественным. В результате мы упростили интерфейс, сделав так, чтобы к нему было легче приспособиться. В прошлом, как видно, игрокам хотелось иметь набор глаголов для управления: «открыть», «посмотреть», «использовать», «идти» и так далее. Теперь же существует тенденция делать интерфейс умнее, чтобы людям не приходилось путаться в выборе правильного сочетания глаголов. Вместо этого они могут сосредоточиться на самой игре. Интерфейс не должен стоять между игроком и впечатлением от игры».

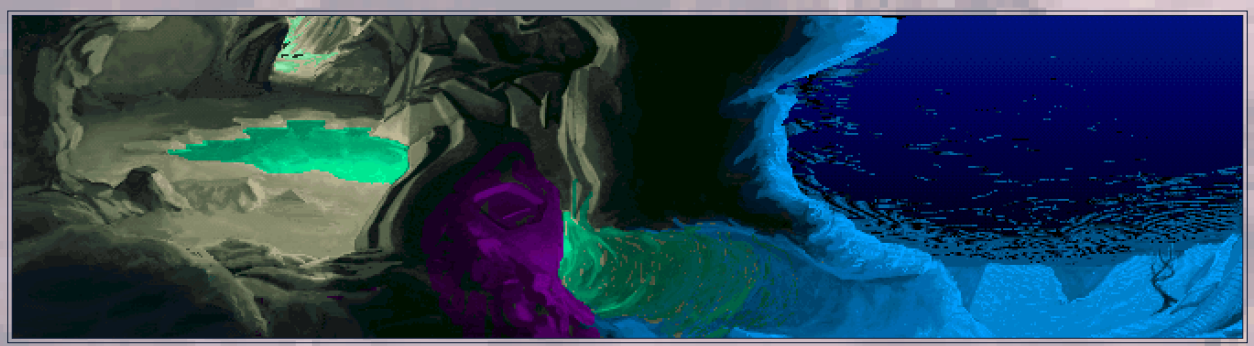
ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ИГРЫ

Вооружившись идеей Стивена Спилберга об игре, которая передавала бы ощущение чужеземности «Запретной планеты» и склонность человечества совершать ошибки, как в «Сокровищах Сьерра-Мадре», Шон приступил к работе над **The Dig** около года назад. Результатом стало всецело захватывающее игровое впечатление, излагающее самобытную научно-фантастическую историю, отличающуюся глубиной и значимостью.

Вашим «alter ego» является командер Бостон Лоу, ветеран НАСА, руководящий экипажем из двух человек — геолога Людгера Бринка и журналистки Мэгги Роббинс — в деле, которое поначалу кажется вполне обыденным заданием: 1) подорвать астероид на нестабильной орбите вокруг Земли, чтобы он перешёл к стабильному обращению, и 2) стать героем. К сожалению, вернуться домой для участия в параде в вашу честь у вас не получится. Астероид превращается в инопланетный космический корабль, и вас с вашей командой уносит на странную, опасную и, по видимости, заброшенную планету. А потом появляются призраки.

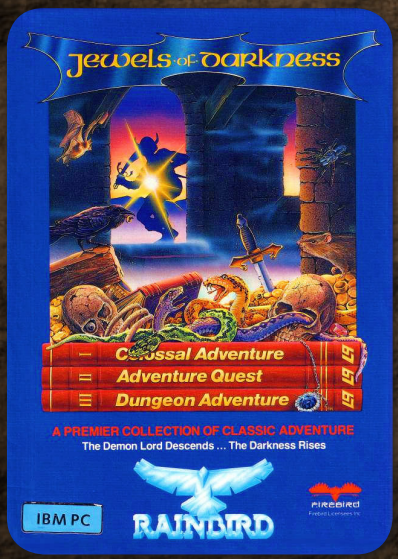
Посредством исследования и экспериментирования вы узнаёте о расе, ранее населявшей эту планету, — расе, открывшей бессмертие и ныне существующей в состоянии, подобном призрачному. Они отчаянно хотят чего-то от вас. Цена может быть слишком высока, но это, по всей вероятности, единственный способ вернуться домой.

«Игра доработана уже до того уровня, когда можно представить, как **The Dig** будет смотреться после распаковки коробки, — говорит Шон. — Крайне приятно видеть, как других захватывает твоя игра и как их волнует то, что у тебя в итоге получилось». ◆



Jewels -of- Darkness

Автор: **Dub Star**



Жанр:
Interactive Fiction (Text Adventure)

Разработчик:
Level 9 Computing, Ltd.

Издатели:
Telecomsoft, Rainbird Software

Время выхода:
1986

Платформы:
Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64, Macintosh, MS-DOS, MSX, ZX Spectrum

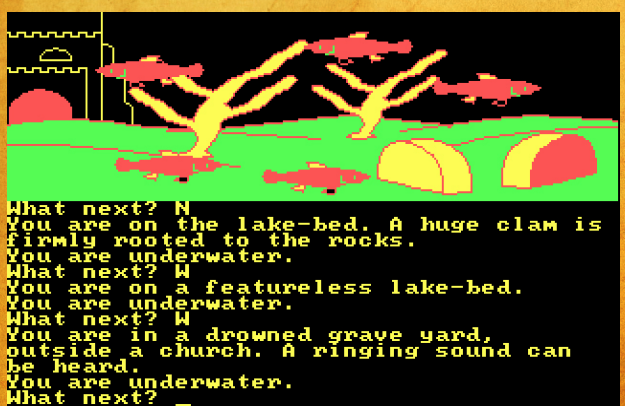
*Давным-давно, во времена второй эпохи, были пройдены три достойных квеста, и мощь, таящаяся в них, была похоронена, как Святогор, в каменном гробу, покрытом железными обручами. Но теперь ей снова дали волю, что может означать только одно — ученица тёмного чародея Тель-и-Кома (Tel-E-Com), Дожж-птица (Rainbird), лицензировала у Level 9 трилогию **Middle-Earth** и выпустила её в ничего не подозревающий мир.*





«Он попытался подняться, но не смог, — новая раскалённая вспышка боли пронзила его голову и отдалась глубоким постукиванием в висках. Глаза ослепил яркий свет, хотя они и были закрыты; веки отяжелели от усталости, исходящей из глубин измождённого тела.»

Нет, это не автор после неудачной тренировки (по шахматам), это первые слова рассказа, сопровождающего переиздание трёх игр, входящих в **Middle-Earth Trilogy**, под одной обложкой — **Colossal Adventure**, **Adventure Quest** и **Dungeon Adventure**. Все они вышли раздельно в 1982 году. Есть ли кто-то, кто не знает эти текстовые квесты? Что ж, в 1986 году тройню до некоторой степени отполировали, после чего она обрела новую жизнь — обзавелась минималистичной векторной (но цветной!) графикой Джеймса Хорслера (James Horsler), расширенными описаниями, продвинутым парсером, который мог справиться с командами, состоящими из нескольких предложений, и уже упомянутым 64-страничным рассказом Питера МакБрайда (Peter McBride). А потому как по юридическим причинам от всех (ну, почти всех) отсылок к Средиземью было решено избавиться, то сменили ещё и название на **Jewels of Darkness**, которое, видимо, должно следовать стародавней традиции — простое, эффектное... а также незапоминающееся и вызывающее в памяти что-то ещё (кстати, есть игра **Crazy Chicken: Jewel of Darkness**).



Игры связаны друг с другом тем, что всё их действие, по большей части, происходит в таинственных подземельях, которые, несмотря на своё недоброе влияние на окрестности, каким-то образом избежали чистки воинами света.

На самом деле трилогия восходит корнями к самой заре приключенческих игр. **Colossal Adventure** — прямой потомок мэйнфреймовой **Colossal Cave Adventure** (иначе **ADVENT**, **Colossal Cave**, или **Adventure**), созданной Уильямом Кроутером (William Crowther) как симулятор спелеолога ещё в 1975 году и дополненной сказочными элементами Доном Вудсом (Don Woods) в 1977-м. Она была настоящим проклятием для всех студентов-компьютерщиков конца 1970-х и начала 1980-х. Видимо, братья Остины (Austin brothers) были в их числе, так как основой одной из своих первых игр они сделали добросовестную переработку этого «проклятия», добавив в конце игры ещё 70 локаций (и, слава богам, они оставили XYZZY). Также это была первая игра, использующая интерпретируемый язык программирования A-код, разработанный при помощи Эндрю Дили (Andrew Deeley). Благодаря ему игру было легко портировать на самые разные платформы.

А вот последующие две части — это уже оригинальная разработка Level 9. Действие **Adventure Quest**, второй игры, разворачивается в



том же мире, но спустя сотни лет, — здесь нам предстоит исследовать не только подземелья, но и многочисленные надземные территории, будь то леса, горы или пустыни с оазисами. И помимо сбора сокровищ есть более альтруистичная цель: необходимо освободить королевство Валайи (которое ранее именовалось Минас-Тиритом) от ига чернобога Агалиарепта. Но просто так к нему не подобраться — дорогу, ведущую к его Чёрной Башне, ещё придётся найти. И только тогда супостат предстанет перед нами... в весьма двусмысленной позе, совсем не соответствующей его высокому положению. После победы, в завершающей **Dungeon Adventure**, нам предлагают совершить отчаянный бросок в логово ныне покойного беса-владыки, чтобы поживиться остатками былой роскоши, прежде чем туда доберутся силы добра и пустят всё на общественные нужды.

Проходить игры можно в любом порядке, однако если вы хотите получить звание Supreme Adventurer («Верховный приключенец»), то надо соблюдать очерёдность. В каждой части своя система подсчёта очков.

В **Colossal Adventure** и **Dungeon Adventure** очки начисляются не только за нахождение сокровищ, но и за то, что вы принесёте их в хранилище. А вот во второй части, **Adventure Quest**, рейтинг увеличивается по мере приближения к логову злодея. Но для всех трёх есть общие моменты: если вы погибнете, очки снимаются, но можно получить и дополнительные очки, если вы не будете пользоваться SAVE/RESTORE.

Такая система поощряет исследование мира, но она не может скрыть один из главных недостатков трилогии. В самой игре нет как такового повествования, как нет и хоть сколь-нибудь осмысленных диалогов, любопытных персонажей и вообще интриги. Но это оправдывается возрастом игры — вместить всё это в пару сотен килобайт (а этот размер был нормой для того времени) под силу не каждому. Но даже в руководстве прячутся лишь завязки событий, и желающие ознакомиться с подоплёкой более детально удовлетворят своё любопытство, прочтя их (а если вам достаточно сокращённого варианта, то добро пожаловать в соответствующую врезку).

Однако по сравнению с многими предыдущими играми управление стало удобней (по меркам interactive fiction, конечно). В словаре появились такие команды, как AGAIN (повтор последнего действия), RAMSAVE (соответствует современному быстрому сохранению, без указания имени файла) и EXIT (имеется в виду выход не из игры, а из помещения), а также GET ALL/DROP ALL (взять всё/бросить всё), к которой при этом можно добавить исключение, и не одно (DROP ALL BUT THE LAMP AND SILVER BALL). А команда OOPS возвращает вас на предыдущую позицию и позволяет переиграть заново.

Ко всем перечисленным командам, несомненно облегчающим геймплей, разработчики добавили возможность воскрешения после безвременной кончины (эпинефрин? дефибриллятор? нет, простая щекотка...).

И переигрывать придётся часто, так как в местных лабиринтах очень легко заплутать (даже простенькой карты-схемы, как в **Beyond Zork: The Coconut of Quendor**, здесь нет). Также не помогают ограничение инвентаря на четыре предмета (в первых двух играх), нелогичные головоломки (особенно во второй и третьей частях), да и текст выводится такой плотной тканью, что читать его трудно.

Стоит ли тратить время на это переиздание? Если вы не знакомы с жанром, то все три классических приключения в одной упаковке — хороший повод исправить это упущение. Но даже если вы уже исследовали пещеру Великанов или Подземную Империю, то будет трудно противостоять стильным иллюстрациям (а рисуются они вживую): ведь не только вообразить тот же Зал Туманов, но и увидеть, — весьма заманчиво!

Несмотря на придирки, даже такой блохолов, как я, признаёт: это хорошая трилогия. Любители вдумчивых приключений обязательно должны добавить **Jewels of Darkness** в список «надо поиграть». ◆

С ЧЕГО ВСЁ НАЧИНАЛОСЬ

Colossal Adventure



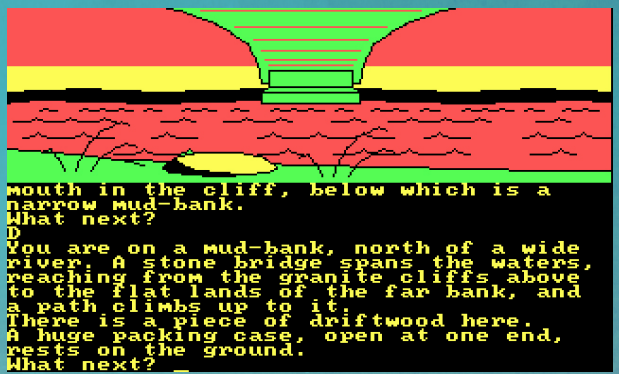
Вы играете за деревенского парня, который, как и все, любил посидеть в таверне. Но вот однажды сюда заглянул бывалый странник. И в этом не было бы ничего примечательного, если бы не золотая монета, которой он расплатился. Это мигом привлекло внимание завсегдатаев. На расспросы путешественник отвечал, что он добыл эту монету в пещере Великанов, в которой, по преданию, таилось древнее зло. «Врёшь, — отвечали ему, — да ты просто вор». Все знали, что из этой пещеры не возвращаются. В любом случае, нет ничего удивительного в том, что неосторожного странника решили ограбить. Но прежде, чем это произошло, вы успеваете помочь ему: отвести в безопасное место. В награду за это путешественник подарил вам карту, на которой указан путь к подземным богатствам (нет чтоб просто золотой подкинуть!). И вы решили воспользоваться этой возможностью — через горы, через леса, через пустоши вы наконец подобрались совсем близко к цели. Но вот беда — когда вы остановились на берегу реки, чтобы свериться с картой, резкий порыв ветра вырвал её у вас из рук и отнёс прямо в воду. И так как плавать вы не умеете, то её благополучно унесло потоком. Единственное, что вы запомнили из карты, — что вход в пещеру находится недалеко от кирпичного домика.

Adventure Quest



Много веков прошло с тех пор, как безымянный странник вызволил эльфов из пещеры Великанов и они вместе с остальными своими собратьями уплыли на запад. Всё это время на землях Валайи царил мир. По крайней мере, это было справедливо до прошлого лета. Сначала из-за засухи в северных провинциях потеряли урожай. Затем последовали нападения диких животных на кладовые и отдалённые фермы, в результате чего тысячи людей были вынуждены бежать на юг. Тогда для поддержания порядка на север отправили войска, но словно ниоткуда появилась огромная армия орков и уничтожила их, после чего вторглась в земли людей. Началась паника. Все дружественные королевства объединили войска, и они выступили на север. До сих пор никто ничего не слышал о них, но, по слухам, они в осаде у Амон-Сул (та самая забытая отсылка к Средиземью). И в это время у ворот Валайи появился посланник, призывавший от имени Агалиарепта сдаться. Все волшебники города были уверены, что сражаться бессмысленно, — враг слишком силён. Но король требует от главы Гильдии Волшебников только успеха. И тот не придумывает ничего умнее, как в полном одиночестве отправить к врагу далеко не самого сильного волшебника (точнее, даже ученика), то есть вас.

Dungeon Adventure



Только вчера Валайи осаждали толпы орков и казалось, что защитники не выстоят, но уже сегодня на рассвете равнина перед городом пустует — нападавшие войска обратились в бегство. Сперва в это никто не мог поверить, но постепенно слух стал распространяться, и вот уже на каждой улице слышались крики: «Агалиарепт повержен!» Когда это было подтверждено Советом Волшебников, то был объявлен двухнедельный карнавал. Но некоторых людей, включая вас, посетили схожие мысли, а именно:

1) чернобог должен быть очень богат;
2) если он действительно мёртв, то, возможно, его сокровища больше не охраняются;
3) если ехать быстро, то я успею добраться до Чёрной Башни за десяток дней.

Вы взяли с собой оружие, тройку лошадей и такие чудовещи, как Подкова Скорости, Посох Времён Года и Прибор Ночных Видений, и уже через восемь дней вы были почти у цели. Дорогу преградил засохший лес, и у вас появилось дурное предчувствие. Но ничего другого не оставалось, как зайти… И тут вы стали погружаться в сон (похоже, кто-то читает лекцию, только и успели подумать вы)! Спустя какое-то время вы очнулись в грязи под мостом на берегу реки. Вы потеряли всё своё оружие и волшебные предметы. Похоже, вас ограбили и бросили в воду, но вы смогли продержаться достаточно долго, чтобы вас вынесло на берег. Итак, судьба подарила вам второй шанс…

К СОДЕРЖАНИЮ

Langrisser IV

Автор **Dark Savant**



Жанр:	**Tactical RPG**
Разработчик:	**Career Soft**
Издатели:	**Masaya Games, Nippon Computer Systems**
Время выхода:	**SEGA Saturn** JP 1 августа 1997 **PlayStation** JP 28 января 1999 **PlayStation Network** JP 25 ноября 2009
Платформы:	**SEGA Saturn, PlayStation, PlayStation Network**

*Данный обзор посвящён четвёртой части саги **Langrisser**. Обзор первой части можно найти в седьмом номере **Oldgames Diskmag**, где игра описана под своим американским названием **Warsong**.*

*Моё знакомство с серией ролевых тактических игр Langrisser уходит корнями глубоко в детство — в те времена, когда проходы городских базаров были полны лотков со стопками разноцветных картриджей, а работавшие там продавцы нередко коротали время за каким-нибудь простеньким платформером — на радость проходившим рядом мальчишкам. Всё-таки удивительно, насколько яркий след могут оставить в памяти случайные кадры с маленького телевизора, подключённого к SEGA, увиденные мимоходом на улице, хотя сам в то время от «Сеги» даже геймпада никогда в руках не держал. Но шли годы, в жизнь всё прочнее входили чудеса эмуляции, и то, что раньше было всего лишь робкой мечтой, со временем осуществилось. Вот пройдена первая часть **Langrisser** (известная мне тогда под именем своего американского издания — **Warsong**), вскоре за ней следует и вторая… А вот дальше дело застопорилось — как это нередко бывает с японскими консольными играми, последующие главы чарующей саги никогда не издавались за пределами родины самураев, а потому мне, унылому гайдзину без знания мистических лунных рун, оставалось лишь с завистью смотреть на желанные игры и греться крошечным огоньком надежды, бережно, год за годом хранимой в сердце. И, наверное, на этом бы всё и закончилось, кабы не взыграл энтузиазм в умах неутомимых мастеров-толмачей с портала Elsallia.com, посвящённого играм серии. Именно их героические усилия открыли англоязычному миру красоту очередной части **Langrisser** — на этот раз четвёртой (на вопрос о том, почему вдруг перескочили через **Langrisser III**, в сторону «тройки» последовал такой шквал возмущённой критики, что обсуждение пришлось быстро свернуть). Удалось ли народным умельцам передать тонкие нюансы сюжета и облечь в форму другого языка красочные диалоги, коих в играх серии традиционно немало? И насколько хороша оказывается сама игра в глазах ностальгирующего олдгеймера? Ответы на эти вопросы и постараемся сейчас выяснить.*

В случае, если вам в своё время не посчастливилось познакомиться ни с одной игрой серии, и её название не вызывает ровным счётом никаких ассоциаций, кратко введу вас в курс дела. Пожалуй, точнее всего описать **Langrisser** можно словами «масштабная RPG-тактика». С одной стороны, все эпизоды саги чётко разбиты на главы с конкретными задачами, чаще всего предполагающими полное уничтожение противника на карте. С другой — кровавая резня умело обставлена прочувствованными диалогами, развивающимися взаимоотношениями персонажей и даже возможностью редкого, но весомого выбора, в более поздних частях серии ведущего аж к трём-четырём разным концовкам. В перерывах между битвами можно с пользой провести время в магазинчике артефактов, распределить между героями войска наиболее подходящих типов и внимательно осмотреть место будущего сражения, дабы загодя приметить возможные тайники, где вас могут дожидаться спрятанные артефакты. Само собой, это лишь самое общее представление о серии. За годы, прошедшие с первого появления её героев на экранах телевизоров и мониторов, боевая механика была выверена и отточена до мелочей, а происходящие события обросли множеством деталей, которые, несомненно, порадуют ценителей сюжетных тонкостей.

Первое, через что приходится пройти игроку при начале новой игры, — это создание собственного персонажа. Причём, как этого и можно было ожидать, процесс создания проходит на японский манер — вместо окошка с выбором характеристик вам предлагают побеседовать с юной девушкой (которая к тому же представляется как ваша сестра). После нескольких вопросов перед вами предстанет табличка с результатом в виде конкретного класса и нескольких дополнительных бонусов к характеристикам. При этом повлиять на «личность» нашего альтер эго никак не удастся — играть в любом случае предстоит за некоего Ландиуса, речь о котором пойдёт чуть ниже. Тут же таится и первый подводный камень, о который рискует споткнуться неопытный игрок, — эффект, который имеют данные ответы на дальнейшую судьбу персонажа, не всегда ясен, но лишь ответив правильно, можно надеяться на получение самого лучшего класса развития, предусмотренного для выбранной специализации. Узнать об этом заранее без чтения сторонних ресурсов невозможно. Остаётся лишь порадоваться, что теперь все необходимые источники сведений находятся у нас под рукой. Но чрезмерно волноваться из-за таких подробностей всё равно не стоит — персонаж получается жизнеспособным при любом раскладе, а всё, что больше, оставим для манчкинов.



Далее, после небольшой сюжетной вставки, последует, наконец, самое главное — боевой экран, на котором уже расположилось два вражеских отряда. Нам, доблестным защитникам родной деревни от сборщиков налогов (а игра начинается именно так — с кровавой бойни, которую учинили деревенские инсургенты подданным местного лорда), предлагается защитить от опасности женщин, детей и собственные деньги, а заодно проявить своё тактическое мастерство, выжив в назревающей потасовке. Командование немногочисленными вооружёнными силами поселенцев берёт на себя Ландиус, сын старосты деревушки, а помогает учинять справедливость его сводный





брат Рики (само собой, тоже находящийся под управлением игрока). На первом же ходу становится ясно, что **Langrisser IV** отошёл от строгих канонов «пошаговости», которым традиционно следовали предыдущие части серии, и предлагает опробовать новую систему взаимодействия с отрядами, привносящую в классическую схему элементы боя в реальном времени.

Происходит это следующим образом: каждый глобальный «ход» разделён на пятьдесят условных единиц времени, которые тратятся при выполнении персонажами любых действий, будь то перемещение или чтение заклинания. Все герои на поле боя ходят в строго индивидуальном порядке, определяемом личным параметром Judgement (что-то вроде рассудительности). Чем больше ваш Judgement, тем раньше вы можете ходить, более того — тем меньше условного «времени» отряд потратит на свои действия. В большинстве случаев вся эта неразбериха оказывается неактуальной, поскольку мало кто обладает достаточно весомыми характеристиками для совершения нескольких действий за раз, но при использовании магии возникают интересные парадоксы. Например, если вы в начале хода приказали магу читать коротенькое заклинание (которое, естественно, тоже отнимает некоторое время от глобального показателя), то высок шанс, что колдовство будет завершено почти сразу после отдачи приказа, после чего вам предложат повторно походить отрядом героя, поскольку право хода автоматически вернётся к нему. Разобраться во всех этих новоявленных перипетиях помогает удобное меню, показывающее актуальный порядок хода в любой момент времени. На словах система выглядит, может, не слишком удобной, но на практике оказывается довольно гибкой. Уж во всяком случае — не хуже, чем практиковавшаяся ранее раздача приказов всей армии сразу, когда за фазой действий следовало долгое и терпеливое ожидание решений компьютера.

Помимо Judgement у героев появилось и множество других параметров. Речь сейчас идёт не об очевидных вещах вроде значений атаки и защиты, а о скрытых и таинственных показателях Alignment и Love Index, непосредственно влияющих на развитие сюжета и доступную концовку. Оба они относятся исключительно к Ландиусу — по праву главного действующего лица, вестимо, — и оба их оказывается очень нелегко отследить. Из каких-то своих, не совсем понятных простому обывателю соображений разработчики решили сделать оба параметра скрытыми. Как изменился тот или иной показатель после очередного судьбоносного решения, остаётся только догадываться. Более того, не прочитав заранее руководство, вы даже не узнаете о существовании этих важнейших элементов игры. И, тем не менее, без тщательного контроля над их изменением вам никогда не



увидеть каноничную концовку, развитие которой можно наблюдать уже в **Langrisser V**. Alignment — это не что иное, как карма героя, растущая или падающая в зависимости от того, насколько беспощадно мы воюем с противником. Позволил нескольким отрядам вражеского королевства сбежать, уничтожив лишь их генерала? Получи плюсик к доброте. Перебил всех случайно встреченных по дороге бандитов, не пощадив даже самого распоследнего вора? Да ты, никак, злыдень! Добро пожаловать на путь Хаоса.

С Love Index немного проще, но для перехода на нужные сюжетные ветки тоже придётся попотеть. Как это нередко происходит в ролевых играх, в компанию к нашему герою набилось несколько потенциальных спутниц, сердце которых можно завоевать, время от времени оказывая нужные знаки внимания. Так вот, в критически важный момент вам понадобится поддержка сразу нескольких из них — придётся проявить себя настоящим Дон Жуаном, чтобы добиться расположения двух-трёх подруг сразу, не обидев при этом остальных. В общем, вряд ли у кого-то с первого раза получится пойти по путям, отличным от заданного «по умолчанию».

Зато совершенно иначе дело обстоит с другими путями, — путями развития персонажей. Вот уж где серия Langrisser всегда была на высоте, предоставляя богатейший выбор на любой вкус. Начиная свой героический путь простым всадником, Ландиус может выбрать почти любую стезю, превратившись хоть в доблестного рыцаря, хоть в умудрённого опытом мага, а то и вообще в наездника на драконе, возникни у вас такое желание. От лидера не отстают и другие персонажи — по достижении каждого десятого уровня развития вы вольны выбрать для своего подопечного одну из двух возможных профессий более высокого ранга, а от неё, в свою очередь, будут зависеть и последующие доступные варианты. Так, из незамысловатого воина можно вырастить могучего всадника на водном змее, закованного в доспехи гладиатора, неуловимого убийцу, устрашающего заклинателя демонов... Выбор поистине богат, а дюжина доступных в игре персонажей даёт ощутимый простор для экспериментов. И, естественно, при каждой смене специализации меняется и спрайт, и способ атаки, не говоря уже о возможности нанимать в отряд новые виды воинов и брать в руки лучшие артефакты. Остаётся лишь посетовать, что лучшие боевые классы в игре опять-таки оказываются «скрытыми», и заполучить их можно, лишь ведя своих героев по определённому пути.



Самый главный элемент игры — непосредственно тактические сражения — особых изменений в сравнении с предыдущими частями не претерпел. Поочерёдно управляя героями и их небольшими отрядами, через пересечённую местность прокладываем путь к вражеским командирам, держа при этом в памяти классический треугольник «пехота>копьеносцы», «копьеносцы>конница», «конница>пехота». Звучит предельно просто, но время от времени игра подкидывает нам сюрпризы в виде отрядов, совмещающих в себе преимущества сразу нескольких типов, а также умело смешивает многочисленные виды войск, делая атаку в лоб практически невозможной. Бывает, на тропу войны ступают и разнообразные демоны вкупе с иными потусторонними существами — поди разбери, кем лучше атаковать фиолетового призрака, а кого следует приберечь для огромного живого желе. Но **Langrisser IV** это только в плюс — так элемент неожиданности сохраняется до самого конца, да и





есть резон слушать советы бывалых генералов-напарников, то и дело предостерегающих нас от попыток лезть на рожон, не проведя до этого хотя бы минимальную разведку. Впрочем, бездумно идти в атаку и подставлять под удар своих героев в этой игре вообще смысла мало — войска и командиры сбалансированы достаточно хорошо, по крайней мере — в начале, так что, неудачно открыв фланг, рискуешь тут же остаться без значительной части своего войска — ведь, как и раньше, после смерти военачальника его подчинённые гибнут автоматически. Более того, нельзя не похвалить местный искусственный интеллект: враги подчас действуют значительно более агрессивно, чем можно было ожидать, и порой пренебрегают расставленными в качестве приманки простыми вояками и атакуют непосредственно главного героя (чего в прошлых частях не наблюдалось практически никогда). Кое-какие фундаментальные проблемы, конечно, всё равно остались — например, окружив противника заведомо более сильными войсками, вы буквально «подвесите» его, заставляя беднягу пропускать ход за ходом, не в силах решиться на самоубийственную попытку прорыва. Но детали вроде поддержки пехоты лучниками и обильного использования магии однозначно радуют.

Условия победы в большинстве миссий тоже прошли перемены к лучшему — хотя основной целью всё так же остаётся «убить их всех», кое-где это правило отягощается ограничением по времени, необходимостью защитить союзников или уничтожить конкретного персонажа, пока тот не сбежал с карты. Более того, почти в каждом бою можно ждать сюрпризов вроде неожиданной атаки вражеского подкрепления с тыла или появления враждебных обеим воюющим сторонам монстров, которые могут доставить изрядно проблем как вам, так и армии врага. Карты, на которых происходят баталии, во многом позаимствованы у предыдущих **Langrisser'ов**, но ставить игре в укор самокопирование всё же язык не поворачивается — в четвёртую часть вошли лишь самые интересные идеи и сценарии, которые с неизбежным восторгом вспоминаешь даже по прошествии длительного времени после прохождения. Чего стоит одна только битва двух морских флотилий, где приходится вплавь добираться до кораблей противника, отбиваясь от опаснейших людей-ящеров и русалок и отстреливая нападающих сверху грифонов. Или схватка двух армий на узеньком мосту, свисающем над бездонной пропастью…

Но **Langrisser** не был бы **Langrisser'ом**, если бы не великолепнейшая музыка, сопровождающая вас и в бою, и на отдыхе и динамически меняющаяся в соответствии с переменой баланса сил на поле. Размеренные, таинственные, лёгкие и торжественные, эти мелодии сплетают настолько живую «героическую» атмосферу, что даже не верится, будто происходящее на экране — лишь выдумка, давно уже отжившая свой век и уступившая место более современным стратегиям. Определённо, львиной долей производимого впечатления **Langrisser** обязан именно музыке. Набор композиций весьма богат, а у многих героев есть и собственная музыкальная тема, звучащая в наиболее напряжённые и важные моменты. Звуковое очарование портят разве что крики погибающих отрядов, напоминающие рёв медведя по весне, но к четвёртой части это воспринимается уже скорее как традиция, а не недостаток.

Если уж говорить о недостатках явных, то отнести к ним можно в первую очередь затянутость «средней» части игры. Порой возникает ощущение, что некоторые битвы включены в игру с одной лишь целью — дать вашим героям подкачаться и набить денег на новое оружие. Ничего плохого как такового в этом нет, но довольно



скоро сюжет начинает откровенно «прогибаться» под тяжестью почти одинаковых сражений. Одолев вражеского высокопоставленного стратега и уничтожив его отряд, через одну-две миссии вы снова сходитесь с ним в поединке, поскольку за прошедшее время тот успел съездить в столицу за подкреплением и уже расставил для вас хитроумную засаду. Победив негодяя ещё раз, опять-таки не спешите с ним прощаться — неуловимый генерал вновь и вновь будет избегать смертельных ударов, грозясь вернуться и страшно отомстить. Логика такого решения, конечно, очевидна — сценаристам не хотелось разбрасываться важными сюжетными персонажами, — но что мешало добавить в игру побольше второстепенных лиц, чтобы каждая последующая схватка не казалась копией предыдущей?

Раздражение вызывают и упомянутые вначале потаённые артефакты, которые можно добыть на поле боя. Один-два тайника спрятаны почти в каждой миссии, и удачливый игрок, собравший их все, может рассчитывать на серьёзные бонусы к характеристикам. Вот только внимательность вряд ли поможет вам обнаружить сокровища — спрятаны они зачастую в таких местах, заглянуть в которые без предварительного знания о них решатся разве что самые дотошные игроки. Волшебный ножик, забытый, видимо, каким-то крестьянином в мусорной бочке? Хм… Наверное, это ещё можно как-то понять, объяснить и вывести логическим путём. Но удачи тем безумцам, которые возьмутся искать крошечный тайник среди многочисленных интерьеров защищаемого замка, когда рядом вопит атакуемый убийцами король. И уж совсем не представляю, кто в здравом уме догадается заглянуть под кусок утёса, отличающийся от собратьев разве что едва заметным выступом.



Впрочем, поспешу вас уверить, что никаких откровенно «ломающих» игру недостатков у **Langrisser** нет. Вы можете забыть обо всех особенностях классового развития, выполнять миссии как придётся, не найти ни одной спрятанной на картах вещи и всё равно получить от игры громадное, ни с чем не сравнимое удовольствие. Подача сюжета, восхитительная музыка, запоминающиеся персонажи никуда не исчезают, и уже одно их присутствие делает игру достойной хотя бы трёх прохождений — по одному на каждую ветку сценария.

Что же до перевода, тут всё выполнено на высочайшем уровне. Фанаты явно знали своё дело, так что все диалоги звучат естественно и не создают впечатления «переведённых» — то есть всё именно так, как и должно быть. В ранних версиях англофикатора мне попадалась пара мелких огрехов вроде лишних пустых строк и неправильно поставленных запятых, но на момент написания этой статьи уже стала доступной для скачивания версия патча 1.3, в которой, не сомневаюсь, текст отполирован до безупречности. Так что играйте смело — история предстанет перед вами именно в том виде, в котором её планировали донести до нас разработчики.

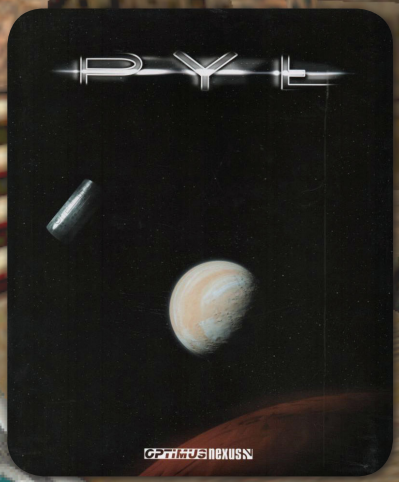
Подводя итог, остаётся только сказать, что **Langrisser IV** — это всестороннее развитие и улучшение идей легендарной серии, и всё самое замечательное, что мы любили в более ранних частях, присутствует здесь в расширенном и доработанном виде. Хорошей тактики никогда не бывает много, а уж когда нас радуют визитом гости из числа японских эксклюзивов, упускать возможность с ними познакомиться — просто кощунство. ◆

ДОСТОИНСТВА:
- Диалоги и взаимоотношения между запоминающимися персонажами
- Редкий, но весомый выбор, влияющий на концовку
- Выверенная боевая механика
- Подача сюжета
- Гибкая боевая система, привносящая элементы реального времени в «пошаговость»
- Пути развития персонажей
- Искусственный интеллект
- Восхитительная музыка

НЕДОСТАТКИ:
- Нельзя повлиять на личность своего альтер эго
- Неясен эффект ответов (без чтения сторонних ресурсов) при создании персонажа
- Невозможно узнать о существовании показателей Alignment и Love Index, не прочитав заранее руководство
- Часть карт и идей перекочевала из предыдущих игр серии без существенных изменений
- Затянутость «средней» части игры
- Тайники с артефактами, найти которые, без знания, где искать, не представляется возможным

Pył

Автор: **WERTA**



Жанр:	**First-person shooter**
Разработчик:	**e-people**
Издатель:	**Optimus Nexus**
Время выхода:	**1998**
Платформы:	**DOS+3dfx**

*Наконец-то настала пора поведать читателю на страницах нашего журнала про один замечательный и до обидного малоизвестный польский 3D-шутер под коротким названием **Pył** (**The Dust**, «**Пыль**»). Тот, кто свято чтит основные вехи развития шутерного жанра, наверное, ещё помнит, что во второй половине 1990-х годов уже стала появляться некая сюжетная составляющая, отчасти или полностью объяснявшая, кого и за что нужно в игре… немножечко так убивать. А до середины 1990-х в играх подобного жанра серьёзно проработанного и затягивающего сюжета могло и не быть — это было попросту не обязательно, когда игрока и так ждало классное, увлекательное бессюжетное «мочилово». Но какие же разновидности сюжетных историй мы наблюдали в те годы у игровых мегахитов? Например: массовая высадка космического десанта на вражеской планете; спасение дружественной порабощённой расы от жестоких эксплуататоров; спасение Земли от инопланетян и тому подобное. А сами вы могли играть — чаще всего — за безымянного комического десантника (пехотинца, морпеха…, — нужное подчеркнуть), который безжалостно в одиночку уничтожает полчища звероподобных врагов. К сожалению, в плане использованных сюжетов под конец 1990-х мы так и не увидели заметного разнообразия практически до выхода **Half-Life**. Но вот в 1998 году ярким вызовом профессионалам и маститым игроделам стала польская игра **Pył**. Это был совсем малоизвестный проект, рассчитанный лишь на игровую аудиторию в Польше. Этот проект был сделан, по сути, «на коленках» группой из четырёх вчерашних студентов в максимально стеснённых условиях. Видимо, чем жёстче рамки, в которых трудятся разработчики, тем ярче получаются шедевры: лично мне кажется, что это некий закон гарантии качества для компьютерных игр и не только для них…*

Сюжет игры, действительно, ярок и довольно нестандартен, если сравнивать его с уже вышедшими в те годы хитами. Нет-нет, вроде бы всё по-прежнему: XX-какой-то там век, космос, Империя, сепаратизм на окраинах... Но есть одна уникальная стержневая деталь. В основу истории был заложен самый страшный порок человечества — бесконечное стремление убивать друг друга в войнах. И вот, по сюжету руководство Империи, для того чтобы обеспечить стабильность своего развития и навсегда избежать войн, решило фокусировать все битвы в одой-единственной точке Вселенной — на маленьком пустынном спутнике Арена, что вращается вокруг массивной планеты-гиганта. Там и разрешались все конфликты с применением самых страшных и совершенных боевых средств взаимоуничтожения. Но известно, что любая империя рано или поздно рушится, поэтому описываемая в сюжете общественная формация также успела серьёзно «сдать» к моменту начала игровых событий. И вот, наш герой по имени Соуп, будучи в рядах космической кавалерии, долгие годы вынужден был сражаться с сепаратистами на имперских окраинах. С обеспечением в боевых частях однажды стало совсем туго, и в один роковой день подразделение Соупа было наголову разбито, после чего он вынужден был скитаться по окраинным системам, в конечном итоге попав на забытый Богом спутник — ту самую Арену. Соуп служил в кавалерии — в боевых соединениях, передвигающихся на джамперах — шагающих двуногих танках. Шагающий джампер по имени Walker — это было всё, что осталось у Соупа от родного батальона...

На Арене, по мере того как Империя начала разваливаться, войны уже сотню лет как прекратились. Ведь угасание Империи шло не только в политическом аспекте, но и в технологическом. Всего несколько поколений сменилось, и ценные знания оказались навсегда утрачены. Но оставалась Арена и её занесённые песками останки былых нескончаемых сражений, длившихся веками. Вот где Империя начала искать возможность найти хоть какие-то остатки знаний и технологий, которые стали цениться дороже любого золота. А, как это и бывает, Арена стала местом притяжения всевозможных подонков, мошенников, авантюристов и преступников. Да, аналогии с сюжетами «золотой лихорадки», конечно же, есть, но сама идея поистине оригинальна!


Джампер

Вот в такое «весёлое» место попадает герой игры. Нужно последовательно проходить локации, состоящие из нескольких уровней. Каждая из локаций по своему культурно-художественному колориту отличается от остальных. Например, каждому новичку на Арене приходится начинать свой путь в занесённой песками боевой станции «Анастасия», которая населена русскоязычным контингентом, по какой-то неведомой причине сильно маргинализированным. Эта занесённая песками станция — мир ржавчины, сырости и разрухи. Игрок будет просто ошарашен, когда на него в первый раз набросится, по сути, наш классический деревенский мужик, одетый в ушанку и валенки, ритмично и больно бьющий главного героя по голове стальным прутом!

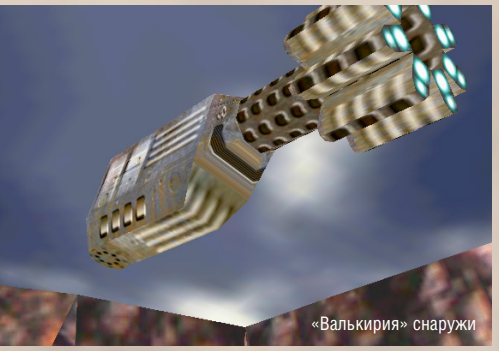

Ryysskий

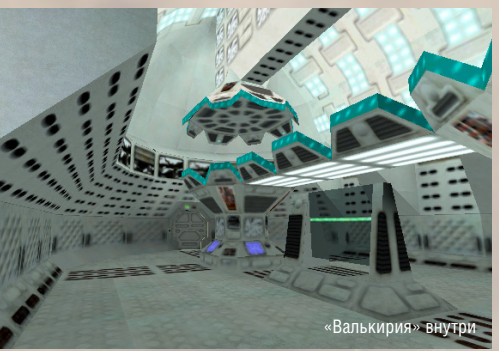
Ну а если серьёзно, что же ещё такого особенного и необычного в развитии сюжета этой игры? Первая изюминка — Женщина. Кто же из нас не мечтал спасти и защитить прекрасную незнакомку в компьютерной игре? В первых уровнях вам будет предоставлена именно такая возможность. Одна прекрасная рыжеволосая девушка по имени Карла немного ошиблась и совершила роковой «поворот не туда», гуляя по станции «Анастасия». Так она и попала в лапы к омерзительному местному каннибалу. Вы как раз подоспеете вовремя и спасёте девушку, но если не поторопитесь, то подонок зарубит её тесаком (в этом и в последующих уровнях событие гибели Карлы вызывает Game Over). Вот такие прекрасные и сильные контрасты ждут игрока уже в самом начале прохож-


Карла

дения. С Карлой ваш герой потом бок о бок будет сражаться только под конец истории, и её также необходимо будет защищать в бою.

Вторая изюминка — Тайна. Ну а какой же сюжет в игре без таинственного и загадочного? Главная тайна Арены — это наличие погребённого в песках, но ещё работоспособного немецкого космического корабля «Валькирия», экипаж которой спит в анабиозе, а бортовые системы находятся в режиме минимального энергопотребления. Историю о «Валькирии» знали лишь единицы старателей и охотников за артефактами на Арене. Именно за обладание информацией о местонахождении этого легендарного корабля пошли сильные раздоры среди самых авторитетных людей Арены: Килиана, Руперта и Гидеона. Для них «Валькирия» была самым настоящим кладом артефактов высочайшего технологического уровня (немецкое качество всё-таки...), но для Соупа мощные двигатели «Валькирии» давали возможность в любой удобный момент преодолеть сильное притяжение главной планеты-гиганта и навсегда покинуть унылый пустынный пейзаж Арены. Игрок в роли Соупа в конце прохождения обязательно найдёт погребённый в песках корабль, запустит его реактор и вместе с раненой Карлой улетит наконец-то домой из этого про́клятого войной мира...


«Валькирия» снаружи


«Валькирия» внутри

Вот таков сюжет. Собственно, ведь не только история, но и великолепная графика, удачный 3D-дизайн персонажей, увлекательный геймплей под завораживающие музыкальные темы поистине красят эту игру. Одна из ярких черт **Pył** — реалистичность взаимодействия с игровым окружением. Всё осязаемо, всё подчиняется базовым законам физики. Если это огонь, то можно обжечься, если пар, то ошпариться, если радиация — облучиться и т.д. Другой отличительной особенностью прохождения всех уровней тут является невозможность бездумно, «по-бычьи» одолеть напролом всех противников в комнате, как это часто бывало в шутерах первой волны. Даже в техническом плане специально не было предусмотрено переключения уровней сложности прохождения в меню — тут есть только один уровень сложности: «Самый сложный». Главные секреты удачного геймплея: точность, аккуратность, выдержка и экономность. Игрок, палящий очередями во все стороны, не добежит тут даже до середины уровня. Другими словами, основным оружием здесь будет футуристичный автомат Калашникова АК-247, но переключённый в бесшумный снайперский режим. Именно так можно экономить амуницию и уничтожать врагов с одного выстрела.

Однако выбор подобного принципа прохождения продиктовал очень жёсткие технические условия, и прежде всего это касалось реализации 3D-анимации. Общеизвестно, что в те годы можно было пойти тремя путями. Первый — самый простой: анимация в стиле **Quake II**, когда в модели хранятся вертексы для всех нескольких сот 3D-кадров состояний персонажа. Недостатком здесь является сложность отслеживания точки попадания в ту или иную часть тела. Второй — задание специально выбранных вертексов на поверхности трёхмерной модели, которые можно перемещать по рассчитанным траекториям, управляя персонажем, как марионеткой. Ну, и самый сложный — третий: использование составных моделей, где руки, ноги, голова являются отдельными 3D-моделями, скреплёнными между собой через особые точки. Именно по такому затратному пути пошли создатели игры **Pył**. Выигрыш от этого был колоссален. Стало возможно отслеживать попадания в различные «члены» с деформацией каждого, распределяя веса повреждений той или иной части тела, — другими словами, можно было задавать точки уязвимости. Но не только голова у человека является уязвимой для меткого выстрела. В игре **Pył** даже у самого грозного и массивного боевого механизма попадание в какую-нибудь малозаметную выступающую часть корпуса будет фатально, в то время как остальная


При виде сбоку становится заметна предельная простота 3D-реализации персонажей

часть брони машины является вообще непробиваемой.

От выигрышного решения к проигрышному — об архитектуре уровней. Игра на картах использует честное 3D без какого-либо деления пространства по принципу видимости-невидимости. Это было очень неудачным решением, долгое время не позволявшим запускать **Руы** с приемлемым fps даже на современных машинах. Единственным критерием ограничения прорисовки полигонов тут является параметр дальности до объекта. Чем дальше объект, тем сильнее он «растворяется» в темноте. Уменьшая до предела этот параметр, можно существенно сокращать число выводимых полигонов. Одновременно с этим игра становится мрачной и пугающей, что, безусловно, идёт только на пользу геймплею.

Но вообще-то беспросветная мрачность в компьютерных играх — это, конечно, плохо. Тому масса неудачных примеров в некоторых 3D-шутерах эпохи окончательно победившего DirectX. Чтобы сделать как-то веселее геймплей, разработчики игры подарили нам, технически подробно выражаясь, 16-битное динамическое цветовое освещение с разрушаемыми источниками света! В Glide-режиме это смотрится просто великолепно.

Помимо красивого освещения, поражает обилие текстур с используемыми полупрозрачными элементами: блики света, пар, капли, огонь, взрывы. Для стеновых текстур применяется четырёхуровневый мипмаппинг. На любую поверхность, если она находится вблизи, накладывается дополнительная полупрозрачная текстура, изображающая мелкие царапинки, что ещё даёт пару баллов в копилку реалистичности. Текстуры тут только 16-битные с альфа-каналом, который мог использоваться графическим движком двояко: либо как дополнительная подсветка на поверхности текстуры, либо как градация полупрозрачности.

Главная техническая проблема у этого 3D-шутера была лишь в том, что разработчики пошли по пути аппаратной поддержки исключительно с 3dfx-ускорителями Voodoo, без учёта набиравшего в те годы обороты DirectX'а. Это дополнительно обусловило крайне низкую популярность игрового продукта. Да, к сожалению, с яркими игровыми шедеврами приключаются банальные земные вещи, такие как отсутствие должного маркетинга, недостаток рекламы, неудачная реализация аппаратурной графической поддержки и прочие казусы. Всё это — вместе или по отдельности — может навсегда оставить замечательную игру в плену вечного забвения, но...

...Но существует в России один сайт, посвящённый старым компьютерным играм, и это наш сайт — Old-Games.Ru. Здесь никогда не допустят, чтобы хорошая игра пропадала в безвестности. И вот, в далёком 2010 году были начаты попытки запустить **Руы** на современных компьютерах. Позже, в конце 2012 года, мы очень плотно взялись за возрождение игры. Был выполнен «стандартный» комплекс работ: настройка удобного запуска, тестовое прохождение, написание текста прохождения. Но это было ещё не всё. Мы сумели связаться с разработчиками игры, и в конце декабря 2012 года нам удалось взять коллективное интервью у четырёх авторов этого шедевра. Их реакция на возрождение интереса к **Руы** была неподдельно радостной, и с тех пор они даже начали свой новый проект **Руы** на каком-то из свободных современных движков. В конце того же года был дан старт локализации игры. Летом 2015 года мы наконец-то смогли закончить наш перевод на русский язык. В процессе работ мы обнаружили нескольких нереализованных персонажей, которых органично сумели ввести в геймплей русской версии в качестве сугубо нейтральных фигур. Да, у любой игры есть нереализованные моменты. **Руы** изначально вообще задумывалась в комбинированном формате: как симулятор — управление джампером и как 3D-шутер — то, что мы, собственно, имеем удовольствие наблюдать в итоге. Стоп! Да что ж я это тут-то рассказываю. Ведь об этом подробно написано в нашем интервью с польскими разработчиками игры **Руы** ... ◆


Цветовое освещение (осветительная шашка)

Villa Crespo Software: из истории казуальных компьютерных игр

Автор: **Uka**

Многие серьёзные любители олд-гейминга склонны свысока, а то и с пренебрежением относиться к тому огромному массиву небольших и сравнительно простых игр, которые сегодня принято называть «казуальными». Однако именно благодаря таким развлечениям на несколько минут, предаваться которым можно было от случая к случаю, компьютерные игры стали предметом по-настоящему массового увлечения. Да и у самых что ни на есть глубоких произведений игрового искусства можно при желании выявить исторические корни, ведущие к самым первым опытам в этой области, — таким, как аркадные игровые автоматы шестидесятых и семидесятых годов XX века, наподобие ***Pong*** *с её однокнопочным управлением и понятными для всех без исключения правилами длиной в одну строку.*

Впрочем, и многие из более поздних «маленьких игр» представляют собой немалый интерес как для исследователя, так и для коллекционера. В этой статье хотелось бы коснуться страниц истории далеко не самой крупной и уж тем более не самой известной американской компании Villa Crespo Software, с именем которой связан ряд весьма любопытных проектов, в том числе и одна из первых в мире серий казуальных игр.

Но начиналась эта компания с продукции совсем другого типа. Основателя её звали Даниэль (Дэн) Сехсер; уроженец Аргентины, в 13-летнем возрасте — в 1963 году — он вместе с родителями иммигрировал в США, не зная ни слова по-английски. Правда, отец его, бывший профессиональным игроком в покер и прочие азартные игры, вскоре вернулся на родину, — но Дэн остался, и хотя никакого формального образования ему получить не удалось, это не воспрепятствовало ему в семидесятые годы вовлечься в качестве программиста в стремительно развивающуюся компьютерную индустрию.

При этом, унаследовав от родителя страсть к играм, — по воспоминаниям Дэна, карты в руки он взял в возрасте трёх или четырёх лет[1], — Сехсер не пропускал ни одного местного, а то и всеамериканского турнира и всячески пытался соединить хобби с работой. Первую свою компьютерную игру под названием **Electro-Casino**, с блэкджеком, рулеткой, покером и даже лошадиными скачками, он создал в 1981 году для TRS-80 Model II, — однако платформа эта, а значит, и программная продукция для неё, особой популярности не снискала, и через год Дэн приобрёл себе IBM PC. Разработка в свободное время следующей игры заняла целых семь лет. А для её издания и распространения автор, по совету и при поддержке своего брата Эдварда, немного поднапрягся, собрал при помощи кредитов и накоплений полмиллиона долларов — и в 1989 году основал в пригороде Чикаго, в городке Хайленд-Парк, собственную компанию — Villa Crespo Software, названную по имени района Буэнос-Айреса, где братья Сехсеры провели всё своё детство.



Яркий и красочный EGA-логотип Villa Crespo Software присутствовал в её играх собственной разработки

Нетрудно догадаться, что первыми собственноручно изданными проектами новой компании стали компьютерные воплощения азартных карточных игр. **Edward O. Thorp's Real Blackjack**, **Amarillo Slim's Real Poker**, а чуть позднее и **Stanford Wong Video Poker** несли на себе имена знаменитостей американских казино и — по некоторым сведениям — разошлись тиражом примерно 50 тыс. каждая: не густо, но концы с концами Дэну Сехсеру сводить удавалось. Не в последнюю очередь благодаря умелому маркетингу: на одну только рекламную кампанию **Amarillo Slim's Real Poker** с участием чемпиона мира по покеру 1972 года Томаса Престона, более известного под прозвищем «Худышка из Амарилло», было потрачено около ста тысяч долларов.

Но самое интересное началось в 1991 году, с приходом в компанию программиста Роджера Педерсена, ставшего её третьим по счёту сотрудником и занявшего должность директора по разработкам. Задумавшись над поставленной руководством задачей не только создания компьютерных покеров, но и увеличения продаж выпущенных годом ранее 59-долларовых игр, Педерсен решил обратиться к совсем иной ценовой нише — shareware-продуктам, авторы которых постоянно жаловались в то время на недостаток внимания к ним со стороны больших издателей. Идеей Роджера было создание серии сравнительно недорогих проектов, в которой можно было бы выпускать как сокращённые версии «больших» игр самой Villa Crespo Software, так и сторонние разработки, лишённые выхода на публику и не претендующие на высокую стоимость.

По правде говоря, собственно выпуск серийных «бюджетных» изданий не был к тому времени такой уж пионерской идеей: ещё в 1989 году этим путём пошла Microsoft, выпустив несколько сборников с мини-играми под общим названием **Entertainment**

[1] Lynch, D. High Stakes And A Sure Bet: King Of Computer Poker Games Plays A Hand Full Of Aces // Chicago Tribune. – 1991. – October 13th.

Pack. Однако компания Билла Гейтса преследовала совсем иные цели: изменить имидж своей усиленно продвигаемой надстройки над MS-DOS — Windows 2.1, а затем и 3.0, — как предназначенной, в силу высокой стоимости и столь же нескромных системных требований, исключительно для предприятий и недружелюбной по отношению к простому пользователю; кроме того, в рамках этого проекта выходили совсем уже незамысловатые мини-развлечения, создаваемые сотрудниками редмондского гиганта чуть ли не безо всякого бюджета и в своё свободное время.

А потому ниша дешёвых игр для широкой аудитории оставалась по большому счёту никем не занятой. Дэн Сехсер с энтузиазмом подхватил идею Педерсена и добавил к ней несколько собственных ярких штрихов: каждая игра в новой серии продавалась в квадратной картонной коробочке небольшого размера 15,5 см: в аккурат для размещения внутри пятидюймовой дискеты — почти как позднейшие популярные упаковки типа CD-jewel. Все обложки при этом выполнялись в красочном, даже нарочито броском цвете с названием игры, отливающимся серебром или золотом (в качестве художника и дизайнера был приглашён земляк Дэна, Габриэль (Габи) Ладовски из Буэнос-Айреса), а каждый выпуск — в хитром расчёте на внимание со стороны коллекционеров — был последовательно пронумерован. Вся эта затея получила название **Coffee Break Series** и распространялась по цене в 12,95 доллара[2]— то есть в четыре, даже в пять раз меньше стандартной для того времени стоимости новой игры в большой коробке.



Такая соблазнительная коробка с фирменными изданиями ***Coffee Break Series*** *вскоре стояла у кассы буквально каждого компьютерно-игрового магазина США*

Успех в американской рознице оказался широким и моментальным. На новинку обратили внимание многие пользователи, не решавшие до этого тратиться на такое дорогостоящее развлечение как компьютерные игры. Место возле кассы, ранее предоставлявшееся магазинами издателям за несколько тысяч долларов в месяц или же заполнявшееся корзинами с неходовым товаром по сниженным ценам, в рождественский сезон 1992 года и в последующие месяцы уступалось новинкам от Villa Crespo Software практически бесплатно. Выросли продажи даже и у старых коробочных игр компании — фактически пользователи получали возможность приобрести полностью функциональные, пусть и урезанные, демоверсии таковых, а в придачу ещё и купон на скидку при покупке расширенного издания[3].

Разумеется, идее изданий нового типа соответствовала не только цветастая упаковка. Дэн Сехсер, Роджер Педерсен и их коллеги старались приложить немало усилий и к тому, чтобы содержимое коробки было столь же дружелюбно по отношению к не особо подготовленному пользователю, как и её внешность. Игры **Coffee Break Series** не требовали установки на жёсткий диск и запускались прямо с дискеты; таковые имелись, как правило, в обоих вариантах, на 3½ и 5¼ дюйма (лишь более поздние выпуски оснащались одним 3½-дюймовым гибким диском). Никакой защиты от копирования — вопреки традициям того времени, включая «большие» игры самой Villa Crespo, требовавшие при запуске ввода кодов, — не было и в помине. Не нужно было и запоминать команды интерфейса: в каждом выпуске присутствовала система внутриигровой помощи, наглядно поясняющая принципы геймплея и устройство интерфейса, а временами даже и «тьютор», подсказывающий — при желании пользователя — каждый ход в игре в покер или в блэкджек. При этом всем видам развлечений, рассчитанным на несколько игроков, можно было предаваться и в одиночестве, регулируя уровень «продвинутости» искусственного интеллекта.

[2] The Food Groups of Gaming: Fats, Starches, Greases, Sugars, Salts and Caffeine // Computer Gaming World. – September 1992. – № 98. – P. 78.
[3] Pedersen, R. Game Design Foundation. – Plano, Texas : Wordware Publishing, Inc., 2009. – P. 114.



*Комплектация изданий **Coffee Break Series**: здоровый минимализм в действии. Несмотря на наличие системы внутриигровой помощи, подробные руководства пользователя по-прежнему на месте, пусть и всего на нескольких страницах*

Не удивительно, что среди первых выпусков **Coffee Break Series** преобладали карточные продукты: **Amarillo Slim's 7 Card Stud**, **Dr. Thorp's Mini-Blackjack** и **Dr. Wong's Jacks+ Video Poker** представляли собой урезанные варианты предыдущих работ компании, предлагая только один вариант развлечения из доступных в полных версиях пяти или шести: более чем достаточно не только для казуального, но даже и для серьёзного пользователя, желающего познакомиться с азартной игрой, а то и освоить её в самой распространённой из разновидностей.

Конечно, среди азартных развлечений были представлены не только карты, но и рулетка, и даже крэпс — практикуемая в казино разновидность игры в кости на ставки. За их разработку отвечал программист Терри Гастингс, выполнивший свою часть проектов в необычных для DOS-программ того времени светлых тонах, да ещё и с анимированными (кисти его сына, а может — и брата, Эндрю), снабжёнными биографиями и даже временами озвученными (силами, разумеется, сотрудников Villa Crespo Software) персонажами-соперниками. Его перу принадлежит и отличающееся теми же особенностями компьютерное воплощение другой, не совсем азартной, но ещё более популярной настольной игры «**Морской бой**», вышедшей в **Coffee Break Series** под заголовком **Armada**.

Впрочем, не «настолками» одними: сразу же после выпуска четырёх первых бюджетных игр Дэн Сехсер подписал договор о сотрудничестве с британской компанией Microvalue, ранее известной как Flair Software; благодаря ей разноцветные «кофейные» выпуски пополнились несколькими простыми аркадами, многие из которых выходили до этого на других платформах: **Ninja Rabbits**, **3D Pinball**, **Rodeo Games** (в девичестве — **Buffalo Bill's Wild West Show**) и др. Особенно интересна судьба **Combination Lock**: идею игры, эмулирующей несуществующую телевикторину с последующим взломом сейфа, прислал в компанию Сехсера школьник по имени Джон Риччи. Заинтересовавшись таким проектом, Роджер Педерсен отшлифовал замысел, довёл его до ума и воплотил в программном виде — в итоге этот выпуск **Coffee Break Series** стал одним из самых популярных продуктов Villa Crespo Software, а телепередача, уже по мотивам самой игры, таки была воплощена в жизнь — в 1996-м, а затем и в 2007-м годах.

Всего же в одной из первых серий казуальных игр появилось не менее двадцати двух наименований. Как это ни странно, но, несмотря на огромные тиражи — Дэн Сехсер своих карт никогда не раскрывал, однако, судя по косвенным показателям, насчитывали они около миллиона, — многие из «кофейных» выпусков являются на сегодня немалыми коллекционными редкостями, будучи малоизвестны, а то и вовсе недоступны в сети в цифровом виде. Возможно, массовые пользователи не сочли эти издания достойными сбережения для потомков и избавлялись от них



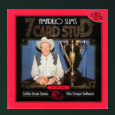
***Rockus Roulette** работы Терри Гастингса. Каких бы соперников при включённом их отображении вы себе ни выбрали, ваш персонаж всегда будет представлен в виде робота*

по мере их «морального устаревания», — или же коробки с яркими обложками продолжают пылиться где-то на чердаках, не удостаиваясь того внимания, которое отводится дорожающим с каждым днём большим коробочным изданиям знаменитых компаний вроде LucasArts, Sierra или Bethesda? Не такова ли, к примеру, судьба и испанских «маленьких игр» от Ediciones Manali, продававшихся некогда в каждом газетном киоске, а ныне появляющихся в цифровых собраниях лишь благодаря щедрости единичных сознательных коллекционеров? И не окажутся ли сегодняшние казуальные игры, продаваемые в электронном виде по дюжине за доллар, неслыханными редкостями через несколько десятков лет?..

Как бы то ни было, имеющиеся на сегодня сведения о выпусках **Coffee Break Series**, которые удалось собрать автору статьи, представлены в следующей таблице.

Ну а что касается истории Villa Crespo Software — увы, хэппи-энда здесь не будет. Успех бюджетной серии продолжался недолго; Дэн Сехсер пытался закрепить его, организовав «сестринскую» серию **Cookie Break Series** с уже совсем не азартными играми и программами образовательной направленности, предназначенными для подрастающего поколения пользователей, — но дальше пары пилотных выпусков, **Adventure Math** и **Flags of Every Nation**, дело так и не пошло.

Намного более успешными оказались начинания в области се-

CBS №	Вид обложки	Наименование	Разработчик	Жанр игры
01		**Amarillo Slim's 7 Card Stud**	John Comeau	Настольная
02		**Dr. Wong's Jacks+ Video Poker**	Villa Crespo	Настольная
03		**Casino Craps**	Terry Hastings	Настольная
04		**OnTarget**	Rad Delaroderie	Аркада / симулятор
05[4]		**Armada**	Terry Hastings	Настольная
06		**Dr. Thorp's Mini-Blackjack**	Villa Crespo	Настольная
07		**Combination Lock**	John Ricci and Roger Pedersen	Викторина
08[5]		**Baseball Facts**	?	—
09		**Ninja Rabbits**	Microvalue	Аркада / боевик
10		**Turn n' Burn**	Microvalue	Аркада / боевик

[4] Издания 5 и 6 несколько перепутаны: на передней части коробки **Armada** значится Volume Five, а у **Mini-Blackjack** – Six, однако исполняемые файлы для запуска этих игр с дискет поименованы соответственно CBS06 и CBS05.
[5] Совсем даже не игра, а нечто вроде энциклопедии одного малоизвестного (за пределами США) командного вида спорта. Электронной версии этого издания на сегодняшний день в открытом доступе не имеется.

11		**Rodeo Games**	Microvalue	Аркада
12		**3D Pinball**	Microvalue	Аркада
13		**Space Vegetables**	Microvalue	Аркада
14		**Demon Blue**	Microvalue	Аркада
15		**Ruckus Roulette**	Terry Hastings	Настольная
16		**Ruckus Poker**	Terry Hastings	Настольная
17		**International Ninja Rabbits**	Microvalue	Аркада / боевик
18		**Canyon Capers**	Microvalue	Аркада
19	N/A	**Think Cross**	Max Design	Головоломка
20		**Weekly Winner**	SPORTSware	— [6]
21		**Hearts**	Microvalue	Аркада
22		**Dr. Wong's Jacks+ Video Poker** (for Windows)	Microvalue	Аркада

рьёзного ПО. Вышедшие в 1993 году продукты **FailSafe Computer Guardian**, TSR-программа, предназначенная — как бы странно это ни звучало на фоне **Coffee Break Series** — для защиты системных файлов ПК от казуальных пользователей, и особенно **Flicks! Film Review Library**, энциклопедия кинофильмов с более чем тридцатью тысячами наименований, поиском, исследовательскими полями и даже игрой-викториной, были удостоены премий от индустрии и разошлись неплохими тиражами, несмотря на ценник в 59,95 долл.

Всё же прогрессирующее распространение компакт-дисков в качестве носителя ПО оказалось непосильным вызовом для многих средних и мелких предприятий. Стоимость тиражирования таких дисков не позволяла на то время сохранять прежние бюджетные ценники — Villa Crespo Software успела выпустить всего лишь одно-единственное CD-издание, включающее двадцать одну игру серии **Coffee Break**.

В 1995 году компания Дэна Сехсера прекратила своё существование. В самом скором времени мир казуальных и shareware-игр претерпел ещё большие радикальные изменения, связанные с развитием Всемирной сети, благодаря которой отпадала нужда в существовании небольших издателей, ориентированных на бюджетные проекты. И всё же — спасибо Villa Crespo Software за то, что она успела сделать на этом поприще. ◆

[6] К сожалению, не игра, а всего лишь программа для расчёта выигрышных чисел в лотерее.

The 10th Planet

Автор: **Grongy**



Жанр:	**Space Combat Simulator**
Разработчик:	**Centropolis / Bethesda / XL Translab**
Издатель:	**Bethesda Softworks**
Время разработки:	**конец 1995–декабрь 1997**
Платформа:	**Windows**

The 10th Planet — невыпущенная игра от Bethesda Softworks в жанре космического симулятора.



Сюжет полностью оправдывает название и какой-либо оригинальностью похвастаться не может: оказалось, что загадочная десятая планета, находящаяся за пределами орбиты Плутона и Харона, всё-таки существует, и обитают на ней инопланетяне (в сфере технологий развитые куда лучше нас), не совсем дружелюбно настроенные к землянам. Следовательно, игроку предстояло сесть за штурвал космического корабля и уничтожать пришельцев, перемещаясь по целой Солнечной системе.

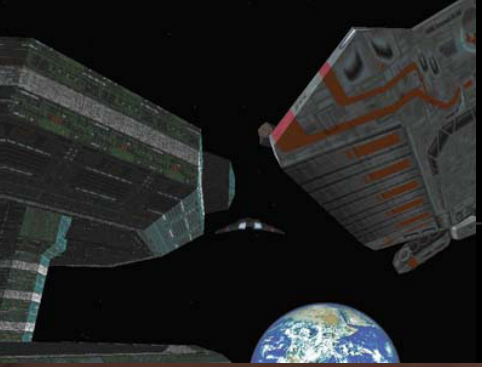


Стоит отметить, что вместе с Bethesda над разработкой корпела кинопроизводственная компания Centropolis Entertainment, ответственная за создание таких научно-фантастических фильмов как «Звёздные врата» и «День независимости».



К сожалению, разработчики не выложили во Всемирную Сеть хоть сколько-нибудь работающую версию, поэтому более-менее оценить игровой процесс можно только по тизеру. Итак, геймплей с первых же кадров напомнит бывалому олдгеймеру **Wing Commander** или «леталки» по «Звёздным войнам» — всё тот же чёрный фон, мелькающие перед глазами лазеры и космические корабли разных величин. Выставленный по умолчанию вид — от первого лица (возможно было переключение между режимами). Интерфейс крайне простой — состояние щита и скорость передвижения. Движок — XnGine, используемый в **The Elder Scrolls: Daggerfall** и **The Terminator: Future Shock** (на последнюю, кстати, «**Десятая планета**» очень сильно похожа текстурами).





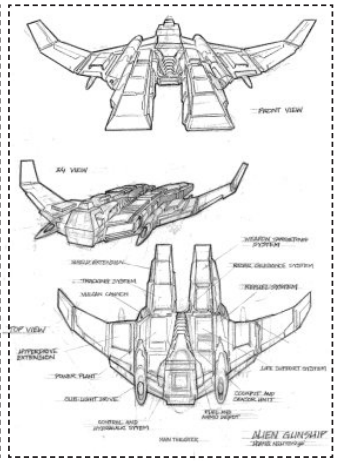


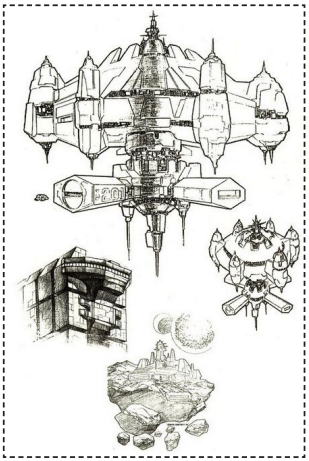


Если верить информации с заархивированного сайта Bethesda, релиз **The 10th Planet** планировался на август 97-го, однако дату перенесли на первый квартал 98-го (а ведь игра под DOS'ом!), т.к. на сайте avault.com уже была выложена рецензия, а на сайте нету даже демоверсии. К слову, рецензент пишет, что в последнее время электронные развввлечения на подобную тематику являются просто однообразными пустышками, и лишь **The 10th Planet**, совместившая в себе элементы лучших sci-fi-игр (например, **X-COM**), дала ему глоток свежего воздуха.









Однако не вышла «**Десятая планета**» и в 1998 году, после чего проект был отменён, а страничка с изображениями спешно удалена.



И всё было бы ну совсем печально, если бы не два «но». Во-первых, появился веб-архив, из которого весь вышеуказанный материал и был выужен. А во-вторых, в сентябре 2010 года один из бывших сотрудников Bethesda, Крис Ромеро, выложил на видеохостинг Vimeo официальный трейлер (созданный группой из девяти человек), изначально записанный на VHS-кассету. Фрагменты самой игры отсутствуют, зато есть отличная для тех времён графика. Трейлер всем настоятельно рекомендуется к просмотру — даже сейчас ролик выглядит потрясающе, не чета малобюджетным видео из того же **T:FS**.

С одной стороны, та самая «забальзамированная» страница обещала нам настоящую революцию в жанре, а также реалистичную 3D-графику, продвинутую систему улучшения корабля, мультиплеер до восьми игроков и самое что ни на есть оркестровое музыкальное сопровождение. Неизвестно, что насчёт революции, но насчёт остального — выйди **The 10th Planet** в 1998 году, игроки были бы разочарованы визуальной составляющей, копирующей уже обзавёдшегося сиквелом **The Terminator: Future Shock**, а музыка, судя по тизеру, была бы обычным MIDI. Но это касается лишь внешней оболочки; какой был бы геймплей — остаётся только догадываться… ◆





Kanaan:

ещё один несостоявшийся шедевр конца 90-х

Автор: **WERTA**



Жанр:	**3D-shooter**
Разработчик:	**Argonaut Software**
Издатель:	**Ubi Soft**
Время разработки:	**1998-1999**
Платформа:	**Windows**







Не секрет, что, просматривая скорбный «кладбищенский» список отменённых старых игр, ёмкость которого, кстати, оценивается уже под добрую тысячу, иногда натыкаешься на несостоявшиеся шедевры, — по крайней мере, именно такое впечатление складывается после прочтения анонсов и превью. Одним из таких прорывных откровений должен был стать 3D-шутер от первого лица под названием ***Kanaan*** *(первоначальное название — **Chaos**), выход которого был запланирован на 1999 год. Разработкой занималась компания Argonaut Software, а в качестве издателя планировалась Ubi Soft. Так чем же тогда пытались ещё удивить искушённого геймера, и это уже после выхода «оскароносного» **Half-Life**? Ведь для ценителей жанра first person shooter, казалось бы, тогда уже ничего революционно нового придумать было нельзя, однако…*

KANAAN – ЕЩЁ ОДИН НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ШЕДЕВР КОНЦА 90-Х

Об игре **Kanaan** сегодня можно судить по очень скупой информации, например — по двум разным статьям, опубликованным в сети Интернет в начале и конце августа 1998 года, где описывался сюжет и в деталях рассказывалось об основных новинках. Также имеется не более двух десятков скриншотов, полученных с демоверсии, следы которой так и не удавалось никому найти. Поэтому оценку возможностей разрабатывавшегося графического движка можно выполнить, опираясь, прежде всего, на этот источник. Да, и следует помнить, что бóльшая часть таких выводов будет иметь вероятностно-предположительный характер.







Что же особенного планировалось в игре? Однозначно, это должно было быть далеко не то же самое классическое прохождение коридоров и лабиринтов с залихватской стрельбой. Мега-базуки и всякие BFG100...0 слишком приелись публике — нужно было что-то радикально новое. Для **Kanaan** генеральная задумка заключалась в постоянном взаимодействии главного героя с большим разнообразием заботливо разбросанной повсюду боевой техники, которая могла летать, плавать, ездить и, разумеется, — стрелять. Одна машина (покрупнее) могла бы даже перевозить другую (поменьше). Нет, снайперские винтовки, пулемёты и миниганы в накачанных руках никто отменять не собирался. Кстати, и обычное вооружение планировалось сделать узкоспециализированным, под конкретную задачу. Видимо, использование тяжёлых боевых средств органично дополняло и на порядки расширяло бы скромные возможности протагониста. В дополнение к этому обилие доступной для использования техники должно было обеспечить хорошую многовариантность прохождения в рамках одной карты. Вообще, использование машин уже было замечено и ранее в играх жанра FPS. Исторически первой в этом плане игрой была **CyberMage: Darklight Awakening**, ещё также в **Shadow Warrior** можно было от души и с задоринкой применить по противникам стационарные либо самоходные боевые средства уничтожения. Но, честно говоря, всё это было реализовано на минимальном уровне реалистичности.

Противники в игре стали приятным откровением. Рептилоиды, инсектоиды, «серые» и прочая инопланетная «нечисть» достаточно уже приелись игрокам. Страшно подумать, что же ещё должно было родиться на этот раз в чьём-то воспалённом сознании? Но ничего особенного — всё гениальное должно быть простым. Итак, на отдалённую планету Камрос, населённую нормальными миролюбивыми потомками человечества, варварски напала инопланетная раса под названием Kanaan, а по-русски говоря, это были самые обыкновенные... собако-люди (на латыни собака — canis, отсюда, возможно, и такое название игры — **Kanaan**). Тело у них было человеческое, а голова — собачья.



Вот он — самодовольный и уверенный в себе агрессор.

НЕ СУДЬБА?

Хотя сюжет, в общем-то, несколько банален — вторжение инопланетян и последующая зачистка местности от них смелым героем-одиночкой. Хотя — «…одиночкой» не совсем верно — ему всё же будут постоянно помогать товарищи по оружию из повстанческой организации. В общем, дело было так… Люди никого не обижали, дружно себе жили, с помощью небольшого спецподразделения подавляя всякое проявление военных конфликтов на своей уютной планете Камрос. Но, как всегда, в семье не обходится без… какого-нибудь несознательного элемента. Один из людей по имени Исайя предал всех ради власти, которую ему заранее пообещали коварные собако-человеки. Вторжение произошло молниеносно, спецотряд был полностью уничтожен. В живых из подразделения остались только ваш герой, Гэбриэль Кейн, и предатель Исайя, который поставил власть и личную выгоду выше мирной жизни людей. И вот, в игре вам предстоит разобраться со всем этим хаосом и воевать за освобождение родной планеты до победного конца…

Оформление моделей персонажей получилось хорошим, хотя и несколько угловато-прямоугольным. Но этому, возможно, есть простое объяснение. В игре реализована «расчленёнка», примерно на четверти уцелевших скриншотов это живописно продемонстрировано как результат применения обычного либо снайперского вооружения. Общеизвестно, что для реализации подобного требуется составная модель 3D-анимации, где один персонаж состоит из отдельных моделей рук, головы, ног, скреплённых через специально заданные точки вращений для сгибов либо поворотов. Конкретно на одном из скриншотов показан момент отстрела головы у человеко-пса, а на другом — нижней конечности. Всё это сдобрено живописнейшими брызгами красной субстанции, которая в компьютерных играх имеет вполне устоявшийся термин — «кровища». Дизайн носимого вооружения в руках у персонажа исключительно радует глаз опытного геймера своим грозным футуристическим видом. А ещё разработчики гарантировали наличие полностью разрушаемого игрового окружения и возможность исследовать любое здание, которое он увидит.

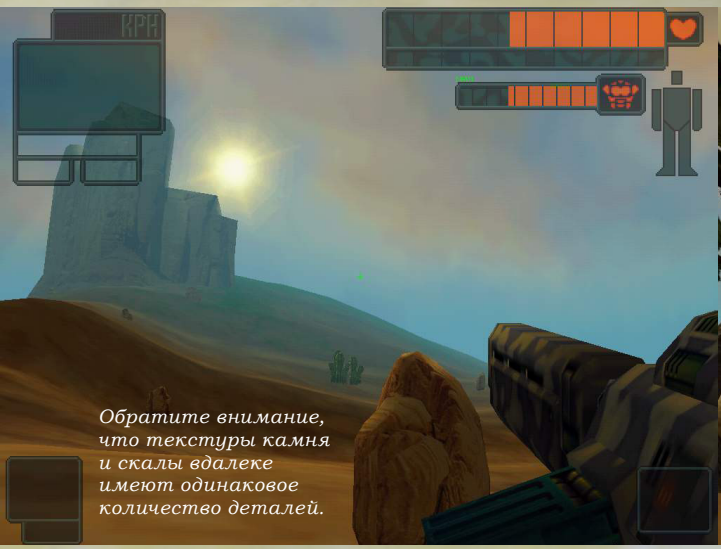


Работа из снайперского вооружения. Raschlenyonka — detected!



Возможно, это мог быть и ваш протагонист.

Рассказанный сюжет неплохо подходил бы для синглеплеера, но авторы планировали удивить игрока ещё и увлекательным мультиплеером аж на 16 персон с различными режимами сражений. И, кстати, глядя на скриншоты **Kanaan**, остаются очень серьёзные подозрения, что все силы ушли бы именно на мультиплеер, — уж слишком заманчивой выглядит идея групповых баталий на огромных пространствах (примерно 1x1 км) с применением обилия разнообразной боевой техники. Да и в те годы мультиплееру в шутерах как раз начали уделять достаточно много внимания. В Сети приводится одно сравнение игрового процесса планировавшегося **Kanaan** с ранее вышедшей игрой **StarSiege: Tribes** (1997). Хотя другие более осведомлённые источники сравнивают **Kanaan** с игрой **Halo**. Насколько верна такая информация — трудно сказать, но ведь слухи из Интернета — они ведь тоже иногда могут претендовать на достоверность…



Обратите внимание, что текстуры камня и скалы вдалеке имеют одинаковое количество деталей.



Растительность Камроса.

Графика действительно обещала быть неплохой, если судить по скриншотам. Прежде всего, это отсутствие какой-либо темноты, столь характерной для шутеров эпохи миллениума. Тут всё имеет какую-то свою неповторимую зеленовато-голубую палитру цветового освещения с дополнением жёлто-оранжевых тонов от огня и взрывов. Да и сама скудная природа Камроса тоже выглядит неплохо, несмотря на пустынные ландшафты: голубой туман, красивое небо, пальмы, цветы, кактусы очень оживляют картинку на экране. Планировалось два разных игровых движка: для внешних пространств и для зданий. Чтобы решить проблему с памятью и быстродействием, разработчики должны были применить портальный метод разделения пространств при входе внутрь закрытых помещений. Очень сильной новинкой было использование сплайнов для генерации рельефа, чтобы на разных удалениях от объекта на внешней карте число полигонов оставалось бы примерно одинаковым. Если верить приводившейся в Сети информации по чипу S3 Savage 4, в **Kanaan** планировалось использовать технологию сжатия текстур S3TC. А несколько ранее в Argonaut Software уже создали универсальную программную оболочку под названием BRender (Blazing Renderer). Это кроссплатформенный пакет для поддержки работы и вывода 3D-графики, совместимый с известными 3D-ускорителями. И действительно, во второй половине 1990-х у Argonaut Software много игр выходило на самых разных платформах. Отличительной чертой большинства игр Argonaut Software, использующих BRender, является яркость и сочность красок. Вполне возможно, что и в Kanaan планировалось также задействовать эту разработку. По крайней мере, красивый голубовато-зелёный цветовой туман на скриншотах явно выдаёт применённый BRender.

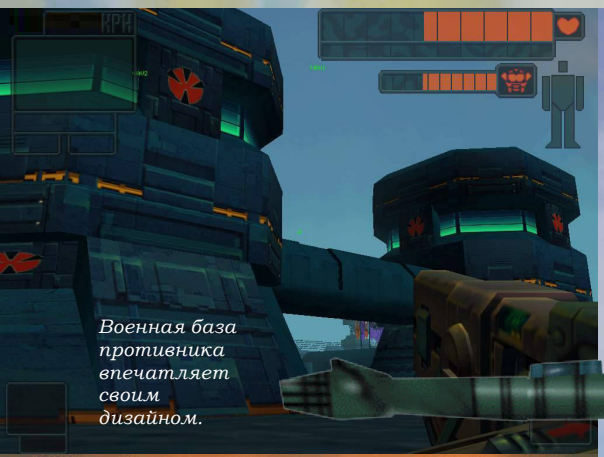


Образцы техники (черные — это машины собако-людей).



НЕ СУДЬБА?

Так-с, что-то важное ещё не упомянуто… Ну конечно же — искусственный интеллект! Это было искреннее стремление сделать своих персонажей проворными, опасными и непредсказуемыми интеллектуалами, а не безмозглыми и тупо мычащими зомби. Такая идея в конце 1990-х захватила умы многих разработчиков, многих же она и подвела. Действительно, при всей сложности создания графического движка «с нуля» создание ИИ в компьютерных играх было сопряжено с намного более существенными затратами времени и сил. Причём конечный результат мог быть всё равно далёк от идеального, по-настоящему умного и опасного противника. Громкие заявления в анонсах, превью про мощь ИИ в планировавшемся **Kanaan** перекрывают по своему размаху даже амбициозные намерения разработчиков **Rebel Moon Revolution**, творивших свою игру примерно в то же время. Те анонсировали **Rebel Moon Revolution**, прежде всего, как невероятный прорыв в области ИИ для компьютерных игр, но без раскрытия особых подробностей. А в игре **Kanaan**, судя по анонсам, противники не должны были скучать ни секунды, ожидая, когда же вы придете их убивать. Они должны были бы постоянно делать самые естественные для солдата вещи: дежурить, убираться, чистить оружие, играть в карты, наконец. При опасности люди-собаки должны были сначала прятаться в безопасном месте, а затем лишь открывать ответный огонь. Если же источник ведения огня невозможно установить, то тогда враг должен был начинать паниковать (!). Кстати сказать, стремление к продвинутому ИИ в компьютерных играх того времени сильно усложняло создание карт, поскольку нужно было задавать все маршруты и особые точки — потому что искусственный интеллект он такой… искусственный, для него постоянно требуется дополнительная разметка (навигационные сетки, указание склонов, обрывов, особых зон и др.). Возможно, как раз попытка осилить ИИ пагубно сказалась на судьбе всего проекта **Kanaan**. Но это всего лишь догадки…

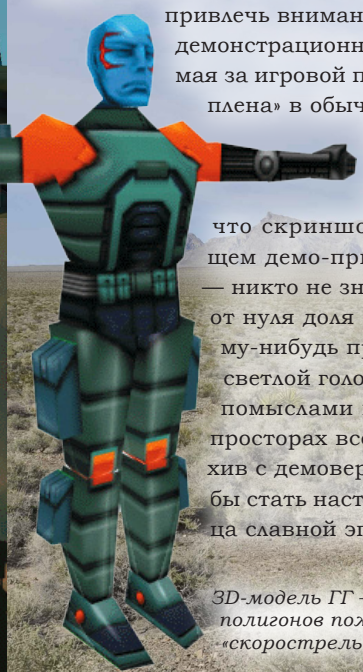


Военная база противника впечатляет своим дизайном.



Планировался женский персонаж (за авторством Саймона Грелла). И заметьте — у неё синяя кожа (до 2009 оставалось…)!

Ну что тут можно ещё сказать? В конце 1990-х погибло много проектов, обещавших нам много сотен часов увлекательного геймплея. Не миновало это и игру **Kanaan**. Не осталось даже демоверсии. Тут стоит предупредить читателя не особо обольщаться ожиданиями — так сказать, во избежание разочарований. Тогда в анонсах некоторые разработчики могли откровенно лукавить, выдавая желаемое за действительное, чтобы привлечь внимание к своему проекту. Бывало, что демонстрационная картинка-скриншот, выдаваемая за игровой процесс, на деле оказывалась «слеплена» в обычном 3D-редакторе со статичных, заранее расставленных моделек персонажей. Однако внимательный анализ всё же показывает, что скриншоты **Kanaan** получены в настоящем демо-приложении. Где теперь его искать — никто не знает. Но всё же остаётся отличная от нуля доля вероятности, что однажды какому-нибудь преданному фанату-олдгеймеру со светлой головой, горячим сердцем и чистыми помыслами наконец-то удастся отыскать на просторах всемирной Сети запылившийся архив с демоверсией игры, которая должна была бы стать настоящим шедевром жанра FPS конца славной эпохи 1990-х… ◆

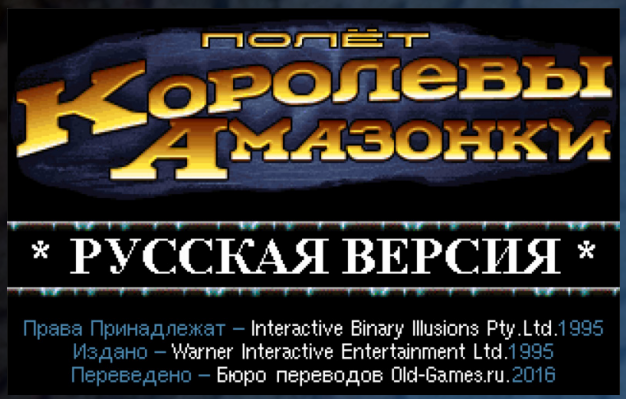


3D-модель ГГ — Гэбриеля Кейна. Числом полигонов пожертвовали в пользу «скорострельности» игрового движка.

К СОДЕРЖАНИЮ

БЮРО ПЕРЕВОДОВ OLD-GAMES.RU

ЭТО КОМАНДА ЭНТУЗИАСТОВ, ЗАНИМАЮЩАЯСЯ ПЕРЕВОДОМ НА РУССКИЙ ЯЗЫК СТАРЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР





За нашими плечами 8 лет работы и более тридцати завершённых проектов, в числе которых такие известные и никогда ранее не переводившиеся на русский язык игры, как Albion, Alone in the Dark, Beneath a Steel Sky, Master of Orion и другие.

Среди игр, которые мы переводим в данный момент, есть и вампирские саги BloodNet и Veil of Darkness, и классика приключенческих игр от Sierra — аж три части серии Quest for Glory (первая в VGA, третья и четвёртая), стратегии Master of Magic и Jagged Alliance (первая часть), симулятор сражений на драконах DragonStrike, а также многие другие не менее интересные вещи.

Если у вас есть желание и возможность нам помочь в этом нелегком деле, то мы будем рады пригласить вас в наши ряды для участия в переводе и редактировании игровых текстов, перерисовке графики, переозвучивании речи, работе с ресурсами и программным кодом, работе над переводом руководств пользователя и тестировании игр.

Подробнее см. эту тему: Проекты в «Бюро переводов старых игр»

Открытые переводы Бюро — одно из направлений переводческой деятельности нашего сайта, в рамках которого поучаствовать в переводах могут все желающие. Перевод ведётся на нашем форуме или же на площадке Notabenoid, а участники Бюро переводов помогают довести дело до релиза. Так, пользователями форума Old-Games.Ru при участии Бюро переводов были завершены переводы Knights of Xentar, Lost Files of Sherlock Holmes: Case of the Serrated Scalpel, Harvester, Terminal Velocity, CD-версии Gobliiins и другие.

Подробнее см. эту тему: Открытые переводы Бюро

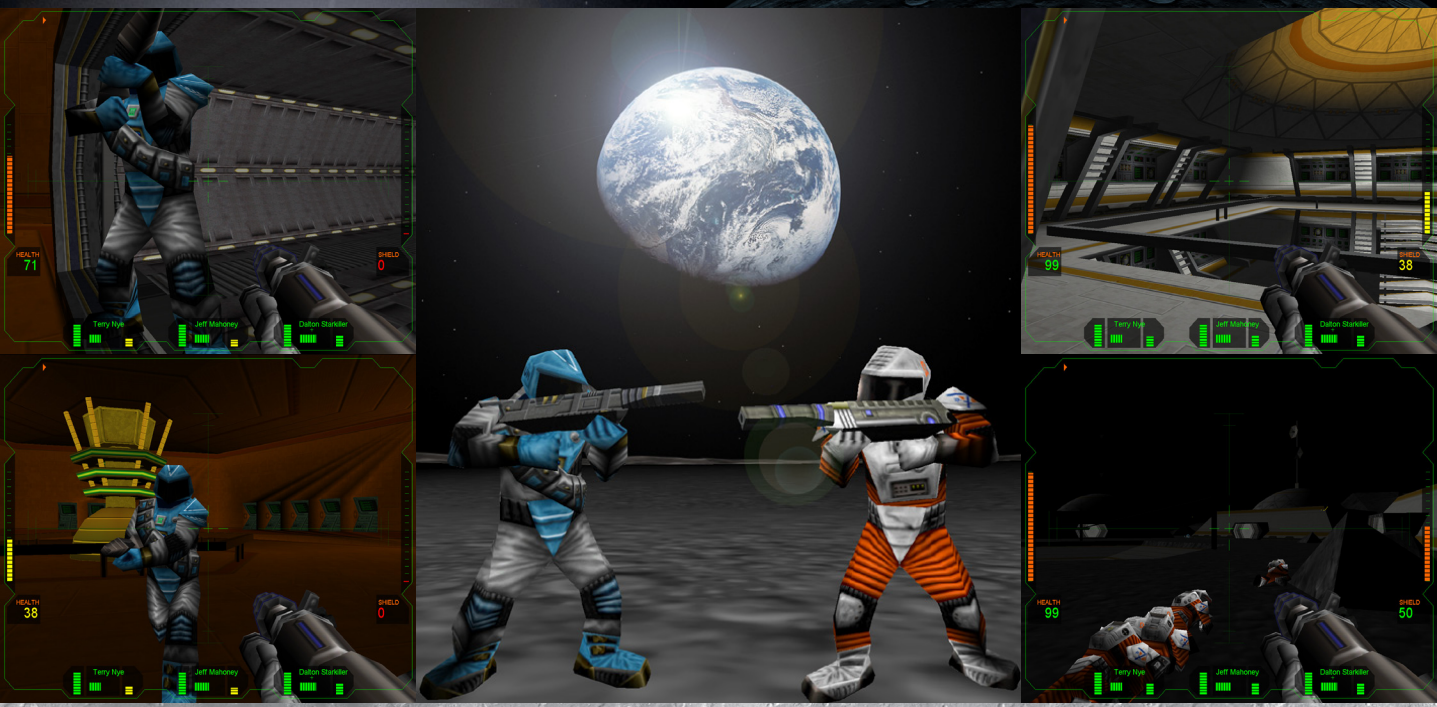
Rebel Moon Revolution

Что это было?

Автор: **WERTA**

REBEL MOON
REVOLUTION

Жанр:	**Action**
Разработчик:	**Fenris Wolf Ltd.**
Издатель:	**Не издана**
Время разработки:	**1997-1999**
Платформа:	**Windows**



Когда мы играем в компьютерные игры, то всегда видим именно то, что окончательно получилось у разработчика, — то, что успешно преодолело все испытания, связанные с финансированием, изданием, рекламой, маркетингом и прочими немаловажными факторами. Однако есть немало игровых продуктов, которые по разным причинам так и не дошли до заветной финишной черты, — до своего релиза. Отношение неродившихся игр к родившимся никто особо не считал, но если же это значение хоть немного значимо и отлично от нуля, то мы имеем целый пласт забытых творений, которые так и не увидели своего издания. О таких заброшенных проектах стоит рассказывать читателю хотя бы ещё и потому, что так мы имеем возможность более детально изучать историю развития индустрии электронных развлечений и выявлять перспективные либо, наоборот, тупиковые тенденции тех лет в разработке компьютерных игр...



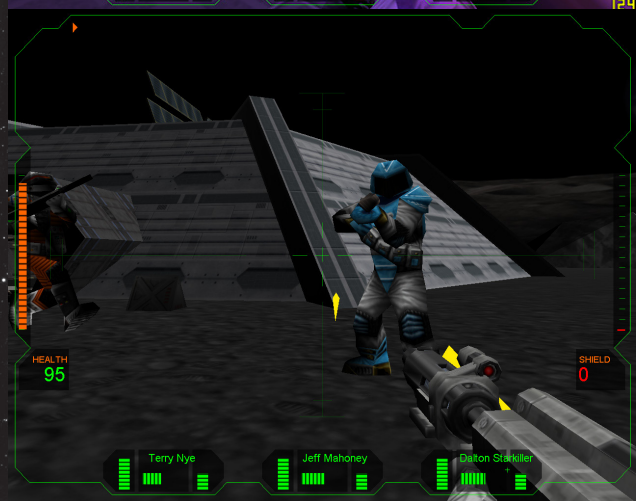




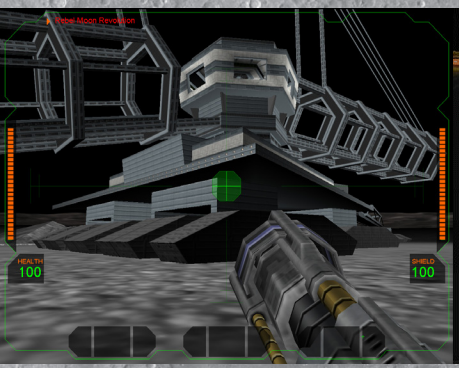
Одним из таких отменённых проектов была **Rebel Moon Revolution**, разработку которой в 1997–1999 годах вела компания Fenris Wolf Ltd., жанр игры — командно-тактический 3D-шутер. В то время на фоне таких титанов американской компьютерной индустрии, как ID Software, MicroProse или Electronic Arts, мало кто слышал о небольшой команде разработчиков из Миннесоты. А ведь именно они одними из первых применили и динамическое цветовое освещение, и технологию MMX, и голосовое управление в жанре 3D-шутера. Это были две игры серии **Rebel Moon** (1995–1997 годы). Главными недостатками, отмеченными критиками в этой серии, были плоская 2,5D-архитектура и не очень детальные спрайтовые анимации персонажей. К 1998 году спрайты в играх стало использовать просто неприлично, и разработчики твёрдо решили создавать **Rebel Moon Revolution** на базе собственного графического 3D-движка, несмотря на то, что у них была возможность задействовать Unreal Engine, уже появившийся в то время.

Сам по себе движок REV Engine получился не очень выдающимся на фоне других игровых движков того времени: в его основе — обычная 3D-анимация персонажей наподобие **Quake II**. Куда-то подевалось динамическое переключаемое цветовое освещение (его сделали строго статичным), так приятно ласкавшее глаз в прежних играх серии **Rebel Moon**. Стало невозможно внезапное скриптовое появление персонажей, например, за спиной игрока, как это бывало в **Rebel Moon** и **Rebel Moon Rising**. Правда, были ещё добавлены элементы неплохой физики частиц (рикошеты, разлёт осколков, трение о воздух, сила тяжести) и, казалось бы, — всё. Однако появилось ещё кое-что радикально новое…





В конце 1990-х - наряду с графической 3D-революцией - в компьютерных играх постепенно стали обращать внимание на искусственный интеллект персонажей. Многим уже просто надоели тупые и безмозглые зомбоподобные противники, которые были так удобны для разработчиков на начальном этапе развития жанра 3D-shooter. Теперь ещё и хотелось надёжного, мощного и гибкого искусственного интеллекта (AI). И вот, авторы **Rebel Moon Revolution** параллельно начали делать свой собственный AI-движок. В то время уже наметились некие типы способов задания работы AI в играх. Об этом подробно написано в одном номере журнала Game Developer Magazine (Oct, 1998, pages 30–35). Не вдаваясь глубоко в детали, AI-движок в **Rebel Moon Revolution** можно охарактеризовать несколькими предложениями. Двухуровневая структура включала в себя стратегический AI-уровень (GOALS) и тактический AI-уровень (TASKS). Каждая стратегическая задача GOALS могла содержать в себе связанный список из нескольких тактических подзадач TASKS. После выполнения всех тактических подзадач в рамках одной GOAL шло переключение на следующую стратегическую задачу в списке. Для каждого из персонажей был свой однонаправленный связанный список из GOALS. Тактические подзадачи могли взаимодействовать (запускать, активировать) с TASKS других персонажей. Вот, собственно, и все особенности. В составе .dll-библиотеки искусственного интеллекта **Rebel Moon Revolution** можно выделить всего лишь четыре составляющие разного типа. Первая — функции стратегических задач (GOALS, всего 18): атака, оборона, ликвидация цели, сдача в плен, сопровождение и даже переход на сторону противника (!). Вторая — функции тактических подзадач (TASKS, всего 42): тут есть схожее с GOALS, но этот список гораздо шире и детальнее, он включает в себя способы передвижения, перезарядку, использование носимых устройств, ожидание группы, а также отдание воинского приветствия (!). Третья — непосредственно команды (COMMANDS, всего 23), которые движок AI должен был непрерывно отдавать персонажам в геймплее. И четвёртая — речевые донесения (RESPONSES) исходившие от персонажей в зависимости от ситуации. Донесения делились на типы: HUHRESPONSES — простые восклицания либо указания на плохую слышимость (I can't hear you, couldn't hear you sir…), EXCUSEME — просьбы повторить, AFFIRMATIVES — подтверждения (aye aye, yes sir, …), OVERWATCH — команды членам отделения для скрытного продвижения в разведке (sarge up, gunner up,…), ANNOUNCEMENTS — донесения (hostages secured, captured…). Технически донесения могли выводиться тремя способами: текстом на HUD (DISPLAYRESPONSE), либо заранее заготовленным звуковым файлом (SOUNDRESPONSE), либо генерацией речи (SPOKENRESPONSE) из движка её распознавания, который нужен был для голосового управления, либо всем этим вместе. Помимо донесений, для каждого персонажа можно было заготовить свой звуковой файл с позывным — SOUNDNICK, и тогда речевое обращение к адресату донесения начиналось именно с этого слова.



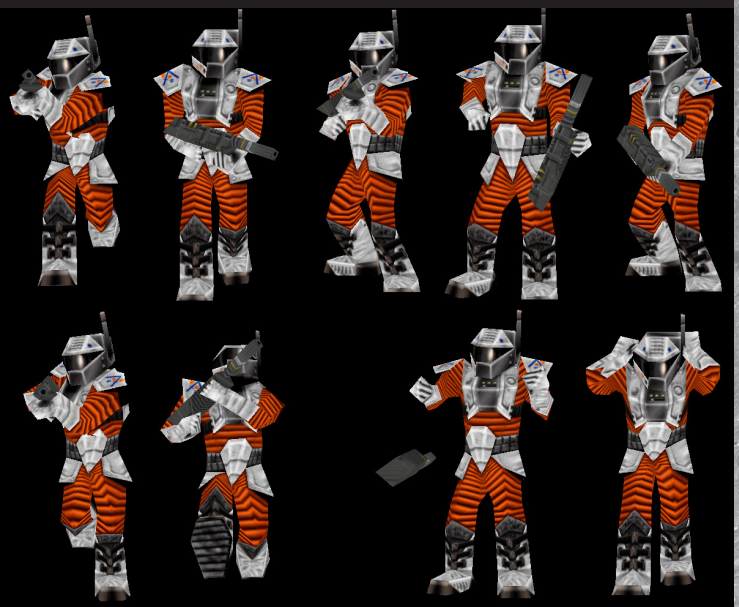
Обязательным условием нормальной работы AI является наличие на картах игровых уровней сетки из заранее расставленных навигационных нодов. Именно по ним персонажи строят свой путь. Сказать, что незавершённый AI совсем уж не работает, нельзя. Если вас заметит противник, то где бы вы ни спрятались — вас найдут. Также персонажи грамотно двигаются в группе (squad), поочерёдно перекрывая свои сектора для стрельбы, или строго по перпендикуляру уходят с линии ведения огня.



К сожалению, в плане AI полностью завершённой получилась только стратегическая часть. Именно она работает в уровнях незавершённого демо **Rebel Moon Revolution** 1998 года. Стратегическая часть (StratAI) от сделанного движка искусственного интеллекта прекрасно подходила бы для реализации игры в более простом формате — как обычный, ни к чему не обязывающий 3D-шутер. Работу StratAI — ещё на более упрощённом уровне — можно также наблюдать в другой игре, — **The War in Heaven**, изданной осенью 1999 года: в ней графическая и физическая части движка REV Engine были приведены в полностью законченный вид, а вот в AI-движке многое осталось не завершено. Пробный пример работы тактической части AI можно увидеть лишь в тренировочных уровнях **Rebel Moon Revolution** (демо 1998). Причём запускать эти уровни нужно в более законченной **The War in Heaven**, а не в демоверсии.

Впервые голосовое управление разработчики из Fenris Wolf применили в **Rebel Moon Rising** для сетевого режима игры. Это было всего лишь несколько фраз-команд. Для командно-тактического 3D-шутера, разумеется, нужно применять намного больше команд, чтобы управлять бойцами в отделении. Яркий пример не очень удачной реализации управления — аналогичная по жанру игра **Terra Nova: Strike Force Centauri**. Там было много специфичных клавиатурных команд, которые порою нужно было очень быстро подавать бойцам разной специализации в определённых условиях. Это было не вполне удобно и немного портило удовольствие от хорошей игры. Поэтому введение голосового управления стало насущной необходимостью в **Rebel Moon Revolution**.

Своеобразным продолжением сложного AI стала 3D-анимация. Это был простой и обычный для того времени способ задания движения персонажей - наподобие **Quake II**. Арт-дизайнер проекта Бретт Хокинс максимально приложил творческие усилия, чтобы персонажи в скафандрах выглядели почти как живые. В общей сложности 434 кадра унифицированных наборов групп анимаций содержали все вертексы, по которым отображалось движение модели. Фазы анимации чётко группировались по положению тела: стоя (STAY), на колене (KNEEL), лёжа (PRONE). По состоянию здоровья анимации имели дополнительное измерение: здоров (HEALTHY), ранен (WOUNDED), попадание (IMPACT), умирает (DYING) и мёртв (DEAD). Причём анимационные фазы умирания и отображения убитого зависели от того, в каком положении тела персонажа застало наступление смерти. Ещё одно анимационное измерение — атака: не стреляет (NO FIRE), стреляет (FIRE) и блокирование ударов в ближнем бою (BLOCK). В файлах настройки такое многомерное богатство состояний легко задавалось тэговым набором из четырёх английских букв в формате XXXX. К сожалению, анимаций было заготовлено больше, чем их мог тогда использовать AI-движок. В формат тэгового задания на момент окончания проекта не вписались следующие анимации: перезарядка, отбрасывание вооружения, сдача в плен, коммуникация жестами, фазы промежуточных переходов между положениями тела - стоя, на колене и лёжа, - а также некоторые другие анимационные фазы. Носимое оружие присутствовало в файле анимации, но его модель находилась в отдельном самостоятельном блоке, анимация и координаты перемещения которого синхронно совпадали по кадрам с движениями основной фигурки бойца. Такой подход к унификации движений 3D-моделей позволял бы легко переключать носимое вооружение в руках персонажей. Бойцы в отделении планировались с различной профессиональной подготовкой: командир, стрелок-канонир, медик, сапёр и др. Следы этого разделения по специализации можно отыскать в командах библиотеки движка AI.



В лучших традициях командно-тактических 3D-шутеров командир должен сам набирать бойцов в команду перед выходом на задание. Для этого требуется некая персонализация юнитов: фамилия, имя, отчество, звание, специализация, личные характеристики и т.п. В **Rebel Moon Revolution**, помимо подробных анимаций, для каждого персонажа задавался набор статичных параметров, детально характеризующих степень его боевой подготовки: SPEED — скорость перемещения персонажа бегом, ACCURACY — точность стрельбы, ENDURANCE — чувствительность к боли: этот параметр влиял на скорость уменьшения морального духа в зависимости от силы попаданий, OBSERVATION — способность заметить противника издали, STAMINA, FITNESS (не было реализовано), RISKTAKING, EXPIRIENCE (не было реализовано), LEADERSHIP. Достаточно сложная модель взаимодействия повреждений, положения тела и поведения в боевой обстановке у каждого персонажа были завязаны на трёх переменных параметрах: HEALTH — здоровье, SHIELDS — защита, MORALE — моральный дух.

СУДЬБА!

Приятной особенностью всех игр серии **Rebel Moon** является частое использование удобных текстовых «обёрток» для задания свойств почти всех игровых компонентов, хранящихся в трудно редактируемых двоичных форматах. В **Rebel Moon Revolution** эта тенденция достигает своего максимума. Здесь скриптами описаны абсолютно все объекты: выстрелы, вооружение, персонажи, легко задаются уровни, в которых при помощи текстовых строк соединяются между собой комнаты, двери и порталы. Именно это позволило изучить и понять взаимодействие компонентов движка REV Engine между собой, — именно это позволило начать в 2014 году возрождение забытой игры на сайте Old-Games.Ru!







Восстановление этой игры преследовало, прежде всего, главную цель – посмотреть хотя бы на часть того, что должно было получиться в итоге. Слово «возрождение» в контексте этой статьи, конечно же, не означало воссоздания проекта полностью, один к одному, — ведь многие компоненты были просто не до конца завершены. Проще говоря, на командно-тактический 3D-шутер с продвинутым AI многого не хватило, а вот на простой, весёлый и задорный экшен про продолжение Лунной Войны «стройматериала» оказалось вполне достаточно. В 2016 году нам удалось закончить эту невероятную работу по реставрации **Rebel Moon Revolution**. Самое главное — отменённый, забытый, сделанный лишь наполовину проект смог ожить благодаря горячим сердцам и упорству фанатов старых игр. В этом кроется какой-то глубокий символизм, поскольку для каждого из нас сегодня всё очевидней проступает одна истина: все ждут очередной мощной волны развития видеоигр, такой же мощной и захватывающей, как в те прекрасные 1990-е годы, когда всё было так замечательно... ◆










Forgotten Worlds
Classic DOS and Windows games review
Forgotten Worlds – это обзоры на классические компьютерные игры (преимущественно для DOS\Windows), истории серий, тематические подборки и разбор модификаций классики. Если Doom для вас не просто название стрелялки, если вам знакома настройка звука через setup.exe, скорость CD-ROM в системных требованиях не вызывает удивления и вы были готовы заключить сделку с кибердемоном ради мифического «3D-акселератора», то вам у нас точно будет интересно, присоединяйтесь!
Forgotten Worlds: игровой альманах
Forgotten Worlds

Отменённый игровой мир Traveller RPG

Автор **WERTA**



Жанр:	**Role-Playing Game**
Разработчик:	**Fenris Wolf Ltd. / Eternal Warriors LLC**
Издатель:	**SEGA of America**
Время разработки:	**1998-1999**
Платформа:	**Katana (SEGA Dreamcast)**



Марк Миллер

Настольная ролевая игра Traveller появилась в 1977 г. благодаря коллективу авторов во главе с Марком Миллером и была издана компанией Game Designers Workshop (GDW). Это подробный и детально проработанный научно-фантастический мир, опирающийся на фундаментальные законы физики. Суть состоит в перемещениях на гексагональной сетке с ячейками одинакового размера. Они представляют собой множество звёздных систем в одной из частей Галактики. Путешествия между системами осуществляются по warp-технологии, хорошо обоснованной в научной фантастике. Межзвёздные прыжки обычно занимают по времени неделю. А обычное передвижение в межзвёздном пространстве выполняется с помощью мощных гравитационных двигателей. В основном правила сконцентрированы на человекоподобных существах, однако имеется также возможность играть в роли различных инопланетных персонажей. Никаких глобальных стратегических планов развития нет: планетные системы ведут свои внутренние войны, а главной движущей силой цивилизации является капиталистический строй. Общество имеет чёткую классовую стратификацию, которую на протяжении всей игры приходится пересекать игрокам, — то есть та самая ролевая прокачка и повышение своего уровня. Всё предельно материально: все награды, «левел-апы» и прочее — осязаемы, а ньютоновская физика незыблема и обязательна для всех. Природа человека всегда неизменна. На протяжении игры люди приходят и уходят по биологическим причинам; есть место храбрости, мудрости, честности и справедливости, но параллельно с ними всегда можно встретить и ложь, и коварство, и преступление. В правилах игры Traveller предусмотрена даже естественная смерть персонажа, когда он полностью пройдёт свой славный жизненный путь.






Персонаж может быть человеком, инопланетянином, роботом или генетически изменённым организмом. Также по уровню подготовленности есть разделение на гражданских и военных, на простых и благородных, на кадетов и ветеранов. У каждого выбора были свои слабые места и свои преимущества. Доминирующие инопланетные расы в игре следующие: Асланы — гордые фелиноиды (другими словами — кошачьи), Дройны — крылатые рептилоиды, Хиверы — существа (возможно, это биомеханоиды) с шестилучевой симметрией, К'кри — центавры, закономерно являющиеся вегетарианцами, Варггры — гибриды человека и волка. Человекоподобная раса представлена подвидами: Соломани — наши обычные земляне, Вилани — люди, которые давным-давно сумели основать Империю, Жодани — люди с развитыми телепатическими способностями, обычно их общества возглавляют лидеры с мощными психоническими качествами.







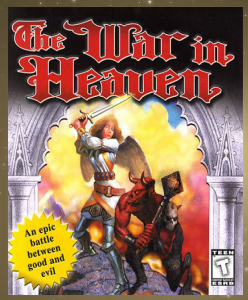
Поскольку между системами, несмотря на прыжки, в соответствии с незыблемыми законами, канонизированными ещё великим швейцарским физиком А. Эйнштейном, сигналы не могут распространяться со скоростью большей, чем скорость света, то управление такой общественной формацией оказалось затруднено в рамках наших традиционных представлений. В итоге обширная Империя напоминает лоскутное одело, заселённое немыслимым количеством полуизолированных систем с феодальной организацией. Отсюда такое разнообразие рас (человеческих и не только) и технологий. И только межзвёздные перелёты как раз выполняют роль связующих нитей в пределах всей Империи. Звездолёты чётко делятся по классам, тоннажу, вместительности трюма. У каждого из космических судов проработана своя внутренняя структура и имеется внешний дизайн. Персонажи в **Traveller** могут быть представителями разных профессий, но больше всего внимания уделяется вольным торговцам, владеющим собственными судами. В большинстве редакций, включая оригинальную, подробно описана экономическая система. Другой популярной темой является исследование дальних рубежей космоса. Во всех редакциях игры неизменно присутствуют также правила по ведению космических сражений.



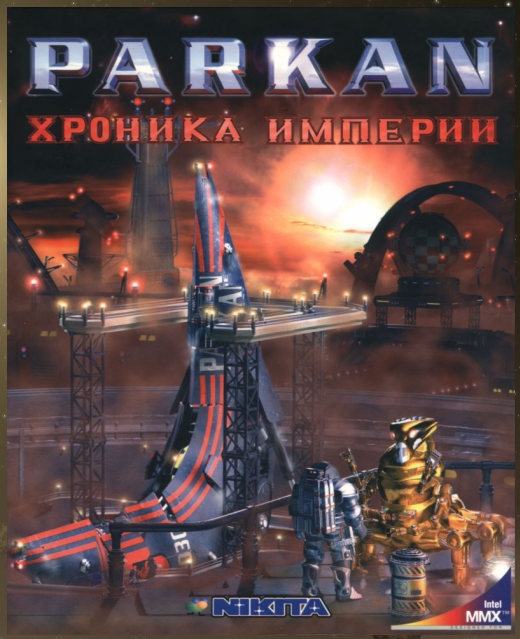


Нужно сказать, что правила и варианты с 1977 года постоянно уточнялись и дополнялись, да так, что в итоге к 2007 году число руководств переросло в 9 совсем даже не тонких книжек. В этой связи просто боязно предположить, а сколько же существовало и существует сейчас фанатов этой, безусловно, сложной настольной игры, но если отдельно взятая board-game вдруг превращается в отдельно взятую компьютерную «стрелялку», то — теоретически — число обожателей обязательно должно увеличиться хотя бы в несколько раз...



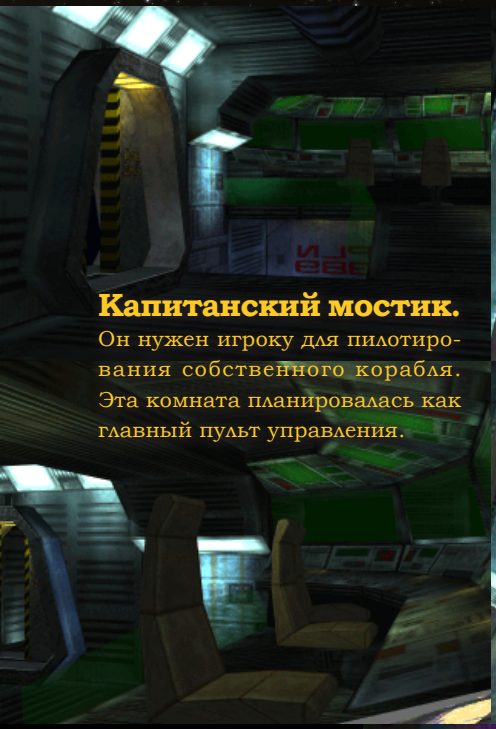






После откровенных неудач с **Rebel Moon Revolution** и **The War in Heaven** разработчики Fenris Wolf Ltd. (после 1998 года — Eternal Warrior LLC) взяли на себя обязательство поставить **Traveller** на рельсы индустрии компьютерных развлечений, а конкретно — на платформу SEGA Dreamcast. Из всех материалов в Сети об этом можно было узнать только из одной небольшой странички на сайте известного разработчика игр Марка Джонса. Исходя из того, что там написано, **Traveller** должен был бы ощутимо напоминать нам игровой формат, известный по **Alpha Storm** (1997) и **Parkan** (1997): обилие звёздных систем, гиперсвязи либо торговые пути между ними, различные типы и модели кораблей со сложной внутренней структурой, обязательно возможность абордажа и, как следствие, боевые столкновения на этой почве.

Ниже представлены рисунки и пояснения к ним, взятые со странички Марка Джонса.



Капитанский мостик. Он нужен игроку для пилотирования собственного корабля. Эта комната планировалась как главный пульт управления.



Типичные коридоры на корабле. Зелёное окно смотрит на трюм. Это является очень удобной точкой для ведения огня, если на корабль вдруг высадится вражеский десант.



Марк Джонс

В трюме можно складывать груз. Голубоватые трубы в двигательном отсеке наполнены пульсирующей субстанцией, напоминающей жидкий свет. Это смотрелось поистине впечатляюще.





Внешний вид двух разных кораблей.

Видоизменённый под приставочные особенности движок REV Engine планировалось использовать именно для всей этой красоты. Но и тут Fenris Wolf Ltd. ждала неудача…



Нет, на этот раз с объёмами работ всё было предельно ясно. Такой маленький коллектив, каким был Fenris Wolf, просто не потянул бы создание целой вымышленной вселенной, каковой является настольная игра **Traveller**. Подключились профессионалы из других коллективов. Однако так ничего и не получилось. Вообще, история развития компьютерных игр показывает, что не всякая настольная игра, поставленная на рельсы стратегии или — тем более — 3D-шутера, сразу же должна обретать бешеную популярность. Вот и с **Traveller** такого точно уже не случится, поскольку проект был отменён в связи с закрытием филиала Sega в Америке. Хотя тут стоит отметить, что ранее две игры на базе одного из вариантов **Traveller** всё же создавали, — это были **MegaTraveller 1: The Zhodani Conspiracy** (1990, Amiga, Atari ST, MS-DOS) и **MegaTraveller 2: Quest for the Ancients** (1991, Amiga, MS-DOS).

О разработчиках из Fenris Wolf, о незавидной судьбе проектов **Rebel Moon Revolution** и **Traveller** RPG можно узнать из взятого нами в 2015 году интервью с продюсером и автором серии игр **Rebel Moon**, известным в литературном мире под псевдонимом Vox Day.

За обнаружение странички с информацией о **Traveller** я выражаю признательность Dimouse. ◆

К СОДЕРЖАНИЮ

Интервью с Александром Кочетовым и Александром Ефремовым

Александрийские тернии

Редакция журнала Old-Games.RU

В гостях у главного русскоязычного журнала о старых играх Александр Кочетов и Александр Ефремов — одни из первых российских разработчиков игр для IBM-PC.

Old-Games.RU: Здравствуйте, уважаемые Александры! В первую очередь хотелось бы попросить вас рассказать о том, когда и каким образом вы примкнули к группе энтузиастов, заложивших фундамент отечественной игровой индустрии?

Александр Кочетов: В 1987-1989 годах я работал инженером-программистом в НИИ Автоматической Аппаратуры и был там членом Совета молодых учёных и специалистов. Как-то в разговоре с руководителями Совета я выразил желание поучаствовать в какой-нибудь интересной программной разработке. И через пару месяцев после этого разговора — осенью 1988 года — мне предложили поучаствовать в разработке компьютерных игр, придуманных Алексеем Пажитновым. Там было 4 игровых идеи для реализации, нужно было их сделать за 4 месяца. И для этого наняли меня и Андрея Снегова. Поскольку я к тому времени ещё не работал с графикой на PC, а Снегов её уже программировал, то из предложенных игр он выбирал первым одну, затем — я, потом — снова он, и последняя оставалась мне. Первым выбором Андрея стал **Welltris**, затем я выбрал **Wiris**, а **Diamond** стал 4-м. Тогда я еще не был знаком с Пажитновым, но мне сказали, что это тот человек, который придумал «**Тетрис**», а в «**Тетрис**» я к тому времени уже успел поиграть.

В 4 месяца я уложиться не смог, получилось на пару недель больше, но за это время:

— научился писать программы, работающие под DOS в графическом режиме, т.е. непосредственно с видеопамятью;

— освоил какой-то графический редактор, понял, что на компьютере тоже можно рисовать (скажи сейчас кому про пиксельную графику, увидишь кривую ухмылку, а тогда для меня это было очень интересно, т.к. в то время на всех вычислительных машинах нормой был текстовый режим), и даже вошёл во вкус (я с детства любил рисовать, лепить из пластилина и глины, резать по дереву, янтарю и т.п.);



6 июня 1984 года. Появление «Тетриса»

— настолько влюбился в игры, что уже не представлял себя без них;

— близко познакомился с Алексеем Пажитновым и его семьёй.

Для выполнения данной работы нас наняла компания «ДОКА» из Зеленограда. Вернее, тогда она называлась Центром научно-технического творчества молодёжи: был такой тип коммерческих предприятий, работавших в СССР в годы Перестройки.

Всё это время я жил в очень напряжённом режиме: полный рабочий день в НИИ, а вечером — до последнего поезда метро — работа над заказом в месте, где мне разрешили пользоваться PC-XT. (Своего компьютера дома в то время не было ни у кого из моих знакомых, даже обеспеченных.) В результате на сон оставалось 4—4,5 часа. В выходные всё время уходило на семейные дела: дочке — 4 года, сыну — 2…

После завершения работы над этими играми у меня появилось желание создавать свои собственные игры, я писал какие-то безумные сценарии, встречался с Пажитновым, и он терпеливо указывал на мои проблемы с геймдизайном, учил меня

уму-разуму... Но иногда и хвалил!

В 1989 году из того же Центра НТТМ «ДОКА» поступило предложение подготовить графику для игры **Friday on the Island** (**Friland**), и в результате я познакомился с Александром Ефремовым, который эту игру программировал.

Но желание сделать свою игру было, похоже, навязчивой идеей. И не только на PC. Так, я мечтал поднять на новый уровень советские hand-held-игры (типа «**Ну, погоди!**», где волк ловил яйца) и сделал несколько прототипов для таких игр в соответствии с имеющимися технологическими ограничениями. Одна игра, на мой взгляд, была просто шикарная — по азарту что-то среднее между **Pacman** и **Digger**. При посредничестве директора «ДОКИ» я встречался с представителями заводов «Микрон» и «Ангстрем», которые выпускали такие игры, только заинтересованности у них не оказалось. Они проявляли любопытство, но экономически делать что-то новое для них было невыгодно: цену поднять нельзя, а спрос даже на «Ну, погоди!» был выше предложения.

Александр Ефремов: Пришёл в игровую индустрию в марте 1989 года. Меня пригласил принять участие в разработке игры Андрей Снегов, будущий автор игры **Shortline**. С Андреем мы учились в одной группе МИФИ, после окончания института оба активно интересовались программированием микропроцессоров. Поэтому, когда компания «ДОКА» заказала Снегову разработку нескольких игр, он предложил мне заняться программированием игры **Friland**, авторами идеи которой были Алексей Пажитнов и Владимир Похилько.

В современной терминологии игра **Friland** была задумана в жанре «ферма». Мальчик Пятница занимался выращиванием и сбором кокосов на необитаемом острове. Он должен был поливать пальмы, ловить падающие орехи и относить их обезьянке, которая перерабатывала их в сок. Пальмы росли и могли засохнуть без ухода, поэтому Пятнице приходилось высаживать новые пальмы. Над островом иногда бушевали тропические дожди и ураганы, мешающие сельскохозяйственным работам. В общем — с поправкой на примитивность технологий тех лет, — практически все элементы современных «ферм» в игре присутствовали.

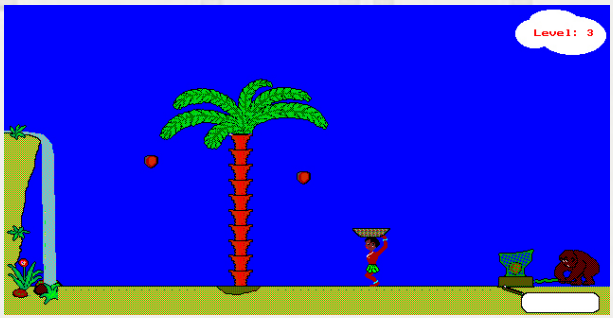
Разработка **Friland** заняла у меня почти полгода. История сохранила точную дату завершения проекта. Хранящийся у меня файл с графическими ресурсами игры (размер 55178 байт) датирован 17 сентября 1989 года. Основную массу времени заняли оптимизация вывода графики на экран и реализация анимированного меню игры. Если кого-то удивит второй пункт — действительно, что может быть в этом сложного, — то поясню, что на персональных компьютерах того времени приходилось экономить вывод на экран каждого десятка пикселей. Поэтому оптимизация перерисовки Пятницы, который при выборе различных пунктов меню карабкался по пальме, перекрывая её ствол и отдельные листья, запомнилась мне до сих пор.

После успешного завершения разработки **Friland** у меня возникла идея новой игры, которая была предложена компании ДОКА. После согласования бюджета ДОКА дала добро, и я с головой окунулся в игровую индустрию, из которой ушёл уже в следующем веке — в 2010 году.

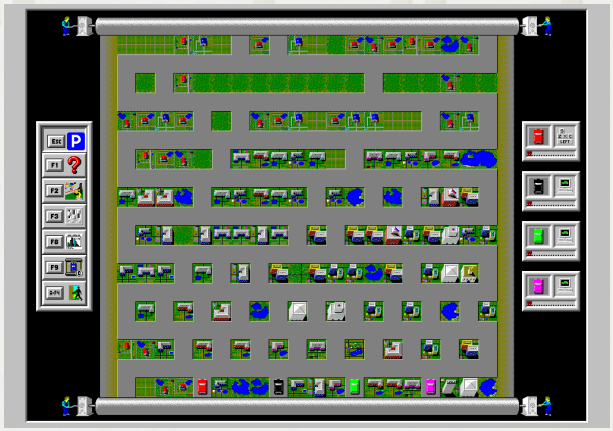
Old-Games.RU: Расскажите вкратце о компании «ДОКА»: как развивалась компания, чем вам запомнилась работа в ней?

Александр Кочетов: Компания «ДОКА» в конце восьмидесятых и начале девяностых была, я думаю, локомотивом игровой индустрии в России. Руководители компании были влюблены в игры, с ними было очень легко и интересно вести дела. Они находили разработчиков в России и заграничных издателей — и умели договариваться как с первыми, так и со вторыми.

Лично меня «ДОКА» обеспечила техникой и относительно неплохим финансированием, что позволяло дома заниматься любимым делом. Например, я разрабатывал **Road Roll** целых



Friday on the Island (Friland)



Road Roll



семь месяцев (идея, программа, графика, озвучка, хелпы), и при этом мне не нужно было отвлекаться на какую-то другую работу для того, чтобы прокормить семью.

Александр Ефремов: Прежде всего — поясню важный момент: компания «ДОКА» не являлась чисто игровой компанией. Разработка и издание игр было только одним из направлений ее многосторонней деятельности. В основном «ДОКА» вела разработку игр силами так называемых творческих коллективов (ТК). Таких форм как ИП, ООО и т.п. в ту пору просто не существовало. Обычно ТК состоял из лиц, не входящих в штат компании «ДОКА». В состав ТК входили люди, разрабатывающие определённую игру. После завершения работы ТК прекращал своё существование, и для следующей разработки создавался снова — в прежнем или изменённом составе. Состав ТК был невелик — как правило, 2-3 специалиста различных профилей: например, художник и программист. Однако были и исключения, когда «коллектив» состоял из одного специалиста, который являлся универсалом во всех требуемых для разработки игры областях.

Old-Games.RU: Если внимательно рассмотреть линейку игр «ДОКА» начала девяностых годов, то можно отметить, что большая часть игр представляет собой паззлы и простые аркады. С чем это было связано?

Александр Кочетов: Мы создавали простые игры по той причине, что в то время типичным создателем игры был энтузиаст-одиночка, который, как правило, придумав ИДЕЮ, сидел дома и не отрывался от компьютера неделями, пытаясь сделать из идеи ИГРУ. Часто у него не было никакого финансирования. Мог ли он сделать большую, сложную игру?

Александр Ефремов: Большинство разработанных в компании «ДОКА» игр представляли собой достаточно простые, едва ли не простейшие по современным меркам продукты. Причиной тому были технические ограничения, накладываемые возможностями персональных компьютеров тех лет. Базовой и — фактически — единственной конфигурацией являлся PC/AT с процессором 286, работавшим на частоте 12 Мгц. Компьютер располагал 640Кб памяти, из которой для игры были доступны примерно 500 Кб. Естественно, что ни о каких звуковых картах речи даже не шло — их просто не было. Музыка и скудное звуковое оформление воспроизводилось через динамик клавиатуры.

Следует ещё отметить, что игры конца 1980-х годов распространялись на гибких дисках, емкость которых составляла всего 360 Кб. Это уже в 1990-х появились более «мощные» носители ёмкостью, страшно сказать, 1,44 Мб. С ростом технических возможностей сложность разрабатываемых игр резко возросла. Так, именно в компании «ДОКА» в 1995 году разрабатывается **Total Control**, полноценная стратегическая игра со значительным графическим контентом, видеороликами и всеми прочими атрибутами лучших современных ей игр.

Old-Games.RU: Сохранились ли у вас связи с другими разработчиками «ДОКА»?

Александр Кочетов: Регулярно общаюсь с Александром Ефремовым и Дмитрием Корольковым, но встречаемся мы сейчас очень редко.

Old-Games.RU: Наверняка «ДОКА» была не единственной компанией, с которой вам удалось посотрудничать за время работы в игровой индустрии. С какими ещё фирмами вас связала судьба?

Александр Кочетов: В конце 1989 года я уволился из НИИ и стал работать фрилансером: жил заказами и осваивал игровые технологии. В 1993-95 годах работал в компании «ДОКА», затем до конца 1998 года — в «АнимаТеке», далее — до весны 2001 года — в «Мир-Диалоге», а затем — в LifeMode Interactive — до 2008 года с перерывом на год для преподавания в ВУЗе.

Александр Ефремов: Если подходить к вопросу чисто формально, то я работал только в одной игровой фирме — в 1996-1997 годах в New Media Generation. При сотрудничестве с другими игровыми фирмами, в том числе и с компанией «ДОКА», я выступал в роли независимого стороннего разработчика, не входящего в штат компании. Кроме двух названных фирм, в период с 1998 по 2010 годы мне довелось работать с компаниями «1С», «Бука» и «МагнаМедия». Особенно много и плодотворно сотрудничал с фирмой «1С», доминировавшей в то время на игровом рынке России.

Old-Games.RU: Александр (Кочетов), вы являетесь одним из тех счастливчиков, кому удалось поработать с самим создателем тетриса. Чем вам запомнилась работа с Алексеем Пажитновым?

Александр Кочетов: Работа с Алексеем Пажитновым у меня возникала периодически на протяжении ряда лет. После завершения работ над его играми в 1988-89 годах мы в течение некоторого времени поддерживали отношения типа «учитель — ученик» (когда я делал свои первые шаги в гейм-



Александр Кочетов с Алексеем Пажитновым на выставке в 2008 году

дизайне). После отъезда в Америку Алексей следил за моими игровыми разработками через руководителей компании «ДОКА», с которыми он был на связи. В 1995 году, во время своего визита в Россию, Пажитнов пригласил меня на работу в компанию AnimaTek, одним из основателей которой он являлся. Там я работал до кризиса 1998 года. После чего по его же рекомендации устроился на работу в «Мир-Диалог». В то время Алексей работал в Microsoft, и при его посредничестве «Мир-Диалог» получил контракт на разработку игры под создаваемый в то время X-Box. Мы в соавторстве создавали гейм-дизайн, и, кроме того, я был координатором проекта в России.

Следующий период совместной работы был у нас в 2005-2007 годах, когда я работал менеджером игровых проектов в компании LifeMode Interactive. Мы сделали пару игр, демонстрирующих возможности лицевых технологий компании и предназначенных для презентаций этих технологий на выставках по всему миру.

В последнее время разработкой игр я не занимался, но с Алексеем у нас сохранились прекрасные дружеские отношения. Мы поддерживаем связь и регулярно встречаемся во время его визитов в Россию.

Что касается впечатлений от совместной работы с ним, то у меня они замечательные. А какими еще могут быть впечатления от взаимоотношений с умным, доброжелательным, прекрасно образованным человеком с разносторонними интересами, с которым к тому же имеешь схожие взгляды на жизнь?

Old-Games.RU: В разработке каких игр вы принимали участие?

Александр Ефремов: Условно делю игры, в разработке которых принимал участие, на две категории: «малые», которые распространялись на дискетах, и «большие» — распространяемые CD.

«Малые» игры: **Friland**, **Balloon's Challenge**, **Hieroglyph**, **Sadko**, **Magic Eraser**, **Rover**, **Secret Mission of Submarine**, **Shortline-II** и ещё с десяток игр для «ДОКИ».

«Большие» игры:

1) категория «детские игры»: «**Доктор Дудиус на Земле**», «**Волшебные истории Тутти**»;

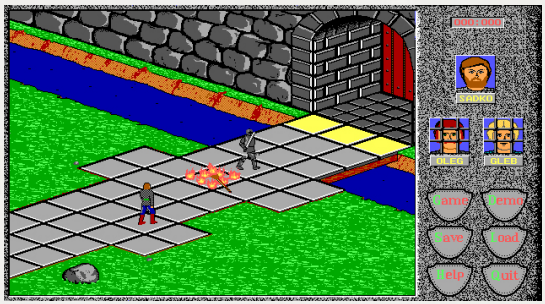
2) категория «аркады»: «**Ну, погоди! Выпуск 1. Погоня**», «**Ну, погоди! Выпуск 5. По следу зайца**»;

3) категория «военная стратегия»: «**Бородино**»;

4) категория «РПГ»: «**Князь: Легенды Лесной страны**», «**Князь 2: Кровь Титанов**», «**Князь 2: Продолжение легенды**», «**Князь III: Новая династия**»;



Hieroglyph



Sadko



Secret Mission of Submarine



Доктор Дудиус на Земле

5) категория «квест»: «**Дача кота Леопольда**», «**Операция «Пластилин»**, «**Вовочка и Петечка**», «**Пластилиновый сон**», «**Падал прошлогодний снег**», «**Падал прошлогодний снег-2**», «**Белое солнце пустыни**», «**Операция «Х», или новые похождения Шурича**», «**ШтЫрлиц. Операция «Бюст»**, «**ШтЫрлиц-2. Танго в пампасах**», «**ШтЫрлиц-3. Агент СССР**», «**ШтырлиТц: Открытие Америки**».

Александр Кочетов: К сожалению, в разработке игровых хитов мне не довелось поучаствовать. После периода создания своих авторских игр, т.е. начиная с 1995 года, я работал по найму и занимался созданием тех игр, за которые платил работодатель. Среди них были потенциальные хиты, но по тем или иным причинам их разработка не дожила до релиза.

Old-Games.RU: Какую из своих игр тех лет считаете лучшей/наиболее удачной?

Александр Ефремов: Отвечу на этот вопрос немного в другой формулировке. Мне больше всего нравится военная стратегия «**Бородино**», но я не считаю её лучшей из своих игр.

Александр Кочетов: Не могу определённо ответить на такой вопрос. Это всё равно что спрашивать о том, кого из своих детей больше любишь… Мне нравились все мои игры, с каждой из них у меня была связана масса ожиданий, впечатлений, а порой и забавных историй. Если судить по отзывам игроков, то можно сделать следующие выводы. В 1992-94 годах, как я знаю, в странах СНГ многие с удовольствием играли в **Tubis**. Но с массовым переходом с DOS на Windows играть в **Tubis** перестали. В 1994-96 годах по России ходили многие из моих игр, но похоже, что наибольший интерес вызывала игра **Charm Rocks**. И в различных коллекциях старых игр (на сайтах не только в России, но, например, в Испании или Корее) можно найти в основном эти две игры, иногда еще **Road Roll** и **Geomanty**.

Old-Games.RU: Сохранились ли какие-нибудь игры, игровые материалы тех лет?

Александр Ефремов: Старался хранить все материалы от всех разработанных мной игр. К сожалению, из-за порчи носителей информации 2-3 незначительные игры были утрачены, но подавляющая часть материалов по остальным играм сохранилась до сих пор. Хранение рабочих данных объясняется не ностальгией, а сугубо утилитарными соображениями. Достаточно заметная часть исходного текста программ, улучшаясь и модифицируясь по мере развития, использовалась во многих проектах.

Александр Кочетов: У меня сохранились не только все мои игры, но и их исходники. Права на копирование и распространение этих игр дав-



Дача кота Леопольда, или особенности мышиной охоты



Операция «Пластилин»



Бородино. Наука побеждать

но вернулись ко мне. Имею несколько авторских экземпляров изданных игр в коробках.

Old-Games.RU: Почему вы покинули игровую индустрию?

Александр Ефремов: Всему виной мой довольно солидный возраст.

Александр Кочетов: Я «покинул» игровую индустрию в 2007 году, когда она была в глубоком кризисе. Это была расплата за период расцвета, когда игры начали делать буквально все. В результате возникло перепроизводство, рынок не смог переварить такое количество наименований игр. В результате в Москве (да и по всей России, я думаю) стали массово закрываться игровые проекты и компании. Некоторые выжили, но вакансий в них не было.

Old-Games.RU: Как относитесь к современным играм? Играете ли?

Александр Ефремов: Разумеется, современные игры абсолютно во всем превосходят игры тех лет. Великолепные графика и звук, сложнейшее игровое окружение, использование сетевых технологий, — всё это чисто технически не могло быть реализовано в старых играх. За неполных 30 лет игровая индустрия сделала огромный скачок вперед.

В последнее время не слежу за новинками игр, хотя время от времени играю в игры, которые понравились ранее. В мой «джентльменский набор» входят **Zuma**, все игры серии **S.T.A.L.K.E.R.** и **Mount & Blade**.

Александр Кочетов: Современные игры бывают разные. Я не могу сказать, что все они мне нравятся или не нравятся. Я не являюсь поклонником тех игр, в которых игроку нужно потратить огромное количество времени для того, чтобы чего-то добиться. И меня раздражает присущая им коммерциализация. Но с удовольствием играю в те игры, которые позволяют переключиться, отвлечься от работы или каких-то проблем на 15-20 минут.

Что касается современных технологий в играх, то они действительно впечатляют. Особенно графика и искусственный интеллект. Но не стоит забывать о том, что мы в своё время даже не мечтали о компьютерах и графических платах с современными возможностями. Мы создавали простейшие вроде бы игры, но даже они «тормозили» на тех PC, которые мы использовали. Приходилось оптимизировать код и графику, чтобы обеспечить приемлемый frame rate в 12-15 кадров в секунду… ◆



Zuma's Revenge



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



Mount & Blade: Warband

Мартин Зима о Zima Software и HyperCore

Автор: **Зденек Полах**
14 марта 1999 года

Перевод: **WERTA, kreol, Uka** (Old-Games.Ru)

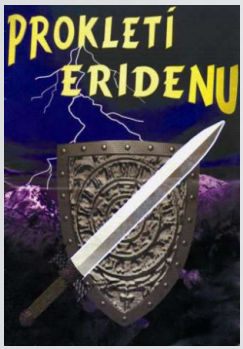


— Когда и почему была создана фирма Zima Software?

— Фирма Zima Software возникла в 1996 году в следующем основном составе. Я, Мартин Зима — владелец (занимаюсь, в основном, вопросами бизнеса и финансов), директор по производству — Радек Смишек (координирует работу отдельных подразделений, определяет стиль игр и придумывает новые жанры). Распространением продукции занимается Павел Неужил (это включает в себя взаимоотношения с отдельными оптовыми компаниями, но также и с магазинами, наблюдение за разработкой отдельных игр, а также заботу об их продвижении).

— И что было причиной создания?

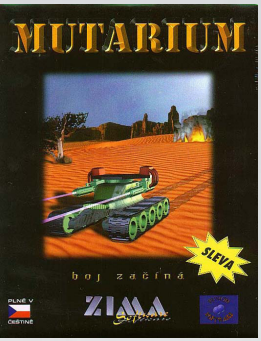
— Сначала мы делали музыку для одной чешской фирмы, которая занималась разработкой игр. К сожалению, так вышло, что меня несколько разочаровал практиковавшийся у них непрофессиональный подход, таким образом, мы решили создать, в первую очередь, чешскую игру. Так мы и начали делать нашу первую чешскую игру — **Prokletí Eridenu**.





— Она не стала особенно успешной. Почему, на ваш взгляд, почему она не привлекла чешского игрока?

— В **Prokletí Eridenu**, который был нашим самым первым проектом, мы постарались сделать хороший геймплей, графика для нас была аж на третьем месте. Это был, прежде всего, наш первый продукт, на котором мы учились. У нас не было до-





статочно опыта, хотя мы считаем, что получилась вполне интересная игра (были проданы тысяча триста копий). Два месяца назад полная версия игры была издана журналом GameStar, одновременно её розничные продажи завершились.

— Далее у вас была игра Mutarium, где вы изменили жанр, поскольку это стратегия. Почему вы не стали более разрабатывать игры приключенческого жанра?

— Команду, которая разрабатывала **Mutarium**, мы взяли к себе, когда игра была завершённой примерно на семьдесят процентов. Мы старались доделать игру как можно лучше. Что касается игрового процесса, я думаю, что игра очень хороша, есть оригинальные моменты (например, реальная возможность конструировать собственные боевые единицы). К сожалению, графическая часть получила у критиков среднюю оценку. И сейчас, когда эта игра продаётся уже более двух лет, ею по-прежнему интересуются, а в прошлом месяце мы начали работу над следующей частью.

— Была ещё одна игра — Signus. Вы также кого-то нанимали, или это был полностью ваш проект?

— **Signus** — это вполне хорошая игра (оценка по рейтингу — 7/10), я думаю, что и эта игра была недооценена в нашей стране. Прежде всего, это было обусловлено не только стилем игры, но и другими обстоятельствами. К вашему сведению, в настоящее время есть уже подписанный контракт с немецким партнером, который проявил большой интерес к этой игре и будет продавать её в Германии. Более двух лет длилась работа команды, которая создавала **Signus**. Над этой игрой трудилось приблизительно пятнадцать человек. Затем игру протестировали, настроили её параметры и выпустили. В настоящее время, после снижения цены, игра по-прежнему хорошо продаётся.

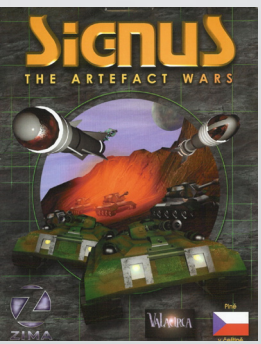
— Потом была самая успешная ваша игра — Polda. Чья это была идея создать такую игру и как проходила её разработка?

— Игру **Polda** делала команда в основном составе: Матейка, Вагнер и Копецкий (Sleep Team). **Polda** была сделана с большой самоотдачей. Мы сильно старались, чтобы успеть к рождественским продажам и действительно работали над игрой по 14 часов в день, включая субботы и воскресенья. Кроме того, нашей идеей стало изменение названия, поскольку первоначально игра называлась **Chaloupka**, но я думаю, что **Polda** лучше. Игру мы выпустили 18 декабря, и в течение нескольких дней до конца года было продано так много экземпляров, что она заняла 3-е место (!!!) в общем объёме продаж всех игр за весь год. В настоящее время она четвёртый месяц держится на вершине рейтинга продаж, и, я надеюсь, будет оставаться там ещё на протяжении некоторого времени (по крайней мере, до тех пор, пока мы не перейдём к следующей игре).

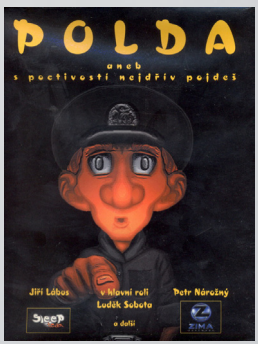
— Так почему же на самом деле игра была переименована из Chaloupka 2 на Polda?

— Это было чисто коммерческий вопрос, и изменилось только название. Всё же **Polda** и **Chaloupka 2** на слух чем-то отличаются друг от друга.

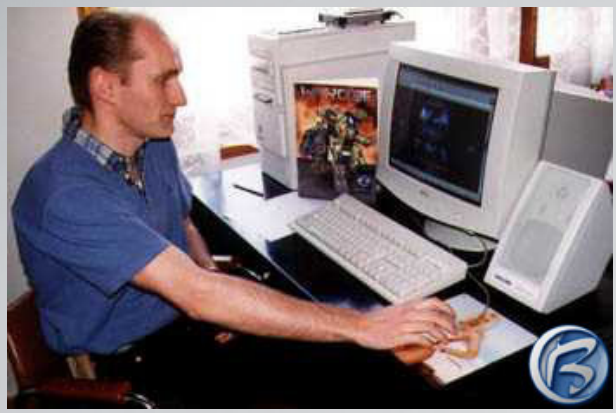
— Zima Software является одновременно и производителем и дистрибьютором. У многих крупных фирм есть несколько команд разработчиков в подчинении. Как это дело обстоит у вас?











— В настоящее время на нас трудятся около пятидесяти человек, большинство из них — работающие по контракту: это наши лучшие сотрудники. В основном разработка происходит таким образом, что собирается команда из людей разных профессий, таких как: художники (3–12 человек), программисты (2–5 человек), музыканты (1–4 человек), сценаристы (1–3 человека), тестеры — 10, а также представители других профессий. В каждом из направлений определяется один ведущий специалист (скажем, главный художник), и с этими людьми мы детально анализируем различные этапы игры, чтобы всё было сделано согласно нашим пожеланиям и требованиям. Какие-то команды являются более гибкими, а некоторым приходится уделять больше внимания.

— От любительских начинаний вы медленно, но верно пытаетесь перейти к работам профессионального уровня и стать крупнейшим чешским производителем игр?

— Да, это так. Я думаю, что всё дело в организации и слаженности способных людей, а это вовсе не проблема. Чешский народ очень способный, и, я думаю, ныне будут появляться игры, которые будут продаваться на Западе, и конкретно у нас можно увидеть от проекта к проекту, как они улучшаются. В начале на нас, возможно, никто не обращал внимания, ныне я думаю, что мы, уже каким-то образом сделав себе имя, можем пройти и на иностранные рынки, что мы и делаем.

— Над сколькими проектами в год вы работаете? Каким, по вашему, должно быть идеальное количество проектов, чтобы выходили не слабые поделки, а, так сказать, «меньше, да лучше»?

— Теоретически можно говорить о компании, разрабатывающей единственный проект, который будет действительно замечательным. Однако наша цель — делать по два основных проекта и ещё два, так сказать, местного характера, для чешского игрока.

— Так что конкретно планируется в этом году в качестве основного проекта?

— В основном, сейчас мы реагируем на глобальный спрос жанра 3D-action. Вот почему мы делаем новый проект **Death Tracer** — эта игра может быть отнесена к жанру шутеров от первого лица. Вы будете сражаться в группе сопротивления, которая занимается, например, заказными убийствами и тому подобным. После совершения определённых действий игрока ожидают странные события, которые заставят его и всю организацию бороться против крупнейшей корпорации, которая управляет всем обществом. В прохождении будет много сюжетных поворотов и неожиданных открытий открытий в плане того, что же на самом деле происходит. Геймер на протяжении всей игры будет использовать все ресурсы своей организации (оборудование, оружие, транспорт, напарники, шпионы), а также будет задействовать много других вещей во время игры, таких как: боевая подводная лодка, бомбардировщик и многое другое. В игре, как правило, будет несколько способов достижения цели, например, слежка за человеком в автомобиле с помощью радара, который будет прикреплён к интересующему вас объекту. Но когда объект вас заметит и начнёт удирать из города, вы должны будете догнать его и всё равно получить информацию другими, более грубыми способами (никто не собирается вам что-то отдавать задаром). Выбор противоборствующей стороны не будет реализован, хотя вы сможете использовать, например, свой собственный логотип. Вся игра будет проходить в антураже ближайшего будущего, полном новейших технологий. Мы надеемся и хотим сделать всё так, чтобы эта игра не имела конкурентов и была полностью сопоставима с зарубежными продуктами.

Далее есть наш знаменитый **HyperCore** — это совершенно революционная игра в жанре стрелялки, как по графике, так и по геймплею, в котором мы пытаемся внедрить самые интересные возможности. Очень интересным будет и совместный проект с одной графической студией из Словакии. Игра будет относиться к логическому жанру, но обещает много весёлья.

— Вы говорили, что хотите выйти на зарубежные рынки. Какие игры вы планируете и к каким играм в мире сейчас проявляют интерес? Как вы хотите «атаковать» эти рынки и с какими своими проектами?

— Наша самая последняя новинка HyperCore в настоящее время предлагается для издателей по всему миру, и я ожидаю, что в течение двух месяцев после завершения проекта уже должны будут известны конкретные зарубежные партнёры. В США у нас есть собственный оплачиваемый агент, который лично посещает каждого издателя и предлагает им нашу продукцию. Наибольший спрос сейчас на 3D-action'ы, на который мы гибко отреагировали нашим проектом **Death Tracer**.









Большой интерес также есть к стратегиям типа **Dimension Hartros**. Большой упор мы делаем на рекламу и маркетинг (например, мировая выставка E3 в Лос-Анджелесе, которую мы посещаем).

— Сотрудничаете ли вы ныне уже с какой-либо крупной зарубежной компанией-дистрибьютором?

— В настоящее время мы завершаем рассмотрение контракта, но сейчас я не хотел бы говорить, о ком идёт речь. Мы ещё не пришли к единому решению, какую компанию выберем.

— Каким вы видите будущее Zima Software?

— Если всё пойдёт как и раньше, то я верю, что мы станем одними из самых известных производителей игр не только на нашем рынке, но и за рубежом. У нас есть для этого все предпосылки, главными из которых являются: хорошая команда сотрудников, которые являются одними из лучших в своём деле, современный маркетинг и достаточное количество финансовых средств. Следующей нашей сильной стороной является то, что мы не связаны какими-либо обязательствами с финансирующими организациями, так что мы можем, на самом деле, разрабатывать игры, которые мы именно хотим и, которые, на наш взгляд, будут иметь успех.

— Можете ли вы тогда нам поведать, сколько стоит разработка одной игры?

— Стоимость сильно отличается в зависимости от одного названия к другому, но речь идёт примерно о полумиллионе для простых игр и до нескольких миллионов для игр, которые должны быть конкурентоспособными за рубежом.

— Стратегией зарубежных компаний является штамповка для игроков множества игр за счёт того, что некоторые из них не полностью доделанные, и впоследствии к ним выходят патчи. Как с этим обстоит дело в Zima Software?

— Сколько раз я ужасался качеству и уровню исполнения зарубежных игр, и удивляюсь тому, как такое вообще можно продавать и почему на такие игры затем все набрасываются. Сначала мы стараемся просто запустить игру, чтобы не было никаких ошибок, потом нужно поиграть в неё, должным образом всё проверить, настроить игровой процесс, а затем только запускать в продажу. Я думаю, что это вопрос профессионализма и хорошая реклама для игры и компании.

— Из этих соображений следует, что мы пока не увидим HyperCore?

— **HyperCore** уже и сейчас можно было бы запускать в продажу, но из-за доработки игрового процесса и отнимающих время мелочей всё действительно задерживается; в настоящее время Hyper тестируют десять человек, которые улучшают игровой процесс, состоящий из множества элементов; будут совершенно новые возможности, которых не было даже в бета-версии, которую вы уже имели возможность протестировать. Игроки просто должны подождать; мы хотим, чтобы продукт вышел действительно полным, завершённым. Для нас очень важно, чтобы покупатель остался доволен.

— Так когда же мы дождёмся выхода HyperCore?

— Думаю, что если всё пойдёт так, как оно идёт, то игра появится в продаже уже в конце мая, и я хочу, чтобы это реально стало «бомбой» (для издания **HyperCore** разработан дизайн коробки в стиле «под гранату»). Так что… с нетерпением ожидайте. ◆

Харухико Соно. Пророк цифровой эры

Перевод: **Кишмиш**

От переводчика. Сейчас игровая индустрия тщётно делает вид, что игры лишь недавно начали «взрослеть» и «поднимать взрослые темы». Однако любой мало-помалу знакомый с шедеврами былых лет игрок знает, что произведения, дающие пищу для ума и души, выходили в свет и десятилетия назад. Более того, в те годы авторы были более раскрепощены в реализации своих задумок, в том числе потому, что они выступали своего рода первооткрывателями. Одним из таких пионеров является Харухико Соно, чьи творения самобытны и уникальны не только по меркам компьютерных игр, но и среди всего медиапространства. Его magnum opus ***Gadget: Past as Future*** *обладает эстетикой сомнамбулизма и стилистикой ретрофутуризма, вызывая ассоциации с произведениями Франца Кафки и Дэвида Кроненберга, а музыкальный ряд к* ***Gadget*** *близок к таким музыкальным течениям, как ambient industrial и европейский авангард XX века (Люк Феррари, Эдгар Варез и т. д.), — редкость среди игровых саундтреков. По понятным причинам подобным проектам трудно найти путь к аудитории — так как такие нишевые произведения искусства приходятся по душе в основном лишь заинтересованным энтузиастам со сложившимся вкусом. Однако считаю преступлением практически полное забвение, постигшее творчество Харухико Соно, даже по сравнению с более известными культовыми творцами «сюрреалистичной» школы японского геймдева (Осаму Сато, Гоити Суда, Кэндзи Ино и т.д.). Перед вами — перевод статьи-интервью за авторством Bruno «Dieubussy» de Figueiredo, изначально переведённого с португальского его другом Sorrel Tilley. Оригинал опубликован на сайте Coregamers, посвящённом подобным «обскурным» играм. Надеюсь, вам будет интересно узнать о творчестве Соно из данного материала, а также прочесть интервью, поднимающее интересные темы.*

В феврале 1995 года журнал Newsweek опубликовал статью под названием «50 творцов будущего», в которой представил читателю избранную группу лидеров в разных областях компьютерных технологий. В числе преимущественно североамериканских бизнесменов, журналистов, физиков, инженеров, разработчиков программного обеспечения и компьютерных систем был вполне заслуженно назван и Харухико Соно, представляющий отрасль компьютерных игр.

Незадолго до начала девяностых годов индустрия персональных компьютеров вступила в чрезвычайно важный для неё альянс с новыми и альтернативными формами творчества. Появление затем CD-ROM в качестве стандартного носителя для распространения ПО привело к кардинальным изменениям в индустрии компьютерных игр, в частности — за счёт использования при их создании отснятого видео и высококачественных аудиозаписей. Этот беспрецедентный и передовой формат создал новые возможности, которые оказались привлекательными для режиссёров кино, музыкантов, художников и других творческих личностей.

Именно в ту пору Харухико Соно, уже проявивший себя в создании цифрового видео и компьютерной графики, оказался вовлечён в дизайн видеоигр. Скооперировавшись с другими художниками, он подписал контракт с компанией по производству видеоигр Synergy и с компанией Toshiba EMI для реализации концепции гибридной PC-/Mac-игры под названием **Alice: An Interactive Museum**. Игра вышла в 1991 году и стала одной из первых сюжетных point-and-click adventure, использующих пререндеренные изображения. В этом квесте внутри уникального пространства виртуального музея игрок может обнаружить сюрреалистические картины Куниёси Канэко, вдохновлённые литературным шедевром Льюиса Кэррола «Алиса в стране чудес». По разным комнатам галереи разбросаны игральные карты, которые игрок должен собрать, справившись с запутанными картинками-головоломками. В том же 1991 году игра **Alice: An Interactive Museum** благодаря высокой художественной ценности и предложенному геймерской аудитории эффектному путешествию по трёхмерно-

му пространству удостоилась гран-при в области мультимедиа от министра внешней торговли и промышленности Японии.

Соно, продолжив работать на компанию Synergy, представил новый похожий по концепции на **Alice** проект для PC и Mac под названием **L-ZONE**, релиз которого состоялся в 1992 году. Игре были присущи экспериментальность и таинственность, а кибернетическая стилистика её пространства отличала **L-ZONE** от всех других квестов того времени: отсутствие чётких целей и чувство одиночества, возникавшее у игрока внутри просторных производственных цехов и башен, переполненных промышленными компьютерами и прочим электронным оборудованием, создавали необыкновенное напряжение, и парадоксально, что Соно и его команда создали это ощущение технологической асфиксии, используя саму же компьютерную технологию. Что же касается авангардной аудиовизуальной составляющей проекта, то она привлекла внимание игроков со всего мира, и **L-ZONE** стала одним из бестселлеров, завоевавшим в 1992 году главный приз Ассоциации производителей мультимедийных продуктов.

Особенно важным для становления Харухико Соно стал 1993 год. Развивая опыт игрового дизайна, приобретённый в ходе работы над двумя дебютными проектами, Соно создал самобытное произведение, ставшее визитной карточкой его профессиональной карьеры, — **Gadget: Invention, Travel and Adventure**. Игра **Gadget** широко продавалась по всему миру и заняла место одного из самых знаковых цифровых произведений. Комбинируя 256-цветную палитру с технологией чёрно-белого видеоизображения QuickTime, Соно сформировал виртуальную среду, в которой ар-деко и типично индустриальный дизайн сплетались в единое полотно смутно очерченного будущего, где трудно отличить реальность от иллюзии.

В **Gadget** Соно продемонстрировал своё особое пристрастие к механизмам — не только за счёт повторяющегося использования поездов как основного средства перемещения в игре, но и путём введения в её нарратив такого важного элемента, как грозное устройство под названием «Сенсорама», способное изменять восприятие реальности. И если нарратив игры отличался новаторской для того времени запутанностью и неоднозначностью, то интригующая аудиовизуальная составляющая проекта вообще вызвала некоторый шок у ещё не привычной к таким играм аудитории. **Gadget** стал бестселлером среди мультимедийных CD-ROM релизов и так же, как и предыдущий проект Соно, завоевал престижный гран-при Ассоциации производителей мультимедийных продуктов.

С 1993 по 1997 год Соно продолжал развивать потенциал этого мрачного футуристического сеттинга. Вскоре после выхода игры была опубликована книга под названием **Inside Out With Gadget**. Она содержала внушительное число высо-

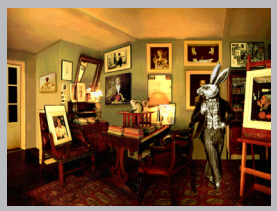


Харухико Соно родился в 1960 году. Он всегда имел дело с компьютерными графическими технологиями — с самого начала своей карьеры. В последнее время Соно отдалился от мира создания видеоигр, за исключением его недавнего проекта для Chunsoft. Харухико Соно вовлечен в создание спецэффектов для фильмов (включая японский блокбастер 2006 года Arch Angels) и музыкальных клипов (например, для танцевальной группы Exile).

Его официальный сайт Will O The Wisp (на данный момент находится на реконструкции) содержит новости, относящиеся к последним проектам.

ПЕРЕЧЕНЬ РАБОТ

Alice: An Interactive Museum
(1991, Synergy Interactive)
Видео игрового процесса









***Alice** — одна из ранних CD-ROM-игр для PC и Mac, основанная на картинах художника Куниёси Канэко. Игрок должен посещать комнаты внутри пространства музея и решать головоломки-картины, получая взамен игральные карты. Эта эксцентричная адаптация классического произведения Льюиса Кэррола стала раритетом среди коллекционеров квестов.*

кокачественных компьютерных изображений наряду с обширным текстом, представленным в виде заметок, отчётов и отрывков из дневников учёных, политиков и других персонажей игры. Затем последовал анимационный фильм **Gadget Trips: Mindscapes**, в котором использовалась компьютерная графика, значительно превосходившая по качеству графику игр того времени, а также расширенная версия саундтрека от композитора Кодзи Уэно.

Последний же элемент созданной Соно вселенной **Gadget** был, возможно, наиболее важным из всех: Cryo издала обновлённую версию игры под названием **Gadget: Past as Future**, в которой видеоролики были существенно увеличены в объеме и стали полноцветными. Впечатляющий четырёхдисковый релиз, переведённый на несколько языков, подогрел интерес к этой неординарной игре. Однако, несмотря на полученные награды и признание среди энтузиастов мультимедиа, новый **Gadget** заметно поблёк в изменившейся среде второй половины 1990-х, когда всё внимание сосредоточилось на технологиях 3D в реальном времени. Соно продолжал специализироваться на сочетании компьютерной графики и режиссуры, но в игровой индустрии такая технология начала отходить на второй план. В этих условиях **Gadget: Past as Future** стал последним проектом Соно в роли геймдизайнера.

В то же время благодаря возросшему спросу на пререндеренную компьютерную графику со стороны производителей кино и телевизионных программ Харухико Соно сумел найти себе новое призвание. Самым заметным из проектов, над которыми он тогда работал, стал японский фантастический фильм 2004 года «Легион», взбудораживший аудиторию всего мира. Созданный на основе классического аниме, этот фильм часто упоминался кинокритиками в качестве японского ответа на наполненные спецэффектами голливудские блокбастеры, в том числе и потому, что в «Легионе» практически каждый кадр был подвергнут цифровой обработке. Соно активно участвовал в работе над фильмом, комбинируя отснятый материал с созданными им на компьютере фонами и спецэффектами.

Пробуя себя в новых областях, Харухико Соно всё же сохранил связи с игровой индустрией. Создав графические образы для игры **Kamaitachi no Yoru 2**, предназначенной для Sony PlayStation 2, Соно прочувствовал технологические возможности для разработки нового поколения игр и подключился к компании-производителю видеоигр Chunsoft в целях создания хоррора **Imabikisou** для консолей Sony PlayStation 3 и Nintendo Wii. Однако безупречная репутация, которую Соно заработал в золотую эпоху CD-ROM, постепенно теряла силу — вплоть до того, что имя мэтра перестало появляться в журналах, газетах и номинациях на престижные премии. Прогресс в создании видеоигр неумолимо вёл к забвению творца, который когда-то его же и предрёк.

Спустя более чем десять лет с момента выпуска финальной версии **Gadget** я искал возможность встретиться с человеком, которого считаю маяком в истории производства видеоигр. Его проекты, несмотря на частые обвинения в одномерности, позволяют судить о том, на какой уровень могла бы подняться



эта отрасль, если бы все дизайнеры и создатели игр были столь же привержены качеству и зрелости.

Мои усилия по организации такой встречи были вознаграждены сполна эксклюзивным интервью с более значительными и развёрнутыми ответами, чем те, на которые я мог надеяться. Здесь я хотел бы поблагодарить переводчика, Соррела Тилли, за прекрасно выполненную работу. И конечно же, я всегда буду чувствовать себя в долгу у Харухико Соно — не только за его согласие принять участие в данном интервью, но и за создание самых важных игровых впечатлений в моей жизни.

— Ещё до завершения образования Вы начали работать над несколькими проектами в области обработки видео, компьютерной графики и новых медиа в целом. Что привлекло Вас в этих новых формах самовыражения?

— Несмотря на то что в университете я изучал графический дизайн, я больше интересовался отснятыми изображениями и музыкой, чем дизайном на бумаге. Поэтому, черпая вдохновение у таких видеоарт-художников, как Билл Виола и Нам Джон Пайк, я начал работать над видеопроектами. Для них была необходима оригинальная музыка, и я начал сочинять её сам с помощью персонального компьютера. Я тогда опробовал разные технологии и пришёл к созданию видеоработ в стиле, так сказать, «новых медиа». В 1985 году я основал перформанс-группу под названием Radical TV. На выступлениях мы ставили на сцену огромный экран и десятки других мониторов, создавая видео в процессе реального времени. Это было похоже на нынешние выступления виджеев, но, так как это были кратковременные импровизации, наш стиль резко отличался от современных творений.

— Предположу, что доступная по тем временам технология накладывала серьёзные ограничения на Ваше

творчество. Какие технологии и какое программное обеспечение Вы тогда использовали?

— В то время сердцем оборудования был Fairlight CVI (Computer Video Instrument), позволявший обрабатывать изображения в режиме реального времени, и этот агрегат даже сейчас производит серьёзное впечатление. Затем — с появлением персональных компьютеров Commodore Amiga — процесс создания видео стал перемещаться от студийной работы в сторону индивидуальной, с помощью настольного компьютера. Также приблизительно в то время я увлёкся полностью созданной на компьютере анимацией как в 2D, так и в 3D. Однако, поскольку в те годы медиафайлы записывались на маловместительные дискеты, мне постоянно приходилось придумывать способы преодоления ограничений по размеру файлов и цветовой палитре.

Например, текст заголовка телевизионной программы мог занимать до пяти дискет. До появления технологии CD-ROM вместительные носители, подобные сегодняшним, были недоступны. Я мог создавать видео лишь с низким разрешением, но во мне зрела вера в большой потенциал создания видео на персональных компьютерах. Я думаю, именно CD-ROM-носители открыли дорогу для подлинного творчества.

Вы знаете, это весьма стимулирует — ощущать расширение собственных возможностей независимо от твоего уровня подготовки и умения. С другой стороны, поскольку технологии тоже стремительно устаревают, трудная работа, проделанная в условиях, когда возможности мчатся вперед, зачастую тоже быстро теряет ценность. Тем не менее сам момент прикосновения к новым средствам и возможностям всегда крайне интересен и волнителен.

— Вы не сразу решили исследовать потенциал CD-ROM, создав ряд видеоигр или, можно сказать, интерактивных приключений, которые удостоились престижных наград. На тот момент каково было Ваше отношение к видеоиграм — играли ли Вы в них сами?

— В 1989 году я работал для телевидения и делал весьма скромные видеопроекты. Я мечтал о более масштабном деле, которое бы потребовало больше времени и тщательной работы. Это был период, когда творческая среда использовала компьютеры Mac, позволявшие редактировать видео высокого разрешения, а также уже имелись программы, подобные Photoshop и MacroMind Director (теперь Adobe Director). Я хотел создать произведение, которое бы впечатляло каждым отдельно взятым кадром. Тогда я был плотно занят освоением технологии CD-ROM, и у меня не было ни времени, ни особого желания играть в какие-либо игры, хотя я немного и играл на компьютере Amiga.

L-ZONE
(1992, Synergy Interactive)
Видео игрового процесса



*Обозначенная как «немая адвенчура», **L-Zone** следует традициям первого проекта Соно с поправкой на резкую смену декораций: вместо музея изобразительного искусства площадкой для действия становится лабиринт индустриальных пространств и высокотехнологичных механизмов. Эта игра была важным экспериментом для автора, в которой он испытывал такие нововведения, как вставка видеороликов.*

Gadget: Invention, Travel and Adventure
(1993, Synergy Interactive)
Видео игрового процесса



*В период бурного развития компьютерных игр **Gadget** был одним из первых проектов, совмещающих актуальные на тот момент аудиовизуальные технологии и серьёзное повествование, сравнимое с лучшими представителями interactive fiction. Сложно описать захватывающие, галюциногенные впечатления, получаемые от этой многогранной игры.*

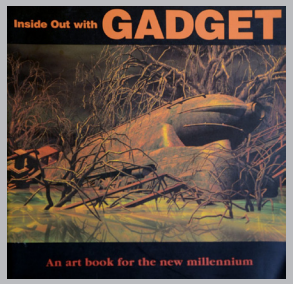
В то же время я чувствовал, что у игр есть определённое очарование, а также многие возможности, которых недостаёт другим видам медиа. Притягательной была интерактивность игр, и они были цифровым медиа, которое позволяло использовать видео, состоящее полностью из компьютерной графики. В линейной медиа фильмы и видео ограничены осью времени, и производство не может вырваться за эти рамки. К тому же это был период, когда начался процесс оцифровывания фильмов и видео, хотя по своей природе они оставались аналоговым медиа. Только CD-ROM позволил распространять полноценное компьютерное видео.

— Alice: An Interactive Museum является одной из самых узнаваемых Ваших работ, привнёсших изысканное творчество художника Куниёси Канэко в мир цифровых технологий. Расскажите, как этот совместный проект был начат и что Вы хотели достичь сюрреалистическим дизайном игры?

— В 1990 году я начал работу с обсуждения с Куниёси Канэко возможности помещения изображений на CD-ROM. Познакомил меня с ним Масанори Авата, президент издательства Synergy, с которым, в свою очередь, меня свело изучение журнальных публикаций. По совету музыканта Казухико Като я в то время уже занимался созданием видеоматериала на компьютере. После этого последовали продолжительные встречи с Куниёси Канэко в его домашней студии. Результатом было не только появление новых работ этого художника, но и трансформация его работ в наш игровой проект. В студии Канэко была чарующая коллекция его картин и множество необычных предметов. Я решил, что размещение их в обычном фотоальбоме не раскрыло бы весь их потенциал, — зато, оказавшись в видеоигре, они могли стать чем-то совершенно иным.

Эта студия была волшебным местом, и я бродил по ней, разглядывая и прикасаясь ко всему, к чему мог. Мы утвердили игровой концепт «Интерактивного музея», который включал работы Куниёси Канэко. Мы сфотографировали огромное количество предметов в качестве исходного материала, затем всё это оцифровывали. Если бы в те времена были цифровые камеры, эта масштабная работа была бы менее трудной. Для создания пространства музея мы использовали дизайнерскую программу от Fractal Design под названием Ray Dream Designer.

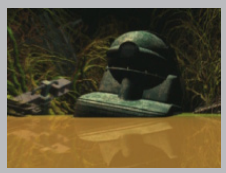
Хотя тогда не было никакой возможности сделать реалистичное видео с помощью лишь компьютерной графики, характерная для **Alice** причудливость, которую мы достигли, была хорошим дополнением к стилю Куниёси Канэко. **Alice** была одним из первых проектов для CD-ROM, и на начальных этапах мы сталкивались с множеством трудностей, связанных с компрессией изображений и со скоростью передачи данных. Большое количество времени было потрачено на оптимизацию изображений, и приходилось зачастую жертвовать художественной составляющей. У цифрового медиа был потенциал, недоступный аналоговому, но при этом мы сталкивались с трудностями в его реализации.

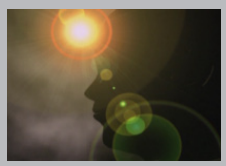


Inside Out With Gadget *(1994, Fireside)*
Превью книги

Принимая во внимание международный коммерческий успех ***Gadget****, Харухико Соно обращается к идее печатного издания, раскрывающего подробнее мир игры. В этой книге присутствуют высококачественные трёхмерные иллюстрации, снабжённые текстовыми комментариями, дополняющими сюжет* ***Gadget****.*







Gadget Trips: Mindscapes *(1995 Laserdisk / 2001 DVD)*
Отрывок из DVD

Полуторачасовое гипнотизирующее видео, состоящее из сюрреалистичных сцен трёхмерной графики с персонажами игры Gadget, перемежающимися фрактальными абстракциями. В это произведение попали художественные образы, не вошедшие в первоначальную версию игры, а также «квазисимфоническое» звуковое сопровождение за авторством Кодзи Уэно.

— L-ZONE и Gadget можно назвать скорее линейными произведениями. Первая игра, по сути, представляет собой аудиовизуальное произведение, демонстрацию техногенных ландшафтов в высоком разрешении, тогда как Gadget является сюжетно ориентированной игрой с персонажами и диалогами. Что послужило причиной такой перемены в Вашем подходе к игровому дизайну?

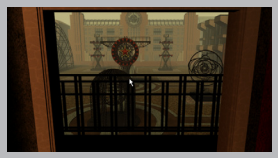
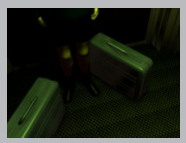
— В **Alice** было множество маленьких задумок, ведь концепция «интерактивного музея» требовала как можно большего взаимодействия с игроком, поэтому в игре присутствовала вы-

сокая степень свободы действий. Однако в ней не было сильного сюжетного остова, поэтому ход игры «плавал», вызывая чувство неопределённости. Я думаю, это вышло потому, что это был мой игровой дебют и меня в первую очередь занимали проблемы интерактивности.

L-ZONE была выпущена на следующий год. Я увлекался научной фантастикой и всегда мечтал о том, чтобы проникнуть в какой-нибудь засекреченный исследовательский центр и опробовать созданную в нём экспериментальную технологию. Мы взяли эту концепцию за основу для маломасштабного проекта, каким и стала **L-ZONE**. По сравнению с **Alice** и **Gadget** подготовительная фаза создания этой игры была непродолжительной, и я действительно воплотил в ней собственные ощущения. По сравнению с **Alice** уровень свободы в **L-ZONE** был низким, поскольку интерактивность была ограничена лишь использованием представленного в игре оборудования. Моей целью было проиллюстрировать опасную притягательность новых технологий, и **L-ZONE** можно воспринимать как репетицию к созданию **Gadget**. Эту игру можно также рассматривать в качестве доказательства моей любви к разным типам машинных переключателей и рычагов.

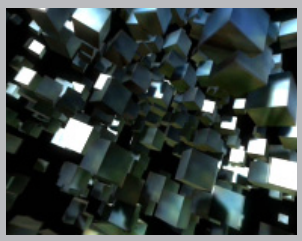
Gadget образца 1993 года изначально планировался как смесь **Alice** и **L-ZONE**, но в процессе его разработки мы решили наполнить игру персонажами, сгенерированными средствами компьютерной графики. Ситуации, в которых происходило общение с этими персонажами, множились, что привело к необходимости поработать над их ролью в игровом повествовании и придать мотивы их поведению. Усиление внимания к сюжету привело к уменьшению свободной интерактивности, и в результате структура игры стала более линейной. На мой взгляд, эта линейность была необходима, чтобы сохранить напряжённость действия и увеличить силу погружения в вымышленный мир.

Gadget: Past as Future
(1997, Cryo)
Видео игрового процесса



*Спустя четыре года после выпуска первоначального издания **Gadget** Харухико Соно создает обновлённую версию, включающую рендеры более высокого качества и более длительные видеосеквенции в обновлённом разрешении. Игра была портирована на платформу PlayStation в Японии, а также переведена на несколько языков в версиях для компьютеров.*



Virtual Drug
(2001, Camrose Media)
Трейлер

*Одна из первых работ Соно в области компьютерной графики и обработки видео, изначально выпущенная в 1990 году на VHS. **Virtual Drug** — интересное произведение для всех поклонников творчества Соно, визуализирующее концепт путешествия по сознанию. К изданию на DVD прилагался специальный аксессуар — очки Rave Spex.*

— Недавно я прочёл интервью, в котором голливудский кинорежиссёр Гильермо дель Торо упоминает Gadget в качестве одной из самых значимых видеоигр всех времён, добавляя, что фильмы наподобие «Матрицы» и «Тёмного Города» черпали в ней вдохновение. Gadget является необыкновенной игрой даже по сегодняшним меркам. А что Вас вдохновило на создание этого уникального произведения?

— В 1992 году я начал работать над **Gadget**, и, как подсказывает название игры, вскоре решил дать ей научно-фантастический сеттинг, расширяя мир, опробованный в **L-ZONE**, — мир, наполненный странными приборами. Однако, поскольку у меня было много идей, которые, как и в случае с **Alice**, не были связаны с научной фантастикой, я решил создать мир, в котором нашлось бы место и для них. Я всегда питал интерес к интерьерам и архитектуре прошлого, которые сейчас утеряны. Меня также интересовали индустриальные разработки, которые были намечены, но так и не воплощены в жизнь. Вот такого рода идеи я и хотел воплотить в концепции **Gadget**.

В конечном итоге я хотел переделать все эти вещи на свой лад, проектируя целый мир, в котором они могли существовать. Хотя жанром игры была научная фантастика, я стремился создать пространство, производящее серьёзное, статичное впечатление, как можно больше воздерживаясь от добавления привычных и высокоразвитых технологий. У меня не только было твёрдое убеждение, что мы могли достичь этого средствами компьютерной графики, но я ещё и чувствовал, что

необходимо создание персонажей именно таким способом. Возможности, которые у нас были в то время, не позволяли создавать настолько реалистичные человекоподобные персонажи, какие возможны сейчас. В те годы было трудно воплощать художественное видение из-за ограничений программного обеспечения и оборудования. Персонажи, присутствующие в **Gadget**, похожи на безжизненных кукол. Это вызвано тем, что в игровой индустрии персонажи, которые не соответствуют приписываемым им характеристикам, не воспринимаются.

Впрочем, создание реалистичных людей не являлось необходимой задачей, поскольку мне требовались персонажи, которые в первую очередь добавляли напряжённость и убедительность в статичный мир этой игры. Представление субъектов игры по фотографиям было нарочито долгим, а позы и выражения лиц на них выглядели чопорными и отстранёнными. Мне кажется, что притягательная сила этих изображений очень высока. К примеру, портреты, сделанные фотографом Августом Зандером, оказывают на меня сильное воздействие. Одним из моментов, отличающих **Gadget** от других игр, был, возможно, тот факт, что, несмотря на использование новейших для того времени технологий, художественные образы игры отталкивались от выразительности образов прошлого. Между прочим, я и сейчас при разработке концепций новых фильмов и игр использую опыт, полученный при создании **Gadget**.

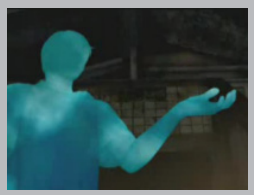
— Вскоре после выпуска игры Вы приступили к созданию Inside Out With Gadget — книги, включившей в себя десятки высококачественных рендеров, а также информацию, важную для лучшего понимания игрового повествования. Что подтолкнуло Вас к работе над этим колоссальным проектом и какое программное обеспечение Вы использовали?

— Хотя в играх есть много чудесных возможностей для творчества, существуют и вещи, которые невозможно в них выразить. В визуальной книге **Inside Out With Gadget** я хотел воплотить в жизнь то, что не мог выразить в игре.

Как только **Gadget** был завершён, я сразу же начал переносить его главные идеи на другие формы творчества, включая книги, видеофильмы и перформансы. Для начала я определил порядок временных затрат на каждый из таких проектов: игры занимали дни, книги занимали годы, видео занимало часы, а представления проходили в реальном времени. Таким образом, я хотел закрепить мир **Gadget** на разных временных осях. Книга **Inside Out With Gadget** использует преимущество высокого качества бумажной печати, и история становится захватывающей благодаря тому, что она свободно плывёт через время и пространство, а текст отходит от обычных диалогов и пояснительных надписей в сторону общения между всеми персонажами игры. Я полагал, что форма книги позволит мне в полной мере использовать мощные возможности печатной продукции.

Я также стремился создать ощущение просмотра фотоальбома, визуально документирующего мир **Gadget**, отдавая при этом предпочтение непрямой и двусмысленной стилистике игры, а не прямолинейным и очевидным изображениям. В самой игре довольно простые фоны, — поэтому, чтобы использовать на полную высокое качество печатной графики, я увеличил детализацию моделей, добавил в фоны новые элементы. Когда я работал над сценами второй половины игры, где постепенно рушится цивилизация, то сосредоточился на





Kamaitachi no Yoru 2 *(2002, Chunsoft)*

После закрытия Synergy Харухико Соно присоединяется к компании Chunsoft в качестве режиссера CGI. Первый проект, в котором он принимает участие, — сиквел «sound novel» (Поджанр визуальных новелл. — Прим. пер.) ***Kamaitachi no Yoru*** *для SNES, выпущенный на PS2 и PSP.*







Casshern («Легион») *(2004, Kazuaki Kyriya)*

В 2004 году «Легион» был оценён как один из наиболее визуально впечатляющих полнометражных фильмов. Высокобюджетный ремейк культового аниме 1970-х (Neo Human Casshern), «Легион» использовал последние технологии в области компьютерной графики. Соно участвовал в качестве руководителя команды CGI и помог придать форму этому хаотическому сценарию в жанре альтернативной истории.

сценах в лесу, который рассматривал в качестве контрпункта миру объектов, созданных человеком.

Программным обеспечением, которое я использовал для создания моделей, были Electric Image и Form Z от Mac, а также Softimage от SGI. Обработка фотографий осуществлялась в Photoshop от Adobe. Из всего софта, что я использовал тогда, единственным, который я продолжаю применять и по сей день, является Photoshop.

— В L-ZONE, как и в Gadget, технический прогресс представлен как опасность и таинство. Почему Вы решили изобразить технологическое оборудование как нечто, внушающее страх и угнетение и в то же время — изумление и благоговение?

— Будучи ребёнком, я любил научно-фантастические книги и фильмы, и с тех пор проявлял интерес к технологическому оборудованию. Приборы и механизмы вызывают как положительные ощущения от их широких возможностей, так и отрицательные: например, ощущение опасности, которое тоже весьма пленительно. Я считаю, что распределение баланса между положительными и негативными аспектами воздействия технологии является очень интересной и увлекательной темой. Из-за этого мои произведения редко бывают оптимистичными развлекательными продуктами. Я часто сознательно использую звук для нагнетания высокого напряжения, что вкупе с чувством опасности усиливает мрачность атмосферы.

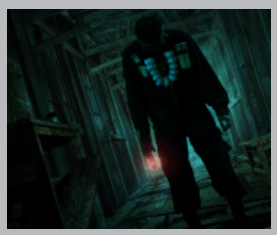
— В годы Вашего сотрудничества с компанией Synergy у Вас была возможность поработать с такими первоклассными творцами, как Кодзи Уэно и Казухико Като. Как они отреагировали на Ваше предложение принять участие в мультимедийном проекте для CD-ROM? (Многие творцы не признают потенциал видеоигр, поэтому меня всегда интересовало, как композиторы, далёкие от индустрии игр, принимаются за создание звуковой дорожки к игре).

— Кодзи Уэно и Казухико Като с большим интересом относились к видео как к медийному носителю, а также стремились понять характер отношений между музыкой и видео. Игры также удостоились их внимания, и я думаю, что они получили удовольствие от участия в наших проектах. Когда я демонстрировал им видеоряд, над которым работал, они воспринимали его с большим энтузиазмом.

Мои личные музыкальные предпочтения не близки типичным игровым саундтрекам, и поэтому для **Alice** и для **Gadget** я попросил написать музыку, необычную для игр. Даже эти замечательные композиторы столкнулись с определёнными трудностями в решении поставленной задачи, но это отнюдь не помешало им довести каждый проект до конца. Они заранее сообщили мне о своей готовности идти на компромисс в силу специфики использования музыки в играх. В конечном счёте сотрудничество с этими творцами не создавало мне никаких проблем, а было, напротив, весьма конструктивным.







Imabikisou *(2007, Chunsoft)*
Трейлер

Атмосферное хоррор-приключение, выпущенное эксклюзивно в Японии для PS3 и Nintendo Wii. В этой игре сочетаются пререндеренные бэкграунды, богатые на анимации и детали, и оцифровка актёров. Такой подход делает игру ближе к телевизионным ужастикам. Компания-разработчик — Chunsoft — известна в Японии такими визуальными новеллами, как ***Machi*** *и* ***428*** *(Западные игроки знают компанию скорее по сериям* ***Zero Escape*** *и* ***Danganronpa*** *— Прим. пер.).*



Неизданное

Некоторые проекты Харухико Соно так и не дошли до релиза, оставаясь концептами. Например, Jigoku no Kisetsu и VLF — пробные эпизоды анимационных фильмов. Некоторые кадры из них, не показанные публично раньше, можно посмотреть в блоге Pixels At The Exhibition.

— Несмотря на дефицит информации, я обнаружил долгий период Вашего отсутствия в игровой индустрии. В это время Вам была предоставлена возможность поработать над художественным фильмом «Легион», известным своей исключительной эстетикой и впечатля-

ющими спецэффектами. В чём заключалась Ваша роль в его создании?

— Я не зациклен лишь на сфере видеоигр и, напротив, стремлюсь работать над разными видами видеопродукции, если проект кажется мне интересным и перспективным. Режиссёр «Легиона» Казуаки Кирия вроде бы имел копию моей книги **Inside Out With Gadget**, и с момента её выхода в свет проявлял интерес к моей работе. Благодаря этому так получилось, что я присоединился к созданию видеоряда для «Легиона».

На этом проекте я отвечал за концепт-дизайн, за моделирование объектов компьютерной графики и изготовление декораций, за спецэффекты и ещё за множество других вещей. Меня, по сути, держали за мастера на все руки. Осмелюсь сказать, что как «Легион» не был обыкновенным фильмом, так и я был по-своему уникален. До этого фильма я занимался производством чисто компьютерного видео, а здесь компьютерная графика смешивалась с записанным на камеру живым действием, и поэтому это был чрезвычайно интересный для меня проект.

Позже число фильмов, совмещающих реальные съёмки и компьютерную графику, сильно увеличились. Этому способствовало то, что за прошедшие годы кино, видео и фотография стали полностью цифровыми и синтез записанного видео и компьютерной графики стал осуществляться гораздо легче. Игра **Imabikisou**, к примеру, выполнена в схожем с «Легионом» ключе, совмещая съёмки с актёрами и трёхмерную графику.

— Вы недавно вернулись к игровому формату для создания эксклюзива для японского региона, и это как раз вышеупомянутая игра Imabikisou. Что было причиной Вашего возвращения к игровой индустрии и что, на Ваш взгляд, изменилось за прошедшие годы в деле создания игр?

— Игровая индустрия утвердилась уже в качестве бизнеса. Я чувствую, что из-за увеличения размаха игровых проектов и систематизации производства сейчас трудно выпустить что-то вне уже существующих жанров. Разработчики, как мне кажется, уже не заинтересованы в проектах, выходящих за пределы сложившейся игровой аудитории и укоренившихся игровых форматов. Во времена, когда я был вовлечён в создание игр, разработчики искали новые возможности взаимодействия разных типов медиа: видео, фильмов, игр, — а не замыкались в рамках сложившихся представлений о том, какими должны быть игры. Теперь же, когда переход от аналога к цифре завершён и видео прочно внедрилось в компьютерные технологии, авторы игр перестали исследовать потенциал визуальной выразительности. И это, безусловно, одна из причин той трудности, с которой связано производство отличающихся разнообразием игр на сегодняшнем рынке.

Технические данные Sony PlayStation 3 позволяют создавать проекты, визуально близкие к фильмам. Фактически работа над **Imabikisou** была сродни производству художественного фильма, включая съёмки, монтаж и пост-продакшн. И хотя качество картинки сейчас значительно поднялось по сравнению с прошлым благодаря тому, что ёмкие хранилища позволяют вмещать огромные массивы данных, я чувствую, что потребуется немалое время, чтобы открыть новые возможности за пределами существующих.

— Ваши работы всегда сильно меня впечатляли. Одной из первых зрелых игр, в которую я имел удовольствие играть, был Gadget. Я и сейчас испытываю сильное волнение, когда пересматриваю последние сцены игры, неоднозначные и запутывающие. Эта игра долгое время оставалась для меня головоломкой. Вероятно, процесс работы над Вашими произведениями оставил у Вас глубокие воспоминания. Оглядываясь на часть Вашей жизни, связанную с играми, что вспоминается прежде всего?

— Ценность **Gadget** как развлекательной игры была не слишком высокой, так же как и её интерактивность. Я не ставил себе целью сделать обычную игру. Скорее сказать, моей задачей была реализация новой формы визуальной экспрессии, подчиняющейся интерактивному управлению, в игровой среде, полностью созданной средствами компьютерной графики.

Акцент ставился не на игровом процессе, а на создании сильного ощущения присутствия в вымышленном игровом пространстве. Нагнетая атмосферу и создавая мистическое напряжение, я стремился добиться от игрока сильного сопереживания, а затем эмоциональной разрядки, построенной на неопределённости. Возможно, современные разработчики игр уже не идут таким путём, но в то время подобный метод воздействия на аудиторию был вполне оправдан. Видимо, поэтому **Gadget** производит отличное от других игр впечатление.

— Несмотря на столь значительные изменения в игровой индустрии, собираетесь ли Вы в скором будущем создать или принять участие в создании какой-либо новой видеоигры?

— Прямо сейчас — нет. Это печально, потому что у меня есть свежие идеи, но японская игровая индустрия стала очень консервативной. Сейчас и производители, и игроки настолько привыкли в практическом смысле к апробированным жанрам и формам, что им трудно воспринять что-либо инновационное и отличное от шаблонов. В то же время если выпадет возможность, я был бы рад воплотить свои наработанные навыки и новые идеи в нечто осязаемое. ◆

Indie

GAMERU

Что хорошо рекламируется — то и хорошо покупается. Игровые корпорации хорошо продвигают свои продукты, заставляя других прятаться в их тени. Но свидетельствует ли это об их качестве? Зачастую — нет! Игры, созданные независимыми разработчиками, — прямое подтверждение того, что и один в поле воин. А если не верите — то никто не мешает вам попробовать.

И в выборе вам поможет блог indie.gameru.net.

gameru.indie



Тим Шейфер

Дневник дизайнера Grim Fandango

из книги: Ashburn, Jo. Grim Fandango: Prima's Official Strategy Guide. – Rocklin, California: Prima Publishing, 1998. – P. 185–204

С английского языка на русский переложил Ю. Мелков (aka Uka)

От переводчика. *На первый взгляд — да и на второй тоже, —* ***Grim Fandango*** *трудно соотнести с темой текущего номера нашего журнала. Какое тут «непознанное», если приключения скелетообразного агента бюро путешествий в потустороннем мире преступности и коррупции не только гордо числятся во многих рейтингах «лучших адвенчур всех времён и народов» под номером первым, но были недавно выпущены и в remastered-варианте, — а значит, знакомы и совсем уже молодому поколению квестоманов! Тем не менее если говорить об истории создания этой игры, то таковая, как и у едва ли не всех её сверстников, остаётся очень даже малоизвестной темой.*

Это сейчас, в 2010-е годы, Тим Шейфер, как глава Doublefine, отнюдь не чуждающийся света рампы, обставляет дело создания почти каждого нового своего проекта с кинематографической помпой, запуская в производство наряду с самой игрой и целый отдельный фильм о её создании. В 1990-е дело обстояло намного скромнее, — тем не менее подробный рассказ о ходе разработки будущей игролегенды одно не очень продолжительное время вывешивался на официальном сайте, а позднее даже проник на страницы не менее официального руководства по прохождению ***Grim Fandango****.*

Предлагаем нашим читателям перевод этого материала — одновременно и познавательного, ибо он проливает некоторый свет на сложный процесс разработки компьютерной игры, и очень даже забавного — ведь автор его знаменит в том числе и своим неподражаемым чувством юмора.

Четверг, 14 июня 1995 г.

Дорогой дневник!

Знаете что? Я пишу из будущего! Ну не круто ли? В моём времени сейчас 5 ноября 1997 года — День мёртвых. И вот я сижу здесь — в будущем — и делаю первую запись в своём дневнике дизайнера. Надеюсь, что из этого получится предельно откровенный рассказ, который, будем надеяться, вызовет у читателей двойное чувство — неподдельную жалость к разработчикам игр и непреодолимое желание побежать в магазин и купить себе Grim Fandango! Но, чтобы всё вышло как надо, дневник дизайнера должен, я считаю, излагать всю историю от начала до конца. Так что нам нужно вернуться назад во времени, в июнь 1995 года. Full Throttle только что был закончен, и я начинаю ощущать некоторое беспокойство...



Так вот, Full Throttle только что был закончен, и я начинаю ощущать некоторое беспокойство. Понятия не имею, что делать дальше! Надо бы взять отпуск, но меня и в самом деле волнует запуск в производство новой игры до моего отъезда. И я беспокоюсь, что кто-нибудь займёт мой кабинет, пока меня не будет. Мне следовало бы работать над новой идеей, а я только и делаю, что рублюсь в Warcraft. Обожаю эту игру! Не знаю, о чём будет моя следующая игра, но я совершенно уверен, что это будет нечто такое Warcraftоподобное. Это уж точно.

Понедельник, 28 июня 1995 г.

Так, идея с игрой в духе Warcraft отправляется на помойку. О чём я только думал? Я не знаю, как делать такие вещи! Я, должно быть, сошёл с ума! Мне нужно придерживаться того, что я знаю, – графических адвенчур. Думаю, я просто пытался спрятаться от того обстоятельства, что мне было неясно, какую графическую адвенчуру разрабатывать. Что мне по-настоящему нужно, так это сосредоточиться. Нужно просто сесть в это кресло, хорошенько поразмыслить на свежую голову – и породить хорошую идею. Хм-м-м... Какая... же... это... будет... игра? Нужна идея... по-настоящему хорошая идея... нужна идея для игры... просто одна простая идея... хм-м-м...

Может, мне нужно просто выпить кофе.

Эй, а как насчёт трёхмерной графической адвенчуры, рассказывающей историю тяжких преступлений и коррупции в дико сюрреалистичном и мифическом мире и сочетающей элементы древнего мексиканского фольклора, классического кино «фильм-нуар» и тюнингованных автомобилей эпохи шестидесятых?



Ух! Высокий уровень кофеина!

Иногда всё так просто!

Ладно, может, это было не так уж и просто. Может, я месяцами мучительно думал, страдая от творческого кризиса и парализующего страха перед чистым листом бумаги. Но я ведь пишу это из будущего, так что как хочу, так и вспоминаю.



По правде сказать, отчасти идея насчёт Fandango была у меня ещё до того, как я занялся Full Throttle. Мне хотелось сделать игру про этих маленьких скелетиков из папье-маше, популярных персонажей мексиканского народного искусства. Я смотрел на их простые формы, на то, как их кости просто нарисованы снаружи, и думал: «Текстурные карты! 3D! Кости будут снаружи! Будет круто смотреться!»

Но потом я застрял. Ну ходят у меня эти скелеты по Стране мёртвых. И что? Чем они занимаются? Что они делают? Чего они хотят? Кто главный герой? Кто злодей? Согласно мифологии, умершие странствуют по тёмному загробному миру, известному как Миктлан, на протяжении четырёх лет, после чего их души прибывают в девятую преисподнюю, Землю вечного покоя. Звучит довольно «квестово», как по мне. Но откуда тут взяться драматическому противостоянию? Откуда демоны, чудища и всё такое?

Вот такая вот выходит игра. «Не достаточно круто, – говорит Питер Цакль, мой ведущий художник. – Парень путешествует по потустороннему миру? И что он делает? Потусторонние вещи? Как по мне, так звучит скучно. Очень скучно. Я прямо засыпаю от одной мысли об этом... хр-р-р...»



Ой.

Ну, вернёмся назад к доске для рисования...



Четверг, 14 июля 1995 г.

Критика может быть болезненной, но если из этого дневника вы сможете извлечь хотя бы один малюсенький полезный совет, то вот он: нет ничего более ценного, чем кто-то рядом с вами, говорящий вещи вроде «не достаточно круто», особенно если у вас такое же множество помощников, стажёров и подхалимов, как и у меня, – тех, кто вертится вокруг вас весь день напролёт и сыплет фразами вроде: «Вот почему вы начальник», «Как скажете, шеф», «Вы, конечно же, правы, ведь вы такой симпатичный!» Хорошо, если рядом есть хотя бы один человек, достаточно жёсткий, чтобы говорить горькую правду.

Вот почему, после того как я уволил Питера, я переделал весь сюжет. Ведь игры приключенческого жанра все, на самом деле, сказки, так что мне пришлось спросить себя: «А кем игроки хотят БЫТЬ в игре? Что они хотят делать?» А в Стране мёртвых, кем бы вы хотели быть, как не самой Смертью? Быть Мрачным жнецом, Смертью с косой, – это прямо так же круто, как быть байкером, решил я. А что делает Смерть с косой? Забирает умерших людей и сопровождает их в иной мир. Прямо как водитель такси или лимузина.



Ну ладно, это вот Мэнни Калавера, наш главный персонаж. Но кто будет плохим парнем? Какая тут завязка? Я только что посмотрел «Китайский квартал», и мне правда понравились все эти махинации с водоснабжением и недвижимостью, которые проворачивал там Ной Кросс. Так что я, разумеется, попытался это всё позаимствовать и сделать Мэнни агентом по торговле недвижимостью, который оказался замешанным в афере с недвижимостью. Он, как те герои «Гленгарри Глен Росс», постоянно в поисках первосортных наводок. Но зачем Гектору Ле-Мансу, моему злодею, заниматься недвижимостью? Зачем вообще кому-то этим заниматься? Они же мёртвые! Они только души. Чего хотят души в Стране мёртвых?

Они хотят выбраться оттуда! Безопасно выбраться, прямо как в «Касабланке»! Страна мёртвых – это такой перевалочный пункт, где все ожидают свои проездные документы. Так что Мэнни – агент бюро путешествий, который продаёт билеты на большой поезд из города, а Гектор эти билеты крадёт, и – так, лучше мне на этом закруглиться, чтобы не подрывать продажи руководства по прохождению игры.

Ну, в общем, вы поняли. Вот откуда берутся идеи для игр:

1) Страх потерять свою работу,

2) Люди, которые говорят, что ты ещё не достаточно крут,

3) Хорошая идея насчёт того, как прилично сэкономить на художниках (которая позднее, естественно, окажется неправильной), и –

4) Много кофе. После всего этого нужно только хитростью заставить компанию её разработать. Оставлю рассказ об этом – о подготовке игрового проекта и его утверждении – до следующего раза. Пока же прощаюсь с вами... из будущего.

Суббота, 20 августа 1995 г.

Дорогой дневник!

Ох, у нас в будущем всё совсем не так, как раньше. Тяжёлые времена настали, скажу я вам. У меня тут такие дедлайны, что вам и не снилось. Я знаю, что вы думаете: в будущем в мире не будет таких проблем, какие у нас были в 1995-м. Технология разработки игр разовьётся до такого уровня, что всё будет планироваться и упреждаться, и никому не нужно будет работать столько времени, сколько нужно было тогда, – сидеть ночи напролёт, не поднимая головы, пытаясь уложиться в какой-нибудь невозможный срок. По крайней мере, так мне думалось в 1995 году. Вы, вне всякого сомнения, намного умнее, чем я был тогда. (Разумеется, теперь уже я намного умнее вас, с учётом всех этих таблеток для мозга и космической еды, которую мы едим тут в 1997-м.) Каждый раз, когда я погружаюсь в авральный режим, я всегда даю себе слово, что это в последний раз, что больше никаких авралов не будет. Я всегда ошибаюсь.

Поворчу на эту тему ещё одну секунду.

В общем, происходит оно всё так. Вы просыпаетесь поздно на работу, потому что накануне работали до четырёх утра... Ну ладно, вы работали только до двух ночи, но когда вы вернулись домой и не могли заснуть, то два часа смотрели зашифрованные фильмы на кабельных премиум-каналах, на которые у вас нет подписки. Вы являетесь на работу в 10 утра, увёртываясь от злобных взглядов своих недалёких сотрудников, которым кажется, что тот один час работы, который они уже просидели до вашего появления, почему-то наделяет их преимуществом. Вы запираетесь на весь день в своём кабинете, пытаясь написать кое-какие диалоги, и выходите только выпить кофе или сходить в туалет. А в коридорах вы пытаетесь напустить на себя как можно более раздражённый вид, чтобы никто не стал с вами заговаривать. Однако кто-то да всё равно это делает, и у них всегда длинный, сложный, технический вопрос об игре.



Например: «Чем мне нужно заниматься? Зачем вы меня наняли? Где моё рабочее место? Откуда я могу знать, что вообще происходит, если вы на весь день закрываетесь у себя в кабинете?»

«Разбирайтесь сами, – отвечаю я, стараясь

лишний раз послужить делу сплочения трудового коллектива, – я занят!» Потому что, как вы помните, я спешу в туалет.

Не успеваете глазом моргнуть, как уже семь вечера, все ушли, и вы наконец-то можете приступить к работе. И вот как раз тогда ломается сеть или просто один ваш компьютер – вероятно, от всех тех пинков, которым вы его награждали, пытаясь заставить шумный вентилятор блока питания заткнуться, потому как стресс от приближающихся крайних сроков превратил вас в болезненно раздражительного старика.

Так что вам достаётся ещё шесть часов нормальной работы, если повезёт, а потом вы отправляетесь домой, чтобы увидеть в раковине гору грязной посуды, а в спальне – кучу белья для стирки, так что вы целую секунду размышляете, как бы обойти их стороной. А потом вы два часа смотрите брачные бои саранчи на канале «Дискавери».

Но на самом деле, хотите верьте, хотите нет, в этом есть и позитивный момент – по крайней мере, в первые пару недель. Есть что-то удовлетворяющее в работе интенсивной и сосредоточенной, особенно если вы по своей натуре вовсе не отличаетесь склонностью к интенсивности и сосредоточенности. Графики игропроизводства похожи на реактивные авиалайнеры: нужно прикладывать большие усилия для взлёта и для посадки, но в промежутке между ними наступает длительное временное затишье. Авральный режим означает, в конце концов, что затишье закончилось и дедлайны приближаются. Когда вся команда сидит допоздна и вы все вместе обедаете в конференц-зале едой из китайского ресторана, это как-то укрепляет вашу связь друг с другом (или, по крайней мере, укрепляет ненависть команды к вам как к тому человеку, который заставляет их сидеть допоздна). Я замечаю за собой, что отношусь к тем часам, которые мы проводим вместе, с особым душевным трепетом, поскольку понимаю, что скоро они все перейдут на другие проекты и нашей маленькой семьи больше не станет (вздох).



И это такое облегчение – никакого больше планирования, никаких мыслей о будущем. Пришло время поставить в игре точку и вышвырнуть её в окно, а потом бить её по пальцам, пока она не отпустит карниз. Затем мой уровень энергии возрастает, и мне думается, что качество текстов улучшается, а персонажи действительно начинают обретать ясные очертания. Опять-таки - так же обстоит дело и с посудой в раковине у меня дома, но у кого есть время мыть её? У меня ни для чего нет времени. Чего ради я пишу этот дневник дизайнера? Мне нужно было бы писать диалоги для игры! А-а-а-а-а-а-а-а!

Как бы там ни было... я говорил, что буду писать о процессе подачи заявки игры, а не жеманно жаловаться на то, какая у меня тяжёлая работа.

Вторник, 15 сентября 1995 г.

А... Это тот самый день, когда мне нужно подавать проект дизайна. Прошло три месяца с окончания Full Throttle, и люди начинают интересоваться, что это я делаю в своём кабинете весь день с запертой дверью и с бульканьем горячей ванны. Хорошо, я скажу вам, что я делаю: канителю. Я канителю, потому что побаиваюсь выносить свою игровую идею на обсуждение остальной компании. Так что мне хочется обождать и попридержать её для себя, пока она не будет совершенна. В идеале я бы держал свои идеи по дизайну игры в секрете до тех пор, пока игра не будет на самом деле сделана, так что можно было бы просто завернуть её в красивую обёртку для президента и сказать: «Вот чем следующим я хотел бы заниматься». Но вы знаете, какое оно, начальство, – вечно всюду суёт свой нос. Вот почему сначала идёт проект дизайна, а потом большое совещание.

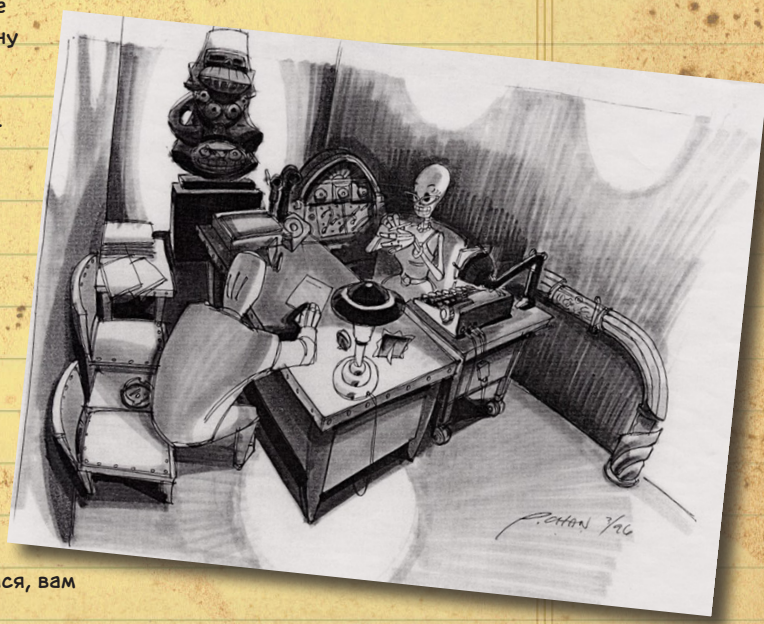
Говорить о своей собственной игре очень болезненно. Лучше я расскажу другим, как нужно предлагать проект игры, чтобы весь мир извлёк урок из той крови, которая пролилась утром 15 сентября.

Совещание, на котором вы представляете свой проект дизайна, – это как первый выход в свет вашего ребёнка. Но берегитесь – на этом выходе вы увидите, как вашего ребёнка поколотят, а возможно, что и прибьют. Будьте готовы!

Прежде чем пытаться продать свою игру другим, вам нужно понять её самому. Вы должны знать, почему она должна быть разработана. И вот эти причины недостаточно хороши:

«Ну, я не знаю. Мне просто хочется её создать». «Я должен иметь возможность создавать всё, что только хочу. Я бог!» «Мне нужно что-то делать, а то меня уволят!» «Потому что мне скучно сидеть одному в кабинете». «Я хочу пойти на ещё одну вечеринку в честь релиза».

Они все кажутся довольно убедительными, но – поверьте мне, я пробовал их все и они просто не работают. Есть только одна причина, которую любое большое начальство примет как уважительную причину для создания игры:



«Эта игра будет огромным, огромным хитом и принесёт для компании столько денег, что некоторых просто придавит теми громадными мешками с наличными, которые будут падать на нас после выхода игры, и, на самом деле, нам понадобится соорудить гигантскую мусоросжигательную печь, чтобы избавляться от всех лишних банкнот, потому как нам просто негде будет их хранить или не будет времени пересчитывать, потому что каждый день нескончаемый поток бабок будет всё расти и расти, покуда мы не станем все на колени, взывая – пожалуйста, не нужно больше денег, мы просто не сможем вынести больше денег!»

Все удачные дизайн-проекты – грубо перефразированные варианты этой центральной идеи. Разумеется, вам нужны некоторые вспомогательные аргументы...

Что это за сказочная машина по производству денег? Попробуйте подытожить её одной берущей за живое фразой. Вы будете удивлены тем, как много дизайн-проектов можно прочесть от начала до конца, а затем спросить: «Да, но что эта игра собой представляет?»



Почему эта безумная идея привлекательна для кого бы то ни было вне узкого круга ваших друзей? Вы в самом деле должны верить, что ваша игра будет чем-то новым, свежим и привлекательным для игроков, иначе это будет заметно. Другие почувствуют ваши сомнения, как собаки чувствуют страх. Что за новые карты вы кладёте на стол? Почему людям станет лучше, если они купят вашу игру вместо еды?

Где вы собираетесь её создавать? И ответ будет: «Здесь или в любом другом месте, куда я пойду, когда вы меня уволите!» Ладно, не обращайте внимания на «где».

Когда? Ответ на этот вопрос всегда такой: «Мы собираемся выпустить релизный код в августе, чтобы продукт попал на полки в сентябре и стал отличным рождественским проектом». Не пересказывайте эту фразу своими словами. Просто скопируйте и вставьте, слово в слово, и следуйте дальше.

Кто будет в составе команды мечты? Тут возможны варианты. Иногда полезно бывает продемонстрировать, что вы подумали об имеющихся кадрах, которые могут быть заинтересованы в вашем проекте, но иногда это просто избыточная информация. Полагайтесь на своё усмотрение. Что бы вы ни делали, постарайтесь не называть людей, которые будут заняты в других проектах с сегодняшнего дня и до следующего сентября. Вы всегда сможете переманить эти кадры после того, как игра будет одобрена.



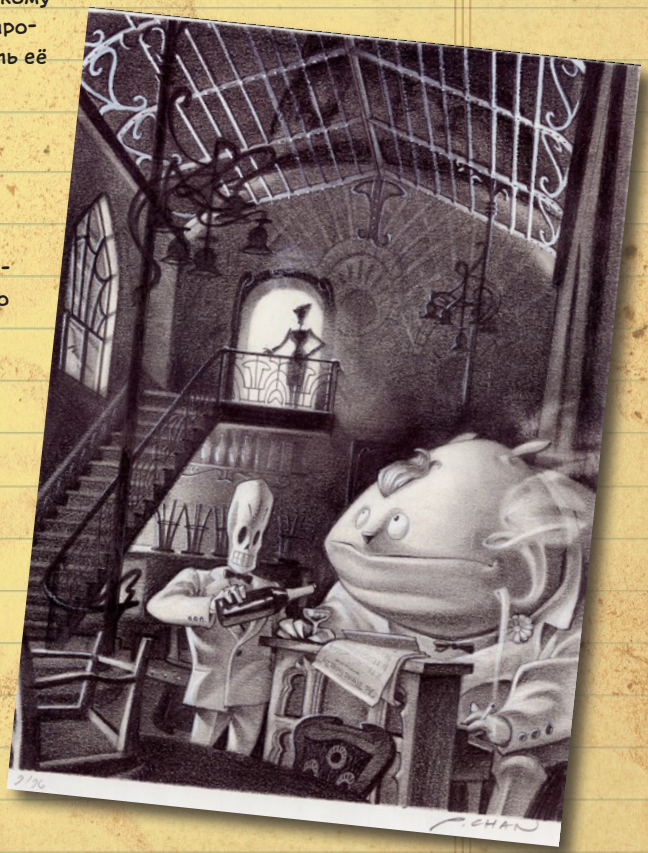
Каким образом игра, которая столь хороша, может быть воплощена в этой компании смертных? Есть ли у вас в рукаве пара тузов, которые позволят сэкономить время и деньги? Намереваетесь ли вы повторно использовать что-то из предыдущих игр? В мусорнике за супермаркетом вы нашли пачку рисунков, которые собираетесь пустить в дело? У вас есть джинн, который сделает игру за вас? Перечислите всё это здесь.

Что касается того, чего делать не рекомендуется, – не стоит слишком уж украшать свой дизайн-проект. Вам не нужна отделанная мрамором обложка с вырезанным окошком, в котором проглядывает



четырёхцветная титульная страница. По правде говоря, такого рода вещи могут подорвать доверие к вам. Многие из тех, кому вы собираетесь делать презентацию, могут оказаться программистами, а они не любят читать что-либо более причудливое, чем они сами. По их мнению, всякий слишком уж глянцевый проект пытается что-то скрыть, и они, вероятно, правы.

Избегайте длинnот. Не пытайтесь всунуть каждую мысль, которая у вас только есть об игре, в свой дизайн-проект. Не приводите там все свои карты, перечни предметов, таблицы боевых действий и блок-схемы ИИ. Всё это пойдёт в окончательный дизайн-документ. Что обычно пытаются доказать, помещая там все эти вещи, так это – «Смотрите! Я правда работал эти последние три месяца! Очень упорно работал!» Никому нет дела до таких деталей на этапе подачи проекта. От вас просто хотят услышать, что это за игра и сколько будет стоить её разработка, помните?



Не делайте такого: первая страница, первый заголовок: «Сюжет». Я знаю, мы все упорно работаем над нашими фабулами и побочными сюжетными линиями; мы создали этот по-настоящему крутой мир со своей собственной денежной системой, правительственными учреждениями и ночными клубами, которые на самом деле можно посещать. Сохраните его на потом. Ваш первый заголовок должен быть чем-то вроде: «Игра». Даже если вы подаёте сюжетную игру, вы подаёте не сюжет, – вы подаёте игру. В неё будут играть, а не читать. Вы собираетесь продать машину, а не дорогу. Ого, я даже не уверен, что означает это последнее предложение, – но звучит интригующе...

В конце концов, как ни странно, моё совещание прошло не так уж и плохо. Слушатели ставили вопросы, и все они были вполне по делу и заслуживали того, чтобы с ними разобраться, так что размышления над этими вопросами способствовали уяснению дизайна игры. Всё шло довольно гладко, прямо до того момента, когда кто-то спросил, сколько это всё будет стоить. Это мне напоминает: всегда приносите с собой взрывающиеся дымовые бомбы, на случай если понадобится внезапно выйти. Люди испугаются, но и восхитятся представлением. А ведь именно для этого мы тут это всё и делаем, верно?

4 июня 1998 г.

Итак, прошло несколько месяцев с моей последней записи в дневнике. Постараюсь писать почаще, но, как вы догадываетесь, я довольно-таки занят. И, думаю, вы знаете, чем я занимаюсь.

Почтой от поклонников.

Мешки и мешки почты от поклонников, которые сыплются со всего мира, от самых малюсеньких детей до старейших из невероятных стариков. Причём это не поклонники игр, к вашему сведению! Нет, это фанатически преданные поклонники этого дневника, который вы в настоящий момент читаете! Понимаете, не все любят игры (уж поверьте мне). Но все любят хорошие, откровенные дневники. Мне пишут с просьбами, чтобы я выступил у них на выпускных вечерах, на свадьбах, на крестинах детей; меня спрашивают, когда выходит Grim Fandango, меня спрашивают, есть ли в Grim Fandango морские сражения, меня спрашивают, как произносится Grim Fandango, меня спрашивают, сколько раз я мог бы употребить Grim Fandango в одном предложении. Так что я взял эти мешки с корреспонденцией и на два месяца удалился в отдалённое западное крыло своей анфилады личных кабинетов, руководя временным секретарём, нанятым для оптовых ответов на весь этот мусор. Он сказал мне, в один из своих подозрительных «перерывов по причине канала запястья», что во многих этих письмах снова и снова встречается один вопрос, – вопрос, на который, по причине его неуловимого, философского подтекста, могу ответить один лишь я:

«Где вы берёте идеи для новых игр, таких как Grim Fandango?»

Ха-ха-ха! Этот вопрос всегда вызывает у меня смех! Хо-хо! Идеи! Как будто наши идеи здесь что-то да значат. Нет, горькая правда состоит в том, что у нас, игроразработчиков, есть идеи, великие идеи! Фактически у меня есть одна такая прямо сейчас! Как насчёт игры, в которой вы играете за этого, типа, парня, у которого вообще, типа, множество качеств и с ним случается всё такое, и он типа: «Я слишком стар для этого!» Потом там есть, типа, эти сексапильные роботы, которых зовут, э-э, «Гильде Фла'ро», которые пытаются его убить, и, э-э, там есть такой ледяной уровень, и мы всё это делаем в 3D! Видите? Бесплатная идея для игры! Валяйте, пользуйтесь! У меня каждую минуту новая появляется. И всё равно ведь ни у кого не хватит мужества сделать что-то такое. Погодите, вот у меня ещё одна народилась. Люди-червяки, которые борются за мир, им нужна помощь сексапильных фей-киборгов, ледяной уровень, всё в 3D. Трах-тибидох! Деньги в банк! Но у нас никогда не получается даже подать эти передовые идеи – хотите верьте, хотите нет.



Ах, да, конечно, у нас бывают «презентационные совещания». Мы, робкие, беспомощные руководители проектов LucasArts, укутываем наши игровые концепты в пелёнки и относим их на сомкнутых руках, как хрупких, новорождённых младенцев, какими они и являются, в кабинет президента, зная, что нам никогда не доведётся растить этих детей, зная, что Человек сокрушит наши надежды и наши мечты точно так же, как он всегда это делает, игру за игрой...

– Вы только что приняли смертельный яд, мистер Шейфер, – так всегда начинается совещание, – и мы дадим вам противоядие только после выпуска этой игры, игры вашей собственной разработки. В противном случае вы будете мертвы не позднее, чем через год.



– Я никак не смогу завершить игру за год!

– Ну, возможно, вам стоит приступать за работу немедленно! Уха-ха-ха! Она называется «Grim Fandango»! Все персонажи – скелеты! Ха-ха-ха! Удачи вам! Ха-ха-ха!

И почему нам всегда подсовывают эти претенциозные, навороченные проекты, когда на самом деле я просто хочу делать игры, такие как... Вот, у меня есть одна идея про этого сумасбродного скунса, который любит сыр, и всё это происходит во вселенной «Звёздных войн»... Ну да ладно.

(Вздох) Я нисколько не жалуюсь. Я действительно в итоге полюбил игру под названием Grim Fandango – во многом подобно тому, как узник в итоге начинает любить своего тюремщика. Я её особенно люблю теперь, когда мы перешли в авральный режим. Мне нужно закончить все диалоги ко второму февраля. А сегодня у нас...



2 января 1998 г.

...и я счастлив, что мне пришлось работать в канун Нового года. Это избавляет меня от необходимости выдумывать какой-то малоубедительный способ предаваться в эту ночь удовольствию, что у меня никогда и не получается. По правде говоря, сидеть здесь и работать – это, вероятно, одна из лучших встреч Нового года, какая у меня когда-либо была. Я открыл бутылку особого вина KISS (которое оказалось не настолько хорошим, как то можно было ожидать от четырёх таких талантливых художников, как KISS) и попытался поймать спуск новогоднего шара по радио. Конечно, в офисах Fandango радио не ловит (вероятно, потому, что наши офисы – это на самом деле несколько товарных вагонов, погребённых на глубине 12 метров под пустыней и соединённых между собой клаустрофобной системой туннелей, – но нас обещают выкопать, если игра будет выпущена в срок!). Так что я попытался найти где-нибудь в Интернете камеру прямой трансляции, но потом отвлёкся на перечитывание своего «Дневника дизайнера», пока вино не ударило мне в голову и я не уснул на своей эргономической клавиатуре. С Новым годом!

Не знаю, получится ли у меня сделать все диалоги для игры ко второму февраля. Вот мой гениальный план для достижения успеха: работать до четырёх часов каждое утро и попытаться извлечь как можно больше из «золотых часов», тех тихих часов, когда все уходят, и до тех пор, пока единственный другой человек в здании, сумасшедший дизайнер уровней для Mysteries of the Sith, не врубает на полную мощность Iron Maiden в час ночи.

15 января 1998 г.



Помните, как я в прошлый раз говорил, что авральный режим – это в некотором роде удовольствие? Так вот, теперь это уже не так. Удовольствие меня покинуло, и я остался здесь с той частью себя, которая не любит получать удовольствие. Нехороший Тим одержал верх. Я не видел свой дом при дневном свете с октября. Вообще-то вчера я вышел из офиса перед тем, как на автостоянке выключились сигналы безопасности, но только потому, что начался дождь, а я вспомнил, что у меня в машине спущено окно. Так что мне пришлось вытирать сиденья старыми салфетками Taco Bell. Из-за воды на ковре всё как будто отдавало плесенью.

16 января 1998 г.

Этим утром я всё ещё сидел на работе. Около трёх часов ночи я почему-то ощутил привкус металла. Думаю, это признак нервного расстройства. Уборщицы полили все ковры каким-то канцерогенным шампунем, и запах аммиака был настолько силён в коридоре между мной и туалетом, что мне подумалось: ещё одна ходка – и у меня из носа самопроизвольно начнёт идти кровь.

В итоге мой компьютер полетел, и я отправился домой. Машина начала перегреваться, и я уснул за рулём на целый квартал. Дома я заварил чай, но когда пил его, то заметил, что сахарница вся в муравьях, причём след их ведёт в буфет и через всю столешницу. Так приятно убивать муравьёв после работы. А ещё приятнее – лежать в постели без четверти пять утра, пытаясь уговорить себя, что это всё ещё ночь, а не уже следующий день. И когда, лёжа головой на подушке, ты слышишь снаружи звук, то отчаянно пытаешься убедить себя, что это не мусорщик, это не мусорщик.



20 января 1998 г.

Нужно снова подумать о светлой стороне дела. Например, одно из преимуществ поздней работы – та свобода, которую она тебе даёт, чтобы порыться в столах своих сотрудников. Ничего не воровать, просто посмотреть на их вещи в той медлительной, интимной манере, которая без сомнения заставила бы их почувствовать себя неуютно, знай бы они, что ты это делаешь. Я сижу на их стульях, читаю приклеенные ими на мониторы заметки, проверяю список их текущих дел, роюсь в их стопках компакт-дисков. Люди – потрясающие создания, особенно когда их нет рядом.

Я нашёл ещё кое-что, способное поднять мне настроение: любительские страницы Grim Fandango! Только ты собираешься перевести всё дело в звонкую монету, как находишь что-то вроде Grim Fandango Paradise Джадрана Мандекика или Land of the Dead Пита Шиннерса. Эти ребята уже создали отличные веб-странички на тему Grim, и у них она выглядит действительно неплохо! Может, теперь даже и я куплю себе экземпляр! Они принимают свой Fandango всерьёз, что хорошо, поскольку мы тут тоже принимаем его всерьёз, и приятно знать, что кто-то ещё её ждёт, кроме моей мамы.

23 января 1998

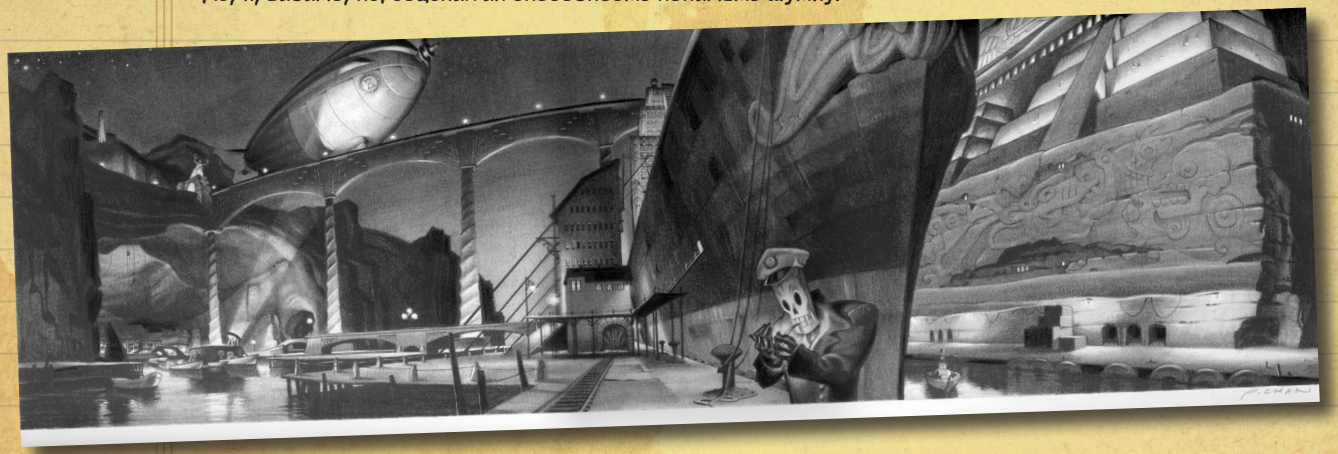
Ладно, последнее ворчание по поводу аврального режима: добивающий удар умирающему наносится, когда твои биологические часы полностью выходят из строя и ты уже просто не можешь заснуть до пяти утра. Потом ты не можешь встать утром, и, когда наконец добираешься до работы, уже почти полдень. Люди провожают тебя странными взглядами и говорят: «Глядите-ка, кто у нас сегодня решил прийти поработать», – почему-то забывая, что эту же самую шутку они повторяют каждое утро весь последний месяц. Мне хочется остановиться, наступить им на ноги, ткнуть им пальцем под душку и проорать: «Эй! Я тут допоздна сидел!», – но это кажется таким мелочным и небезопасным. Я всё равно это проделываю, но то, как оно в итоге звучит, мне совсем не нравится. Я думал было надеть футболку с надписью «Я работал до 4-х утра», но потом мне ведь пришлось бы её стирать, а у кого на это есть время?



Потом мне пришла в голову изобретательная идея. Чтобы показать всем, что работаю в эти вампирские часы, я начал носить на работу плащ. Смекаете? Поверьте мне, странные взгляды сразу же прекратились! Более того – теперь, когда я иду по коридору, а мой плащ драматически закручивается вокруг лодыжек, окружающие совсем даже не смотрят на меня. Иногда они даже смотрят себе под ноги!

2 февраля 1998 г.

Ну, мой дедлайн пришёл и ушёл, а я всё работаю. Самая большая проблема у этой компании, скажу я вам, – это отсутствие у сотрудников чувства юмора, когда дело доходит до дедлайнов! Я имею в виду, что я имел в виду, когда говорил, что второго февраля диалоги будут... «готовы». Понимаете, «готовы». Но, очевидно, меня поняли так, будто бы я имел в виду, что диалоги будут готовы или даже готовы-готовы. Мне казалось, что слово «готовы» совершенно ясно для всех, но, повторю, я, видимо, переоценил их способность понимать шутку.



15 февраля 1998 г.

Готово-готово! О Господи Боже мой! Я не могу поверить, что всё готово! Семь тысяч строк диалогов за три месяца?! «Вы что, самый крутой парень в мире?» – спросите вы. Ну, судя по всему... Да! Я распечатал извлечённый из игры текст, и он толще телефонного справочника! Я от него в таком восторге! Мне хочется демонстрировать его всем. Я переплету его и буду носить вокруг шеи на золотой цепочке как своего рода гибрид Флэйвора Флэйва и того толстяка из «Бумажной погони», с которым никто не хотел вместе учиться.

(Вздох) Теперь я наконец-то смогу закончить Final Fantasy VII. А если подумать, то теперь я вообще-то смогу и пойти погулять. Я могу выходить по вечерам. Я могу уехать куда-нибудь на выходные.

Я могу делать всё, что захочу!

18 февраля 1998 г.

И что мне теперь делать? Я в таком унынии. У меня больше нет цели, нет ориентиров. Я плыву по течению. Кто я такой? Что я делаю по выходным? Скучаю по авральному режиму.

Ладно, проехали. Ни у вас, ни у меня нет желания выслушивать это бесконечное нытьё. Пусть этот дневник будет полон мудрости и проницательности. Если бы в каждую запись я мог вставить хотя бы одно содержательное высказывание, хотя бы один самородок знания, который мог бы побудить читателя задуматься и, возможно, изменить свою жизнь, я был бы куда более счастлив. Так что вот оно, для этой записи. Мой собственный кусочек мудрости:

Положите зубную нить в душ.

Я не шучу. Так вы будете прочищать себе зубы намного чаще, а всё, включая хорошую разработку игр, начинается с правильной гигиены полости рта.



PODCAST

OLD-GAMES.RU

ЛЮБИТЕЛИ СТАРЫХ ИГР, НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!
ПОДКЛЮЧАЙТЕСЬ К НАШЕЙ ВОЛНЕ! У НАС НА КАНАЛЕ ВЫ НАЙДЁТЕ САМУЮ ИНТЕРЕСНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ИЗ МИРА СТАРЫХ ИГР, УЗНАЕТЕ, ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ МУЗЫКА В РАЗЛИЧНЫХ ВЕРСИЯХ ИГР, ПОСЛУШАЕТЕ НАШИ НЕТОРОПЛИВЫЕ БЕСЕДЫ И ПРОВОКАЦИОННЫЕ ДИСКУССИИ, ПОЧУВСТВУЕТЕ ДЫХАНИЕ ОЛДГЕЙМЕРСКОГО СООБЩЕСТВА ИЗ ПЕРВЫХ УСТ.

ВЫПУСКИ ПОДКАСТА ВЫХОДЯТ РЕГУЛЯРНО У НАС НА САЙТЕ, А ТАКЖЕ НА СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛЕНТЕ. КРОМЕ ТОГО, ПОДКАСТ ИМЕЕТ КАНАЛ НА YOUTUBE, ГДЕ МНОГИЕ ВЫПУСКИ СОПРОВОЖДАЮТСЯ ВИДЕО, ПОЗВОЛЯЮЩИМ УВИДЕТЬ ТО, О ЧЁМ МЫ ГОВОРИМ.

СЛУШАЙТЕ, ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ! БУДЕМ РАДЫ ВАШИМ ОТЗЫВАМ!

Пыльных дел умельцы

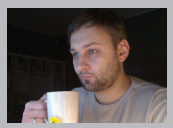
Беседовал: **WERTA**

Перевод: **WERTA**

*Такое бывает, когда очень хорошая компьютерная игра выходит в рамках небольшой языковой аудитории, да ещё и небольшим тиражом. Это я о польском 3D-шутере с коротким названием **Pył** («**Пыль**»). Игра издана на польском языке и была ориентирована исключительно на игровую аудиторию в Польше. Давно, в 2007 году, я уже сталкивался с этим игровым продуктом, но, испугавшись серьёзных «технических трудностей», позорно бросил изучение демо-версии игры, не пройдя и трёх коридоров первого уровня. Да, игра известна своими высокими требованиями к «железу» от **3dfx** и к производительности процессора. И это всё из-за того, что шикарные графические эффекты в **Pył** изначально были ориентированы на поддержку графических ускорителей **Voodoo**. Недавно я имел удовольствие полностью пройти сей игровой продукт, и стало ясно – это просто шедевр, однако после перевода интервью с польскими разработчиками осознание идеи, звучащей примерно так: «подобного уникального образца игр 3D-shooter'ного жанра ранее не было, а более, наверное, никогда не будет», – попросту переполняет меня…*









\- - -

*Итак, сегодня мы берём интервью у польской команды e-people. Именно они являются разработчиками игры **Pył**, изданной в конце 1990-х годов. Вот имена этих четырёх создателей шедевра:*

***Ярек Сверчек** (**Jarosław Świerczek**) – программист кода игры, графического ядра и приложений для предстоящей конверсии…*

***Томек Влодарек** (**Tomasz Włodarek**) – программист звуковой системы, ИИ персонажей и редактора уровней;*

***Адам Скальский** (**Adam Skalski**) – графика, модели, уровни, сценарий;*

***Михал Майзер** (**Michał Meiser**) – графика, модели, уровни, сценарий.*

Начали…

— Когда впервые возникла идея создания компании по разработке компьютерных игр?

Ярек: Точнее, это был замысел создания группы, а не компании. Во время учёбы в средней школе я начал создавать логическую игру и попросил помочь Адама с графикой, а Томека со звуками (музыкой). Так всё и началось. Потом была долгая пауза, а затем к нам присоединился Михал. А почему компьютерные игры? Моим первым компьютером был SharpMZ700, и практически всегда, когда я хотел во что-то сыграть, я должен был сам себе написать игру. А ещё ранее я проектировал настольные игры для собственного использования.

Адам: Ярослав, Томек и я — все мы учились в одном классе. Как правильно вспомнил Ярослав, мы начинали с развития его проекта простой логической игры, которая была даже издана каким-то небольшим тиражом. Нужно также вспомнить, что потом, в течение почти года, мы делали вместе дипломную работу — мультимедийную программу Explorer, которая описывает устройство компьютера. Это нас объединило в единый творческий коллектив, и позже, с большой долей энтузиазма, мы уже были в состоянии начать проект «**Пыль**».

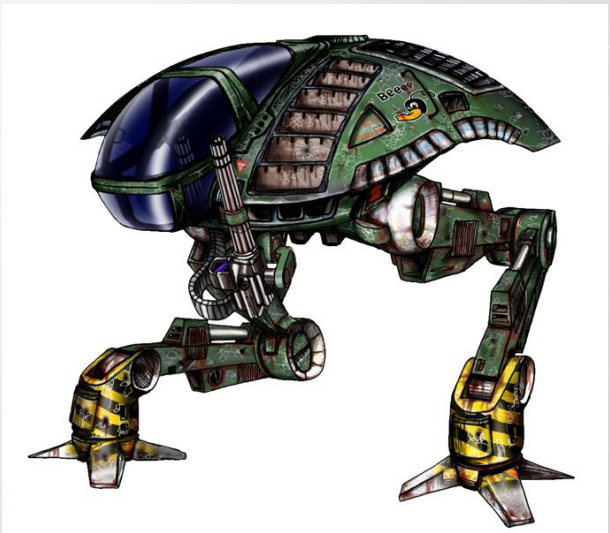
— Команда Optimus Nexus публиковала какие-то другие игры до публикации игры «Пыль»?

Ярек: Они публиковали различный мультимедийный софт. Параллельно с «**Пылью**» у них разрабатывались и другие игры, но только одна наша «**Пыль**» была полностью доведена до конца.

Михал: Первый наш контакт с Nexus'ом состоялся перед их объединением с Optimus'ом — по-видимому, в 1996 году или в начале 1997 года. Nexus усиленными темпами готовился к изданию своей собственной игры. Я помню, когда мы были на торгах Komputer-Expo, они показывали на своем стенде очень развитый проект, выполненный в стиле приключенческой игры, — это было что-то наподобие сложной игры **Myst**. Такие игры были лучшими в тот период. Тогда мы показали образцы ранних этапов 3D-двигателя Ярека, это произвело на них впечатление. Вскоре после этого мы начали с ними сотрудничать.

— Что послужило толчком к созданию игры «Пыль»?

Ярек: Во время учёбы мною были проанализированы движки от **Wolfenstein'а** и **Doom'а**, чтобы понять, как они работают. Я создал простой рендерер. Это увидели Михал и Адам и сразу начали писать сценарий, который в тот же момент и придумали. Так всё и началось.



Адам: Началом идеи был, вероятно, рисунок Валькера в исполнении Михала. Вокруг этого всё и начали строить. Первоначально основным мотивом должны были быть приключения Sopa и JAFO (**J**ust **A**nother **F**ucking **O**bserver — псевдоним взят из фильма «Голубой гром») на поверхности спутника планеты-гиганта. Да и не было речи о 3D-шутере, просто «Валькер» должен был сражаться с другими машинами по пути перемещения от одной локации к другой. В начале мы принялись за создание моделей баз, которые могли бы быть исследованы игроком в режиме FPS. К сожалению, на разработку аркадной игры (**Walker**) у нас не было достаточно времени, отсюда между созданными этапами остались некие пробелы, которые были замещены сюжетом.

Михал: Идея объединения нескольких различных вариантов игровых жанров — боевой техники под открытым небом и режима разведки в стиле FPS — в то время была неслыханной. Теперь понятно, что наши намерения имели какое-то право на существование, но, к сожалению, времени было уже очень мало. Тогда стало ясно: либо мы издаём «**Пыль**» в таком формате, какой был уже завершён на тот момент, либо совсем ничего не издаём. Если я должен теперь указать компьютерную игру, которая символизирует наше стремление соединить два разных игровых жанра, то это, наверное, будет игра, разработанная для Playstation 2, — **Jak 3**. Там есть два персонажа — стрелок и его приятель — ИИ компьютера, пустынная планета, боевые действия на транспортных средствах, а также разнообразные локации, предназначенные к посещению в пешем порядке, только без особенностей жанра FPS.


…в кабине Валькера…

— Есть ли 3D-шутер, созданный в Польше до публикации игры «Пыль»? Про «Пыль» многие даже утверждают, что это был первый польский 3D-шутер. Правда ли это?

Ярек: Мне кажется, что это был первый польский 3D-шутер.

Адам: Из того, что я помню в то время, была одна польская игра, основанная на 3D-движке, где действие происходило в многоквартирных домах и в игровом окружении, выполненном в польском стиле, но поправьте меня, если я ошибаюсь. (Совершенно очевидно, что Адам говорит именно про игру «**Таргет**», о ней см. ниже… — *Прим. переводчика.*)

— Кстати, в том же 1998 году была опубликована польская игра Target аналогичного 3D-shooter'ного жанра. Вы знали про параллельное создание другой игры? Не было ли тогда элементов конкуренции между двумя вашими компаниями?





Ярек: Мы были так заняты созданием игры, что даже не обратили внимания на рождение DirectX, не говоря уже о появлении других игр. Но иногда мы успевали просматривать кое-какую игровую продукцию.

Томек: Я полагаю, что **Target** была выпущена ранее, чем «**Пыль**»: ссылка. Однако не стоит вообще рассматривать эту игру как конкурента.

Михал: Когда дело дошло до конкуренции нашему творению, то озабоченность вызвала игра **Mortyr**, выпущенная через несколько месяцев после «**Пыли**». Ярек после первого анонса **Mortyr** сказал, что нам нечего бояться, а мы ему поверили…

— В какой форме вышел официальный релиз игры «Пыль»: в коробке или в джевеле?

Ярек: Вы спрашиваете, в картонной коробке или в пластиковой? Первое издание было в картонной коробке.

Томек: Красивая лакированная коробка и инструкция.

Михал: Я разместил фотографию моей коробки на странице в FaceBook.

— Есть ли литературная основа для сюжетной линии игры «Пыль»? Если у вас не было литературного источника, то становится очень интересно, кто же является автором атмосферной и захватывающей истории?

Ярек: Персонажей придумал брат Михала — Рафал, а сценарий — Адам и Михал. Но, как это можно заметить, сюжет для игры мы черпали также из классики научно-фантастических фильмов — ну просто горстями.







Адам: Да, мы были (и, вероятно, остаёмся ими до сих пор) фанатами классической научной фантастики. Параллельно со сценарием для игры появился и сценарий комикса, рассказывающего историю Яфо и Соупа непосредственно до высадки на «Арене». Мы планировали, что реализует его Рафал с помощью Михала, но времени и бюджета не хватило. Где-то недавно мне попадался в руки один печатный экземпляр сценария — если я смогу его найти, то поделюсь им.

Михал: Идея Арены напрямую связана с циклом книг Джеймса Уайта «Космический госпиталь», но вы также сможете узреть увлечение книгами серии Айзека Азимова. Существуют многие и многие подобные сюжеты…

— Имя главного героя игры — Sope. Это польское слово, или оно было взято из английского языка?

Ярек: Я понятия не имею, как Рафал их придумал, но это точно не польское слово.

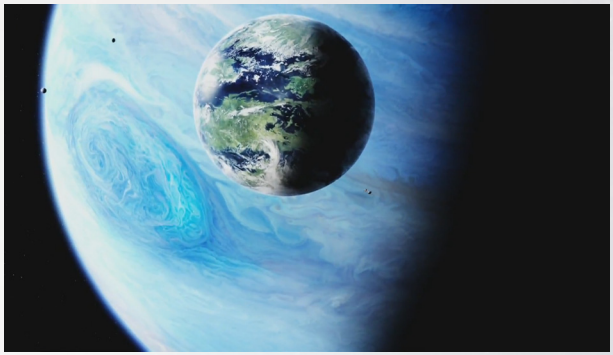
Михал: Рафал — мой брат; когда он создавал наброски нашей истории, то служил в армии; я припоминаю, что это было особое подразделение в области авиационной метеорологии или военно-воздушных сил, но я не могу об этом уверенно утверждать. Вполне возможно, что это также имеет какое-то отношение к Дареку Молашу — нашему почётному тестеру…

— Космический кавалерист — это что, профессия? Или это такая специфика польского языка? Вполне возможно, что в игре слово (kawalerzista) означает что-то особенное? Часто в подобных 3D-играх можно услышать что-то вроде «космические коммандос», «звёздный десант» и другое. Я предполагаю, что кавалерист — это солдат космического подразделения по поддержанию мира, которое обязано гасить в зародыше любой военный конфликт, едва начавшийся в границах Империи. Так ли это?

Адам: Кавалерия (англ. cavalry) — это подразделение, передвигающееся на конях. У нас в Польше такое многим очень нравится. Здесь, в игре, мы обозначили бойцов из подразделения нашего главного героя как солдат, «оседлавших» своих «Валькеров». Припоминаю, что в сценарии тех комиксов, описывающих неудавшиеся действия отряда «Валькеров», мы даже употребляли в том числе и военные звания (ротмистр), характерные именно для конных войсковых подразделений.

Михал: В польской армии теперь про лёгкие механизированные боевые единицы так и говорят — кавалерия. На раннем этапе сценария мы принимали во внимание замысел, что боевое транспортное средство будет каким-то видом животного, и это порождало что-то типа словосочетания «всадники драконов».

— Кто предложил оригинальную идею спутника у планеты-гиганта? Режиссер Джеймс Кэмерон в очень известном фильме «Аватар» использует несколько иное имя для основной планеты — Полифем (не совсем как название Большой Брат).



Адам: Это, вероятно, результаты долгих часов размышлений.

Михал: Я помню эти разговоры. Нам нужна была веская причина, чтобы сбежать с Арены было бы не так то просто; главная планета — газовый гигант с огромным гравитационным полем — вот что нам здесь было нужно. А ещё в 1990-х годах появились научные подтверждения гипотезы о возможности зарождения жизни на спутниках газовых гигантов в других планетных системах. (Кстати, я совсем забыл: аборигены в фильме «Аватар» как раз и называют свою главную планету — Великий Отец; это звучит почти также как название Большой Брат в игре «**Пыль**». — *Прим. переводчика.*)

— Игра «Пыль» начинается с очень интересного и захватывающего вступительного ролика, сделанного с использованием 3D-анимации. Этот фильм сделан в Польше?

Ярек: Ролик в целом был создан с использованием графики Адама и Михала. Озвучил его Томек. Это было шедеврально для того времени, учитывая средства и сроки.

Адам: Графический дизайн и модели сделаны Рафалом и Михалом, я выполнял анимацию и редактирование. Не знаю, но, возможно, озвучивание потом дорабатывали в Optimus Nexus? Работа над роликом заняла у нас много времени. Я думаю, что первые два месяца работ по созданию игры.

Михал: Этот видеоролик был важен для нас — это было доказательством того, что теперь всё уже делается по-настоящему. Так что нашу игру фактически вдохновило это короткое видео — оно было для нас очень сильной мотивацией.

— В игре «Пыль» необычно высокий уровень сложности прохождения. Каким техническим решением это было вызвано?

Томек: Если идет речь о переключаемых режимах сложности игры (новичок, бывалый и так далее), то я не могу вспомнить, что мы вообще такое рассматривали. Наверное, мы хотели сделать сложную и амбициозную игру. Нам не хватало времени на создание более развитой системы помощи игроку — дело ограничилось всего лишь теми несколькими подсказками в форме текстовых сообщений, которые появляются в самом начале игры.

Михал: Разве тогда кто-то делал такие системы подсказок игроку, как сейчас? Разве было что-то такого в **Tomb Raider**, чтобы нельзя было овладеть усложнённым управлением фигурой Лары Крофт? В шутерах тогда попросту всё было понятно, что нужно делать: целься и стреляй! «**Пыль**» могла быть весьма неприятной неожиданностью для игроков, привыкших к **Quake**. Много ценных советов и подсказок было в напечатанной инструкции к игре: мы знали, что «**Пыль**» — это нечто особенное, и мы постарались об этом рассказать в мануале. Люди, которые тогда играли, пользуясь одной только копией игры и без инструкции, переживали настоящий шок — не знали, что делать, пробовали играть напролом, как в **Quake**, и погибали. «**Пыль**» получила тогда звание игры экстремально трудной — это полностью ошибочно, по моему мнению. (Я полностью поддерживаю Михала в этом вопросе. На многих уровнях игры практически всегда сочетаются две ветки прохождения: трудная — для «пробивных» парней и изящная — для умных и рассудительных игроков. — *Прим. переводчика.*)

— Но всё равно — создаётся впечатление, что издание игры «Пыль» планировалось не только в Польше. В самом деле, «Пыль» имеет довольно простую техническую реализацию и может быть легко переведена на многие языки, использующие алфавит на латинице. Были ли у вас какие-либо планы, чтобы опубликовать английский вариант локализации «Пыли»? И почему игра так и не была издана за пределами Польши?

Ярек: Да, Optimus Nexus вел переговоры с издателями в Европе, но из-за небольшого опыта и знания рынка они так и не смогли убедить их.

Михал: Я думаю, что об этом мог бы рассказать Мирек Вонсович — про то, как они пытались вступить в контакт с иностранными издателями.

— Эта игра часто ошибочно рассматривается как мод для Quake. Тем не менее, «Пыль» имеет свой собственный графический движок. Вы использовали некоторые уникальные технологии от ID Software или элементы графического движка от Quake?

Ярек: Как и в **Quake**, графический двигатель «**Пыль**» использует BSP-дерево и освещение. Но это единственная общая черта. Есть

и отличия двигателя «**Пыль**», потому что в нём использовалось много BSP-деревьев (у **Quake** было одно BSP-дерево на карту), а ещё у игры «**Пыль**» освещение было сделано цветовым, анимированным и переключаемым (в **Quake** освещение было статичным)…

Михал: …и полупрозрачные текстуры … и окна, которые могут разбиваться, и лампы, в которые можно стрелять…

— «Пыль» включает в себя музыку различных жанров. Но в некоторых местах уровней музыка поистине прекрасна. При создании игры вы уделяли особое внимание музыкальному фону?

Ярек: За музыку отвечал человек, работавший в Optimus Nexus. Она была написана уже после завершения работ по игре, если я точно припоминаю.

— Кто написал музыку к игре? Что вдохновляло этот процесс?

Томек: У нас было несколько предложений по музыке в процессе разработки, и, насколько я помню, в создании участвовали два человека. Сперва была проблема достижения той самой атмосферы sci-fi. А Томек Яхович взял и решил этот вопрос. Помню, что я предлагал саундтреки, включающие в себя музыкальные дорожки из фильмов: «Пятый элемент» и «Бегущий по лезвию бритвы» — так сказать, для начального вдохновения. Звуковая дорожка испытывалась прямо в создаваемом уровне. Тогда я просто отвечал за обрезку оригинального саундтрека.

— Томек и Ярек, я не знаю вашего возраста, но полагаю, что вы были совсем молодыми в те времена (1998 год), когда разрабатывали игру «Пыль». Можно ли вас сравнить с гениальным Кеном Сильверманом? Ведь он в возрасте 16 лет уже разработал один из наиболее ярких графических двигателей, на котором были основаны некоторые знаменитые игры 1990-х годов.

Ярек: Мы начали создавать «**Пыль**» на третьем году обучения. После года работы я вынужден был прерваться для учёбы, потому что невозможно было сочетать эти два занятия. До гениальности мне далеко: гениально — это если бы графический двигатель работал более эффективно, а моё творение, к сожалению, функционирует не вполне эффективно. А вот что я считаю блестящим в нашей команде — так это то, что мы всё смогли сделать вчетвером с помощью простых инструментов и большого количества информации, найденной в Сети.

Томек: Ярек — конечно же он гений. Он сел и САМ написал графический движок с нуля! Я до сих пор понятия не имею, как это всё работает.

Михал: Я согласен, это Ярек делал всё так, что наши идеи становились реальностью. Я помню, как в какой-то момент возникла проблема с оптическим видоискателем автомата. Первоначально по сюжету прицел должен был быть размещён на бортовом воору-



жении «Валькера». Но было принято решение выпускать игру в формате FPS — это было абсолютно неожиданное известие. Припоминаю также сложности вроде реализации зернистых искажений для режима прицела «Эхо», но, как всегда, Ярек сел за компьютер и через несколько дней всё это было сделано. Я никогда не забуду то чувство разочарования и досады, когда в 1997 году команда Shiny Entertainment выпустила игру **MDK**, где удачно реализованный снайперский режим стал ключом к успеху.

— Скажите, считаете ли вы ошибкой использование графических ускорителей от Voodoo в видеоиграх? В конце концов, ведь уже было известно, что в 1998 году 3dfx Interactive начала терять свои позиции на рынке.

Ярек: Да, это была ошибка Optimus Nexus'а. Мы были так заняты, что даже не успевали отслеживать такие вопросы. Издатель говорил, что будущее за MMX, а век ускорителей уже проходит. Voodoo мы сделали одним рывком непосредственно перед датой выхода игры. У нас был единственный ускоритель для тестирования игры. Это было поистине чудом, когда всё сразу заработало.

Адам: …один ускоритель, который мы поочерёдно использовали между четырьмя компьютерами.

Михал: У меня дома есть Voodoo, и я до сих пор ищу остатки старого компьютера, чтобы иметь возможность показать всё моей дочке, которая как раз родилась в год выхода игры «**Пыль**», но благодаря вам я смогу сделать это прямо сейчас.

Томек: Эх… до сих пор себя корю… Это действительно так: мы не подняли тогда вопрос про DirectX, это был результат спешки. Издатель ставил условие: либо мы издаем игру в определенные сроки, либо закрываем проект. А нам очень хотелось издать игру. Я думаю, что на нашей стороне кто был единственный — так это Мирек Вонсович, и только благодаря его особой заинтересованности нас не закрыли совсем.

— В игре «Пыль» есть один увлекательный момент. У игрока имеется поистине уникальная возможность спасти краси-

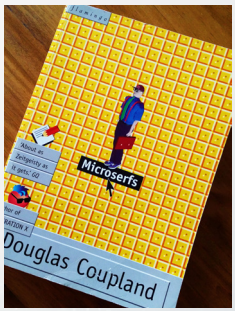
вую молодую незнакомку из грязных лап омерзительного подонка, который пытался убить эту беззащитную женщину! Кто был автором блестящей идеи использования 3D-модели персонажа-женщины (Карла) в игре?



Ярек: Адам.

Михал: Конечно же это был Адам. У меня сложилось впечатление, что характер Карлы представляет собой сочетание характеров всех тех женщин, которые нас окружали тогда. Это наши подруги, жены и секс-символы того времени: Карла Бруни, Кристи Терлингтон, Мила Йовович и многие другие.

Адам: Девушку в начале мы планировали называть Лу́на. Из серии курьезов: анимация персонажей была сделана «на коленках» (не было и речи про использование технологий Full Motion Capture, или чего-то вроде Poser и прочего). Для анимации Карлы (Лу́ны) мы попросили жену Михала — Аню, чтоб она нам «позировала» — ходила взад и вперёд, а я старался перенести эти движения на персонажа. Ну а где ещё можно было взять образец для анимированной последовательности движений героини игры?!



Томек: Карла — это наша маленькая дань работе Дугласа Коупленда, книгу которого Microserfs я тогда прочитал (главную героиню романа там зовут Карла). Но если бы у меня тогда было больше времени, то я выбрал бы имя Лу́на. А на какие только сайты мы не заходили, чтобы увидеть, как выглядит сексуальный обтягивающий чёрный кожаный костюм, — я даже и не скажу уже.

— Что случилось с компанией Optimus Nexus после издания игры «Пыль»?

Ярек: Этот проект начинала компания Nexus. В Optimus затем начали разработку с еще одной группой. Nexus была одним из конкурентов компании, в которую входила та группа. По нашему мнению, компания просто решила уничтожить конкурента и сделала это. «**Пыль**» уже была на рынке в момент ликвидации Optimus Nexus.

Михал: Мы имели «удовольствие» близко наблюдать такое «недружественное поглощение» в бизнесе, и поэтому мы знали, что если не выпустим игру в срок, то вообще всё потеряем.

Томек: Да, это был сильный рывок…

— Как вы относитесь к вопросу повышения интереса любителей старых игр к «Пыли» за пределами Польши? Эта игра может быть легко переведена и на русский язык. Что вы можете сказать о будущем проекта игры?

Ярек: Это прекрасное чувство, когда слышишь, что игра была разработана и издана в Польше. Я рад, что хоть кто-то сыграл в неё. Будущее проекта для меня выглядит предельно ясно — сделать конверсию. Михал хочет использовать различные наработки, которые тогда остались в «шкафу», чтобы добавить ещё один уровень в игре. Ну а после согласия компании, которая владеет правами на издание, мы хотим положить мощный старт и сделать всё для создания продолжения: «**Пыль 2: Возрождение**». Запросто!

Адам: Это будет новый старт!? Вот это да!

Михал: Я думаю, что очень вероятно, если существование игры «**Пыль**» пробьётся в сознание более широких масс игроков во всём мире и создаст вокруг всего этого позитивный «ажиотаж», тогда есть шанс, что наша команда e-people оживёт. Каждый из нас где-то там, в глубине сердца, хранит память о тех прекрасных временах, когда мы вместе творили «**Пыль**» возле старого металлургического завода с индустриальным пейзажем из окна и вибрацией турбин от ближайшей электростанции.

— Как вы относитесь к идее свободного распространения старых игр и свободного скачивания игры «Пыль» с нашего сайта — Old-Games.ru?

Ярек: Недочитал вопрос…

Михал: А я дочитал. Если говорить о проектах, которые завершили свою жизнь на рынке, то я поддерживаю. Идея общественного достояния, которое приходит через некоторое время для любых продуктов творчества и особенно для старых игр, — она действительно имеет право на жизнь: это своего рода дань уважения, вроде как музей. Тем более что компьютерные игры устаревают очень быстро. Позаботьтесь только предоставить достоверную информацию об авторах — о людях, которые снова всё сделают, если кто-то захочет продолжить играть в игру и готов заплатить за это.

— Спасибо, ребята. Для нас было великой честью получить ответы на наши вопросы. Это было просто великолепное интервью. От имени нашего сайта мы хотим пожелать вам самых грандиозных творческих успехов на поприще нового возрождения компьютерной игры «Пыль» и создания других программных продуктов.

P.S.: Да, и продайте же наконец свой сценарий голливудским режиссёрам. Я уверен, что в условиях подзатянувшегося «кризиса жанра», царящего сейчас в Голливуде, ваш великолепный и свежий сюжет породит прекрасный фантастический фильм, а может, даже и несколько кинокартин…).

За помощь в составлении списка вопросов я сердечно благодарю пользователей нашего сайта: **kreol**, **Gamerun**. ◆

В поисках бесславия

Редакция журнала Old-Games.RU

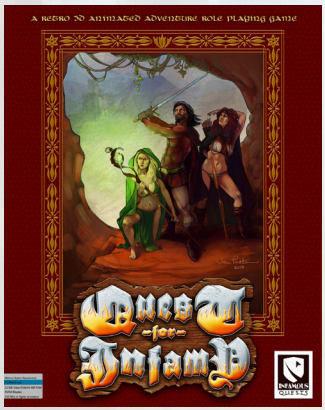
Участники:

Стивен Александер (Steven Alexander), также известный как Blackthorn, — сооснователь Infamous Quests, один из руководителей проекта ***Quest for Infamy****, программист, художник.*

Шон Миллс (Shawn Mills), также известный как Klytos, — сооснователь Infamous Quests, один из руководителей проекта ***Quest for Infamy****, программист.*

Dr Slash — художник, главный тестер проекта ***Quest for Infamy****, переводчик на русский язык.*

Примечание: Интервью было взято в 2014 году.



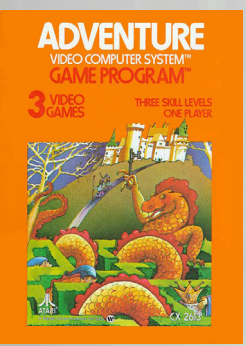
Old-Games.RU: Расскажите немного о себе: как и когда начали играть в КИ, какие это были игры, что осталось самым любимым и как пришло желание делать игры самим? Чем занимаетесь помимо этого, насколько реальна для вас возможность зарабатывать играми на жизнь или это всегда останется хобби?

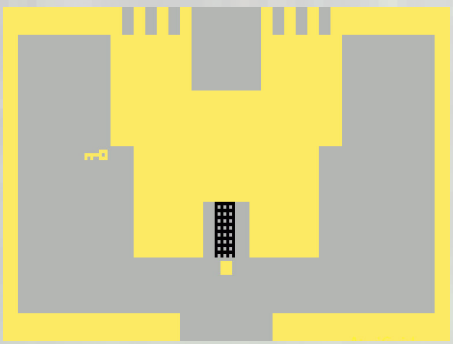
Стивен: Я начал играть в видеоигры, когда был еще очень маленьким: у моего старшего брата была Atari VCS (2600), мне тогда было года 3-4, а я уже начал играть с ним вместе. Мне нравились **Adventure** на 2600 и **Jungle Hunt**, но **Pitfall!** была, наверное, самой любимой.

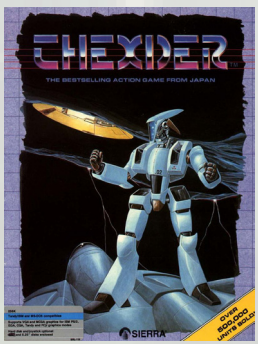
Кроме разработки игр я играю на гитаре и пою — я состоял в нескольких музыкальных группах, когда был помоложе. Еще я люблю готовить.

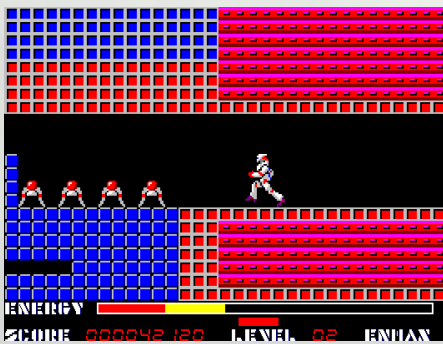
Я не знаю, что будет в будущем; может быть, создание игр поможет мне зарабатывать на жизнь, но сейчас на инди слишком сложно зарабатывать столько, чтобы хватало на содержание семьи.

Шон: Я начал играть в компьютерные игры еще в конце 1980-х на 286-м моего папы! Первыми играми, которые я прошел, были **Hero's Quest** (позднее переименованная в **Quest for Glory**) и Thexder. Я начал создавать игры, потому что это было весело, как хобби, и мне нравится работать со Стивом Александером, моим лучшим другом, и постепенно это выросло из бесплатных фанатских игр в коммерческое предприятие. Я считаю, это должно быть тем, что ты делаешь профессионально или полупрофессионально, но это не значит, что ты получаешь от этого меньше радости или внутреннего удовлетво-

















рения! Сейчас я был бы не слишком рад выложить игру бесплатно, ведь теперь это уже не просто ретровещь для тех, кто это любит: люди делают это на коммерческой основе и продают отличные игры, так что я думаю, что в каком-то смысле бесплатность шла бы во вред всей индустрии. Это не касается качества некоторых бесплатных игр — всего лишь наблюдение того факта, что они бесплатные.

Я также должен сказать, что у игровой индустрии в целом есть большая проблема: появление бесплатных игр и «игр за 99 центов» просто убило обычные дешевые игры. Теперь можно продать AAA игру за 80$, можно продать игру за 1-5$, но в середине, то есть где-то в диапазоне 15-40$, приходится с трудом сводить концы с концами, а это очень неприятно, так как в этом диапазоне как раз большинство инди.

Dr Slash: Первый компьютер появился в 1999 году, тогда и начал играть. Первыми играми были «**Принц Персии**», «**Поле Чудес**», «**Сапёр**». Чуть позже появились диски с такими играми, как «**Братья Пилоты**», **Doom**, **Heroes of Might & Magic III**. Последняя до сих пор остается одной из любимых игр, регулярно к ней возвращаюсь. Желание делать свои игры было, наверное, всегда, но возможность такая появилась не так давно. Ещё в 2000 году с друзьями рисовали свои квесты на бумаге и потом вместе проходили их.

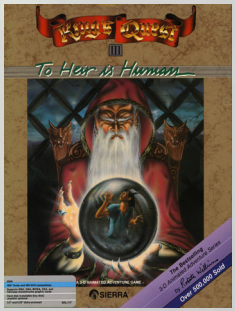
В данный момент учусь в университете на направлении, не имеющем никакого отношения к игрострою. В перспективе, как и все, конечно же, мечтал бы зарабатывать на жизнь любимым занятием, но до окончания ВУЗа учеба остается для меня в приоритете, а игры — простым хобби.

Old-Games.RU: Как появилась команда Infamous Adventures? Кто сейчас в коллективе, есть ли костяк или же состав меняется от проекта к проекту? Как вы сами присоединились к команде? Прошло как раз 10 лет с 2004-го — можете как-то подвести итоги прошедшего десятилетия? Что оно вам дало? В целом — считаете, что достигли успеха?

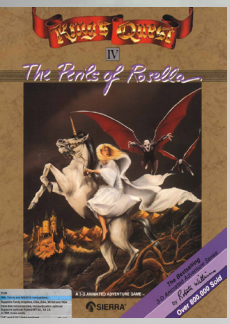
Стивен: IA появилась в 2003 году, когда Шон (Klytos) и я встретились, затем присоединился Broomie, а костяк команды — это, определенно, мы трое и есть, хотя ребята вроде Lambonius и Fizzi с нами уже очень давно. Еще Jerminator работал с нами уже много лет. Последние 10 лет были хорошим временем — мы сделали кучу отличных игр, как мне кажется. А главное — это было весело.

Шон: Infamous Quests появилась на свет в 2012 году, когда Стив и я решили сделать что-то новое, а не еще один ремейк. Мы делали вместе ремейки где-то с 2004-го, это было давно, а встретились мы на форумах (тогда еще) Tierra (теперь это AGDI), где трепались о том, как было бы здорово пройти по Шпильбургу, но не героем, а злодеем. Ремейки и всё остальное появились оттуда! Команда менялась за это десятилетие, из начального состава остались только Стив и я, а также Джеймс Брум. Lambonius и Fizzi тоже уже много лет в команде — мне кажется, они оба еще работали над **Space Quest II**, и Fizzi работал еще и над **King's Quest III**. Не берусь утверждать точно — это было так давно! Почти вся команда, которую мы собрали для работы над **Quest for Infamy**, работала с нами последние годы либо над **Space Quest II**, либо над **Kingdom of Sorrow**.

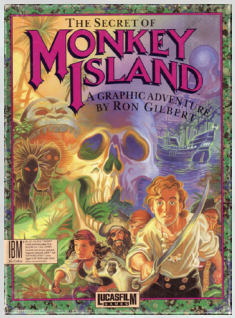
Old-Games.RU: Что можете сказать о приключенческих играх от Sierra, LucasArts и другой классике этого жанра? Как думаете, они идеальны или же в них были недостатки и проблемы? Улучшали ли вы или исправляли оригинальные элементы геймплея в своих ремейках **Space Quest II** или же **King's Quest III**? Считаете ли вы, что создатели ремейков должны строго придерживаться оригинала или они могут вносить изменения (например, переделка локаций при воссоздании их в высоком разрешении или даже изменение самих загадок)?













Шон: Я считаю, что нечестно, когда сегодня сравнивают игры Sierra и LucasArts друг с другом, ведь они такие разные! Я всегда считал игры LA более сюжетными, чем у Sierra. По моему мнению, основная проблема с их играми (оригиналами) заключается в иногда нелогичных загадках. Как, например, в **King's Quest IV**: зачем кому-то может прийти в голову кидать уздечку в змею? В этом нет никакого смысла. На мой взгляд, идеальных игр очень мало, одна из них — **Hero's Quest**, еще такими были первые две части **Monkey Island**.

Улучшая игру, когда, к примеру, переводишь ее из парсерного интерфейса в мышиный, приходится многое изменять — это неизбежно. Завод-лабиринт в **Space Quest II**, к примеру, получился совершенно никуда не годным после перехода к управлению мышью, так что мы его переделали. Я думаю, когда делаешь ремейк, важно придерживаться духа оригинала, не добавлять слишком много своего. Лучше всего это можно передать фразой «Тех же щей побольше влей!» Делай так же, как в оригинале, но больше, чем было. С точки зрения графики здесь большая свобода — главное, чтобы оригинальная игра узнавалась.

Old-Games.RU: Что привело к образованию Infamous Quests и началу разработки вашей полностью оригинальной игры — **Quest for Infamy**?

Шон: **Quest for Infamy**, на самом деле, был тем проектом, который мы начали еще до наших ремейков, но он был чертовски сложен для нас как разработчиков в то время, так что возвращение к нему — это всего лишь возвращение на круги своя.

Old-Games.RU: Что вам нравится больше — делать ремейки своих любимых игр или же делать что-то свое новое? Много ли различий между этими двумя вещами? Были ли случаи, когда ваше увлечение ремейками как-то повлияло на мнение других людей о ваших собственных играх (например, люди могут подумать, что **Quest for Infamy** — это всего лишь клон **Quest for Glory**)?

Шон: Без сомнения, оригиналы. Ремейки — это проще, так как весь путь виден сразу, но оригинальные игры позволяют нам быть более креативными, делать вещи, которые мы не можем делать в ремейках. Возьмите в качестве примера получение пера от филина из **Quest for Infamy**: я делал эту сцену и болтал со Стивом по скайпу и просто наобум сказал (после того как у меня никак не выходило сделать всё правильно): «Давай просто сожжем чертово дерево на фиг, дружище!» И это стало возможным — ведь это наш мир, и мы можем делать там всё что угодно!

Я не думаю, что ремейки как-то плохо сказались на отношении людей к нам, — наоборот, у нас образовалась фантастическая и преданная база фанатов благодаря ремейкам.

Old-Games.RU: Есть ли отсылки к другим играм в **Quest for Infamy**? Игра создавалась только для тех, кто помнит и любит те старые игры, в которые вы сами играли, или же она вполне подойдет и новому поколению игроков?

Шон: Ну, конечно, вы можете играть в нее в саму по себе, и вам может нравиться, но, безусловно, здесь есть отсылки к другим играм. Медведь Чуи носит шляпу, как у короля Грэма, в конце концов! Но, думаю, стиль игры, а не ее содержание больше предназначен для старшего поколения игроков, которым нравятся **Quest for Glory** или же **Monkey Island**.

Old-Games.RU: Что можете вообще сказать про тенденции в развитии игростроения: играете ли вы в новые игры, если да, то какие вам нравятся, какие нет?

Шон: Сейчас наметилась тенденция в разработке игр к большему разнообразию в сценах и играх самих по себе. Я считаю, что команды, работающие через Интернет, — это отличный способ обеспечить больше разнообразия, так как вы набираете людей только за их таланты, а остальное вам не важно. Поэтому такие факторы, как религиозные убеждения, сексуальная ориентация, этническая или расовая принадлежность, пол, — они не играют никакой роли. Как по мне — это идеальная цель, не так ли? Обращаться с людьми как с людьми, а не категорией… С другой стороны — какая-то часть меня также хочет просто сказать: «Эй, почему бы нам просто не делать игры, в которые было бы весело играть? Разве не в этом вся суть игры?»

Если говорить о гейминге как таковом, то когда делаешь игры, всё меньше остается времени на то, чтобы играть в них, но я стараюсь держать руку на пульсе, как говорится. Недавно я поиграл в **South Park: The Stick of Truth** — это было просто изумительно весело; GTA V была восхитительной, а сейчас я наконец-то взялся за дополнение к **Starcraft II** — **Swarm**. По большей части я играю в адвенчуры, в первую очередь потому, что они мне нравятся, а во вторую — чтобы посмотреть, что делают другие люди. Сериал **Blackwell** замечательный, а недавно я поиграл в **J.U.L.I.A.**, которая мне тоже очень понравилась.

Dr Slash: С расширением игроиндустрии появилась возможность найти игры на любой вкус: пусть в целом современные игры в большинстве своём оставляют меня равнодушным, время от времени появляется пара-тройка действительно интересных проектов. Из относительно нового очень понравились **Portal 2**, **Batman: Arkham City**, **Civilization V**. Откровенно плохих игр сходу не припомню — есть такие, которые не оправдали ожиданий или просто ничем не зацепили.

Old-Games.RU: Насколько важен в компьютерных играх юмор, на ваш взгляд? Много ли юмора в **Quest for Infamy**?

Шон: Он, как и любая эмоция, должен быть там, где рассказывается какая-то история. На мой взгляд, юмор не нужен в FPS, если только это не саркастическая игра, как **Duke Nukem**. В **Quest for Infamy** юмор был одним из приоритетов, главным образом потому, что игра — это взгляд на старые приключенческие игры нашими современными глазами, а это позволяет находить юмор буквально во всём. Например, в Тире вы открываете определенную дверь, и вам рассказывается история о том, как вы попадаете в изумительный подземный город и встречаетесь со всеми этими людьми, но у нас низкий бюджет, и всё это мы не можем вам показать. Это прикол, связанный со старыми играми, которые не могли показать на экране почти ничего из-за ограничений технологий.

Единственная проблема с юмором — он очень субъективен: у нас были разговоры во время разработки игры, когда пара человек из команды думала, что какая-то вещь получилась несмешной, а другие считали ее уморительной. Хотя это и есть юмор, в общем-то, — что смешно одному, совсем не смешно другому.



Dr Slash: Юмор — один из многих факторов. Он может в игре быть, а может и не быть, — полностью на усмотрение автора. Он не критичен, но в некоторых случаях может являться и «изюминкой» игры. **Quest for Infamy** можно, пожалуй, считать одним из таких случаев — юмор в игре повсюду.

Old-Games.RU: Что можете рассказать о создании игр? Насколько это сложный и трудоемкий процесс? Что было самым











сложным и потребовавшим больше всего усилий и времени при создании **Quest for Infamy** — графика, программирование, тестирование или что-то еще?

Шон: Создание игры, с одной стороны, — это самое благодарное и творческое дело, какое только можно себе вообразить. Вы можете свои идеи воплотить во что-то, создать мир и затем получить самые прекрасные приключения в этом мире. Но, с другой стороны, это чертовски трудная работа. Утомительная. Самая критическая точка — это графика и анимация: их просто чертовски много! Анимация передвижения Рёма — 48 кадров. Это 48 изображений Рёма в различных положениях при ходьбе. А теперь помножьте это на бег, скрытное движение и различные костюмы. Потом еще специальные анимации, кормление лошади яблоком, курение трубки, наклон при подбирании предмета, падение в обморок ... — это куча работы! Анимации определенно занимают больше всего времени при создании игры.



Другая часть создания, которая оказалась непростой, — это озвучка. Проблема с ней состоит в том, что вы не можете ее записать до тех пор, пока не закончите саму игру, потому что любое изменение в текстах потребует перезаписи речи. Поэтому в нашем случае мы тянули с озвучкой до последних двух недель.

Тестирование игры вроде **Quest for Infamy** — это тоже большой процесс, потому что здесь так много переменных, которые зависят от характеристик игрока, боев и от порядка прохождения квестов. Это становится интересной задачей для программиста — воссоздать баг, ведь если я не могу его воссоздать, то я не смогу его исправить!

Old-Games.RU: Как вам нравится идея краудфандинга (и, в частности, Kickstarter)? Те деньги, которые вы собрали, — их оказалось достаточно для того, чтобы сделать игру, как вы задумывали?

Шон: В целом идея краудфандинга мне очень нравится! Она принесла нам деньги, необходимые для создания нашей игры, поэтому это не может быть плохой вещью. Единственная моя озабоченность заключается в том, что люди относятся к проектам сейчас как к системе предзаказов, а ведь цель на самом деле совсем не в том. Когда вы даете деньги на процесс, вы даете деньги на то, чтобы создание игры стало возможным, — и да, вам, скорее всего, дадут копию игры и еще что-нибудь в качестве благодарности, когда разработка будет завершена. Но уже были примеры, когда люди, которые дали 20$ на игру, после выхода игры, когда она продавалась по 15$, требовали свои 5$ обратно. В этом теряется вся суть.

Но, как я сказал, в целом это прекрасно! Это определенно дает маленьким компаниям вроде нашей возможности, которых бы не дал большой издатель.

Old-Games.RU: Можно ли уже оценить, насколько успешной стала игра по продажам? Планируете ли вы продолжить создавать коммерческие игры (и будете ли вы делать это через Kickstarter)?

Шон: У нас еще нет точных цифр о продажах — они делаются поквартально. Но из того, что мы видим, и по отзывам от людей можно сказать, что игра покупается и нравится многим. Это здорово! Я думаю, когда мы подсчитаем всё, то сядем и решим, будем ли мы делать продолжение или другую игру; у нас множество идей, которые ждут реализации. Мы снова попробуем Kickstarter, я думаю, но посмотрим еще, что с нами будет и как пойдут дела с QFI.

Old-Games.RU: Какие планы на будущее? Насколько нам известно, ведутся работы по переводу **Quest for Infamy** на различные языки, в том числе на русский?

Шон: Я сомневаюсь, что мы будем переводить игру на русский, если честно. Простите! В конечном счете нам важно, будут ли новые люди покупать игру в результате тех усилий, которые мы вложим в перевод, или же они просто купят ее в любом случае на английском. Такова реальность коммерческого бизнеса, я полагаю. Но никогда не говори никогда…

На будущее у нас планы — работать как каторжники над патчем, который исправит все баги, прокравшиеся в игру, а также отточить магическую и боевую системы еще немного. Когда это будет сделано и протестировано, мы напечатаем все физические копии игры и остальные вознаграждения. А это само по себе большая работа!

Также мы работаем над версиями для iOS и Android, которые привнесут новые грани во впечатления от игры. Я лично очень воодушевлен этим делом.

Dr Slash: В свободное время изучаю 3D-моделирование и анимацию; было бы интересно в будущем опробовать свои силы в этом направлении в каком-нибудь проекте. Переводы игры на другие языки, к сожалению, было решено отменить, но я по-прежнему не отказался бы помочь с переводом игры на русский.

Old-Games.RU: Какое ваше отношение к сайтам, бесплатно предоставляющим классические старые игры для скачивания в Интернете? Будет ли когда-нибудь **Quest for Infamy** выложена в виде freeware или это никак не возможно?

Шон: Я считаю, что в начале 2000-х было некоторое соглашение у фанатов по поводу abandonware, потому что эти игры нельзя было достать никак, и, черт возьми, мы любим эти старые игры и хотим играть в них! Но, по-моему, в 2014-м всё стоящее уже стало доступным по очень неплохой цене на сайтах вроде Steam, GOG и других, поэтому abandonware превращается просто в пиратство. Про это сложно говорить, ведь — я признаю это — я нелегально скачивал игры раньше, но действительность заключается в том — неважно, какие были намерения, — что это незаконно, вы берете копию чего-то, что у вас нет права брать. Есть ли у кого-то право получить копию игры вроде Accolade'овской **Search for the King** потому, что компания, которая владеет этой игрой (Hasbro в данном случае), не продает ее в данный момент? Предоставлю эту мысль вам!

Dr Slash: Пиратство не поддерживаю, но если правообладатель не предоставляет способа легально приобрести копию игры, то это, на мой взгляд, уже его вина.

ПОСТСКРИПТУМ, ИЛИ ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ…

Интервью с Infamous Quests было взято в октябре 2014 года, спустя несколько месяцев после выхода амбициозного проекта в духе квестов старой школы — **Quest for Infamy**. Концовка игры вселяла надежду на продолжение — и вскоре действительно была анонсирована **Quest for Infamy: Roehm to Ruin**, запланированная к выходу на середину 2016 года. В апреле 2015-го был запущен проект на Kickstarter в поддержку разработки сразу двух приключенческих игр — продолжения **Quest for Infamy** и совершенно новой игры, **The Order of the Thorne: The King's Challenge**. Увы, на сегодняшний день мы имеем возможность поиграть лишь во вторую из них. **The King's Challenge** вышла в январе 2016 года и повествует о приключениях барда в фэнтезийном мире — разумеется, в духе классических квестов от Sierra. ◆





Глас минувших дней

Редакция журнала Old-Games.RU

Иногда так случается, что идеи некоторых творчески одарённых людей намного опережают или даже частично задают направление развития в какой-либо области деятельности. Что-то подобное было и в 1990-е годы, в ту золотую эпоху самого-самого расцвета индустрии компьютерных игр и в США, и в мире. Ведь когда фактически обгоняешь своё время, часто сталкиваешься с консерватизмом, равнодушием или недопониманием, и в духовном плане нужно быть очень сильным человеком, чтобы не сломаться на столь тернистом пути. Сегодня мы представляем вашему вниманию интервью, которое нам пришлось ждать чуть более трёх лет. Интервьюируемый – это яркая творческая личность, автор и продюсер серии ***Rebel Moon****, более известный сейчас в литературном мире и в индустрии компьютерных игр под псевдонимом Vox Day (настоящее имя — Theodore Beale).*

Итак, начали…

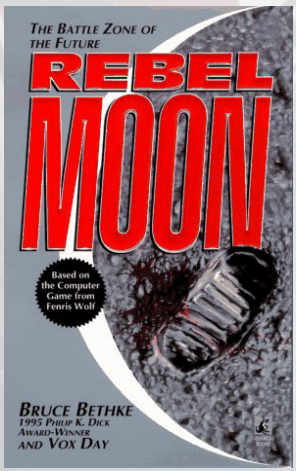
— Когда и как вы начали свою деятельность по разработке компьютерных игр?

— Интерес к играм у меня проснулся в 1989 году, когда два моих друга вместе со мной создали команду Screaming Tortellini Software с идеей разработки игровых продуктов. Мы так ничего и не создали, но один из этих друзей потом основал компанию Fenris Wolf вместе со мной в 1993 году. Моя первая серьёзная профессиональная деятельность была начата весной 1989 года с концептуальной звуковой карты, у которой были основные технические параметры: 16 бит, 44 кГц, 16 каналов. Инженер из компании моего отца создал для меня прототип, и у нас это прекрасно работало, но я не мог тогда никого убедить воспринимать это всерьёз. Это было за два года до того, как Media Vision выпустили свой Pro Audio Spectrum — 8-битную, 2-х канальную звуковую карту, что считалось в то время большим достижением. Но тогда мне пришлось бы бросить учёбу в колледже, чтобы продавать это своё изделие; я испытываю по этому поводу одно из моих самых больших сожалений.



Теодор Бил (родился 21 августа 1968 г.)





— Почему вы решили назвать свою команду Fenris Wolf в честь персонажа из скандинавских эпосов?

— Я вырос в штате Миннесота. Мой приятель Эндрю (Речь идет о главном программисте команды Fenris Wolf — об Эндрю Лунстаде (Andrew Lunstad). — *Ред.*) — он скандинавского происхождения, и мы оба увлекались скандинавской мифологией. Так что это было довольно естественным выбором для нас.

— Что было главной идеей в книге Rebel Moon, которую вы написали в сотрудничестве с Брюсом Бетке? А вообще, Rebel Moon — это «книга, написанная на основе компьютерной игры», или наоборот?

— Разработка игры **Rebel Moon** предшествовала книге. По сути, это было книжное дополнение для игры, которое впервые заинтересовало Скотта Шэннона из Pocket Books, с тех пор как мы познакомились с ним на Computer



Rebel Moon (1995)

Game Developers Conference (CGDC). Мне пришлось привлечь Брюса Бетке (Это именно тот писатель, кто давным-давно привнёс в наш с вами лексикон столь милый любому почитателю компьютерных игр старый добрый термин «киберпанкъ». — *Ред.*), потому что это была моя первая проба в литературном творчестве, и я понял, что лучше взять соавтора — того, кто знал толк в своём деле. Я многому научился от него. Он великий и один из немногих по-настоящему ярких писателей. А Скотт был одним из первых издателей, кто обратил внимание на важность литературных дополнений к играм; он публиковал книги про **Doom**, **Rebel Moon**, даже договаривался с компанией Blizzard, чтобы я написал новеллы по игре **Starcraft**. От этих новелл я позже отказался — это было довольно глупо, и с тех пор они находили в основном только бездарных писак.

— Вы чувствовали тогда, в 1995 году, что использование карты Creative Labs 3D Blaster могло негативно отразиться на популярности игры Rebel Moon?

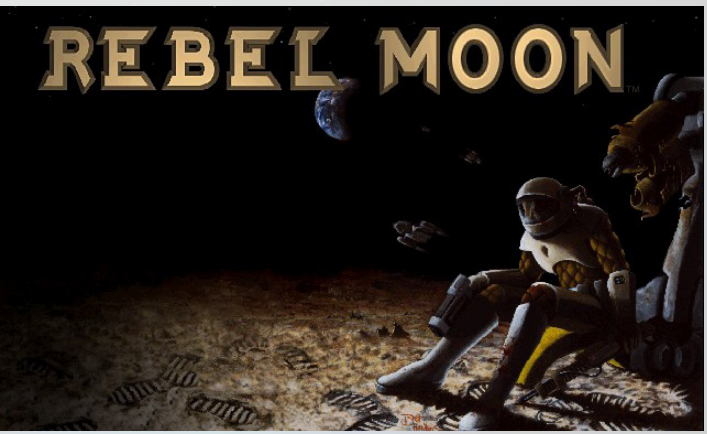
— Мы понимали с самого начала, что не сможем продавать отдельную копию своего продукта в розницу, потому что игра была жёстко привязана к «железу» от Creative Labs. Но это нас не тревожило. Это просто давало нам хоть какую-то возможность шагнуть в двери индустрии компьютерных игр.

— Кто был первым в вашей команде, кто предложил революционную идею использования красивого цветового освещения в разрабатываемом игровом движке для RM? Внимание, а ведь это было до релиза знаменитой игры Unreal! А вы проводили какой-либо анализ графических возможностей других шутеров от первого лица, вышедших до RM?

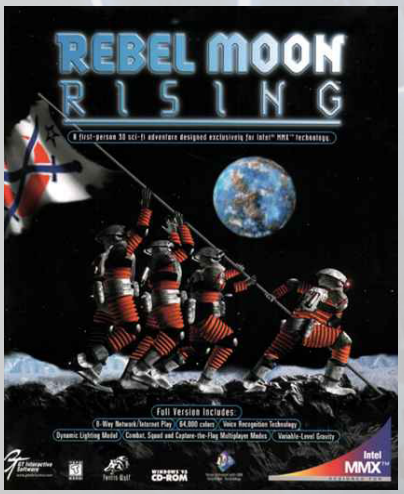
— Это была идея моего товарища Эндрю. Мы очень хорошо знали Марка Рейна и ребят из команды **Unreal'a**; действительно, один из наших парней (он вдобавок ещё и сосед по дому), отвечавший за звуковые эффекты, — теперь он стал у них директором по звуку. Мы начали с графики высокого разрешения, мы всегда пытались искать обходные пути, пробуя то одно, то другое. Увеличение глубины цвета — как раз то, что было нужно нам тогда, как только видеокарты стали это поддерживать. Но оставалась проблема использования всё ещё 256-цветных текстур из-за ограничений размера памяти.

— Почему же вы не портировали обновлённую версию игры Rebel Moon на платформу Windows после улучшения графического движка игры Rebel Moon Rising (RMR)? Это же было вполне возможно, ведь форматы уровней обеих игр совместимы на 99%!

— Эта мысль никогда у нас не появлялась. Мы никогда не оглядывались назад, на то, что уже сделано. Все мы были сконцентрированы на том, как более эффективно использовать аппаратные возможности появлявшегося тогда всё более и более нового «железа».



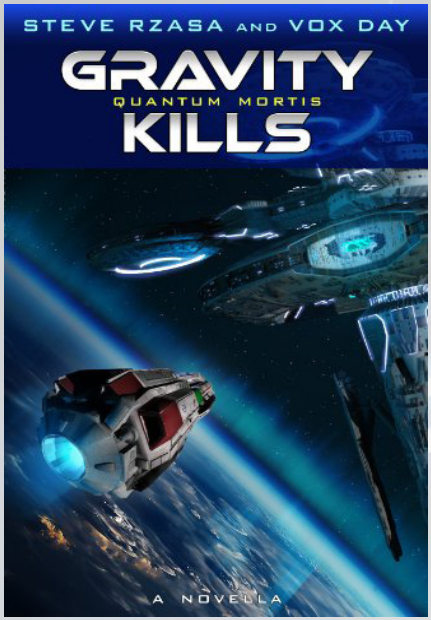
— Нам так и не удалось найти в Интернете какие-либо CD-обложки игры Rebel Moon. Несомненно, игра впервые вышла свет только на диске в коллекции от Creative Labs. А отдельный диск с Rebel Moon никогда не издавался?



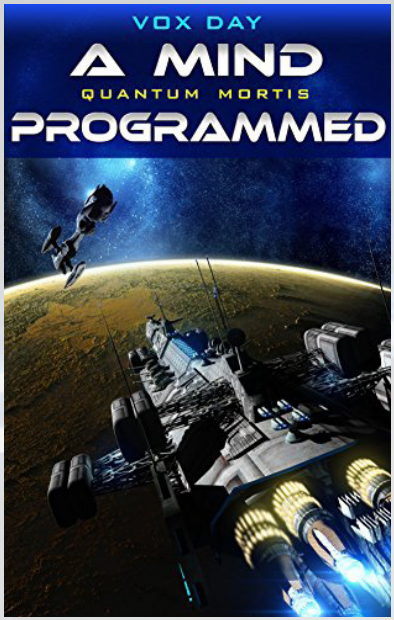
Rebel Moon Rising (1997)



Quantum Mortis: A Man Disrupted (2013)



Quantum Mortis: Gravity Kills (2013)



Quantum Mortis: A Mind Programmed (2014)

— Да, всё правильно. Игра стала доступна только благодаря CD, прилагавшемуся к упаковке с 3D Blaster. Мы только успели подготовить обложку, где повстанец LDF изображён сидящим, он держит пистолет и смотрит на Землю в небе (Есть, правда, и другая обложка, где лунный повстанец эффектно изображён уклоняющимся в стиле фильма «Матрица» от выстрела из лазера по нему (см. на страничке с игрой **Rebel Moon** на нашем сайте). — *Ред.*).

— В отличие от предыдущей игры, Rebel Moon Rising была создана без какой-либо литературной основы. Кто был первым из вас, кто посоветовал идею об игровом продолжении серии Rebel Moon — Rebel Moon Rising?

— Я полагаю, что это был наш арт-дизайнер Бретт Хокинс, он же и придумал такое название. Мы всегда хотели продолжения повествования о лунных повстанцах. Если вы читали новеллы (**RM**), то должны помнить, что там в сюжете была заготовлена возможность продолжения войны в виде упоминания телепортации в инопланетное измерение (D-space). Фанатам «старой школы», возможно, будет интересно узнать, что моя книжная серия **Quantum Mortis** — это как раз и есть повествование из **Rebel Moon**, только продолженное в далёком будущем.

— Что, по вашему мнению, стало причиной недостаточного коммерческого успеха Rebel Moon Rising: это произошло потому, что предыдущий продукт (Rebel Moon, 1995) имел низкую популярность, или попросту из-за низкого графического разрешения спрайтов, применявшихся в обеих играх?

— Это было всего лишь одно слово — **Quake**. У игры **Rebel Moon Rising** прекрасные описания, и она была очень хорошо отмечена другими разработчиками, но люди до этого уже успели «вкусить» 3D, и они уже ни за что не хотели возвращаться обратно к 2,5D. Но не это нас беспокоило. Я был первым, кто изначально использовал торговую марку 3D Blaster годом ранее; я также потратил месяцы, чтобы убедить разработчиков из Creative, Hercules, Diamond и других компаний, чтобы они применяли 3D-ускорители, задолго до того, как Йенсен Хуанг (Jensen Huang) появился со своей NVidia. Он явно проверял меня тогда, притворившись представителем некой компании Jensen Software, чтобы выведать, как на самом деле обстоят дела с разработкой 3GA, которая опередила появление его первого чипа на целых два года. Но это уже другая история. Мы понимали — использование 3D графики было неизбежно, но у нас не было времени написать свой собственный 3D-движок в сроки, диктуемые Intel. И один ещё более важный момент: графические шины тогда были очень медленными, чтобы выполнять по технологии MMX поддержку 3D-графики и ещё более высокого графического разрешения, которое мы изначально тоже планировали. Всем нужно понять, что сотрудничество с Intel обусловило появление почти всех наших технических решений; мы сумели заработать от этого намного больше денег, чем другие разработчики значительной части игровых продуктов, успешно продававшихся тогда в розницу.

— Все мы были приятно удивлены применением эффектов переменной гравитации на некоторых картах уровней — это была одна из наиболее оригинальных идей в обеих играх серии Rebel Moon. А кто-нибудь ещё из разработчиков также использовал подобный способ для прохождения в других играх, изданных в 1990-е годы? Кто был автором подобного решения?

— Честно говоря, не знаю кто. Наши традиции в Fenris Wolf предполагали находиться всегда «на самом острие», опережая остальных. Мы впервые реализовали миссию с задачей сопровождения персонажей в шутерах (В миссиях с задачами сопровождения необходимо осуществлять прикрытие перемещения через опасные локации до безопасного места для беспомощных, ослабленных или нейтральных персонажей, движущихся либо по жёстко установленным маршрутам, либо по маршрутам, корректируемым с помощью игрового AI. — *Ред.*); мы были первыми, кто применил голосовое управление в многопользовательской игре (вы могли переключать вооружение или отдавать набор специальных команд, используя свой голос); а также мы включили много других небольших инноваций, таких как переменная гравитация на карте игрового уровня. Поскольку действие игры проходило в космосе, появилась мысль об использовании гравитационных генераторов, и кажется, что это самым благотворным образом повлияло на геймплей.

— Уровни в сетевой игре для RMR кажутся намного более интересными, чем одиночное прохождение. Создаётся такое ощущение, что игра RMR изначально сразу планировалась прежде всего как многопользовательская, а уровни синглплейера — это просто побочный продукт от уровней для сетевой игры. Так ли это?

— Нет, вовсе нет. Проблема с уровнями синглплейера была из-за тестеров из Intel; они только поверхностно протестировали карты, и вообще — они даже не были геймерами. Мы сделали только два уровня с минимальной сложностью, а позже даже снабдили эти карты стрелочками с подписями «ИДИТЕ ТУДА», поскольку тестеры просто ничего не могли пройти. Так что нам пришлось свести к более примитивному уровню почти всё. Мы даже не могли некоторое время начать уровни сетевой игры, однако поскольку потом Intel со своими тестерами больше не привлекались, мы смогли разработать мультиплеер, ориентированный на настоящих геймеров. Вот, возможно, почему он и получился намного более интересным.

— По нашему мнению, в Rebel Moon Rising был использован эффектный способ резкого изменения игровой обстановки — телепортация на другую планету (в инопланетный мир). И это было сделано за год до появления популярной игры Half-Life (с её телепортацией



Инопланетный мир с красивым небом, где живут эстроны и шогграны

на Ксен)! Этот резкий поворот был заложен в сюжете и (или) изначально был запланирован в концепт-арте?

— Это решение было обусловлено больше графикой, нежели сюжетной линией. В свете того факта, что мы впервые использовали графику с увеличенной глубиной передачи цветов, моё решение о переносе действия в космос, на Луну, оказалось весьма неудачным. Я поначалу считал, что это будет выглядеть очень впечатляюще: яркие, насыщенные переливы цветов от лазеров и освещения, контрастирующие с серостью лунного ландшафта, — но эффект оказался довольно слабым. А наши талантливые арт-дизайнеры все были тогда молодыми, они совсем недавно получили художественное образование и не владели навыками работы с компьютером и 3D-графикой. Мы должны были придумать что-то намного более дикое и яркое — наподобие **Unreal**. Так что решение переместить игровое действие в инопланетное окружение позволило нам использовать намного больше цветов и интересных визуальных эффектов, чем это было возможно в обстановке чёрного космоса и лунных скал. Такой поворот сюжета был определённо заложен уже в документацию по разработке игры.

— В игре RMR есть один интересный уровень — задание по ликвидации женщины, которая была командующим (!) силами (!) специального (!) назначения. Вы сегодня не боитесь гневной реакции со стороны феминистических организаций по поводу такой постановки боевых задач?

— Нет, меня это совершенно не волнует. Мы не преследовали никаких политических моментов. Это была всего лишь обычная



миссия по физической ликвидации, и не более того; я полагаю, аналогичная миссия также была и в игре **RM**.

— Какие существа были прототипами для двух инопланетных рас в игре RMR: эстроны и шогграны?

— Инопланетяне изначально были оригинальными и ни на кого не похожими созданиями. Шогграны были превосходящей техногенной расой и угнетали другую, менее развитую расу — эстронов, превращая их в рабов с помощью своих ужасных изувечивающих технологий. Мы особо не планировали использовать этих персонажей для чего-либо, нам просто нужна была причина, чтобы бойцы LDF смогли реабилитироваться в глазах этих не очень привлекательных существ, одно из которых было убито на последнем уровне в самом конце игры **RM** (В конце **RM** игрок по задумке разработчиков должен уничтожить не очень привлекательную особь эстрона. В противном случае уровень не оканчивался. На финальной заставке после этого появлялась надпись, смысл которой: …может, быть не стоило так быстро нажимать на курок? — *Ред.*). Шогграны и Эстроны были в первую очередь созданы для удовлетворения потребностей повествования.

— Когда вы задумали ещё одно продолжение игровой RM-серии? Игра Rebel Moon Revolution (RMRev) изначально планировалась с абсолютно иным форматом геймплея (командно-тактический шутер)?

— Да. Я в своё время сильно увлекался игрой **Advanced Squad Leader**, так что идея соединения стратегической игры в 2D с жанром тактической игры в 3D была очень привлекательна для меня. Однако мы допустили роковую ошибку, положившись на двухуровневую систему искусственного интеллекта (ИИ), дав очень большую свободу действий персонажам обеих воюющих сторон при выполнении миссии на карте, вместо того чтобы заставить их действовать в соответствии с достаточно строгими инструкциями. Всего было три решения такой задачи: мы использовали первое для нашей «**Революции**», второе взяли разработчики **Half-Life**, а третье — позже реализовали в **Combat Mission**. Очевидно, что результат решения от Valve был самым лучшим. Но даже сейчас ни в одной игре нет такого ИИ, какой был заложен в **Rebel Moon Revolution**, поскольку его очень трудно было сделать. Вдобавок для разработки двух составляющих ИИ (StratAI и TacAI) мы наняли двух специалистов, которые ранее делали ИИ для **Enemy Nations**, которая тогда считалась произведением искусства. Другими словами, мы просто откусили намного больше, чем могли реально проглотить.

— Почему вы решили не использовать больше спрайты в Rebel Moon Revolution? В конце концов, ведь известный издатель GT Interactive выпустил в 1998 году аж две игры, NAM и WWIIGI, использовавшие спрайты и звуки с более худшим качеством, чем использовавшиеся



Шоггран (Shog'gran)



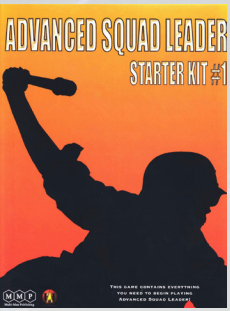
Эстрон классический (из **RMR**)



Эстрон порабощённый модифицированный



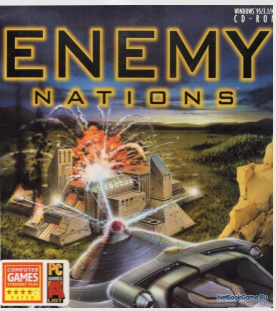
Эстрон (разновидность на четырёх лапах с финального уровня **RM**)













в RMR. Почему вы решили создавать новую игру исключительно на базе 3D-графики?

— Да мы бы сразу сделали **RM** в 3D, если бы имели возможности для этого. Мы всегда хотели использовать 3D и хотели разработать свой собственный движок. В GT Interactive даже предлагали нам использование движка **Unreal** для **RMRev**; нам, вероятнее всего, нужно было бы просто принять это предложение и немного разобраться, как технически добавить в него работающие на достойном уровне функции ИИ, а не настаивать на написании собственного REV Engine. Корень проблемы заключается в том, что у нас никогда не были достаточно программистов для достижения нашей цели, — у нас их было не более четырёх, и только двое из них полностью занимались разработкой AI.

— Если ваша команда начала создавать с нуля 3D-движок и AI-движок для игры Rebel Moon Revolution, понимали ли они всю сложность такого процесса? Как тяжело вам и вашим друзьям приходилось ощущать себя на этом пути?

— Чего мы не понимали тогда — так это простой истины, что нельзя делать несколько важных дел одновременно. Мы пытались выйти на новый для нас уровень, как минимум сразу по четырём различным направлениям. Мы разрабатывали свой собственный неевклидовый 3D-движок, мы разрабатывали двухуровневый продвинутый ИИ, мы занимались версией для консоли и мы пробовали «поженить» игру в формате 2D-стратегии с тактической 3D-игрой. Оглядываясь назад, понимаешь, что это было почти безумием. Просто мы были слишком молоды и избалованы недавними успехами, для того чтобы трезво оценивать границы наших возможностей.

Ещё более безумной вещью является тот факт, что мы всё равно бы «вытянули» бóльшую часть всего этого, если бы SEGA и GT не погрузились на финансовое дно одновременно. У нас в Fenris Wolf был необычайно талантливый и умный коллектив; мы смогли сразу же, в течение нескольких недель, найти работу для каждого нашего сотрудника, после того как решили закрыть свою компанию. Многие из них до сих пор работают в индустрии компьютерных игр либо временно ушли оттуда по своему собственному желанию.

А если честно, хоть мы и были в подавленном состоянии, с тех пор как у Эрика и Джона, двух наших AI-программистов, диагностировали рак, и они оба потом умерли через некоторое время после этого, нам просто было сложно жалеть самих себя. Мы, конечно, упустили возможность стать чем-то вроде Epic, но есть судьбы и похуже.

— Не вдаваясь в подробности судебных разбирательств, пожалуйста, расскажите, что было главной причиной отмены издания этой во всех аспектах революционной игры (Rebel Moon Revolution). Может быть, это была всего лишь конкуренция между разработчиками игр?

— У GT Interactive заканчивались средства, и, насколько я могу судить, они урезали финансирование любого игрового проекта, если сроки окончания его разработки не укладывались в отведённые ближайшие шесть месяцев. Проблема вообще-то в том, что они не объявляли отмену игры, — тогда это позволило бы нам легко «пристроить» её заново где угодно; они попросту не оплатили уже одобренный очередной этап разработки. В конце концов им пришлось выписать чек на гораздо большую сумму два года спустя, но было слишком поздно. Мы ничего не могли сделать с игрой или даже с её движком, перейдя к другому издателю, — тогда бы нас сразу привлекли за это к ответственности. А когда практически в то же время SEGA из Японии закрыла свой филиал в США, это





уже были сразу два мощных удара, которые наша небольшая компания уже не смогла перенести.

— А теперь очень важный для нас вопрос по поводу окончательной отмены проекта Rebel Moon Revolution. В 1999 году перед изданием игры The War in Heaven у вашей команды был почти полностью законченный движок (REV Engine v.0.9). Почему вы не собрали простой 3D-шутер из имеющихся наработок: 3D-моделей, уровней, упрощённого ИИ и без каких-либо элементов голосового управления? Это была бы немного другая Rebel Moon Revolution, чем изначально планировавшаяся. Ну, например, это могло быть что-то наподобие Terra Nova: Strike Force Centauri (1996). Что вы можете сказать об этом?

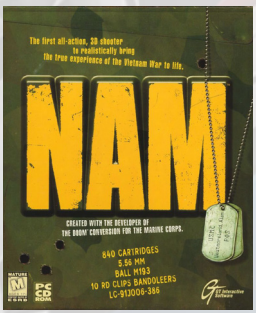
— У нас не было полноценного права использовать наш движок: оно было заблокировано в течение двух лет с момента судебного разбирательства с GT. Это не распространялось на **The War in Heaven** и **Traveller**, потому что у нас уже было специальное разрешение от GT на разработку этих игр с использованием движка. Я очень старался, чтобы заставить GT отменить оба проекта, и **RMRev**, и **The War in Heaven** (с тех пор они стали полностью зачищать всё старое любыми путями, а немного незаконченные проекты умирали уже «на подходе» из-за изменений в Walmart), и разрешить нам сделать недорогой 3D-шутер по тематике Второй мировой войны, но они сказали, что никто не будет заинтересован в такого рода игре. Та попытка оказалась напрасной, если взглянуть на это сегодня; но ведь у меня и догадок не было, в каком тяжёлом финансовом положении они тогда находились. Конечно, это говорит об их неспособности видеть перспективу, такую как разработка 3D-шутера с WWII-тематикой за годы до выхода **CoD** или **Medal of Honor**, что определённо привнесло свою лепту в причины их разорения.

— Можете ли вы нам что-нибудь рассказать о другом вашем отменённом игровом проекте — Traveller? Какой движок планировалось использовать? Какой сюжет был взят для игры?

— Это была бы легендарная игра. Джулиан ЛеФай, знаменитый по **Daggerfall**, был нашим общим другом; он ушёл из компании Bethesda работать вместе с нами над проектом **Traveller** для американского филиала SEGA. Мы использовали движок от «**Революции**», адаптированный для Katana (игровой консоли, позже переименованной в Dreamcast), и у нас был отличный сюжет, который я и Марк Миллер придумывали вместе. Это была очень открытая RPG в модели от Bethesda, что-то вроде игры **Privateer** во вселенной **Traveller**, сюжетно соединённой с грандиозным заговором Жодани, согласно которому нужно было взорвать звезду, прежде чем начнётся вторжение Империи. К сожалению, в SEGA (Япония) внезапно решили, что не могут больше доверять американским разработчикам, и они закрыли свой филиал в США, а вместе с ним и все разрабатывавшиеся американские игровые проекты. Они (SEGA of Japan) были скрытны и глупы; бывший исполнительный директор SEGA of America Том Калинске рассказывал об этом тут.

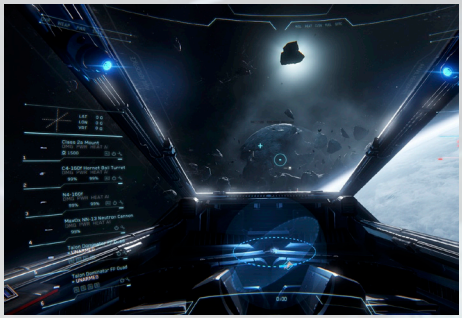
— В файлах демо RMRev я находил пример уровня про Вьетнам, модель винтовки M-16 и незаконченную 3D-модель американского солдата. Вы готовили какой-то запасной вариант игры, планировавшейся на REV Engine, про Вьетнамскую войну или про что-нибудь другое? Это было бы здорово — издать такую игру до NAM в 1998 году.

— После того как мы не смогли убедить GT, чтобы разрешить нам сделать игру на тему Второй мировой войны, мы думали, что могли бы убедить их сделать 3D-игру про Вьетнам, так как мы знали об игре **NAM** в 2,5D-архитектуре. Таким образом, мы собрали короткий уровень с винтовкой M-16. Они отменили и это; я тоже сейчас думаю, что в первую очередь это было из-за их финансовых проблем. Ещё раз повторюсь: в то время мы никак не могли понять, почему вдруг в GT отказывались продолжать проекты, которыми они открыто хвастались всего лишь несколько недель назад.









— Как вы относитесь к любительским переводам и Win-портам для старых добрых игр?

— Мне это нравится. Очень рад поддержать это любым способом, как только смогу. Если кто-то возвращает наш старый код к жизни или использует наш дизайн или музыку, то мне очень приятно будет увидеть всё это; я легко дам любое разрешение, если кто-то меня попросит.

— У вас есть какие-либо планы по ремейкам ваших старых игровых проектов? Вы планируете разрабатывать сегодня какие-то новые игры?

— Мы делаем несколько очень интересных и значимых проектов в форматах 3D-миниатюры и боевого управления. Они в своём роде будут такими же прорывными, какими были **RMR** и **RMRev**. Это будет называться **First Sword**, и я применяю весь свой опыт, который накопил за 20 лет. Я надеюсь, старые фанаты Fenris Wolf захотят поддержать нашу работу на Kickstarter'е. Все, кому это стало интересно, могут подписаться на нашу рассылку от Game Development.

— Что вы можете сказать про популяризацию и свободное распространение устаревших игр, изданных в 1990-х годах?

— Я — только за. Я рад видеть, что на Kickstarter'е делают много больших ретро-проектов, таких как **Star Citizen** и **Shroud of the Avatar**. Конечно, факт, что они не названы **Wing Commander** и **Ultima** соответственно, говорит о том, что издатели до сих пор являются проблемой и главной болью для разработчиков даже спустя столько лет.

— Вы играете в современные игры? Как вы оцениваете качество большинства современных хитов игровой индустрии с суперреалистичной 3D-графикой? Есть ли у нас в конце концов шансы увидеть «новые старые игры» с захватывающим дух геймплеем?

—Да, я играю в большинство современных игровых продуктов, хотя уже не погружаюсь в них так глубоко, как это делал раньше. Несколько лет назад я встречался с Ричардом Герриотом в Брайтоне (UK), и мы оба выразили большое разочарование тем, что сделали с современными играми: все эти неограниченные вычислительные мощности. Хоть они и красивы, многие из современных игр на самом деле сильно упрощены по сравнению с предыдущими; несмотря на все свои «свистелки», основа шутерного геймплея более не менялась ещё со времён **Doom** и **Quake**. Я думаю, что гораздо больше усилий разработчиков нужно было бы направлять на развитие ИИ, а не на графику. Я уже бью в набат более 10 лет. Мультиплеер, как оказалось, стал чем-то отупляющим, и, поскольку мы не можем сделать игроков чуточку умнее, сплочённее и заинтересованнее, нам просто нужно дать разработчикам способ обойти их собственную внутреннюю ограниченность.

— Vox Day, мы очень благодарны вам за столь интересное интервью. Удачи и всего наилучшего.

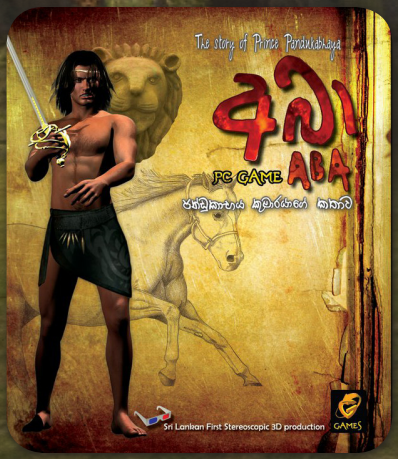
Перевод: **WERTA.**



Я выражаю признательность пользователям нашего сайта **kreol**, **Dimouse** и **Grongy** за помощь при переводе и грамматической правке этого интервью. От себя я хотел бы добавить, что начатый в конце 2014 года на нашем сайте новый этап по восстановлению работоспособности игры **Rebel Moon Revolution** будет доведён до победного конца. Да, пусть это будет не совсем то, что задумывалось, зато это весьма показательно и символично — заброшенный и навсегда забытый игровой проект возрождается из пепла благодаря горячим сердцам фанатов старых добрых игр! Надеюсь, что это было интересное интервью. ◆

Аба и другое: сингальские кристалличики

Автор: **kreol**



Жанр:
First-person action
Разработчик/ издатель:
Game Core
Время выхода:
2010
Платформы:
Microsoft Windows

Их было двое. Всего двое, — двое вчерашних студентов из бедной страны, лишь в 1972 году избавившейся от последних следов колониального прошлого в своей истории, но лишь для того, чтобы спустя два года погрузиться в пучину гражданской войны. Жара, нищета и безвестность, — казалось бы, откуда в этом мире место компьютерным играм? Даже не так: не то что играм, а компьютерам вообще? Ведь это всё — удел богатого Запада, в крайнем случае — [сейчас] почти такого же богатого Дальнего Востока, но здесь?..







А здесь они тоже возникли. И пусть по сравнению с местным игростроением даже израильское или бразильское — не самые «мощные», если говорить честно, — кажутся гигантами, но свои игры есть и тут. Правда, компания всего одна — называется Game Core. И состоит действительно из двух человек, в уже довольно далёкие времена получивших, вероятно, б/у компьютеры из какого-то более богатого соседнего края. И всё у них как положено — и свой сайт в Интернете, и страничка в крупнейшей социальной сети (на которую, правда, редко кто заходит, но это не главное), и даже красивые коробочные издания. И огромная известность — разумеется, в пределах родного острова. А ещё — национальная гордость. Ибо без неё никак. Только родной сингальский язык, — язык победителей в 25-летней войне (игровые меню — исключение). И продажи — только у себя на родине. Никаких международных релизов, пиратских копий или торрентов — всё строго, по-честному. И не так важно, что за пределами острова их творения вряд ли нужны хоть одному homo sapiens (автор статьи к последним себя не относит, так что противоречия здесь нет), — это ведь тоже не главное.

С чего всё началось? С 2006 года, — можно, конечно, пошутить, что тогда ребятами был получен первый компьютер, но мы так поступать не будем: вероятно, именно тогда они закончили высшее учебное заведение, а заодно сумели к тому времени познакомиться с образцами того понятия, что зовётся «video game». В родном Коломбо (да и во всей стране) про такое, понятное дело, слыхом не слыхивали, — но как быть, если где-то глубоко внутри зародилась обида, сворачивавшаяся сначала кольцами, а затем клубами, и переливавшаяся всеми возможными оттенками мрачных цветов?.. Почему у нас нет своих игр? У них есть, у всех у них есть, — а у нас нет? Мы что, хуже? Да, северные джунгли полыхают в огне, да, не хватает денег, знаний, целевой аудитории... Ну и что? Почему у них есть, а у нас — нет?!

«Своё» появилось уже в 2006 году. **Jamis Banda** — трёхмерная (если её так можно, конечно, назвать) игра национального производства, требующая целого второго «Пентиума» с тактовой частотой 500 Мгц, 64 мегабайт ОЗУ и 16 — на видеокарте. Кто сказал, что такие игры перестали выходить в 1999 году? Это где-то там, у вас. А здесь по-другому — какой компьютер был в наличии, для такого и сделали. Зато своё, родное. А через два года выйдут вторая часть и **Toppighala**, ещё одна подлинно национальная игра, и в обеих требования уже будут повыше — новые партии б/у железа ведь





Перед нами снова FPS. Но не простой. А такой, по которым на богатом и сытом Западе уже успели истосковаться, — авторы ведь к этому времени разжились каким-никаким Интернетом и ознакомились с **Witchaven**! Вот только в главной роли на этот раз — принц Пандукабхайя, создатель Анурадхапуры, первого централизованного государства в национальной истории острова. Он родился в 437 году до н.э., когда предки нынешних европейцев, не говоря уже об американцах, влачили варварское и немытое существование в дремучих и холодных лесах. Его жизнь была полна опасностей и приключений с самого детства, но... кого это интересует?

Держа в своих руках топор, а затем меч, принцу под контролем игрока предстоит проходить локацию за локацией, расправляясь с противниками, напоминающими более всего веддов — несчастных аборигенов острова, постепенно приходят! И если история полковника Джамиса — вымышленная от начала и до конца, то вот битва при Топпигхале — это, увы, страшная реальность. Хотя страшная лишь для стороннего наблюдателя, а вот для авторов игры — великая победа национальных вооружённых сил над тамильскими повстанцами, благодаря чему стало возможным в относительно скором времени восстановить единство многострадальной родины. Битва произошла в 2007 году, а игра вышла спустя год. Что, ужасной получилась? Да как можно — тут же даже озвучка есть, да ещё и на родном языке! И модельки ненавистных и к моменту выхода игры ещё не до конца разгромленных противников трёхмерные... Ну, как трёхмерные... Хотя — а с кем это всё обсуждать? Здесь игрокритиков нет. Точнее, один печатный обозреватель всё же есть, но он не критик. Он, наоборот, настолько поражён, что такое явление, как национальные компьютерные игры, возникло, что похвалит что угодно. А о том, чтобы выпустить это в мир, никто и не думает. Там не поймут. Ни внешне, ни внутренне.

Но всё это — стрелялки. А настоящий шедевр, вершина отечественного игростроения, у нашего дуэта был ещё впереди. Эта игра открыла свои глаза на наш бренный мир в 2010 году, став действительно вехой. Целых 512 мегабайт оперативной памяти, — или забудьте о том, чтобы запустить это! Графика в лучших традициях 1998 года! До мозга костей национальный сюжет, да не из недавней, а из очень древней истории — чтобы все дети прониклись тем, какая у нас великая цивилизация! Ну да, сюжет, вообще говоря, по недавно (на тот момент) вышедшему фильму, но какая разница... А главное — интерес аудитории! Она ведь уже сформировалась. Итого — огромная статья в том самом единственном журнале, роскошное коробочное издание (которое никто не покупает, ну да ладно), несколько репортажей в передачах национального телевидения и даже презентация на некой выставке, по итогам которой **Aba** — а именно такое название получила игра — удостоилась премии «Лучшая игра в 2010 году из выпущенных в Южной Азии». Ну да, она была единственной в своей номинации. Ну и что? Ведь лучшая же, лучшая же, чёрт побери!



которых ныне осталось немногим более двух с половиной тысяч человек. Искусственный интеллект проработан настолько слабо, что противники стоят как истуканы, пока вы не приблизитесь к ним на приемлемое расстояние, а если быстро отойти — то не слишком склонны вас преследовать. Их типов совсем мало, и все они убиваются с двух или трёх точных ударов. Больше здесь нет ничего. Или есть?.. Мы не знаем — и не узнаем: ведь полная версия игры недоступна — и вряд ли когда-либо будет доступна за пределами страны, где была создана.

Графические красоты, впрочем, есть — но разве что для олдгеймера. Обворожительное ночное небо, ползучие текстуры травянистого ландшафта, кривые и угловатые модельки врагов… И всё это — под бодрую народную музыку и редкие возгласы и надписи на сингальском языке. Правда, как было сказано где-то выше, в меню рядом с национальными написали зачем-то и английские буквы. Это единственное, что мешает погрузиться в атмосферу полностью.



Их было двое. И они добились всего, чего хотели, а ныне счастливы и довольны. Они стали гостями самой красивой ведущей сингалоязычного молодёжного телеканала, которая кокетливо вертела в своих изящных руках толстую коробку коллекционного издания **Aba** и с, казалось бы, искренним интересом расспрашивала их об этапах разработки игры. Другой популярный шоумен, толстый усатый дядька-диджей, почти весь выпуск своей передачи посвятил им и их детищу. Они видели восторженный отклик на свой шедевр в национальной игропрессе, которая в других странах доживает последние дни. Они видели также счастливые и незамутнённые современным развратом лица детей отчизны, с упоением игравших в **Aba** на выставке. Они видели всё. И плевать им на критику, которой, впрочем, нет и не может быть. А — и это правда — выпускать свои творения в мир они не собираются. Это своё, родное, которое ревностно оберегается от недостойных. И пусть для человечества этот шаг совершенно ничтожен и незаметен, но для двух людей с нашей планеты — огромен.



Hail to the Sri Lanka PC games, baby! — слегка перефразируя Эша Уильямса. И ведь действительно — по-другому и не скажешь.

P.S. На официальном сайте компании вы можете бесплатно скачать демоверсии отмеченных в статье игр. Это единственный способ хоть как-то познакомиться с ними. Если, конечно, это кому-то правда нужно. ◆

Dark Salvation

Автор: **kreol**



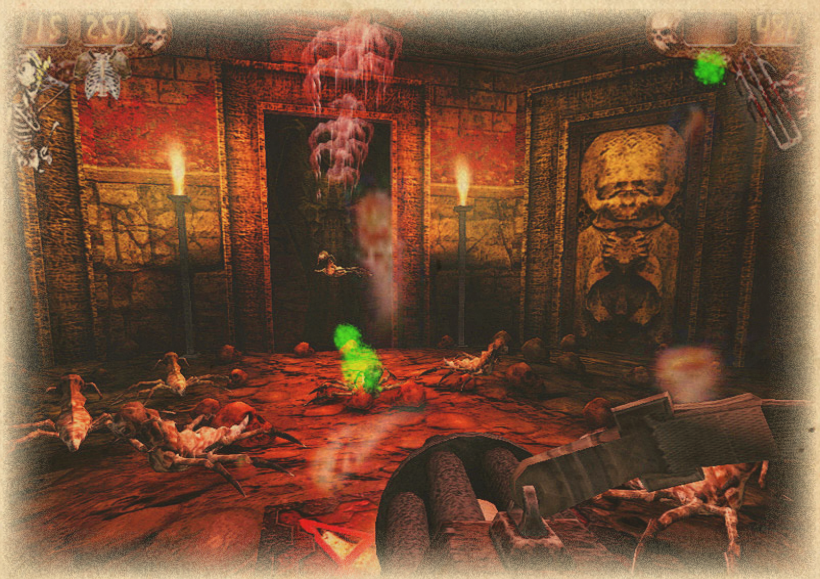
Жанр:
First-person shooter
Разработчик/ издатель:
Mangled Eye Studios
Время выхода:
28 июля 2009
Платформы:
Microsoft Windows

*Предназначение **Dark Salvation** — разрушать мифы и нещадно — именно немилосердно и с болью — ломать сложившиеся к нашему времени стереотипы. Если у вас есть друг-«гик», считающий себя «профи» и в железе, и в современных играх, — то покажите ему эту игру. Сначала вам, конечно, придётся выслушать множество поучительных речей на самую разную тему, зато потом... О, потом настанет ваш черёд торжествовать, наблюдая за горючими слезами, которые наверняка будут катиться из-под очков (настоящие гики всегда ведь носят очки!) так называемого «профессионала»...*

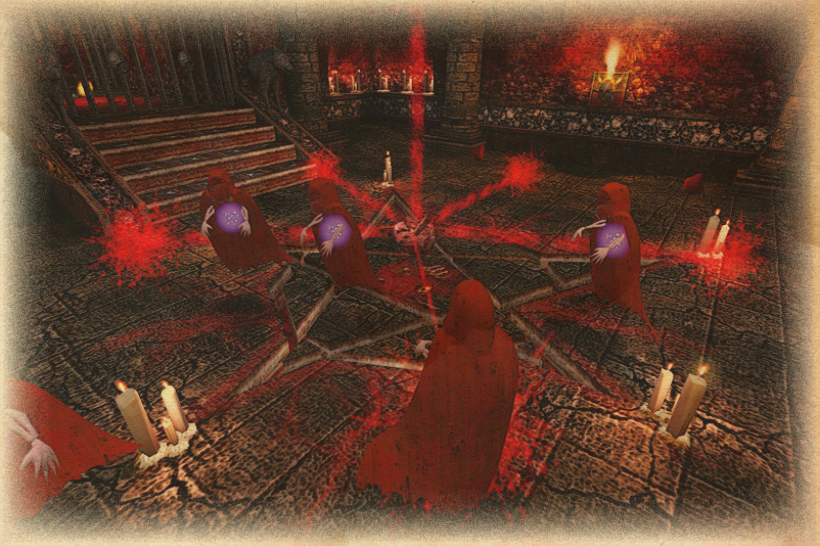
Злое вступление? Да, но — как и игра. **Dark Salvation**, строго говоря, вообще не должна была выходить. И факт её существования, надо заметить, как будто намеренно замалчивается. Понятно, что кое-где про неё писали и пишут, где-то даже оценивали (как — думаю, понимаете сами), но не то что популярности, а даже хоть какой-нибудь известности она не получила. Это вполне объяснимо — современный мир (который к 2009 году таковым уже вполне себе был) просто не готов принять такую игру. Это какой-то для одних несуразный, для других — феноменальный, немыслимый осколок прошлого. **Eternal War** от конца 2000-х, одним словом. Не знаете, что такое **Eternal War**? Ну и ладно, в принципе, потому что здесь всего больше и лучше.

Итак, сначала мы поговорим о делах технических. С какого года у нас не поддерживаются операционные системы Windows 9x/Me? С середины 2006-го. Причём целый ряд уже с 2004 года принципиально (иногда — по прямой воле разработчиков) в их среде не работает. Начиная же с 2006 года такое явление стало уже практически поголовным, а про конец (!) 2009 года, казалось бы, даже и речи быть не может: обсуждать, например, Windows 98 Second Edition в 2009 году — да это же просто смешно, зачем, на ней же ничего из нового не работает! И друггик, внимательно штудировавший как игростроение, так и книжку какого-нибудь гарвардского профессора по маркетингу, как раз и начнёт читать вам лекцию именно с объяснения, почему такие-то функции работают только в NT-based, а также почему никаким разработчикам и издателям уже давно и в принципе-то не надо ничего адаптировать под «трухлявый антиквариат». Но если собеседником гика окажется бородатый олдгеймер в штанах (именно в штанах — это важно), то он стоически вынесет все эти причитания. Потом будет несколько движений: вставить диск в CD-ROM старого-престарого компьютера, установить весьма приличную по размерам (для старых «винтов») игру, немного подождать, затем дважды щёлкнуть по иконке на рабочем столе. Экран почернеет, и... и глаза гика вдруг сузятся, голова пойдёт немножко в бок, а губы слегка задрожат. Теперь пришёл его черёд задавать вопросы. И первым из них будет «что за?..», особенно после того, как пройдёт ролик и появится меню. Игра, вышедшая в конце 2009 года, формально — полноценная, коммерческая, продаваемая, — работает в среде старой ОС и на очень-очень старом железе. Запустится даже на Pentium II, не говоря о более мощных машинках. Сюрпризы для нашего гика на этом не закончатся — ему ещё предстоит потешить наше самолюбие распиской в собственном бессилии. Но это всё будет потом, а сейчас давайте немножко перейдём от злобных пространных рассуждений





к собственно игре. Которая, впрочем, ничуть не менее злая.



Dark Salvation призвана исполнить мечту всех тех, кто в конце 1990-х годов ждал и надеялся на **Hexen III**. Вышла ведь вторая часть, вышло дополнение **Portal of Praevus**, и вроде бы даже мы всех победили, но… ладно, пусть не **Hexen**, но хотя бы что-то, что напоминало бы **тот** мир и **те** виды… Всё то великолепие и очарование тёмной романтической готики, с ветрами, которые протяжно дуют под мрачными небесами, с черепами и озёрами лавы со всех сторон, с обилием холодного оружия и Монстрами с большой буквы, коих существует огромное количество видов и коих в скором времени начинаешь любить как родных, хотя и убиваешь со всей присущей истинному олдгеймеру спортивной свирепостью. Но тогда нас обидели — и не дали такой игры. Было очень-очень много хорошего, но того, чего мы хотели, — не было. И много воды утекло с тех пор, да и мир стал уже совсем-совсем другим. В этом новом, но отнюдь не дивном мире, как может показаться на первый взгляд, просто нет места играм про лавовые подземелья, населённые сатанинскими тварями, где уровень сложности зашкаливал бы до такой степени, что не существовало бы даже сохранений и чит-кодов, не говоря уже про привычные теперь «подсказки». Но мы ошибались. Где-то в глуши, в самом андеграунде мира разработчиков игр, такое всё-таки сделали. И даже стали продавать. Да, большинство про это просто не узнало. Кто узнал и заинтересовался — по большей части пожалел, поскольку игра — о ужас! — проходится почему-то совершенно не так, как от неё ожидает современный игрок. «Дружелюбия» — ни капельки. А вот опасностей и «камней», о которые можно споткнуться, — сколько угодно. «Никто не купит», «нарушает маркетинговые концепции»? «Плевать», — как любил говорить Джон Макклейн из «Крепкого орешка». День торжества абсурда, рождённого флюидами коллективного бессознательного миллионов обиженных и униженных олдгеймеров, не желающих расставаться со старыми друзьями, наступил. Годами угнетённое племя ожидало своего спасителя, и вот он наконец-то пришёл — взяв в костлявые руки окровавленный топор и магический шар и позволив нам устроить кровавую феерию в самом что ни на есть Аду, да таком, перед которым аналогичное место из хорошего, но уже изрядно прогнувшегося под современность **Doom 3** выглядит… ну, давайте скажем так: по-детски. А что — ему (точнее — ей: играем за… немая сцена… девушку!) устраивать эту феерию сам чёрт велел: сердца-то нет. К слову сказать, она за этим самым чёртом и охотится.

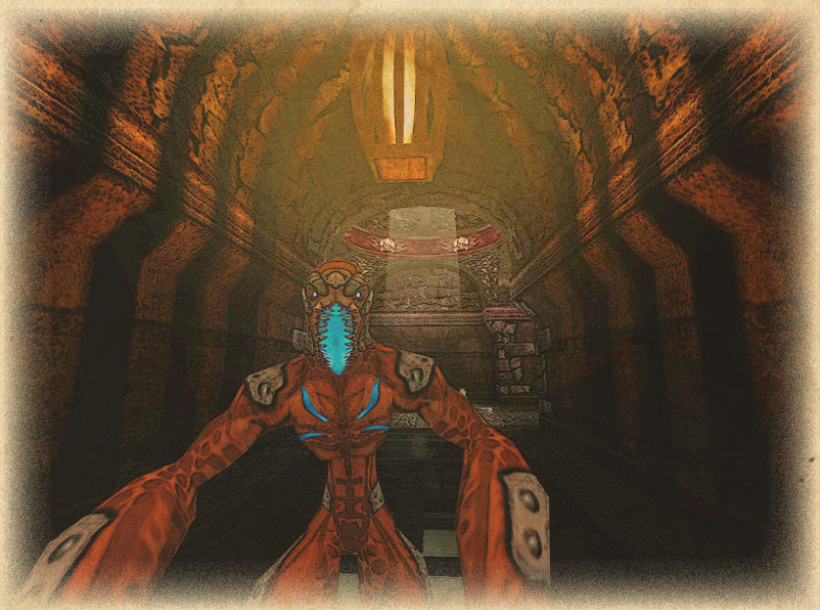


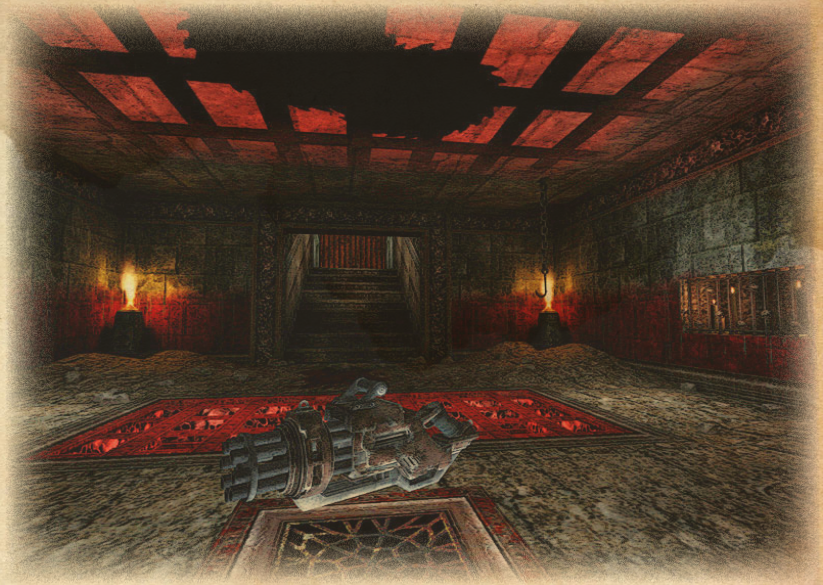


...Из сказанных сейчас слов наш гик, уже слегка отошедший от первоначального шока, вряд ли что-то понял, поэтому сюжет, так уж и быть, кратко для него поясним: жила-была девушка по имени Талия (назвали её, видимо, в честь одной мексиканской деятельницы поп-культуры), у которой были родители-оккультисты. И решили они однажды вызвать не кого-нибудь, а самого Дьявола. Зачем — неизвестно (может быть, попросить взаймы или просто поболтать). На их беду Дьявол как раз смотрел тогда матч одной североамериканской команды, названной в его честь, поэтому был крайне недоволен тем, что его побеспокоили. И, недолго думая, попросту прикончил обоих вызывателей, после чего через портал отправился досматривать матч. Но, к сожалению для него и к счастью для нас (иначе бы мы в игру не сыграли), Талия успела прыгнуть за ним в этот самый портал и оказалась не где-нибудь, а у Дьявола дома, то есть в Аду. У входа она встретилась с заключённым в валун духом, который — вот как бывает — выжег ей сердце и сжёг всю плоть на руках до локтей, оставив только кости... Но зато наша героиня получила возможность держать в своих костлявых теперь конечностях магический шарик с ограниченным боезапасом, который и станет первым оружием борьбы с адскими тварями...

...Шок совсем отошёл, и гик, собрав в кулак всю свою волю и наивно полагая, что многолетняя практика во всевозможных «**Отрядах Дельта**» здесь чем-то поможет, всё-таки нажимает на старт, предварительно выбрав высший уровень сложности (иначе-то стыдно!). Впрочем, даже если бы он выбрал низший, легче бы не стало. Вы думаете, нашего несчастного игрока после короткого ролика сразу убили? Вовсе нет. Тут ведь сначала другая проблема — куда идти... И вновь — когнитивный диссонанс: игра конца 2009 года, но ни тебе подсказок, ни текста, ни стрелочек или подсветок... Ничего нет — только комната с тремя решётками, каждая из которых закрыта. Ни кнопок, ни рычагов, ни врагов. Совсем ничего. Только ветер и мерцание порталов где-то там, за решётками. И к ним пока не пройти.

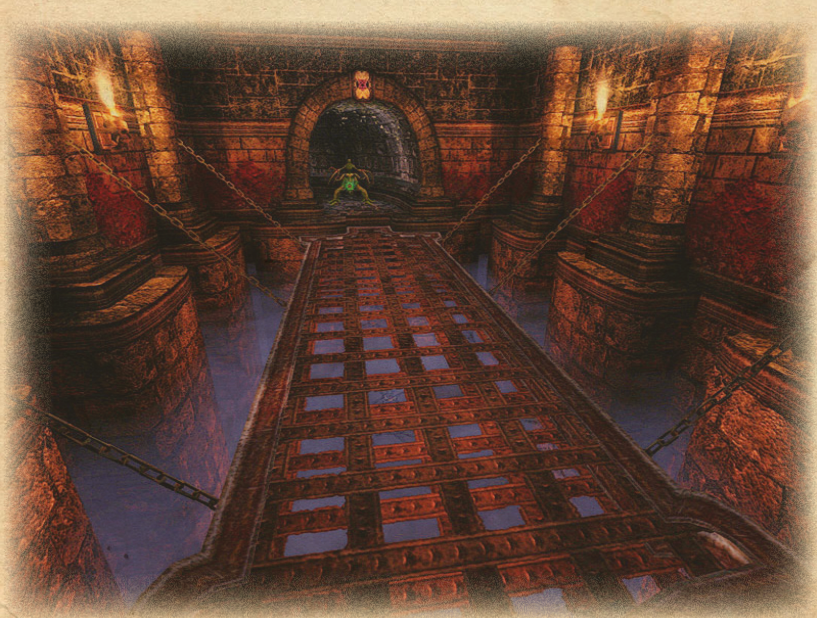
Мы, конечно, подскажем нашему юному другу, что нужно сделать, чтобы решётки открылись. И попутно выслушаем от него очередную теперь уже не лекцию, а просто тираду жалобщика на тему того, что это что-то недопустимое и ему кажется, что он спит: ну как можно в 2009 году делать игру без шейдеров? Да с такой





гаммой, да с такими текстурами?.. Да разве ЭТО — вообще 3D? Да, 3D. Это похорошевший до своего предельного уровня **Quake III** — движок-то тот же самый, родной. Такой движок — и в 2009 году? Быть не может… но нет, приходится всё-таки признать, что может. «Та» графика, «те» звуки. Всё то. Время повернулось вспять.

…И вот решётки открыты. И мы идём к одному из порталов. Переносимся на новый уровень, дождавшись загрузки, и… нет, врагов пока ещё нет, но они будут! А пока у нас почти сразу вновь возникают совсем другие заботы. Чтобы пройти игру, надо хорошо прыгать. Очень хорошо — тут с **Dark Salvation** никакой не то что новый, а даже и старый FPS не сравнится. И вид — только от первого лица. А самое главное — помните, что разработчики люди вовсе не добрые, поэтому ничего не сделали для облегчения вам игрового процесса. Расстояния, которые надо перепрыгивать, как правило, практически идентичны максимальной длине прыжка, на который способна героиня. Чуть-чуть слабее нажал, чем надо было, — и всё, ты «пролетел» мимо цели. И хорошо ещё, если упал просто на землю, потеряв при этом здоровье. А то мог бы и в лаву, причём вероятность этого всегда крайне велика — здесь много лавы. Очень много. Здесь просто **царство** лавы. Это же Адище…



Следуя традициям планеты Шелезяка, здесь почти на всё отвечают «нет». Так, здесь нет чит-кодов. Ну вот нет — и всё тут. Нет подсказок в каком бы то ни было виде, — но про это уже говорилось выше. Но… хотя бы сохранения?.. Нет — и их тоже нет. Почему? Ну так а куда это годится, чтобы они были? С прохождениями вида «save/load», то есть по принципу «мы проиграли монстру, но всё поняли; перезагрузимся и убьём его», — это, пожалуйста, не сюда. Не в **Dark Salvation**. Тут всё почти по-взрослому, то есть если убили — то будь любезен вернуться к началу этого уровня. И не забудь сказать самое тёплое и искреннее спасибо за то, что не к началу всей игры, потому что могло быть и так, но, видимо, что-то типа сердца у разработчиков, в отличие от героини, всё же было.

Какие тут враги? О, вот это вот вопрос хороший, но несколько неверно поставленный. Если имеются в виду виды — то их просто не перечислить: тут и демоны, и черепа, и гигантские пауки (всё же **Doom 3**, видать, разработчики изучали), и зомби, и кого только нет… А ещё здесь есть адские



псы. Эти собачки очень-очень быстро бегают и очень-очень далеко прыгают, поэтому спастись от них нет просто никакой возможности. Остаётся только драться. Драться, кстати, будет чем — арсенал упомянутыми топором и шаром отнюдь не ограничится, — но никакое оружие не спасёт того, кто не умеет играть в **старые** игры. Потому как если вопрос истолковать по-иному — какие **именно** здесь враги, — то ответом на него будет: **те**. Такие же, как **тогда**. Злобные, крепкие, не слишком умные, но подавляющие числом и физическим превосходством. Причём и погибнуть-то здесь можно отнюдь не только от них: стреляешь, например, в узком проходе, а магическая энергия раз — и срикошетила от стен. В тебя. Оступился чуток или недопрыгнул — и, как писалось выше, в лучшем случае ушибся, в худшем (и частом) — всё тело у героини станет таким же, как и руки до локтя, потому что лава своё дело знает.

…Ну что ж, мы своего добились — увидели слёзы гика. Не пройти ему игру — не подготовить на современной казуальщине свои пальцы для такой акробатики, которой позавидовала бы сама Лара Крофт, которой мы, напомню, управляли от третьего лица. Не рассчитать правильно расход крайне дефицитного боезапаса, который, как и все прочие предметы, тут вовсе не валяется на каждом углу. И не сообразить, куда всё-таки надо идти дальше, потому что даже при самом благополучном раскладе нужный для открытия двери рычаг будет ох как далеко от двери, которую открывает. В большинстве же раскладов никакого рычага нет вообще — для продвижения дальше придётся применить совсем иные способы, додуматься до которых можно лишь после напряжённых раздумий…

И ведь при этом игра ещё и издевается! Скажем, формально сохраняться можно вообще в любом месте, и даже название «сейва» ввести дадут. А потом загружаете игру — и всё, начало уровня, с которого вышли. А ведь оставалось-то чуть-чуть… Или ещё: отыскали вы наконец-то кнопку. Долго к этой кнопке шли, много кого убили, много через что прыгали. Открыли ненавистную решётку, и даже кнопка от неё недалеко, — чудо просто какое-то. Прошли, всё за этой решёткой сделали, а тут раз — и она закрылась. И придётся вам теперь заново проходить все те же страсти, чтобы выбраться назад… И это только примеры — подобного тут много, очень много.

Но зато атмосфера со временем наверняка тронет даже гика — если, конечно, вы сможете заставить его остаться в кресле и продолжать игру. Огромные своды пещер, где металл, из которого отлиты циклопические колонны, агрессивно врезается в плоть горных пород. Причудливая какофония из леденящих ветров, дующих где-то в вышине, и как будто подбирающихся к вам снизу звуков пузырьков, лопающихся над поверхностью кипящей лавы, обжигающей своим смертоносным дыханием. Черепа, пентаграммы, таинственные синие кристаллы, лужи крови самых разных, но неизменно неправильных форм, разделанные скелеты, далёкие завывания и бесконечные ряды каменной кладки с углами, за каждым из которых может обитать тот, чью полифонию вы слышали уже очень-очень давно… Это действительно тот мир и та жизнь. В новом обличье, которое — вот так! — ничуть не уступит старому.

Самолюбие своё мы потешили. Все доводы гика сгорели в той самой лаве. Могут и в наше время делать старые игры, которые «нью-геймеру» не пройти. Можно и сейчас найти себе истинно достойное развлечение, которое захватит на дни и недели и позволит поверить, что юность, хотя бы духовная, не кончилась, а самое лучшее — ещё впереди. Ну а если кто-то вновь начнёт рассуждать на тему того, что графика убога, игровой процесс сложен, да и вообще такой игры не может быть, — то ответим наше коронное: «Плевать!» Можно даже в ту самую лаву — ей всё равно, она и не такое переварит. ◆

Pyongyang Racer: скромное обаяние КНДР

Автор **kreol**



Жанр:
Racing
Разработчик:
Студенты Kim Chaek University of Technology и Nosotek
Издатель:
Koryo Tours
Время выхода:
2012
Платформы:
Adobe Flash

Словосочетание «корейские игры» не удивит сейчас ни одного человека, хоть сколько-нибудь знакомого с игровой индустрией. Зародившись в конце 1980-х годов и уже спустя несколько лет добившись небывалых успехов и даже мировой известности, оно существует по сей день. Причём речь именно о национальном игростроении, ориентированном в первую очередь или даже исключительно на внутренний рынок, — явлении, некогда существовавшем и в Европе, к примеру, но ныне практически полностью сошедшем на нет. Однако, используя вышеуказанное словосочетание, мы вряд ли когда-либо вспоминаем, что на деле оно не вполне корректно. Ведь Корейский полуостров с 1953 года разделён демаркационной линией. И игры, которые мы так любим, делают в Корее Южной — РК. А как же обстоят дела к северу от 38-й параллели?

Здесь логично взять небольшую паузу и задуматься. Электронные игры — да в своём ли мы уме? Разве есть место подобного рода вещам в счастливом мире победившего чучхэ, где средняя заработная плата рабочего не превышает нескольких долларов в месяц, но зато чуть ли не самое большое здание Пхеньяна — дворец пионеров и школьников?.. Ведь это же сугубо буржуазное, идеологически чуждое и вредное развлечение, которое ничему хорошему не научит. Однако, как ни странно, это не так. По крайней мере, теперь — не так. В Северной Корее действительно есть свои игры. Их предельно мало, а знаем мы о них ещё меньше. Точнее, знаем всего о трёх категориях.



Первая — это уличные игровые автоматы западного производства, неведомым образом просочившиеся из мира загнивающего капитализма и — хоть это и кажется фантастикой — слегка адаптированные местными умельцами к политике партии. Нам остаётся только кусать локти: эмуляторов нет и не будет, поэтому на шмап, в котором можно за выпрошенную у родителей монетку разбомбить Белый дом, посмотреть нельзя. Только поверить в то, что он есть. Вторая категория — игры, предустановленные в национальной операционной системе Пульгынбёль Саёнджа Ёндчхеге, что можно вольно перевести как «Операционная система Красной Звезды» (англ. Red Star OS). Социализм с опорой на собственные силы ведь — стало быть, всё будет своё. Поскольку некоторое время назад эта самая Red Star появилась на зарубежных торрентах, на данные вещи, в отличие от первых, желающие могут взглянуть. Но ничего особенного от «красных казуалок» ждать не следует.

А вот в категории третьей, вероятно, по сей день имеется всего одна игра — та, о которой и будет наш короткий рассказ. Её название — **Pyongyang Racer** — вряд ли нуждается в переводе, как и дополнительные пояснения по её жанру. Это браузерная и при этом совершенно бесплатная (а как может быть иначе в доброй и честной стране?) аркадная гонка.









Доступна она по такому адресу. Создана была в 2012 году несколькими северокорейскими студентами — не то по инициативе Трудовой партии, не то по собственной, не то 50 на 50. Заявляемая цель — познакомить потенциальных посетителей столицы КНДР, между прочим — ядерной державы с начала третьего тысячелетия, с достопримечательностями, видами и просто планировкой города, чтобы те, приехав, не заблудились без гидов. О том, что по реальному Пхеньяну иностранцу погулять свободно будет, мягко говоря, очень сильно затруднительно, дипломатично не упоминается — зачем? Кстати говоря, это ведь может быть такой тонкий «троллинг» по-северокорейски — большей части представленных в игре зданий вы воочию не увидите, даже если и правда приедете; но мы за просвещение, поэтому хотя бы в игровой форме посмотрите.

Внешне игра весьма непритязательна, — об этом нас честно предупреждают на официальном сайте (который, кстати, на вражеском английском языке, — но что взять с мировой аудитории, которая в массе своей не знает языка последнего гордого народа, не продавшегося вашингтонским дельцам?..), однако для олдгеймерских глаз картинка, как было в одной забытой уже сейчас рекламе жевательной резинки, «очень даже ничего». Вид от третьего лица, управляем простенького вида тёмной машинкой, неспешно ездим себе по улицам и даже иногда площадям.

Игровой процесс донельзя условен и не то чтобы аркаден, а упрощён; даже скорость толком не повысить, не говоря уже о чём-то большем: забудьте про такие вещи, как торможение, реалистичные повороты, переключение передач и так далее, — здесь ничего этого не будет, хотя поворачивать и тормозить всё же можно. Топливо в игре конечно, и для его восполнения периодически нужно собирать бонусы в виде канистр, расставленные, как правило, донельзя заботливо: только запас горючего начинает реально приближаться к нулю — как сразу живительный бензин. Есть и бонусы иного рода, которые обычно и взять сложнее, — это уже сюжетные «мульки», нужные для финального счёта (да, игру можно пройти) и доказывающие, что в таком-то месте вы были. Судя по всему, список рекордов на официальном сайте — это список тех, кто за наименьшее время (а оно во время гонки подсчитывается) сумеет объехать, ни много ни мало, всю северокорейскую столицу.

В этом чудесном мире, разумеется, тоже есть свои правила. Например, хотя улицы обычно широкие и почти свободные от иного автотранспорта (как и должно быть в нормальной стране, — это же только мы привыкли к пробкам, духоте и нервам), но периодически всё же встречаются легковые и даже грузовые автомобили, с которыми можно столкнуться. Можно случайно выехать на обочину. А можно и банально нарушить аббревиатуру ПДД — ведь кое-где дорожные знаки вполне себе есть. После каждого такого нарушения экран темнеет, и вы оказываетесь... нет, не в концлагере Ёдок, а в куда более жутком месте — начале конкретного этапа вашего пути... Ну а если нарушений набирается с десяток, то... нет, снова не Ёдок, а просто конец игры.

На протяжении всего путешествия за вами будет неотступно следить Большая Сестра, воплотившаяся в прекрасный образ де-

вушки в форме нежно-серого цвета, словно бы вышедшей лёгкой походкой из романтических мечтаний советского детства, красота улыбки которой сравнима лишь с блеском погонов на хрупких плечах. Именно она порой даёт вам вежливые и аккуратные советы по поводу того, что здесь можно, а что нельзя, а иногда и почти лично является вам — чуть ли не во весь экран, заставляя не «нервно курить в стороне», а биться в истерике всех этих девочек-призраков из ужастиков продавшейся врагу Японии, — честно заявляя, что с ней нужно быть вежливым, ибо она при исполнении. И действительно — не вздумайте ей хамить. Нельзя. В том числе технически.



В Пхеньяне хорошо. По крайней мере — в Пхеньяне из вот этой игры. До стерильности (пусть порой и пугающей) чисто, тихо, просторно и солнечно. Знай себе езжай вперёд, лови ушами ветер и погружайся в прошлое, если его ещё помнишь...

Почему? Да потому, что игра, как ни странно, вызывает самую что ни на есть ностальгию. Музыка, словно бы сошедшая с киноплёнок 1960-х годов, утопающие в зелени панельные типовые многоэтажки и какая-то удивительная атмосфера доброты и простоты — в хорошем смысле этого слова. Никаких реальных трудностей, никаких опасностей, только наслаждение — и ожидание того, что за очередным углом наконец-то появится какая-нибудь архитектурная достопримечательность. Ну хотя бы памятник любимому вождю. Единственное — не стоит смотреть на верхушки зданий, ибо предательские глаза невольно замечают их неестественную плоскость — и после этого мозг начинает работать в совсем неправильном направлении: он вспоминает притчу о фасадах, за которыми ничего нет, и невольно экстраполирует её скрытый смысл на всю пхеньянскую и северокорейскую действительность. Но думать об этом и правда не стоит — пусть Ёдок нам и не грозит, но удовольствие можно испортить себе изрядно. А зачем? Пусть мечта о человеческом счастье воплотится хотя бы в играх...

Несмотря ни на что — рекомендуется.



P.S. За время, прошедшее с момента написания статьи, удалось выяснить, что существует ещё минимум две северокорейских игры: мотогонка **Mount Paektu Racer** на flash (вышла в 2013 году), а также «свежая» — 2017 года — стрелялка от первого лица с говорящим (а то даже и кричащим) названием **Hunting Yankee** (о которой, правда, судить пока можно лишь по единственному попавшему в Сеть скриншоту)... ◆



The Swapper

Жанр:
Puzzle-platformer
Разработчики:
Facepalm Games
Curve Studios (PS3, PSV, PS4, Wii U, XONE)
Издатели:
Facepalm Games
JP Nintendo
Время выхода:
Microsoft Windows
WW 13 мая 2013
Linux, Mac OS X
WW 18 февраля 2014
PlayStation 3, 4, Vita
NA 5 августа 2014
EU 6 августа 2014
Nintendo Wii U
JP 2 апреля 2015
NA, EU 6 ноября 2014
Xbox One
WW 5 июня 2015
Платформы:
Linux, Mac OS X, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox One

Автор: Kirinyale

Жанр платформенной аркады бурно наслаждается своей второю молодостью. Независимые разрабочики — талантливые одиночки или маленькие, но сплочённые команды единомышленников — всё чаще уверенно избавляются от коротких штанишек и, с удовольствием пользуясь всеми выгодами цифрового распространения, один за другим выдают проекты, возводящие качество в абсолют, при этом зачастую вполне сознательно жертвуя количеством. Безусловно, чем проще концепция игры — тем легче этой цели добиться.



The Swapper — одно из новейших воплощений этой философии. Не претендуя на сверхоригинальность, этот платформер без тени смущения подбрасывает привычные ингредиенты в котёл, добавляя щепотку экзотических специй и аккуратно отмеривая пропорции, с тем чтобы получить тот запах и тот вкус, что так милы сердцу двух финских шеф-поваров и двух их наёмных подмастерий, объединившихся под забавной вывеской Facepalm Games, с которой на нас смотрит... нет, не Жан-Люк Пикар, а всего лишь глупо ухмыляющаяся пальма. Не волнуйтесь, все «забавности» там же, на вывеске, и заканчиваются. Получившуюся игру назвать несерьёзной не выйдет при всём желании.

ГОРСТЬ ОТБОРНОГО ИЗЮМА

Какой же серьёзный паззл (а перед нами, несомненно, паззл, хоть и в аркадной оболочке) может обойтись без «центральной» идеи, воплощённой в игровой механике? **Braid** вращался вокруг манипуляций временем, **Portal** — вокруг, как ни странно, порталов, связывающих произвольные точки пространства, **Antichamber** разрывал игроку мозг минималистичной графикой и пространственными парадоксами. Разве что **Limbo**, не мудрствуя лукаво, ставил всё исключительно на атмосферу. **The Swapper**, играючи уделывая последнего на его же территории, не забывает и о собственной «фишке», ничем особо не уступающей конкурентам.

Наш главный герой — загадочный человечек в скафандре, бегающий по полузаброшенной станции, висящей где-то во всеми богами и чертями забытом уголке ледяных просторов Вселенной. Первое, чем ему здесь удаётся обзавестись, — экземпляр особого «оружия», предназначенного, как это случается в последнее время всё чаще и чаще, вовсе не для убийства. Напротив, оно позволяет «стрелку» создавать на любом свободном месте... собственного клона. А то и четверых. Все они старательно изображают из себя нашу тень, в точности повторяя (или, по крайней мере, пытаясь повторить) любое движение настоящего... стоп. Что такое «настоящий»? Если тебя обступила четвёрка точных твоих копий, чем ты будешь лучше любой из них? Ведь никто не сможет отличить одного «тебя» от другого... А сам-то ты сможешь?



МЫСЛИ О ВЕЧНОМ

Таким ненавязчивым образом игровая механика, на которой целиком и полностью построен весь процесс, быстро подводит игрока к осознанию главного философского вопроса, который хотели задать нам (да и самим себе) авторы. Что есть душа? Сознание? Можно ли его перенести? Являешься ли ты самим собой просто потому, что таковым себя ощущаешь? Что осталось от «истинного» тебя в десятой копии двенадцатого клона твоего восемнадцатого тела после того, как прошлые семнадцать были сброшены в шахты, раздавлены тяжёлыми платформами, размозжены о высокий потолок после внезапного переключения гравитации?

Игра всячески поощряет неконтролируемое, беззаботное создание и скорейшее уничтожение клонов, служащих лишь одной цели: продвинуться дальше. Забраться на недостижимую для простого человека высоту. Нажать четыре кнопки одновременно. Пробраться окольными путями через области, залитые особым светом, нарушающим функционирование нашей чудо-пушки. Звучит просто? Довольно часто так оно и есть. Порой бывает сложнее. Но одного избежать не удастся — смирения. Неизбежного смирения с тем фактом, что «настоящий я» — не более чем разбитое тело где-то далеко позади, а теперешняя оболочка моей души спустя несколько секунд повторит его судьбу, предварительно передав свой «ценный груз» дальше по эстафете. Чем бы ни являлась эта самая «душа». Если она вообще существует...

ВИНТИКИ В ЧАСОВОМ МЕХАНИЗМЕ

Именно так — из всех совершенно одинаковых, действующих со слаженностью кордебалета тел лишь одно имеет право называться одушевлённым. Какое? Да какая разница. Какое захотите! Лишь оно, «главное», может создавать новых клонов в области своей видимости. Ему одному позволено взаимодействовать с компьютерными терминалами, проливающими отдельные робкие лучи света на происходящее. Оно и только оно способно подбирать таинственные «шифровальные сферы», необходимые для получения доступа в новые отсеки нашей космической станции. С его высочайшего позволения, а вовсе не по воле левой пятки третьего заместителя происходит и сам переход из одной комнаты в другую.

Неудивительно, что на левой — самой употребительной — кнопке мыши здесь висит не какой-нибудь «удар» (бить-то всё равно некого), а как раз команда «обмена», давшего название игре. Другими словами — передача «души» от тела, которым игрок управляет прямо сейчас, к другому телу в области видимости. Правая же отвечает за создание клонов, а заодно замедляет течение

игрового времени почти до полной остановки — люди, любящие исполнять безумные трюки, но впадающие в ужас при мысли о лихорадочном отлове нужной доли секунды, просто обязаны это оценить. Впрочем, и то, и другое применение «супероружия» доступно нам не всегда. Жмуря глаза от яркого красного света, наполняющего часть помещения, знайте: сквозь эту завесу передающий душу луч не прострелит, как ни старайтесь. Мягкий синий свет, в свою очередь, не даст создать клона в соответствующей области. Смешивания цветов тоже никто не отменял: фиолетовое освещение получается в результате взаимодействия двух вышеупомянутых и очевидным образом совмещает в себе свойства их обоих.

Да, в общем-то, и всё. Два режима пушки, два цвета прожекторов, кнопки, редкие ящики да ещё эксперименты с гравитацией ближе к завершению истории — всё, с чем вам придётся иметь дело в паззловой части игры от самого её начала и до самого конца. И никаких врагов! Тем не менее из этой малости авторам удалось слепить несколько (увы, не так много, как хотелось бы) очень достойных головоломок, способных надолго сбить с толку перед нахождением решения, лежащего почти всегда на самой поверхности и никогда не требующего каких-либо сверхъестественных навыков. Людям, привычным к подобным упражнениям, игра, пожалуй, может даже показаться слишком лёгкой. Но удовольствие здесь есть от чего получить и сверх загадок.



НЕЗЕМНАЯ КРАСОТА

Описывать то, что видит и слышит игрок, играя в **The Swapper**, более скромными эпитетами было бы преступлением. Визуальный стиль, сочетающий в себе ледяной холод межзвёздного пространства с яркими красками, щедро нанесёнными на полотно художником, втайне тосковавшим о зелёной траве у дома, ошеломляет с первых же секунд. Невидимый «оператор» не отстаёт, мастерски напоминая в нужные моменты, что же это такое — космос, пусть даже и зажатый в «тесную» оболочку рукотворной станции. Огромные пространства, среди которых ни один человек, ни четверо его клонов никогда не станут чем-то более заметным и значимым, чем единственная капля в безбрежном океане. Даже угол обзора иногда внезапно меняется, призывая как можно скорее забыть о таких условностях, как «верх» и «низ», столь мало значащих для истинного «космополита» (в самом широком из возможных значений этого слова). Пролёты же через открытый космос между

некоторыми отсеками станции, когда единственное наше оружие — инерция от отдачи всё той же чудо-пушки, остаются в памяти диковинным звёздным танцем, а вовсе не критическими размышлениями о том, каким же именно образом лучевое оружие должно давать эту самую отдачу.

Всеобъемлющая атмосферность происходящего дополняется и музыкальным сопровождением, в котором тягучий электронный амбиент сменяется то гнетущей тишиной, то завываниями невесть откуда дошедшего до космической станции ветра, то лирически-беспокойными переливами фортепиано... Нет, у меня не найдётся тысячи слов для того, чтобы во всех подробностях описать ощущения, вызываемые этим, казалось бы, минимализмом. Просто вслушайтесь в него сами, ненадолго остановившись посреди очередного пустынного коридора. И, думаю, я не останусь одиноким в своей оценке.

А в ещё больший шок повергает осознание того, что графика в этой игре — в самом буквальном смысле ручной работы. По утверждению разработчиков, практически весь игровой мир был создан из глины и пластилина и старательно проанимирован кадр за кадром... Вот так, пока прославленные создатели **The Neverhood** и **Earthworm Jim** ещё только мечтали о сборе без малого миллиона долларов на Kickstarter для разработки новой пластилиновой забавности под странным именем **Armikrog**, двое финских студентов на досуге лепили маленький, но очень гордый и безмерно серьёзный шедевр по схожей технологии...



МРАЧНАЯ ГЛУБИНА

Ещё одна особенность **The Swapper**, характерная далеко не для всех представителей этого жанра, — проработанный сюжет. Для писательской работы, как и для написания саундтрека, финны не поленились нанять специального человека на стороне — и он не подвёл. Конечно, ни объём, ни глубина получившейся истории не выходят за рамки того, чего в принципе можно ожидать от коротенького платформера, сосредоточенного на головоломках и запросто проходящегося за несколько часов. Но и без того густая, как кисель, атмосфера благодаря этим небольшим, но всегда уместным вставкам обволакивает ещё сильнее, нагнетая таинственность и подчёркивая отчаянную эмоциональность происходящего. Что здесь делает эта станция? Где весь её экипаж? Какую роль играют повсюду разбросанные загадочные камни-телепаты, явно подобранные на ближайшей планете? И что это за человек время от времени ненадолго показывается впереди, постоянно от нас убегая и время от времени бросая фразы, то сквозящие отчаянием, то бьющие через край раздражением, а то вдруг полные рассудительной и слегка высокомерной интеллигентности снис-



ходительного учёного... Вся картина собирается по кусочкам — из обрывистых радиопередач, из записей в попадающихся на пути компьютерных терминалах, из телепатического шёпота разумных булыжников... да и, конечно же, из откровений того самого таинственного беглеца, которого мы, сами не зная зачем, преследуем почти до самого конца. Тексты этой игры далеки от того, чтобы сравнивать её с литературным произведением, но некоторые фразы, сложенные и озвученные с пронзительной эмоциональностью, вгрызаются в сознание не хуже какого-нибудь длинного и красочного монолога. Если краткость — сестра таланта, то здесь эта семейка побывала в полном составе.

Даже развязка получившегося сюжета уверенно удерживает взятую всем остальным высоту, не позволяя себе опошлить тёмную жемчужину банальным хэппи-эндом. В последний момент линейной, в общем-то, истории наш протагонист получает выбор между двумя концовками:



плохой и... очень плохой. Впрочем, на то он и выбор, чтобы самостоятельно решить, что же именно вам нравится меньше. Игра оценит по достоинству оба варианта. Правда, перезагрузиться сразу после титров, чтобы ознакомиться с альтернативой, может оказаться проблемой, если не позаботиться об этом заранее: ручных сейвов создатели **The Swapper** не предусмотрели, а автоматический делается ровно на один раз больше, чем стоило бы. На начале титров.

Я НЕ ЗНАЮ...

Где разработчики спрятали десять секретных достижений, содержащих дополнительную информацию по сюжету?

Есть ли глубокий смысл в том факте, что все четверо главных персонажей, включая, как намекают обрывочные местоимения, протагониста, являются женщинами, хотя в корабельных журналах достаточно упоминаний о людях обоих полов?

Почему я прошёл эту игру уже почти три раза подряд, несмотря на полное отсутствие формальной реиграбельности?

Когда уже маленький финский народ перестанет меня поражать своей творческой плодовитостью?

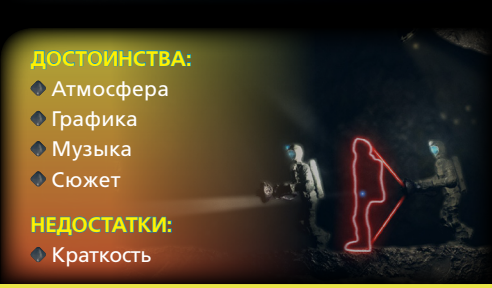
Я всего этого не знаю. А вы? ◆





ДОСТОИНСТВА:
- Атмосфера
- Графика
- Музыка
- Сюжет

НЕДОСТАТКИ:
- Краткость





Winter Voices

Жанр:
fRPG (fReud-Playing Game)
Разработчики/издатели:
Beyondthepillars (2010-2011),
Inner Seas (2012+)
Время выхода:
2010-2013
(7 отдельных эпизодов)
Платформы:
Macintosh
Microsoft Windows

Автор: Kirinyale

Дикий север. Можешь ли ты себе его представить?
Суровый и величественный горный пейзаж. Снег. Сверкающее белое полотно, укрывшее всё, — всё вокруг, насколько достаёт глаз: вершины гор, хвою деревьев, крыши домов. И небо — такое голубое, что иногда начинает казаться белым.
Суровый бородатый мужик в таверне, между отхлёбываниями из кружки медовухи протирающий свой огромный боевой топор под хор пьяных голосов, пытающихся подпевать героическим балладам какого-то скальда. Скоро эта братия устанет от бездействия и отправится на свежий мороз — бороться с медведями. Или драконами. Или просто бить морды друг другу...



Стоп, стоп, стоп. Это какой-то другой север. Несомненно, дикий. Но совсем не тот, о котором я хотел тебе сегодня рассказать. Попробую ещё раз.

...Солнечный день. Скользкая, обледеневшая тропинка меж домами, сложенными из прочного камня. Потемневшая от влаги древесина крыш. Замёрзший ручеёк, пролегающий (давно уже не текущий) промеж бело-синих глыб сверкающего льда. Редкие тонкие палочки, торчащие из суровой почвы. Иногда, словно бы в насмешку, люди зовут их деревьями... как будто бы не замечают в стороне топорщащиеся от холода голубые ели.

Снег. Сверкающее белое полотно, укрывшее всё, — всё вокруг, насколько достаёт глаз: вершины гор, хвою деревьев, крыши домов.

Медведи? Да, в окрестной глуши найдётся вдосталь зверья. Но никаких драконов. И никаких героев — только ткачи да охотники. И никаких волшебников — лишь мудрая вёльва Инкери. Только деревня, — деревня, живущая сама по себе, затерявшаяся на самом северном краю земли. В горах, куда редко забредает путник, ибо редкому путнику приходит в голову идти так далеко на север. В горах, куда не достаёт телеграф. Не ходят паровозы. Где даже не знают, что такое из себя представляет этот недавно изобретённый паровоз. Где людям просто некогда что-то эдакое знать. У них есть только жизнь, — жизнь в этой забытой богами деревне на краю всего. Суровая жизнь, наполненная тяжёлым ежедневным трудом и редкими простыми развлечениями. И горы. И снег. И небо — такое голубое, что иногда начинает казаться белым. Почти как отцовские глаза.

Отец. Твой жизненный путь оборвался сегодня, студёным ноябрь-





ским утром. Твои голубые глаза закрылись, забрав с собою... что-то. Я не знаю, что. Не понимаю. Не помню. Не хочу об этом думать. Но не могу не думать.

Я знала, что этот день придёт. Я боялась и предвкушала его. Боялась и ждала. Заглядывала в бездну твоих глаз, пока ты смотрел на меня и молчал. Мы оба молчали. Молчали уже давно. Почему?

Иногда мне кажется, что тебе вовсе не было до меня дела. Иногда я думаю, что ненавижу тебя. За что? Почему я так ждала этого дня? Почему я так его боялась? Почему теперь, когда он пришёл, у меня внутри, в этой глухой пустоте, что-то шевельнулось, надорвалось и завыло?

Почему я стою здесь, у дома, отдавшись всем ноябрьским ветрам, — я, маленькая, так и не повзрослевшая, чужая в собственной деревне и в собственной душе девочка двадцати четырёх лет, — почему я стою, уставившись невидящим взором пред собой? Почему мой взгляд устремлён вперёд, но смотрит внутрь? Внутрь, в серую глубину, на чёрные угрожающие тени... Что это? Что за тени поднимаются вокруг меня в морозном воздухе?

Они говорят со мной. Насмехаются надо мной. Издеваются.

Они преследуют меня. Ты преследуешь меня.

Я сама преследую себя?

Тебе когда-нибудь случалось задумываться о том, почему все RPG, — все, сколько их есть на рынке, — предлагают игроку найти себе роль в мире, полном насилия и будничных убийств, в которых его, игрока, «полномочный представитель» должен принять самое непосредственное участие? Будь это героический эпос о драконах, или мрачные вампирские интриги, или суровая постапокалиптика, или философские поиски себя, или даже добрая сказка с заведомо счастливым концом, — редко когда тебе дают возможность обойтись совсем-совсем без драк, без убийств. И уж совсем никогда не дают по-настоящему остаться в стороне от насилия. Не видеть его. Сделать вид, что его не существует. В конце концов, какая ролевая игра способна обойтись без боевой системы?

Winter Voices — необычнейший и, если угодно, глубоко «протестный» проект французских энтузиастов —

О том, как всё начиналось

Josselin Nauche: команда **Winter Voices** изначально собралась вокруг web-based MMO-проекта. Нужно было выбрать язык, с которым мы были знакомы. **Action Script 3** и **Flex** позволили нам объединить работу над двумя проектами: «клиентской» частью MMO и «маленькой» RPG. В то время (2010) Adobe убедила полмира в том, что AIR-приложения захватят мир... Для нас ключевыми факторами выбора стали «самостоятельность» и «мультиплатформенность».

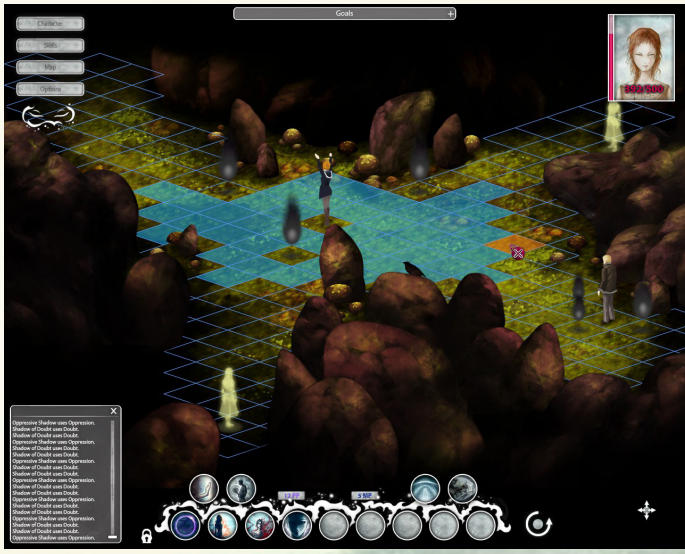
После нескольких эпизодов мы набрались мастерства в этом языке и поняли, что можем сделать нечто большее, чем «маленькую» RPG. Если бы мы с самого начала планировали такой масштаб проекта, мы бы наверняка выбрали язык посерьёзнее — скажем, **C++** в связке с **OpenGL** — но тогда у нас были бы другие проблемы. Мы бы, наверно, купили какой-нибудь дорогой движок и патчили его, ковырялись, пытаясь заставить его делать то, на что он изначально не расчитывался...

В конечном итоге, мы всем довольны и не жалеем о таком выборе технологии. Необычной игре не обязательно нужен «классический» движок!

тоже не пытается обойтись без боёв. Однако в вопросе отрицания насилия он зашёл настолько далеко, насколько, наверно, это вообще было возможным без полного отрицания всего, что в принципе позволяет относить игру к жанру RPG. Здесь нет никаких убийств и никаких смертей, за исключением уже свершившихся. Тем более странным это может показаться, если учесть, что бои здесь занимают если и не большую часть игрового времени, то уж никак не меньше половины. Но это не те бои. Не те, к которым тебя приучили. Не те, в которых кто-то может физически пострадать. Духовно — да.

Наверно, ты уже понимаешь, чью роль придётся играть на этот раз. Роль простой деревенской девушки, только что потерявшей отца. Девушки со множеством морозостойких тараканов в голове и без надёжного места в жизни этого сурового северного общества. Девушки, которая не понимает саму себя, и которую тем более не могут и не хотят понять другие. Девушки, чья жизнь до сегодняшнего ноябрьского утра предстаёт пред её собственным мысленным взором как сплошная серая пелена, прорываемая лишь ухмылками чёрных теней и мёртвым взглядом голубых отцовских глаз. Таких голубых, что... прости, я повторяюсь. После этой игры такое бывает. И не такое тоже.

Итак, твой главный враг — ты сама. Твои внутренние «демоны» и «тени». Неясные страхи. Забытые переживания. Голоса непреходящей зимы и голоса твоего собственного воспалённого сознания — то вкрадчивые, то агрессивные; то насмешливые, то в чём-то горячо убеждающие. Гонящие прочь от дома, где они впервые зазвучали. Прочь от смертного одра отца к далёкому, почти сказочному месту, где скрывается что-то из того загадочного прошлого, о котором он никогда не говорил. Тени, гонящие прочь, но ни на шаг не отстающие. Не дающие ни минуты ночного покоя. Заставляющие напрочь оторваться от серой действительности, полной снега, морозного воздуха и недружелюбных взглядов.



Можно ли «победить», уничтожить что-то, являющееся частью тебя самой? Может быть... но пока у тебя нет на это сил. Ты бежишь. Бежишь сквозь снегопад и сквозь серую пелену в собственных глазах, пытаясь этим бегством спастись от теней, — от теней самой себя. Ты стоишь, сцепив зубы, и терпишь болезненные удары чёрных насмешников, от которых невозможно скрыться. Ты собираешь всё своё отвращение, чтобы оттолкнуть их от себя хоть на миг. Собираешь в кулак волю, чтобы прорваться через этот колючий коридор ужасов, сохранив хоть каплю здравого смысла в растущем океане безумия. Набираешься храбрости, чтобы встретить свои страхи лицом к лицу и выстоять, дождаться нового утра — короткой прелюдии к следующей жуткой ночи. Оттачиваешь проницательность, чтобы из бредового, кажущегося таким бессмысленным шёпота теней вычленить крупицы чего-то важного. Развиваешь юмор, чтобы легче переносить страдания, которые доставляешь себе сама. Непринуждённо общаешься с воображаемым другом за неимением друзей материальных (или за дальностью этих немногих друзей от мира, в котором проходит половина твоей жизни).

Примерно так и проходят в этой

О крахе первой компании-разработчика

Kévin Lehénaff: Говоря по существу, в 2010-2011 **Beyondthepillars** столкнулась с финансовыми проблемами и не смогла продолжать работу. Тяжело найти деньги на такую игру, как **Winter Voices**, особенно когда вы — маленькая неизвестная компания. Все, от гендиректора и до простых сотрудников, делали всё, что могли, — но всё-таки этого оказалось мало.
Guy Lévi-Bochi, основатель **Beyondthepillars**, вложил (и потерял) свои личные сбережения за 15 лет — все свои сбережения! — чтобы эта игра могла существовать.
И всё же необходимо сказать, что команда проявила настоящую силу и терпение. Этим людям не платили месяцами (некоторым — по 4-5 месяцев!), но всё равно они приходили в офис каждый день.
Также необходимо сказать и о том, что некоторым из этих ребят так никогда и не заплатят за это. У некоторых накопились долги в тысячи евро (а то и более десяти тысяч), которые не были им уплачены и никогда не будут.
Не забывайте, что **Winter Voices** построена на их времени и терпении. К сожалению, в обществе главное — деньги, но для некоторых люди всё ещё важнее.



Объявление о продолжении проекта (24 января 2012 года)

Kévin Lehénaff: Как вы заметили, **Winter Voices** исчезла из Steam после банкротства **Beyondthepillars** в октябре 2011. Компания более не существует — всё было распродано за долги: компьютеры, права, мебель...
Спустя месяцы ожиданий и переговоров, я рад сообщить, что выкупил права на вселенную **Winter Voices** и соответствующие продукты (как RPG, так и MMO), а также ещё некоторые менее важные сейчас проекты.

игре бои. Ночной ли сон, или неожиданный прилив эмоций при посещении какого-нибудь места, или горячечный бред после особенно тяжёлого участка пути, — всё это переносит тебя на небольшую локацию, созданную твоим же больным воображением. Такая локация может как повторять внешний вид реальных мест, так и представляться, например, абстрактной мрачной пещерой. Но, на что бы ни была она похожа, она неизменно разделена на клетки квадратной сеткой и чаще всего полна всевозможных злобных теней, представляющих из себя твои воспоминания, чувства, страхи и многое, многое другое, от чего в реальной жизни ты всегда старалась прятаться и закрываться. Попробуй спрячься теперь! Попробуй закрыться от того, что здесь, в глубинах подсознания, по-настоящему, пусть и неторопливыми, строго отмеренными шажками, но уверенно и неумолимо преследует тебя, причиняя почти физическую боль; бросая, словно мячик, из стороны в сторону, стремится уронить тебя на колени, заставить закрыть лицо руками... а потом, наконец отняв их, — снова, снова пережить всё тот же кошмар.

Убегать и прятаться придётся. Ведь выбора, в общем-то, и нет. Каждое «сражение» ставит перед тобой вполне конкретную цель: дойти до противоположного края локации; не пустить тени; продержаться 10 ходов; обойти контрольные точки. И так далее в том же духе. Задачи типа «уничтожить всех врагов» встречаются крайне редко. Неудивительно: ведь по-настоящему атакующие способности, отнимающие у врагов энергию (местный аналог здоровья), в **Winter Voices** можно сосчитать на пальцах одной руки. И ни одна из них не доступна тебе просто так, в рамках основной ролевой системы. Нет-нет, все навыки, которые ты сможешь прокачать, ориентированы исключительно на защиту и ненасильственное преодоление препятствий. Будь это повышение характеристик, увеличение дальности хода, призыв к себе воображаемого помощника или даже установка ловушки, — всё это не позволит тебе просто взять и уничтожить своих обидчиков. Ведь они — это ты сама. Чтобы действительно избавиться, сбросить, словно змеиную кожу, ту часть себя, что причиняет такие страдания, сначала нужно многое понять и многому научиться. Может быть, если ты зайдёшь по пути своих кошмаров достаточно далеко, время от времени (не слишком часто) тебе начнёт это удаваться. Только не думай, что это будет проще...

Глядя на твои злоключения, Зигмунд Фрейд бы горько плакал под шелест аплодисментов неведомых мне литераторов, которыми вдохновлялся **Kévin Lehénaff**, человек-оркестр, благодаря которому (среди прочих) мир в конечном счёте увидел-таки все эпизоды этой удивительной игры. Ведь должен же он был кем-то вдохновляться? Качество текстов, написанных на родном для их автора французском, затем небезгрешно, но очень любовно переложенных на английский и в конечном счёте без преувеличения шикарно переведённых на русский троицей

Я не умерла.

Я потерялась в тундре, на этом арктическом ветру, что по-хозяйски гуляет внутри домов; мои пальцы наполовину отмёрзли, а желудок почти пуст; но я иду, всё ещё иду. Я не умерла.

Я лежу в руинах своих мечтаний; я видела смерть всего, что у меня оставалось. Одна-одинёшенька, наедине со своим молчанием, устремив недвижный взгляд на землю, усыпанную павшими звёздами, я отдалась усталости.

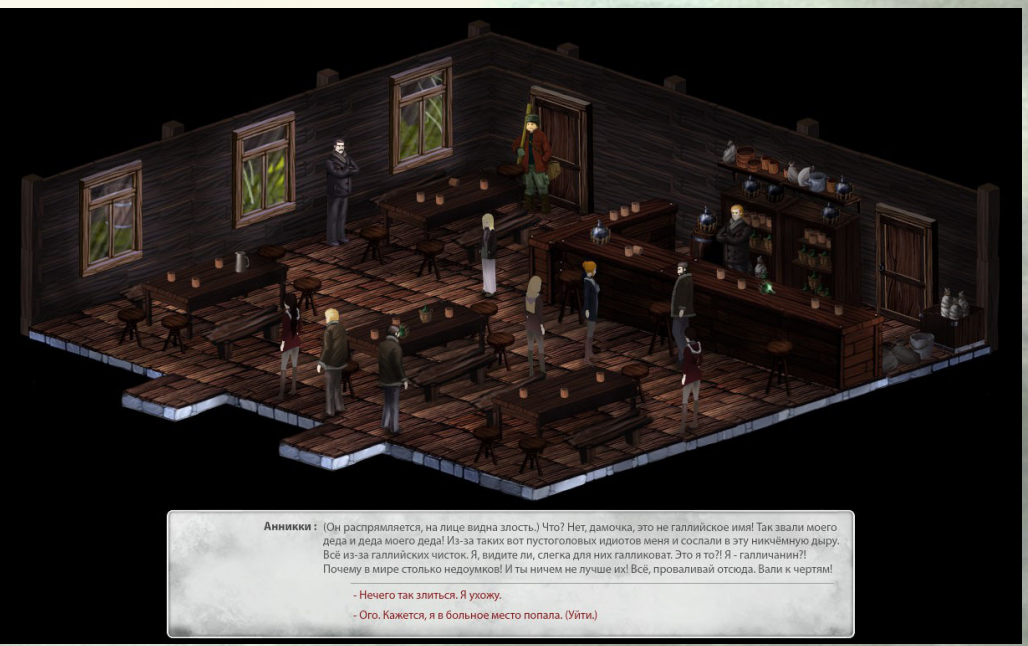
Мне нельзя отключаться. Я не могу погибнуть вот так. Так много раз я могла бы просто улечься и ждать. Так много раз я могла бы позволить себе умереть и просто наблюдать, как снег засыпает моё собственное тело... Так много раз я могла уступить снегу.

Но я не могу. Я горю, да, я всё ещё горю. Я всё ещё горю в этом костре, я горю в этом сером пламени, которое никому и ничему не по силам погасить. Да, я должна гореть, должна продолжать гореть, и пусть мои глаза блуждают в лазури небес. Я должна покинуть эти руины и возродиться вновь, возродить замки и возродить звёзды. Я должна покинуть эти руины и гореть, гореть снова и снова, покуда не останется лишь пепел.



фанатов-энтузиастов, — пожалуй, самая сильная сторона **Winter Voices**, за которую игре можно простить очень многое. Всё, что останется, — можно простить за изумительно многогранную музыку авторства человека по имени **Balthazar Benadon**, сопровождающую твой нелёгкий путь. А прощать, к сожалению, есть что.

Далеко не каждый игрок выдержит дольше нескольких часов, пытаясь в это играть. Многие, лишь мельком бросив взгляд на игру, удалят её с издевательским смешком, если не с воплем ужаса. Остальных ожидает, без малейшего преувеличения, одно из самых тяжёлых путешествий, какие им когда-либо доводилось предпринимать в мире компьютерных игр. Путешествие, которое может и не закончиться полноценным успехом, если как следует не подстраховаться, отложив как можно больше очков навыков про запас. И не вооружиться бесконечным терпением против доверху наполняющих игру глюков и технических недоработок.



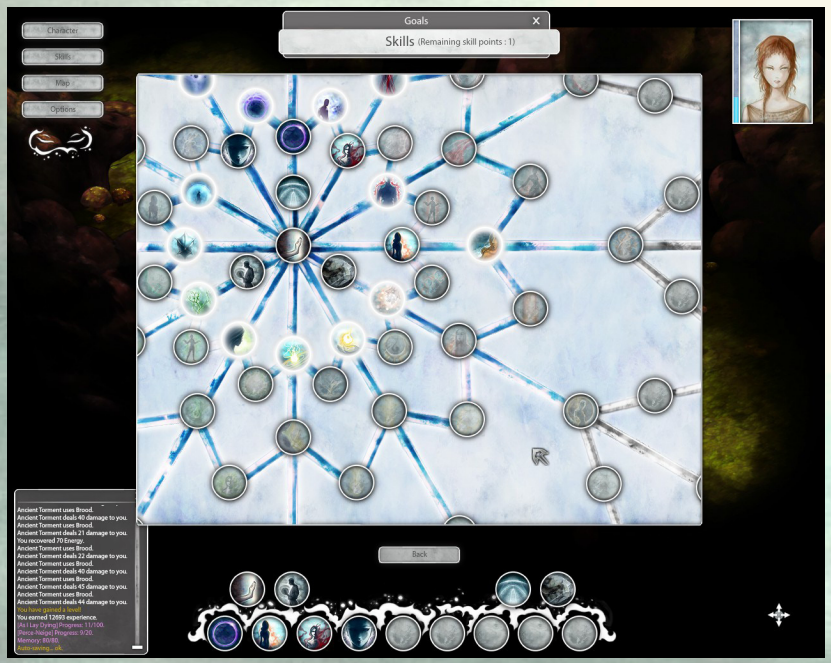
А ведь, казалось бы, что такого сложного в технической реализации этой концепции? Здесь нет ни инвентаря, ни магазинов,

ни даже квестов в их привычном виде. Всё, из чего состоит игровой процесс **Winter Voices**, можно с лёгкостью разбить на три составляющих: ходьба, чтение и бои. Тем не менее количество проблем, по-прежнему (даже после многочисленных патчей) терзающих эту троицу, привело бы в священный трепет даже ту признанную «багодельню», какой в геймерских кругах считается **Obsidian Entertainment**. Существует мнение, что выбор **Adobe AIR** в качестве платформы для разработки **Winter Voices** сыграл в этом далеко не последнюю роль... впрочем, как знать — может, это всё отговорки?

Немного поразмыслив, к приведённому выше списку можно всё-таки добавить и четвёртый элемент — прокачку. Систему навыков я выше упоминал лишь в общих чертах, но ограничиться этим было бы преступно. Ведь она, система эта, — пожалуй, самая разветвлённая и обширная из всех, какие мне только доводилось видеть в RPG. Сколь бы удивительно это ни выглядело на фоне общей сырости минималистичного геймплея.

На этой гигантской снежинке, истинные размеры которой понимаешь, лишь попробовав «потаскать» её мышкой из стороны в сторону, собрано такое количество всевозможных способностей и модификаторов, что даже не приходит в голову попытаться их сосчитать. Даже не задумывайся о том, чтобы прокачать всё. **Всё?!** Да ты едва ли увидишь в действии хотя бы десятую часть, если не решишься проходить эту игру снова и снова дюжину раз, от начала до конца. В чём я очень сильно сомневаюсь.

И поверь: многое из того, что здесь есть, вполне может где-нибудь пригодиться. Да, это правда, что в большей части боёв можно запросто обойтись без каких-то особых изысков. Баланс, увы, в число сильных сторон игры



О текстах игры

Kévin Lehénaff: Точно объяснить значение чего-либо в Winter Voices невозможно даже для меня, поскольку я сам не понимаю и половины того, что пишу. Это самое интересное в писательской/творческой работе. То, что ты описываешь или придумываешь, живёт своей жизнью, зачастую оказываясь гораздо умнее и находчивее тебя самого. Это происходит регулярно — я перечитываю что-нибудь, написанное мною же, и нахожу его волнующе интересным.

нельзя записать даже с большой натяжкой. После первой её половины легко решить, что всё и дальше будет таким же медлительным и несложным (а местами и смехотворно лёгким). И насчёт медлительности ты, несомненно, будешь права. Но вот сложность примерно в середине игры начнёт преподносить такие сюрпризы, от которых ты будешь хвататься за голову и рвать на себе волосы, понимая, что все драгоценные очки навыков давно истрачены на какую-то чепуху вместо того, что, как теперь выясняется, могло бы стать настоящим спасением. Несмотря на всю свою бесполезность до этого момента. А ещё ты обязательно припомнишь себе недостаток внимания к основным характеристикам персонажа, которые внезапно окажутся по-настоящему важными как раз тогда, когда ты этого уже особо не ждёшь.

Впрочем, не спеши унывать: побеждать во всех боях совсем не обязательно. Ведь ты же помнишь, с кем сражаешься? Нет, не с жестокими разбойниками, не с прислужниками древнего зла и даже не с дикими голодными животными — этих тебе каким-то чудом всегда удаётся избегать. Ты борешься с собственными кошмарами, из которых, какими бы беспросветными они ни казались, всегда можно вырваться, с криком распахнув глаза, отдышавшись под звуки бьющегося сердца... и продолжив свой бессмысленный путь.

А всегда ли? Ну, почти. Действительно, в **Winter Voices**, когда ты терпишь



поражение в бою, чаще всего тебе предлагается возможность продолжить игру, не переигрывая. При этом ты, естественно, получаешь гораздо меньше опыта. А иногда и пропускаешь важные диалоги, приуроченные к победе и, если повезёт, проливающие немного света на сюжет. Ведь все главные тайны сюжета скрыты в тебе самой... Что до опыта — его и вовсе глупо было бы терять понапрасну, учитывая, что, кроме боёв, добывать его можно только в беседах с реальными людьми. И то — начиная с определённого момента, не со всеми.

Но, как бы то ни было, даже сдаться можно не во всяком сражении. В первую очередь это ограничение касается ключевых моментов истории, когда одна (формально) битва разбивается на несколько этапов, следующих друг за другом без перерыва. И вот здесь-то можно застрять по-настоящему, если не хватит навыков или хитрости для того, чтобы справиться, скажем, с архисложной второй стадией, после которой должна бы наступить третья — если повезёт, полегче... Но до неё нужно ещё дойти. А сдаться можно только в самой последней стадии любого боя. А каждое поражение означает необходимость начать всё сражение с чистого листа. А стадий может быть и больше трёх...

В концовке шестого эпизода, последнего в «первом сезоне» **Winter Voices** на момент написания этой





статьи (октябрь 2013), действительно остаётся несколько битв, способных довести «неправильно» прокачавшегося игрока до полнейшего отчаяния и фактической невозможности «честно» продолжить игру. Когда ничто больше не спасает, на помощь, как ни странно, могут прийти баги, дающие пропустить сражение непредусмотренным образом в непредусмотренный момент и приводящие к другим неприятным (но уже не смертельным) багам в сражениях оставшихся. Конечно, это никак нельзя отнести к плюсам игры. Как и то, что игрок запросто может остаться без важнейшей части финального диалога. Просто потому, что не совладает с концовкой последнего боя и вынужден будет «пропустить» её, довольствуясь тем, что было сказано уже, и тем, что ещё будет сказано напоследок, перед титрами.

Тем не менее шанс на некоторое исправление ситуации ещё есть. Автор, не бросивший свою игру в самую тяжёлую минуту, не бросает её и сейчас. Перечитывая имеющиеся в Интернете обзоры, написанные несколько лет назад (сразу после выхода пролога, продающегося как «нулевой» среди семи эпизодов), и сравнивая то, что в них описано, с сегодняшним положением дел, я почти не сомневаюсь: к моменту выхода этих моих строк в свет самые критичные проблемы последнего эпизода уже наверняка исправлены. Но если ты всё же решишься на это путешествие, хорошенько запомни: качаться нужно осторожно. Если не уверена — оставляй очки про запас. Много тебе их здесь не дадут: к концу игры можно достичь лишь тридцатого с хвостиком уровня. И то — если играть самым «тяжёлым» классом, старательно удерживая на максимуме обоюдоострую характеристику памяти, одновременно повышающую силу твоих вымышленных



О скучном геймплее

Kévin Lehénaff: Ну, **Winter Voices** стремится заставить тебя чувствовать то же, что и твой персонаж, так что когда твоему персонажу скучно — ты тоже скучаешь. Когда твой персонаж снова и снова занимается однообразными делами, ты тоже ощущаешь однообразие. Всё именно так, как мы того хотели — но если ты скажешь мне, что это плохо, я не буду спорить. Возможно, было бы лучше передать тебе ощущение скуки, но не заставлять скучать тебя самого. Вышло бы не так эффективно, но куда приятнее. Это выбор, который мы сделали. У него есть плюсы и минусы. Честно говоря, я не уверен, какой путь лучше, так что в будущем постараюсь избегать такого выбора. (Если бы героиня никогда не скучала, проблемы бы не существовало.)



противников и количество получаемого за победу над ними опыта. Если же выберешь путь попроще, уровней в итоге наберётся раза эдак в полтора меньше. И ещё не факт, что это действительно окажется проще...

Но бои — это ещё не всё. Или всё? Действительно, до сих пор я не сказал практически ничего о том, чем же ты будешь заниматься в перерывах между ночными и дневными кошмарами. Ох... Боюсь, тебе это не очень понравится.

Ты будешь ходить. Много, медленно ходить по очень красивым (жаль только, что не анимированным) и очень пустым локациям. Время от времени — обстоятельно общаться с населяющими их людьми. И-и-и... всё. Да, всё. За исключением парочки странных экспериментов, больше никакого внебоевого геймплея в **Winter Voices** не существует. Почти вся «реальная» жизнь твоей героини — не более чем тягучие, нудные перерывы между этапами внутренней борьбы. Конечно, путешествие по зимней глуши на дальние расстояния бывает ещё и очень, **очень** физически тяжёлым. Не сомневайся — игра заставит тебя ощутить и это. Почувствовать, как это тяжело и скучно, как плохо быть ею. Ты будешь ждать каждого следующего кошмара с таким же нетерпением, с каким она каждую ночь ждёт наступления утра, обещающего новый день. День, который можно провести, тупо и бесхитростно двигаясь (а то и просто ожидая шанса продолжить движение) к бессмысленной и столь удобно далёкой цели. Ну, может, за исключением какого-нибудь интересного рассказа — если посчастливится встретить кого-нибудь, кто захочет им поделиться. Твоя собственная будничная жизнь покажется тебе захватывающим романом. Но...

Но если ты сумеешь в **это** погрузиться, то оно не отпустит тебя до самого конца, заставив жалеть о том, что он настал так рано.

Ты думаешь, что видела в играх всё? ◆

О возможном продолжении

Kévin Lehénaff: Мы решили, что будем продолжать запланированные проекты до тех пор, пока у нас есть такая возможность. Наша цель — выпустить полный и отлаженный первый сезон, а затем начать работу над вторым сезоном, в котором ваше длинное путешествие подойдёт к концу. Одна из наших целей — выпустить книжные версии каждого из сезонов. Вот и все наши текущие проекты. Но, кроме них, есть ещё два проекта на отдалённое будущее: во-первых, нечто под кодовым названием **Autumn Voices** — история другой героини в Розе Галлике*. Не могу вам сказать, кто она, но вы встретите её во втором сезоне... И, во-вторых — MMO, основанная на вселенной **Winter Voices**, которая должна очень сильно отличаться от всего, что вам знакомо.
В начале 2014-го пройдёт кампания по сбору средств на **Kickstarter**. От её успеха или провала зависит то, будем мы работать над вторым сезоном или нет.
Кстати, «второй сезон» — пожалуй, плохое название, поскольку мы вряд ли снова будем делить его на «эпизоды». Скорее, это будет **Winter Voices 2**.

* Rosa Gallica — «чужое» государство, несколько раз упоминающееся по ходу сюжета игры. Действие первого сезона проходит в «Королевстве Трёх Рек», хотя игра почти не уделяет внимания «политике». — *Kirinyale*.





ДОСТОИНСТВА:
- Качество и количество текстов
- Великолепный саундтрек
- Невероятное количество доступных навыков
- Сумасшедшая идея, заслуживавшая лучшей реализации

НЕДОСТАТКИ:
- Техническая сырость, ужасающее количество багов
- Пустой и медлительный геймплей за пределами боёв
- Кривой баланс
- Крайне неравномерное распределение контента по эпизодам
- Мало нелинейности

Lord of the Rings: War in the North

Средиземье сквозь замочную скважину

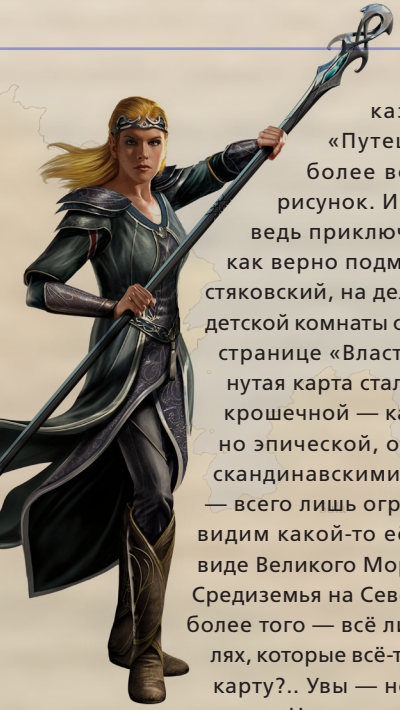




Жанр:
Action RPG, hack & slash
Разработчик:
SnowBlind Studios
Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment;
Feral Interactive (OS X)
Время выхода:
26 октября 2011
Платформы:
Macintosh OS X, PlayStation 3, Windows, Xbox 360

АВТОР KREOL

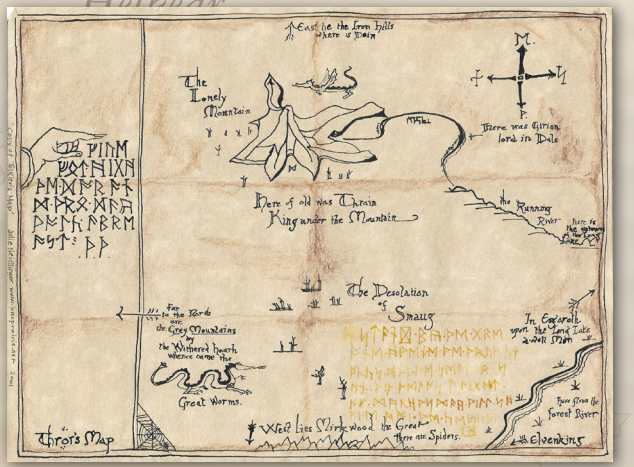
Автор этой небольшой заметки, впервые познакомившийся с главным произведением Джона Рональда Руэла Толкина в начале 1990-х годов (а с «не главным» — и того раньше), на протяжении весьма длительного времени гадал: что же такого замечательного в этой книге, что даже после первого прочтения её вспоминаешь всю жизнь, а порой — нет-нет да и возвращаешься если не к первой странице, чтобы начать всё заново, то хотя бы к отдельным — наиболее запомнившимся. И в самом деле — ну вот что там такого невероятного? Первое произведение в жанре «фэнтези»? Это не так — как минимум Эддисон и лорд Дансени категорически с таким не согласятся. Вечная, великая идея? Наверное — но только сформулирована она очень расплывчато. По-настоящему продуманный и описанный мир вкупе с красочным слогом? И это верно, — но ведь такое есть не только в этой книге (хотя, должно быть, всё-таки стоит признать, что здесь это было впервые). Тогда что же? Ответ состоит из двух взаимосвязанных частей: во-первых, карта; во-вторых — недосказанности, идеально, однако, укладывающиеся — словно кусочки мозаики — в концепцию мира Средиземья, без которых эта удивительная земля уже будет казаться неполной.



Та карта, которую нам показали на первой странице «Путешествия Туда и Обратно», более всего напоминает детский рисунок. И это не должно удивлять — ведь приключения господина Бэггинса, как верно подметили ещё Муравьёв и Кистяковский, на деле не выходили за пределы детской комнаты сыновей Толкина. На первой странице «Властелина колец» вышеупомянутая карта стала частью — причём частью крошечной — карты совсем другой, истинно эпической, от которой неуловимо веет скандинавскими сагами. Но даже эта карта — всего лишь огрызок. Только на западе мы видим какой-то её «логический конец» — в виде Великого Моря. А где граница пределов Средиземья на Севере, на Востоке, на Юге?.. И более того — всё ли мы знаем даже о тех землях, которые всё-таки попали на изначальную карту?.. Увы — но нет. И ни «Сильмариллион», ни «Неоконченные предания Нуменора и Средиземья», изданные уже под редакцией Кристофера Толкина, ни даже вся 12-томная «История Средиземья» не дали однозначных ответов на многие из этих вопросов. А на некоторые — не дали вообще никаких.

В самом деле — зачем было писать, что Эол Тёмный Эльф выковал два меча, но об одном из них «не будет ни слова»? Что стало с двумя синими магами, Алатаром и Палландо, прибывшими в Средиземье в составе ордена Истари? Случайно ли на одной из страниц «Хоббита» упомянуты каменные великаны, перекидывавшиеся валунами на отрогах Мглистых гор? Кто такой, в конце концов, этот Том Бомбадил? И что всё-таки лежит за пределами карт Средиземья?.. Вопросов очень много. Вот, к примеру, Рунное море, — зачем нарисовано на карте это огромное озеро, упоминаемое лишь несколько раз, да и то не в «главном» произведении? А ведь воображение — довольствуясь скуднейшими описаниями — невольно рисует величественную картину: война идёт, но где-то далеко на Востоке гремят шторма над солёными водами, и отважные моряки вступают с ними в неравную борьбу. В этой земле и знать не знают ни о каком Кольце Всевластья — здесь уже другой мир, хотя вместе с тем — тот же самый.

Профессор Толкин, поставив последнюю точку в своей эпопее, навсегда запечатал двери в мир Средиземья, а ключ забрал с собой — говоря словами одного малоизвестного литературоведа. И якобы некоторым



людям этот самый ключ найти удалось. Постойте-ка — а кому именно?.. Нику Перумову? Ну да, велико ли дело: не просто исказить ту самую Идею, но ещё и в качестве сюжетного фона взять очень своеобразно пересказанную историю поздней Античности и раннего Средневековья (удивительно, почему *никто* ни в одной рецензии не обратил на это внимания?..). Про другие подобные «опусы» и говорить не хочется. Но мир не стоит на месте — наряду с книгами уже давным-давно появились иные формы «коммуникации с аудиторией». И если в первые годы компьютерные игры по «Алой книге Западных Пределов» делались фактически по букве первоисточника, то в 2011 году компания SnowBlind Studios решила затронуть — казалось бы — чрезвычайно интересную и благодатную тему.

Наверняка сердца всех поклонников английского писателя, прочитавших слова «**Война на Севере**», загорятся пламенем поярче того, которому служили Истари, — ведь многие помнят изречение Гэндальфа о великой



победе под Дэйлом, где объединённые силы свободных народов под командованием Бранда, внука Барда Лучника, и короля гномов Даина III Железностопа разбили орды орков и троллей, ту самую «вторую армию Саурона». Лишь пара строчек — вот и всё описание этого сражения в первоисточнике. Но вдруг теперь — наконец-то и хотя бы в игре — нам дадут увидеть это своими глазами? И вдруг будет и другое, о чём говорилось вскользь, — например, разрушение Дол-Гулдура магией Галадриэли?.. Как говорится, «блажен, кто верует», но... Нет. Ничего этого здесь не будет. Даже несмотря на то, что **War in the North** якобы разрабатывалась совместно с каким-то толкиновским обществом.



Сюжет, вообще говоря, очень прост и скуп: в северных землях Средиземья — разумеется, в попавших на карту, то есть в окрестностях разрушенного города Форноста, — действует местный чародей Агандаур, прислужник Саурона. Его целью, видимо, является создание здесь некого «анклава» Чёрного Властелина — вроде того, что давно уже существует на юге Лихолесья. Чтобы предотвратить это, всевидящий Гэндальф с помощью Арагорна призывает трёх героев — Эрадана, человека из рода следопытов Севера, гнома Фарина и эльфийку Андриэль, — чтобы они, ни много ни мало, прервали физическое существование упомянутого колдуна и не дали бы ему претворить задуманные планы в жизнь. Иными словами — малые операции в заброшенных и фактически вообще никак не упомянутых в оригинальном произведении землях. Оно, с одной стороны, конечно, интересно, но с другой — свет на те самые «тайны» ни разу не проливает. И похоже, что так и задумывалось, — ведь авторы стремились не допустить ни единого противоречия с созданным Толкином миром!

Жанр сей истории чаще всего определяется как «action-RPG» — скорее всего, очень хотели сделать всё хотя бы чуточку похожим на ныне популярного «**Ведьмака**». В рецензиях нас пытаются убедить, что вторая упомянутая составляющая — та самая аббревиатура — тут доминирует, а также что вообще если не всё, то многое выглядит очень здорово. И вроде бы это так и есть — ведь пусть никакого выбора героев перед стартом игры (кроме как выбора одного из трёх, которым будете управлять лично вы) или расширения партии (опять же — не считая единственного случая почти в самом начале) не предполагается, но вполне себе присутствуют и какая-никакая система характеристик (интеллект, сила, выносливость, ловкость), и возможность прокачки персонажей, и обширные возможности для «лута», то есть сбора всевозможных полезных предметов (часто — для каждого героя своих), включая оружие, доспехи и прочую экипировку. Нашлось место и небольшой системе торговли, и ремонту повреждённых предметов, и их магическому «зачаровыванию», и диалогам (к слову сказать — порой разветвлённым, различающимся в зависимости от выбора протагониста и даже изменяющимся после совершения партией тех или иных действий!), и даже побочным и необязательным квестам, первый из которых, удивляющий своим мирным характером, вам предложит юноша в первой же локации, — хотя они на деле весьма примитивны и банальны.

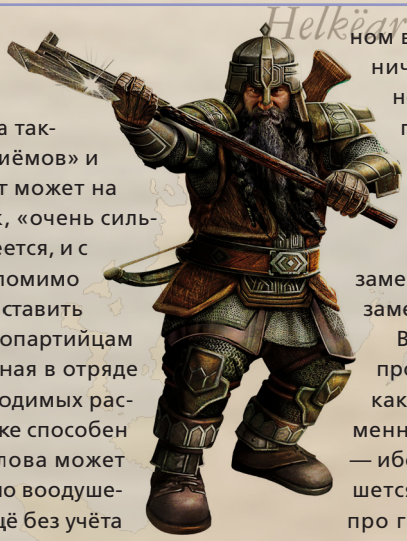
Но всё это выглядит каким-то «картонным», «топорным», ни разу не проработанным (хотя, повторим, те же диалоги способны порой приятно удивить). Кто бы что ни говорил, но главное — это именно что сражения. Причём видно, что «затачивалась» игра на модное «кооперативное» прохождение (а то и вовсе на мультиплеерные баталии). Сюжетных различий в зависимости от выбора вожака партии почти не будет (разве что, быть может, в плане нахождения каких-то секретов), но вот в плане боевых навыков каждый из трёх героев всё же представляет собой яркую индивидуальность: раз-



личны и оружие, и «особые возможности», и боевые приёмы. С последними, впрочем, дело обстоит плоховато: есть «базовая» атака, «усиленная» и «блок», а также небольшой список тех самых «спецприёмов» и «умений». К примеру, человек-следопыт может на время стать невидимым или, скажем так, «очень сильно» выстрелить из лука (при этом, разумеется, и с мечом управляется отменно); эльфийка, помимо великолепного владения посохом, умеет ставить защитное поле, позволяющее раненым сопартийцам поправить здоровье, а также единственная в отряде обучена готовить целебные зелья из находимых растений; ну а гном благодаря лужёной глотке способен заорать так, что в буквальном смысле слова может разбудить мёртвого, а живого — временно воодушевить на совершение подвигов, — и это ещё без учёта его мастерства в обращении с истинно «тяжёлым» вооружением вроде топора или палицы. Причём все вышеупомянутые навыки можно прокачивать — как в боях, так и — не удивляйтесь — за деньги.



Видов врагов мало. Об этом нужно сказать открыто и честно. Да, разработчики придумали несколько (под)видов орков, добавили ходячих скелетов, превратили некоторых троллей в самых настоящих боссов (впрочем, применительно к пещерным это обосновано), — но и всё. Единственное, за что хочется от всего сердца и с истым безумием их благодарить, — так это за великана. Хотя бы одна «толкиновская тайна» если не раскрыта, то извлечена из-под толщи забвения: великан будет. Другое дело, что победить его не так уж сложно… А вот «реверанс» в сторону польской тёмной фэнтези в виде рек крови и потоков отрубленных орочьих (а иногда и не только) конечностей в них смотрится как-то чуждо. У Профессора такого не было. По крайней мере — в явном виде. Но, видать, «маркетинг» — и ничего тут не сделаешь… Присоединение к нашему «второму Братству» гигантского орла — ладно уж, пусть будет «спойлер» — и возможность в дальнейшем изредка призывать его в битвах — тоже здорово. Но это всё лишь отдельные моменты, замечательные — но оттого только более заметные на общем удручающем фоне.



В данной заметке не будет ни слова про пресловутый «кооператив», равно как и про сравнения с другими современными играми подобного же жанра, — ибо мы про это ничего не знаем, а пишется всё вовсе не с такой целью. Даже про графику, в общем-то, говорить нечего: сейчас кто-то наверняка скажет, что она уже устарела, тогда как для олдгеймера подобные шейдерные «красоты» (да, с кавычками) вроде дождя в самом начале игры или снежных пиков — ужасны (или, по крайней мере, ужасно непривычны). «Обычный» объективный рецензент заметил бы, пожалуй, следующее: перед нами обычный слэшер с ориентацией на «кооп» и некоторыми (подчас неплохими) ролевыми элементами, который зачем-то пытается выдавать себя за RPG, а по насилию приблизиться к названной выше игре, — но у него не получается ни то, ни другое.

Нас же интересует совсем иное. Сравнения, оценки, выводы, — оставим всё это «современным» журналистам. Вспомним, что мы пришли сюда за Ключом. Да, тем самым ключом в закрывшийся навеки мир Срединных Земель, созданных воображением Профессора. Найден ли он? Нет. И пусть без прямых противоречий с оригинальным сюжетом, пусть без перумовских извращений, пусть с некоторыми действительно трогающими сердце сюрпризами, — но перед нами не Оно. Перед нами обычная и даже примитивная «рубилка-говорилка», зачем-то обставленная шаблонными декорациями псевдоСредиземья. Да, «кое-что», «кое-где», «кое-когда» как будто бы проскальзывает, — и именно ради перечисленного, наверное, каждому толкинисту всё-таки стоит на это посмотреть. Но Ключа нет, поэтому не надейтесь, что здесь вам дадут открыть Дверь — или хотя бы приоткрыть. Максимум — поглядеть одним глазом в маленькую замочную скважину. Или — как самый максимум — услышать где-то вдали плеск волн Рунного моря, той самой мечты детства… Но ведь в наше сложное время даже одно это уже чего-то стоит, правда?.. ◆

Tales of Gorluth: история, рассказанная заново





Жанр:
Action/RPG
Разработчик/издатель:
AMIworx Software
Время выхода:
июль 2014
Платформа:
Amiga

АВТОР KREOL

Amiga как коммерческая платформа окончательно погибла в 2005-м, а де-факто — вообще в 2002-м... Да, как бы не так! *kreol*, большой любитель всевозможного мусора, по традиции отправился покопаться на свалке — и обнаружил целый CD с датировкой «2014»! А раз полноценных игровых амижных журналов с 2001 года почти не осталось — то он же и напишет рецензию.

2000-е годы — это время тотального доминирования PC как игровой компьютерной платформы (вы слышали? Компьютерной! Про консоли ни слова!). Macintosh после перехода на Intel'овские процессоры стал отличаться от IBM'овской машины лишь операционной системой, — да для него и в 1990-е эксклюзивных игр было меньше, чем наплакал бы дворовый чёрный кот. Acorn Archimedes каким-то чудом дожил до 2002 года (эй, кто-нибудь помнит стратегию **TEK**?..), но уже к 1998-му безнадёжно устарел и вообще был каким-то до мозга костей маргинальным. А вот «подружка» продолжала цепляться за жизнь даже в 2002-м — хотя в 2003-м вышло всего две игры на CD, в 2004-м — ни одной, в 2005-м — одна. На уже распространённых тогда Интернет-форумах (к чёрту форумы!) этому факту удивились, сочли воксельные гонки анахронизмом — да и поставили на том точку. С тех пор Amiga будто бы разделила участь Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC и многих, многих других — только маленькие, бесплатные и всегда электронные игры от фанатов и для фанатов. Словосочетание «Amiga CD-ROM» растаяло как дым… Постойте… Как дым?! Да ведь это клубящийся призрак из древнегреческой мифологии! А такие ребята всегда возвращаются!

Иногда случается… нет, не то, что вы подумали, — иногда случается так, что какие-то непонятные люди делают что-то вопреки всему — вплоть до не то что «законов маркетинга», а даже банального здравого смысла. Ну кому может прийти в голову в 2014 (!) году выпускать для на деле умершей как полноценный игровой компьютер платформы игру на материальном носителе? Помилуйте, да большая часть населения нашего зелёно-голубого шарика и о платформе-то такой никогда не слышала! А тут — на тебе: профессионально отштампованный диск в jewel-case и с обложкой! Да ещё с подзабытым, но будящим лучшие порывы души клеймом: «Amiga CD-ROM»! Нет, ребята,

не приевшийся (хотя на деле уже тоже вынесенный на обочину — ибо век DVD и BD) «PC CD-ROM», даже не «Mac CD-ROM», — «Amiga CD-ROM»! Чувствуете, как скрипят зубы? Вот и авторы чувствовали — поэтому звучно, но честно написали: «New food for your Amiga!» Авторы, правда, немцы — но английский язык (при наличии, кстати, родного немецкого) здесь (и в самой игре) ни разу не помешает. И да — эту игру действительно выпустили. В буквальном смысле слова наплевав на всякие там «законы рынка», «теории жизненного цикла продукта» и так далее. В 2014 году — новая игра для Amiga на физическом носителе. На целом CD. Так оно и есть, понятно?!

Ладно, что у нас с жанром, сюжетом и прочими обязательными элементами для рассказа (надо же чем-то заполнить пространство на развороте…)? Наверное, ничего хорошего. Жанр — action-RPG, причём обе составляющих до известной степени



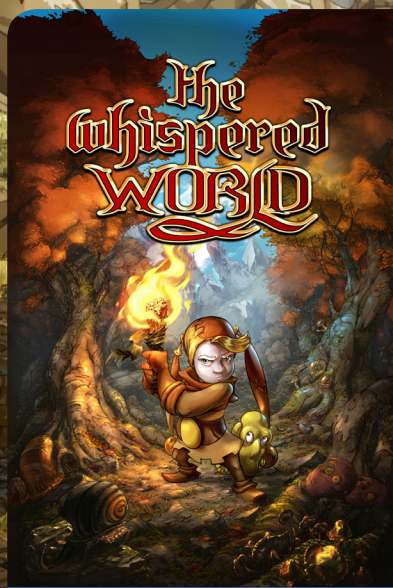
примитивны. Мир — фэнтезийная земля под названием Горлут, где некогда была большая война людей с эльфами. Главный герой, могучий воин Карн, подозрительно напоминающий варвара, к моменту начала игровых событий только что завершил обучение в военной академии в столичном граде Аэсане — и возвратился в родную деревню, где к тому времени случилась большая беда. Очень большая беда. Подумать только — какой-то проходимец украл статую нежно любимого народом основателя этого захолустья и поселился в соседнем склепе, вследствие чего особо трусоватые и праведные селяне оставили свои дома, так как идти на злодея с вилами и косами страшно, а жить с ним по соседству — противно. Карн, естественно, не крестьянин, а солдат, поэтому тут же отправляется на изъятие святыни у супостата, — но не находит её, а в это время в деревне случается новая напасть: некто похищает его старого друга… Так начинаются странствия Карна по Горлуту, где будет множество опасностей, приключений, сражений… Что за детский сад, спросите вы? Ну да, сюжет и впрямь как-то очень уж «не радует», — но разве в такой игре он кому-то нужен?..

Прохождение при всём при этом очень уж быстрым быть не обещает. Горлут разделён на три огромных локации: Срединные Земли (фантазии явно не хватило, да), Дикая Земля и — уж как страшно! — Логово Зла. Заявленный жанр — наполовину RPG; что здесь от него? Ну, допустим, диалоги, — но они ни разу не интерактивны: встретим случайно какого-нибудь NPC — и он нам что-нибудь расскажет. И всё. Далее — предметы. Да, порой можно отыскать что-то «квестовое», что понадобится для продвижения по сюжету. Но — фактически снова всё. Точнее, есть, разумеется, бонусы для восполнения здоровья, которые можно найти в сундуках или просто на земле, но речь сейчас не о них. Оружие Карна — меч (который, видимо, волшебный, так как его можно метать во врагов по различной траектории через весь экран и бесчисленное множество раз), а также верный щит, способный выдержать определённое количество ударов и «восстановиться» после обнаружения специальных бонусов. Хитро, но не сказать чтобы так уж оригинально. Враги более-менее разнообразны, причём некоторые тоже имеют метательное оружие, но ни настоящей прокачки или характеристик, ни даже знакомого по квестам выбора действий с каким-то объектом, — ничего этого тут нет. Чуть ли не аркадная «ходилка» получается…

Графика… Нет, мы обещали, что ни слова не скажем о консолях, — но что делать, если сравнение с **Legend of Zelda** напрашивается само собой?.. Мультяшная рисовка явно не лучшего качества, «высокая изометрия» (чего, впрочем, там не было), а главное — чем-то неуловимо знакомый визуальный стиль. К слову, разнообразие локаций вполне себе присутствует: вот мы в лесу, вот снова в лесу, и снова… но вот наконец-то уже и в подземелье, а затем — в городе или огромном помещении… Кустарно, конечно, — но видно, что делалось с душой. Просто потому, что в нынешние суровые годы подобное иначе и не сделаешь.

В целом — артефакт, пусть и очень молодого возраста, — а кто сказал, что так не бывает? Само по себе появление этой игры — уже чудо из чудес, какое невозможно себе вообразить, и за это ей можно простить (что мы и сделаем!) практически любые недостатки, коих тут всё же немало. Радует, что авторы остались верны своим идеям до конца: распродав весь тираж первой части игры, они в 2016 году выложили её полную версию на своём официальном сайте для свободного скачивания (PC-шники, не бойтесь, о вас не забыли: на WinUAE пойдёт!). А в июне упомянутого года планируется выход второй (!) части — снова на фирменном штампованном CD! Безумие продолжается, — но такому безумию не грех и песенку спеть. И да здравствует Amiga, — **живая** Amiga в 2010-х, чёрт возьми!!! ◆

The Whispered World



Жанр:
Adventure
Разработчик:
Daedalic Entertainment
Издатель:
Deep Silver
Время выхода:
28 августа 2009,
8 октября 2010
Платформы:
Microsoft Windows, Mac OS X

АВТОР KIRINYALE

Сказкам свойственно заканчиваться. В этом смысле они мало отличаются от жизни. Разве что тем, что в сказке порой таится целый мир... Но нет. Здесь ведь тоже всё совпадает.

Напрягите память. Когда ранее в истории квестового жанра вам приходилось иметь дело с умирающим сказочным миром? Да-да. Двадцать лет назад одна всем известная игра начиналась с простой фразы. «Кирандия исчезает.» Здесь аналогичное, но ещё более безапелляционное заявление заставит себя ждать лишь на несколько секунд дольше. «Мир, который вот-вот умрёт…» На этом, впрочем, аналогия заканчивается… Хотя — почему заканчивается? Вовсе нет. Скорее, выворачивается наизнанку.

Мир не умрёт просто так. Он будет уничтожен. Уничтожен уже через несколько дней тем, кто сейчас тщетно пытается забыться в спокойном сне, но вместо этого лишь в очередной раз пересматривает один и тот же кошмар. Этого человека зовут Сэдвик, и он клоун.



Доброе утро… А, кого я пытаюсь обмануть? Моё утро добрым не бывает.

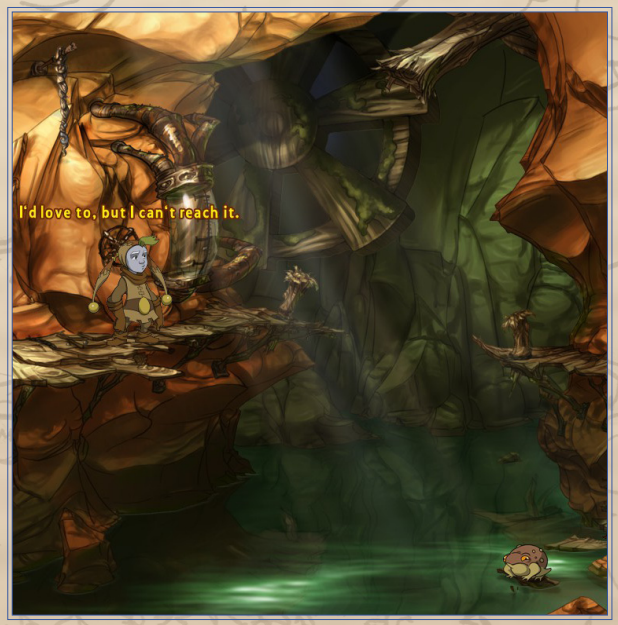
Прежде чем читатель хлопнет кулаком по столу, торжественно провозгласив нашего главного героя (а это именно он) новым Малкольмом, поспешу заверить: на этот раз из общего можно найти разве что шутовской колпак с помпонами. Да и тот — совсем другого цвета и фасона. Сэдвик — клоун не злобный, а печальный. А ещё он — маленький мальчик, жутко неуверенный в себе, боящийся каждого шороха и в свободное время составляющий длинные списки наиболее вероятных причин своей смерти. Общую картину, во всяком случае — в английской версии (не в пример русской!), шикарно дополняет озвучка: вечно дрожащий, почти плачущий, грустно-перепуганный низкий голосок. Ну как такого представить в роли злодея-разрушителя? А и не надо представлять. Не злодей он вовсе. Ему просто когда не страшно — то до ужаса скучно.

И поверьте уж: даже живя в настолько же ярком сказочном мире, каким его изобразили художники из Daedalic Entertainment, вы бы тоже очень быстро полезли со скуки на стенку, если бы ваша повседневность выглядела таким же образом.



Счастливчик Бруно. Его-то кошмары явно не мучат.

Проснуться, так и не выспавшись из-за навязчивого кошмара. Пообщаться с крайне недружелюбным старшим братом Беном, постоянно напоминающим Сэдвику о том, какой тот ни на что не годный неумеха, и требующим немедленно заняться чем-нибудь полезным — например, поискать потенциальных клиентов в окрестных лесах или поупражняться в одном из своих коронных цирковых номеров. Повытягивать путаные воспоминания из седой головы дедушки-маразматика, постоянно называющего Сэдвика Беном и вечно норовящего приготовить на обед какое-нибудь кулинарное извращение вроде нефтяного супа. Послушать мерный храп гигантского существа непонятного вида, используемого вместо тягловой лошади, когда этому миниатюрному бродячему цирку приходит пора отправиться в путь. Устав от всего этого, попробовать углубиться хоть на пару шагов в лес, мгновенно заблудиться и каким-то чудом выйти обратно с другой стороны. Плюнуть и снова полезть на стенку… Впрочем, тоже сомнительное развлечение, да и с подходящими стенками в округе напряжёнка… А, впрочем, мы, квестоманы, всегда найдём, чем занять своего персонажа. Правда ведь?



Плохо быть маленьким.
Хотя Спот со мной, наверно, не согласится...

Но как же так? Я до сих пор не упомянул о главной особенности игры. О той самой уникальной изюминке, которая очень важна для любой игры вообще, но совершенно, жизненно необходима для классического двумерного point-and-click-квеста, каким на все сто процентов и является наш «Нашёптанный (в переводе Snowball — «Ускользающий») Мир». Своя «фишка», вроде зельеварения в уже упомянутой **The Legend of Kyrandia – Book Two: The Hand of Fate**, была у многих признанных хитов тех лет, когда квестовый жанр находился в самом расцвете своих сил и всерьёз рассматривался крупными игроками индустрии как что-то такое, на чём можно специализироваться и делать хороший бизнес. Амбициозные авторы **The Whispered World** решили не быть исключением и выдали на-гора нечто такое, что, даже если и покажется мелочью на первый взгляд, в конечном итоге действительно способно поставить получившуюся игру в один ряд с теми, о которых до сих пор с любовью вспоминают матёрые квестоманы.

Нет, наш герой — не волшебник, не алхимик, не оборотень и вообще не обладает никакими способностями, недоступными обычному человеку. Ну, если не считать внезапно обнаруживаемого в одном из эпизодов умения, достойного истинного гуру... Но не об этом речь. Просто у Сэдвика есть домашний любимец.



Маленьким быть прекрасно! Фип-фип-ура!
Ух, как я сейчас развернусь...

Существо по имени Spot (в локализации — Капль) — не какой-нибудь банальный котёнок или щенок. И даже не кролик, не крыса и не хомячок. Спот — пухлая зелёная гусеница. Или, точнее, «гусениц», в совершенстве умеющий ползать, невразумительно пищать и жрать под настроение всё, что попадётся ему на глаза. Легкомысленный и оптимистичный (полная противоположность хозяину!), он ухитряется получать удовольствие даже от таких происшествий, после которых вообще непонятно каким образом остаётся в живых.

А ещё он в точности следует девизу: «что нас не убивает, то делает сильнее». По ходу игры, побывав во всевозможных передрягах, Спот время от времени меняет свой вид на какой-нибудь принципиально новый, после чего игрок получает возможность по желанию (с помощью специальной выдвижной панели, спрятанной в правом верхнем углу экрана) в любой момент «преобразовывать» гусеницу в любую из уже открытых форм, каждая из которых обладает уникальными возможностями, да и просто иными физическими характеристиками (вроде веса и размера). И если поначалу всё это кажется лишь забавной мелочью, пригождаясь довольно редко, то чем дальше в глубины Нашёптанного Мира — тем чаще игроку приходится вспоминать о своём архиполезном попутчике. Кульминацией становится отрезок ближе к концу игры, где чуть ли не в каждой локации нужно так или иначе (иногда и по нескольку раз) звать на помощь Спота, а один короткий эпизод и вовсе проходить им в одиночку, без участия Сэдвика. Самое удивительное — практически все эти весьма нестандартные действия с гусеницей выглядят совершенно логичными и зачастую вполне интуитивными.



Милашка Спот... Даже пытки ему в радость!

Чего, к сожалению, нельзя сказать обо всём остальном, чем нам приходится заниматься в игре. В своём естественном старании сделать игру посложнее и избежать чрезмерной очевидности решений авторы порой заходят слишком далеко, придумывая что-нибудь такое, до чего обычному игроку дойти самостоятельно практически нереально. Иногда продвинуться дальше бывает крайне сложно даже после того, как, плюнув на логику, начинаешь тупо перебирать доступные объекты, пробовать все теоретически возможные комбинации предметов в инвентаре, применять всё подряд куда попало… а решение продолжает скрываться в таком месте, проверить которое тебе и в голову не пришло. Но едва ли можно ставить подобное в укор одной отдельно взятой игре. Ведь много ли найдётся действительно хороших квестов, в которых до всего можно дойти чистой дедукцией? Издержки жанра, при соответствующем восприятии запросто превращающиеся из недостатка в серьёзное достоинство. Зато страдать «пиксель-хантингом» здесь совсем не обязательно: зажатие пробела в любой момент игры мгновенно подсвечивает все интерактивные зоны на экране. Эх, если бы сама игра потрудилась хоть полусловом на это намекнуть до того, как я её прошёл…

Правда, впечатление всё равно может подпортить, например, избитый трюк с выталкиванием ключа из замка на подставку, но скажите честно: разве такого добра мало в других, даже самых хитовых играх? Разве, скажем, фокус с магнитом на корабле (на всякий случай: здесь нет ни того, ни другого) после всё той же «**Кирандии**» не был использован как минимум в **The Longest Journey**? Не говоря уже о вездесущем «повтори мелодию»…



Да что ж этот мир надо мной так издевается?..

А вот в чём неиссякаемая, казалось бы, фантазия разработчиков им откровенно изменила (одновременно с аккуратностью) — так это в головоломках. Под этим словом я сейчас понимаю, конечно же, не стандартный квестовый геймплей в стиле «возьми предмет здесь и примени его там, после чего подёргай вот эту штуку». С ним как раз всё в полном порядке. Речь идёт о притянутых за уши «минииграх», время от времени преграждающих путь в новую область или доступ к какому-нибудь предмету. Пятнашки, стыковка шестерёнок, разворачивание участков труб (жутко заедающих по совершенно непонятной причине), смешивание цветов… Всё это мы уже где-то видели. И не раз. Правда, время от времени (с цветами, например) авторы стараются «выделиться», изменяя правила. Лучше бы они этого не делали: то, что получается в результате, остаётся понятным, наверно, только им самим, а игрока заставляет заниматься занудным перебором. Некоторое недоумение также вызывает использование классической задачи о восьми ферзях, которая, вообще говоря, является задачей на оптимизацию того же перебора, а вовсе не на логику, математику или нестандартное мышление. Впрочем, она хотя бы неплохо вписана в сюжет; всё же остальное, за редкими исключениями, явно служит единственной цели — дёшево и сердито накручивать счётчик часов геймплея. Спасибо, что хоть без лабиринтов обошлись. И без унылого наматывания кругов в поисках морских звёзд и ракушек (снова привет, Занция!).



Апофигей апофеоза.
Мне плохеет от одного взгляда на эту комнату.



Люблю грустить при свечах. И без них тоже.

В других случаях «выделяются» художники. Совершенно понятную, в принципе, схему-подсказку к расстановке каких-нибудь предметов они обязательно развернут под каким-нибудь углом. А область, где нужно их собственно расставлять, — под другим. Учитывая практически полную симметричность обозреваемой формы, об однозначном понимании, каким именно местом следует совмещать подсказку с «игровым полем», речь после этого уже не идёт. Хотя угадать, конечно, можно. Но ведь самой по себе этой схемы мало — нужно ещё решить несколько логических задачек, чтобы выяснить все необходимые свойства сортируемых нами объектов…

Или вот — помните место в **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, где решение одной из задач нужно было искать нарисованным на фоне какой-то из локаций? Здесь тоже есть что-то подобное. Но, опять же, запутанное по самое не хочу. Мало просто заметить то, на что нас хотят заставить посмотреть (это-то как раз несложно — авторы позаботились). Сложно другое: понять, что именно оно означает и каким именно образом связано с нашими возможными действиями. Судя по всему, предполагалось, что внимательный игрок обратит внимание на небольшие изменения на фоне при совершении этих самых действий. Да вот беда: изменений этих почти никогда нельзя разглядеть с соответствующего ракурса. Как будто мало было того, что для полноценной проверки результатов всё равно нужно постоянно бегать туда-обратно… Ох, неладно что-то в немецком королевстве…

Но всё это — лишь капелька дёгтя в здоровенной бочке вкуснейшего мёда, о которой мигом забываешь, справившись с очередной занудной задачкой и снова углубившись в интереснейшие приключения или в пространный диалог с очередным прекрасно выписанным персонажем. Несмотря на пугливого и пессимистичного героя, игроку здесь совершенно нечего бояться: никаких смертей, никаких безнадёжных застреваний. **The Whispered World** — захватывающий и красивый квест, ни на йоту не отступающий от старых как мир канонов жанра, но напрочь лишённый садизма, которым не брезговали разработчики восьмидесятых — начала девяностых, надёжно приучившие игроков сохраняться на каждом шагу. Здесь это тоже вполне возможно (количество сейвов не ограничено, или, по крайней мере, ограничение достаточно велико, чтобы его не заметить), но имеет смысл только для того, чтобы по нескольку раз переигрывать понравившиеся моменты или, закончив своё путешествие, оглянуться и снова полюбоваться оставшимися позади прекрасными видами.

Настоящую же ложку — пожалуй, даже целый ковшик — дёгтя на нас выливают лишь в самом конце — в последние секунды игры. Да, самый большой недостаток этой игры — её концовка. Дело даже не в том, что то, чем всё закончится, можно разгадать очень быстро (да, в общем-то, игра и сама не сказать что пытается что-либо скрыть — чего стоит одно только название). Настоящим разочарованием становится демонстративная невозможность сделать тот последний выбор, который нам предлагают напоследок. Предлагают лишь для того, чтобы, если игрок посмеет ответить не так, как захотелось сценаристу, безапелляционно заявить: «ты передумал». В это мгновение хочется схватить что-нибудь потяжелее и применить по не са-



Смотрю я на небо — и мыслям внимаю:
Зачем я не сокол, зачем не летаю?

мому прямому назначению. Не знаю, может, так оно и было задумано. А может, авторам просто не пришло в голову, что после всех недвусмысленных предупреждений о том, что нас ждёт, кто-нибудь из игроков ещё осмелится с ними не согласиться. Но разумных оправданий случившемуся, на мой взгляд, не может быть никаких. Даже самых прозаических: какая уже разница, один делать финальный ролик или два? Впрочем, и один-то получился куцым, если сравнивать со вступлением. Эх, немцы, немцы. Старательные вы наши…

И всё-таки даже после такого жестокого «предательства» эту игру хочется простить. Конец понятен заранее? Ну так нельзя же считать детективной историю, которая ещё в предисловии называет имя убийцы прямым текстом. Лишили выбора? Но за выбором стоило обращаться к другому жанру. Обидно? Да, пожалуй. Но разве это повод забыть о море настоящего удовольствия, полученного в процессе самого прохождения? Если вы, как и я, любите квесты и столь же отрицательно ответили на мой последний вопрос — обязательно попробуйте эту «анти-Кирандию». В наш век безликих экшенов, онлайн-доилок и старательно вытесняющего всё остальное кинематографизма проходить мимо подобного просто нельзя. ◆

ДОСТОИНСТВА:

- Уникальный питомец, играющий огромную роль в прохождении
- По-настоящему интересный и шикарно озвученный главный герой
- Великолепная графика
- Атмосфера красивой и доброй сказки
- Отличная проработка второстепенных персонажей
- Классический квестовый геймплей, выполненный на высочайшем уровне

НЕДОСТАТКИ:

- Слабые миниигры-головоломки
- Необъяснимые «тормоза» в одной головоломке ближе к концу игры
- Бессовестно «слитая» концовка
- «Обычный» и «взрослый» голос главного героя в русской локализации



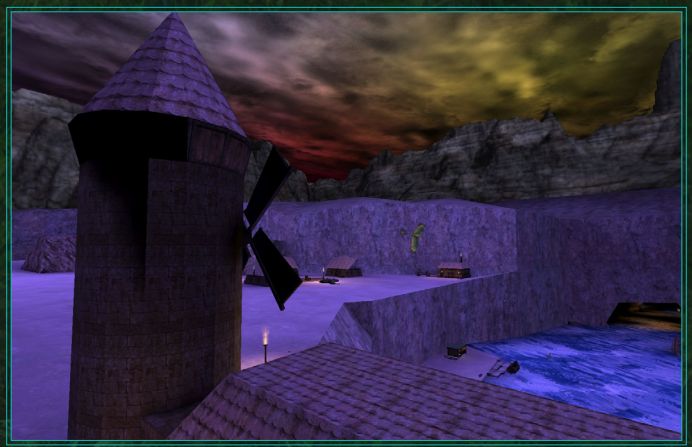
Автор:
unreal doom

UNREAL: ANOTHER REALITY

Жанр:
Shooter
Разработчик:
AR Team
Издатель:
отсутствует
Время выхода:
срок неопределён
Платформа:
Microsoft Windows

В последнее время генеральному штабу ОВС свойственно стало принимать подобного рода решения. И возобновление операции «Коготь Охотника» как раз могло служить ярким примером нынешней невнятной политики генштаба.

Я хорошо помню те первые годы времён становления данной организации — это были годы и моей молодости. Объединённые Вооружённые Силы — на момент своего утверждения подобное понятие всё ещё казалось чем-то фантастическим. Ещё бы! Правительства крупнейших стран, не отказываясь от понятий суверенности, договорились о создании единых вооружённых сил, как было заявлено, «с целью наилучшей борьбы с глобальными угрозами современности и ближайшего будущего». Под последним, в частности, подразумевалась угроза из космоса, который в те времена человечество снова принялось активно осваивать. Что ж, инопланетян с тех пор мы так и не обнаружили — во всяком случае, таких, с коими не стыдно было бы воевать, — зато явилась головная боль в виде глобальных корпораций.



Этим ребятам и сам чёрт не брат! Для далёких и не очень космических колоний отдельная корпорация принимала на себя роль и царя и бога, а потом приобретала собственную армию. В итоге корпорации сами превращались в аналоги государств, а иногда и приходили на смену государству.

Меня, как и многих, звали в наёмники, но я человек старой закалки и был воспитан на иных идеалах, однако другие с радостью шли за длинной деньгой, шли на службу корпорациям. А это значит, что ОВС, которую на сегодняшний день всё ещё можно считать молодой организацией, необходимо бороться за первенство в военном деле. Предотвращать утечку кадров, показывать свою эффективность как на поле боя, так и в сфере ВПК. Собственно, в последнем случае мы действительно утёрли нос зазнавшимся капиталистам. Вот только без «промашек», как их любят называть нынешние товарищи, странным образом то и дело мелькающие на заседаниях генштаба, тоже не обошлось...

Вообще-то не в правилах нашей профессии подробно распространяться о боевых операциях. Но раз уж последние обстоятельства подтолкнули меня открыть свой дневник и сделать данную запись, порассуждать тут «за жизнь», поворчать по-стариковски... Ладно, так уж и быть, изложу вкратце все те события, что явились поводом написать всё это.

Командовать той самой внезапно возобновлённой операцией «Коготь Охотника» поручено мне. Моим орлам, десантникам «Дубль» отряда, необходимо будет выполнить как первоначальную задачу миссии, так и разузнать о судьбе первой команды, что пропала здесь.

Опять повторюсь: странно все это. Непонятно, почему с таким запозданием посылают нас, вторую команду, если учитывать важность миссии и опасность промедления с её исполнением. Если где-то на бескрайних просторах нейтрального космоса пропадает военно-исследовательский корабль, на чьём борту содержатся секретные чертежи самой передовой системы вооружений, — ведь не может быть и речи о каком-то промедлении. Да кто угодно может успеть перехватить эти данные под предлогом находки, сделанной на нейтральной территории, особенно если за всем произошедшим изначально могли стоять типчики из Лиандри и им подобных! Скорее всего, так оно и есть...

Ещё странная вышла ситуация с первой попыткой добыть заветные данные. Сигнал того пропавшего корабля, «Прометея», удалось обнаружить исходящим с планеты звёздной системы Грифон; её название, соответственно, — Грифон 4А. Я просмотрел атласы и увидел, что Грифон 4А является планетой земного типа, обращающейся вокруг двойной звезды, на которой предположительно существует развитая биосфера, то есть планета может даже быть пригодной для жизни. И верно, первая команда доложила о почти 100% вероятности наличия на той планете развитой внеземной цивилизации! Первый контакт?

Далее мне сообщали, что после был ещё лишь один сеанс связи с первой командой, и через некоторое время их крейсер «Бодега Бэй» пропал — по всей видимости, угодив туда же, куда и «Прометей».

В общем, теперь мне с моими ребятами и предстоит выяснить, что конкретно там происходило и есть ли ещё шанс вернуть утраченные данные по секретному оружию. Да, дело мутное, но приказ есть приказ.

Вооружённые до зубов наёмники? Высокоразвитые и воинственные инопланетяне? Кто их знает?.. Но я знаю, что мои молодцы много где повоевали и много чего повидали. Уверен, если кто и справится с подобной миссией, то только они!

— из личного дневника полковника Архипова –

Хорошие игры вдохновляют, Вдохновение от любимой игры может находить выход в изучении её тонкостей, как «механических», так и художественных. Или же начинаешь писать и рисовать по мотивам этой игры, одним словом — творить.

Пожалуй, самым комплексным плодом вдохновения в таком случае становятся моды. При их создании понадобится как хорошее знание многих аспектов любимого произведения, так и умение хорошо сочинять что-то своё, но обычно по мотивам и в формате исходной игры. Моды тоже делятся на разные категории: одни ставят своей целью улучшить графику, другие — модифицировать игровой процесс, добавляя что-нибудь новое или изменяя старое. Бывают и вовсе тотальные конверсии, когда конечной целью является создание собственной, новой игры.



Но, конечно, одной из самых распространённых причин мастерить для любимой игры является желание ещё немного продлить её. И, как мне кажется, для некоторых хороших игр это имеет чуть большую актуальность, чем для других.

Unreal — одно из громких имён в жанре 3D Action, которое гремит уже на протяжении почти 20 лет. Имя это давно уже более связывают с игровыми технологиями; конечно, незабвенной остается и серия онлайновых побоищ **Unreal Tournament**. Тем временем исконный и самый настоящий **Unreal** вроде бы и не принято оспаривать в роли одного из представителей «золотого фонда» FPS, однако же популярность этой игры оказывается почему-то не столь высокой среди конечных геймеров.

А тем временем лично для меня **Unreal** есть единственный и особенный среди немалого числа любимых и даже обожаемых игр — он бессменно останется занимать свой пьедестал. Это моя главная игра!

Сложно удержаться от эпитетов в адрес любимейшей из игр: эпический, эталонный, неповторимый. Последняя характеристика, к слову, вызывает не только гордость, но и некоторую обиду. И впрямь, **Unreal** больше не повторяли! Да и не смогли бы повторить, как мне кажется. Созданный на стыке двух разных периодов для жанра шутеров, **Unreal** получил такое сочетание традиций от двух этих эпох, что неожиданно оказался очень плохо адаптируемым, тяжко поддавался переделкам на новый лад. Вышел единственный аддон — и мир игры был заброшен. Сначала сами авторы сделали ставку не на сюжетное продолжение, а на мультиплеерный спин-офф, а когда сторонней студии разрешили продолжать сингловую ветвь U-серии, те ребята в итоге тоже сошлись на мысли, что лучше замутить свой мир со своей историей.

Можно сказать, что тот самый **Unreal**, к сожалению, намертво застрял в своей эпохе. Но, так как игра была классная и более чем запоминающаяся, за дело взялись любители. Правда, им тоже чаще хотелось не ограничивать себя какими-то рамками, кроме вынужденных — технических, — и воплощать любые свои идеи и соображения без оглядки на что-либо. Поначалу (первых лет пять) такой подход был оправдан: шутеры на стыке веков стремительно менялись, обрастая новыми фишками. **Unreal** в те годы не считался ещё в полной мере старой игрой, но многие его элементы уже смотрелись достаточно архаично. Посему вполне нормальным было желание любительских коллективов сделать Unreal в своих творениях более современным.

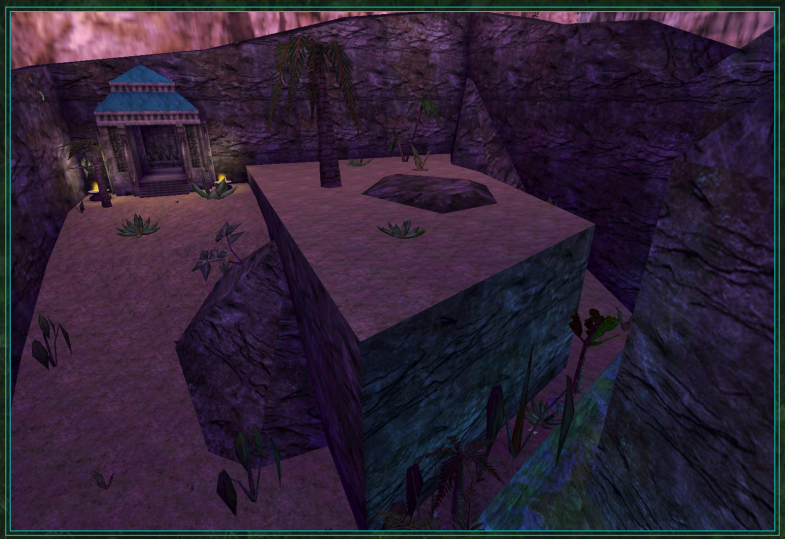
Но к сегодняшнему дню мы имеем, увы, то, что имеем. За все эти годы так и не появилось ни одного масштабного и качественного фанатского дополнения, главным в котором бы было бережное следование традициям самого Unreal — такого, какой он есть, каким его и полюбили тогда, и за что его продолжают любить по сей день.

Я по-прежнему убеждён, что стоит сейчас продолжать тот мир, тот сюжет и ту атмосферу, за которые в ретроспективе Unreal в основном и продолжают ценить и относительно которых ни одна команда талантливых модмейкеров так и не смогла превзойти спорный официальный аддон **Return to Na Pali**. И я по-прежнему убеждён, что продолжать **Unreal** правильнее всего именно в формате мода — масштабной, сюжетной кампании, по продолжительности и качеству соотносимой с оригинальной игрой.

ИНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Переходя наконец к основной части этой статьи, расскажу о нашем дополнении под названием **Another Reality**; уточню на всякий случай, что проект сей находится в разработке с июня 2008 года и к настоящему времени всё ещё не завершён. Здесь я не стану описывать историю разработки нашего мода, перечислять наши достижения, взлёты, падения, трудности и перспективы. Обо всём об этом, пусть и не в очень краткой, но всё же достаточно лаконичной форме, можно прочитать в стартовом сообщении нашей темы «Синглплеерное дополнение для **Unreal: Another Reality**» в разделе «Мастерская» форума Old-Games.ru.

Эту же статью, я думаю, куда правильнее посвятить рассказу о самой кампании — что она должна будет собой представлять, когда выйдет.



Идеология **Another Reality** на протяжении всех лет разработки данного дополнения остается неизменной. Нашей командой планируется создание масштабной сюжетной кампании, максимально передающей атмосферу мира **Unreal** и вообще заботливо следующей всем традициям этой игры. Прежде всего, мы хотим, чтобы при погружении в Иную Реальность игроки сразу чувствовали, что попали на планету На Пали, и легко можно было бы представить, что где-то там, за семью морями, за семью горами, находятся те самые памятные места, по которым совсем ещё недавно ступал заключенный №849 — наш старый протеже. Конечно, нужную атмосферу вряд ли получится воссоздать, если следовать лишь художественным традициям оригинала, посему подход к самому игровому процессу мы также оставляем традиционным — во всяком случае, по большей части.

Однако что это за дополнение без новинок? Конечно, в **Another Reality** мы постараемся удивлять игроков не раз и не два, но, опять же, заранее предупреждаем, что если вам нужен совершенно новый опыт от знакомой игры, то AR, вероятно, не ваш выбор. Если же вашей маленькой мечтой было получить ещё немного Unreal, а лучше — даже получить ещё немало Unreal, тогда, думаю, вы с интересом готовы прочитать о том, что же наша команда готовит для всех ценителей Unreal в его первозданном виде.

Итак, главным ориентиром для нас, конечно, является оригинальная игра, но мы также планируем использовать многие идеи: как из официального дополнения **Return to Na Pali**, так и вдохновляться отдельными моментами, которые имели место в дорелизных версиях **Unreal**, а это варианты 1995 и 1997 годов. Такая компиляция — это один из способов наглядно расширить и разнообразить мир игры, не шибко притом отходя от канонов, и способ этот в нашем арсенале не единственный.

Максимально придерживаясь традиционных для Unreal методов подачи сюжета и его порций, а также стараясь не противоречить истории, созданной в оригинальной игре и её официальном дополнении (конечно, более мы ориентируемся на сам Unreal), в Another Reality мы хотим поведать больше о мире На Пали. Глубже проникнуть во взаимоотношения и мотивы всех рас и отдельных группировок внутри них. Показать большее разнообразие в природном окружении и рукотворных объектах, основываясь на концептах дорелизных версий игры и подводя всё это под сюжет того Unreal, который всем нам известен. Кстати, расширенная версия мира На Пали по версии AR также прольёт больше света и на события оригинальной кампании.

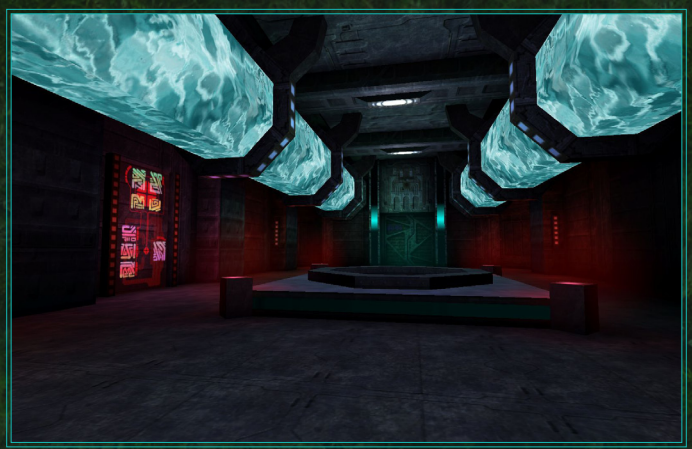
Сюжет «Иной Реальности» продолжает события оригинальной истории, закончившейся побегом заключенного №849, во время которого тот сбил крейсер ОВС «Бодега Бэй» (UMS Bodega Bay) и тем самым привёл к провалу миссии военных по возвращению чертежей секретного оружия.

И вот, спустя некоторое время командование ОВС решает возобновить операцию «Коготь Охотника», не располагая, однако, всей информацией о последних событиях, случившихся в далёком мире Грифон 4А (имя планеты На Пали по классифи-

кации землян), а также дополнительно утаив часть сведений от второй команды десантников, что были посланы с всё той же миссией — вернуть злосчастные чертежи в распоряжение ОВС.

Вместе с тем на плечи закалённых бойцов теперь возложена и другая задача — поиск крейсера первой команды военных «Бодега Бэй» с целью последующего исследования оного на предмет получения полных сведений о ходе операции «Коготь Охотника». Особенно на тот случай, если вдруг заветные данные не удастся обнаружить на борту «Прометея».

Впрочем, с этого места сюжет вынужден повиноваться традициям шутеров старой школы, так что миссия «Дубль» отряда, увы оканчивается провалом, так толком и не начавшись.



Скаарджи — высокоразвитая раса межзвёздных завоевателей, которые и На Пали считают своей собственностью, уже не впервые сталкиваются с людьми. Действующие лица оригинального **Unreal** — экипажи грузового судна «ИСВ-КРАН» (ISV-KRAN) и тюремного транспорта «Вортекс Райкерс» (Vortex Rikers) — собственно, были первыми, кто встретился со скаарджами, а через энное число лет между двумя расами разразилась война (эта война, в свою очередь, стала предысторией к возникновению турнира, имеющего место в игре **Unreal Tournament**). Однако же пока до времён сего эпохального события ещё, можно сказать, далеко, но десантников отряда «Дубль» и доставивший их крейсер ОВС «Булат» (UMS Bulat) вполне можно считать первыми боевыми потерями той грядущей войны.

Да, зная о том, что на планете есть кто-то, представляющий угрозу, военные на сей раз действовали весьма осторожно, производя высадку на тёмной стороне планеты. Но и скаарджи уже принимали в расчёт вариант, что присутствие этих новых, неведомых пришельцев у их границ может стать постоянным, а потому готовы были к следующему визиту землян. В итоге «Булат» замечают зависшим на орбите На Пали и атакуют с поверхности планеты. К тому моменту уже производится десантирование, но шлюпки ещё не успевают отлететь от крейсера достаточно далеко, и поэтому, когда его уничтожают, часть шлюпок поглощает взрыв, а часть повреждает ударная волна, и они падают на планету.

Шлюпку главного героя и его напарника постигает именно такая участь. С трудом управляя повреждённым кораблем, они пытаются произвести аварийную посадку, но, приближаясь к земле, понимают, что врежутся в скалы, и катапультируются. В результате выживает только один.

С этого момента герой под руководством игрока начинает новое исследование, казалось бы, знакомого мира. Начинать приходится изрядно контуженным и совсем безоружным, предвкушая опасность на каждом шагу. В похожей ситуации мы уже бывали прежде, когда впервые играли в **Unreal**.

Конечно, если сравнивать непосредственно саму, так сказать, цепь прохождения, то оригинальная игра здесь, безусловно, выигрывает у официального дополнения **Return to Na Pali**. Не только качеством самих уровней, но и тем, как эти уровни связаны между собой, как несколько локаций образуют целый эпизод, а связь нескольких эпизодов порождает цельное общее произведение. Связь между уровнями в **Unreal** подчёркивала индивидуальность каждого из них. Уровни на схожую тему или образовывали единый логический эпизод, или же, наоборот, весьма по-разному раскрывали эту заданную тему и тогда уже располагались далеко друг от друга, становясь своеобразным лейтмотивом, пронизывающим весь путь игрока от начала игры к её окончанию.

Здесь может возникнуть вопрос. Почему я сделал очередное отступление, да ещё и посвятил его столь специфической теме? А дело в том, что указанную особенность оригинальной игры мы также считаем очень важной, и, создавая сценарий «**Иной Реальности**», мы старались придерживаться такого же подхода с неявным делением на эпизоды. Первые уровни должны восприниматься именно как вступительные, а приближение к финалу должно чувствоваться задолго до того, как вылезет ГлавГад. Печально, но в RTNP оба этих правила не были соблюдены, притом что аддон явился последней главой в истории мира На Пали.

В общем, индивидуальность и своевременность каждого уровня, а также целостное их восприятие в формате общей истории — это еще один элемент, который мы относим к традициям **Unreal** и пытаемся сохранить в **Another Reality**. И это сходство с оригиналом, мы надеемся, также заметят и оценят поигравшие в наш мод, как это оценили мы, играя в **Unreal**.

А что касается дальнейшего описания мода, думаю, с этого места уже пора подходить к окончанию данной статьи. И завершить статью наиболее правильным образом, думаю, стоит, поставив в конце наиболее информативный и лаконичный её кусок.

Итак, на прощанье предлагаю вашему вниманию сокращенное описание всех персонажей, группировок и рас, задействованных в сюжете «**Иной Реальности**»:

==========



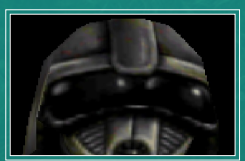
МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ КУЗНЕЦОВ

Главный герой **Another Reality.** Один из бойцов отряда «Дубль», небольшой элитной команды, которая славилась как высочайшим профессионализмом каждого из своих солдат, так и колоссальной их сплочённостью и слаженностью совместных действий.

Младший лейтенант Кузнецов был охарактеризован своим начальством как человек энергичный, несколько эмоциональный, но всегда сохраняющий спокойствие и собранность на службе, другими словами — человек действия.

Эти черты характера и не позволили главному герою впасть в отчаяние и бездействие после ужасного провала миссии и нелепой гибели почти всех своих товарищей.

Младший лейтенант Кузнецов решает действовать. Найти любую возможность покинуть планету На Пали, а также искать людей из своего отряда, надеясь, что кто-то из них смог уцелеть.



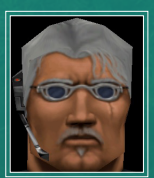
МЛАДШИЙ ЛЕЙТЕНАНТ ШЕЛДОН

Новый напарник Кузнецова (прежний погиб на предыдущем задании), вместе с которым они принимают участие в операции «Коготь Охотника», находясь в команде по поиску крейсера ОВС «Бодега Бэй».

Родом из Австралии, новичок в отряде, уже успевший, однако, заслужить признание среди новых братьев по оружию.

Будучи отряженным в напарники Кузнецову, Шелдон помог главному герою пережить потерю прежнего напарника.

Младший лейтенант Шелдон погибает при неудачном катапультировании с подбитой шлюпки.



ПОЛКОВНИК АРХИПОВ

Командующий операцией «Коготь Охотника», отец-основатель отряда «Дубль».

Время начала его военной службы и дата формирования Объединённых Вооружённых Сил почти совпадают. И полковник Архипов является одним из самых почётных людей в ОВС.

К сожалению, роковое решение генерального штаба возобновить операцию «Коготь Охотника» поставило крест не только на жизнях командующего этой операцией и его подчинённых, но и на будущем самого «Дубль» отряда. Хроники дальнейших военных конфликтов, в том числе скорой большой войны против скааржей, подобного подразделения более не упоминают.



ПРОЧИЕ ВОЙСКА ОВС

Во время своего скитания по На Пали главному герою будут встречаться следы присутствия других военных, в том числе и представителей его родного отряда.

Неожиданно для себя младший лейтенант Кузнецов даже сможет достичь первоначальной цели своего задания, а именно — ОВС «Бодега Бэй».



ЭКИПАЖ ТРАНСПОРТНОГО СУДНА «ДУВР», А ТАКЖЕ ПРОЧИЕ ГРАЖДАНСКИЕ ЛИЦА

Ещё одно судно успело потерпеть аварию на На Пали. На сей раз это был транспортник TLV-Dovers, обеспечивающий поставки оборудования для тюремных колоний. Предоставляем пару записей, сделанных членами экипажа данного судна.

(1) Лог капитана О. Тенна: «Мы должны были доставить ценное оборудование и припасы на тюремную луну. Потом нас притянуло к этой проклятой планете как магнитом… Теперь я понимаю, почему «Вортекс Райкерс» не выходил на связь с тех пор, как вошёл в этот сектор. Какая ирония».

(2) Главный инженер Оливер Майнс: «Не думаю, что мы сумеем поднять эту посудину в воздух. Аварийная посадка удалась, но судно получило серьёзные повреждения. Реактор нестабилен, и исправить это в полевых условиях не представляется возможным. Мы вынуждены искать убежище вне корабля, но как по мне — так это немногим безопаснее».

Также со времени событий **Unreal** и **Return to Na Pali** по планете всё ещё продолжают скитаться горстки уцелевших людей с «Вортекса», «КРАНа» и прочих…

Извилистые тропы, по которым прошли некоторые из этих людей, и всевозможные непредвиденные события вполне могли вывести их к тем же местам, где позже оказывается и главный герой.



СКААРДЖИ
(Skaarj — это слово правильно читается как «скаа», но слишком привычно уже использовать транскрипцию «скаар(д)ж»)

Это высокоразвитая межзвёздная цивилизация, занятая экспансией на новые территории (в общем-то, как и люди). В образе скаарджей сочетается грубая сила и грация. Высокие технологии и интеллект — вместе с первобытной кровожадностью. Многие факты указывают на то, что общественный строй этих существ сочетает в себе устройство улья с индивидуальным разумом каждого представителя колонии. Соответственно, это означает существование жесткой иерархии внутри колонии, настоящей кастовой системы, восходящей к биологическим различиям между разными представителями улья.

Официально о скаарджах говорят как о «сложных дикарях», потому что их варварский вид и кастовые, клановые обычаи заметно противопоставлены высокому уровню технологического развития их цивилизации. Очевидно, что технологически они превосходят людей. Раса скаарджей свободно путешествует в космосе, используя корабли собственного производства, от небольших маневренных скиммеров до гигантских материнских кораблей. Они владеют разнообразными технологиями связи, занимаются генной инженерией и созданием оружия и военной техники. У скаарджей собственный язык, письменность, культура, религия (правда, о ней нам известно крайне мало).

Скаарджи — весьма воинственная раса, и основной целью их путешествий является захват новых территорий и всех рас, которые они почитают низшими (то есть вообще всех), в качестве рабочей силы, слуг и подопытных образцов.

Из оригинальной игры нам известно, что отдельная семья скаарджей уже является полностью самодостаточным образованием и представляет собой реальную силу, с которой стоит считаться. В серии Unreal Tournament'ов рассказывалось о войне против империи скаарджей, однако куда вероятнее, что землянам противостоял просто союз нескольких кланов. Подобные межклановые отношения, как и отношения внутри одного клана, учитывая природу расы скаарджей, должны также базироваться на родственных связях между семьями и иметь строгую иерархию по старшинству. Помимо сего, разные кланы скаарджей также конкурируют друг с другом, и, если 2 семьи не состоят в одном блоке, дело может доходить до открытых военных действий.

Скорее всего, семья, взявшая под контроль планету На Пали, также входила в состав того союза, чью атаку пришлось отражать человечеству, что вполне логично, раз именно на На Пали случился первый контакт между двумя расами. По сюжету Return to Na Pali после гибели своей королевы, которая, в общем-то, обеспечивает продолжение рода, скаарджи не спешат покидать планету. Они даже продолжают добывать таридиум. Мы объясняем такое положение дел как раз наличием межклановых связей у скаарджей. Старшая семья приказала или просто дала добро «клану На Пали» основать колонию на этой планете, из чего также следует, что На Пали отнюдь не является для них самой важной целью. Также понятия о чести этих существ предполагают, что кланы не должны обращаться друг к другу за помощью при возникновении первой же неприятности — и второй тоже… Однако смерть королевы от рук заключённого №849, конечно, была слишком большим событием, потому «клан На Пали» вынужден был признать свой позор и обратиться к старшей семье в ожидании решения относительно своей участи. Так старший клан и весь союз семей узнали о существовании человеческой расы, которую уже спустя короткое время они и попытались поработить. Однако сперва нужно было решить вопрос с На Пали — похоже, приоритет этой планеты в глазах союза успел ещё упасть, потому как к ней по остаточному принципу отрядили аж самую младшую из семей с совсем пока юной королевой. Прежнему «клану На Пали» оставалось только смириться с таким решением и готовиться к приёму нового материнского корабля с новой королевой, в чьё распоряжение сей клан теперь поступал, автоматически понижая собственный авторитет. Ну а для новоприбывшей семьи, наоборот, появлялся отличный шанс подняться по иерархической лестнице.



НАЛИ (Nali)

Коренные жители планеты На Пали. На данном этапе народ нали представляет собой цивилизацию железного века, которая также имеет некоторые специфические знания о природе родного мира (например, о свойствах местного минерала — таридиума) и, конечно же, сакральные знания. Культурное развитие этой расы вполне сравнимо с тем уровнем, которого достигло человечество в эпоху античности. Нали — искусные строители и ремесленники, их духовные традиции также весьма богаты.

Очень любопытным моментом являются даты с годами жизни служителей монастыря (один из уровней оригинального **Unreal**), где в письменах указаны две крайних даты, года око-

ло 250-го и 500-го. Сие показывает, что на момент действия игры нали живут в начале некой новой эры: это, во-первых, значит, что была также эра старая, а во-вторых — что была она не так уж давно, чтобы её следы по крупицам считать. Такая вот маленькая деталь с описанием дат как раз отлично дополняет и помогает понять имеющуюся общую картину, с покинутыми древними храмами, старинными укреплениями, темницами и замками, с одной стороны, и относительно современными городами, церквями и монастырями — с другой. Просто народ нали живёт на стыке двух эпох…

Нали — самые миролюбивые из разумных существ, которых мы встречаем в оригинальном **Unreal**. Эта духовно развитая раса, в принципе, не проявляет признаков агрессии — по крайней мере, в присутствии игрока. Религия запрещает им применять насилие, поэтому когда скаарджи («демоны со звёзд, пришедшие в наказание за прежние грехи«) отнимали у них земли, дома, ресурсы, родных и близких, большинству не оставалось ничего, кроме как покориться и молиться о спасении. Не все нали, однако, одинаково миролюбивы — рядом с телами некоторых из них можно найти оружие, что указывает на то, что они защищались или даже совершали спланированные атаки.

Однако, как уже было сказано, несмотря на общее миролюбие, некоторые элементы культуры нали указывают на весьма тёмное прошлое и наличие (по крайней мере, ранее) воинственных культов: жестокие испытания Велоры, уровень «Тёмная арена», обилие тюремных помещений в катакомбах под древними залами, жертвенный алтарь в Храме Вандоры — тому подтверждения.

Наблюдения, сделанные в процессе путешествия по На Пали, позволяют сделать вывод, что культура и религия нали переживают переломный период. Храмы Велоры и Чизры — в запустении, а вот храм Вандоры выглядит более современным и обустроенным. Тем не менее наиболее распространённым становится «Бог Хороших Знаний» и вера в приход Мессии. Налийская религиозная традиция причудливо сочетает в себе мотивы земных ацтекской, античной и христианской культур. Судя по тенденциям развития, политеистические культы приходят в неминуемое запустение, хотя жрецы всё ещё поддерживают их (хороший пример заброшенного политеистического культового сооружения — наш уровень №4 из «**Иной Реальности**»).

В общем-то, оккупация На Пали скаарджами даже ускорила отмирание старых традиций в культуре нали, потому как первыми от рук безжалостных захватчиков стали гибнуть именно хранители этих самых традиций. Воины и правители среди нали хотя также были подвержены влиянию нового учения, но, как это часто бывает, сохраняли преданность и прежним идеалам. Конечно же, все попытки явного сопротивления с их стороны без особого труда были подавлены скаарджами. Нали очень скоро приняли собственное порабощение как кару за прежние грехи, но верили они также и в приход спасителя, причем не просто ожидали, а прямо готовились к его приходу. И, если сопоставить такие моменты, как высокий авторитет в обществе нали священнослужителей, различные необъяснимые события с привкусом мистики, которые можно наблюдать в сюжете оригинального **Unreal**, а также специально заготовленные тут и там тайники с вещами для Мессии, можно прийти к идее о существовании некоего «ядра», тайного ордена, старейшины которого предсказали события оккупации На Пали. В нашем сюжете эта идея получает конкретное воплощение. Герою предстоит отыскать тайные покои ордена, встретиться с его служителями, узнать о старейшинах, о разных толкованиях образа Мессии. И, наконец, о том, что живший в давние времена основатель нового религиозного учения был также и основателем данного ордена, и именно ему нали ставили памятники в своих городах и соборах.



КРАЛЛЫ (Krall)

Краллы являются аборигенами некой подобной Земле планеты подконтрольной скаарджам, и находятся на одной из нижних ступеней культурного развития. Можно даже предполагать, что у себя дома краллы совмещали охоту и скотоводство, поскольку развитый культ войны, наблюдаемый у данной расы, предполагает серьёзные причины для ведения войн, а это, прежде всего, защита своей собственности и захват чужой. Не полностью исключено, однако, что краллы вели и вовсе первобытный образ жизни, но всё-таки для полных дикарей они слишком воинственны, а для развитых земледельцев слишком ленивы. Скаарджи особо не жаловали своих прихвостней и до прилёта на На Пали перевозили их в отдельном, изолированном отсеке материнского корабля, дабы полудикие рабы как можно меньше проникались реалиями жизни своих господ. Впрочем, как видно из отдельных дневников, краллы вовсе не превозносили своих повелителей и даже тихонько роптали на скаарджей. С другой стороны, не всех богов обязательно почитать — некоторых достаточно просто бояться. Причины использования краллов скаарджами остаются загадкой, но достоверно то, что, начав освоение На Пали, скаарджи отвели своим слугам роль надзирателей над рабами нали, да и вообще убрали краллов подальше от своих собственных объектов. И, конечно же, скаарджи не желали содержать своих прихвостней на пригодной для жизни пла

нете — пусть находятся или на прокорме у другой порабощенной расы — нали, или же сами себя кормят.

И здесь настаёт пора рассказать, что по сюжету нашей кампании такое решение скаарджей привело одно из племён краллов к чрезвычайно интересной ситуации. Возможно, загублены были на шахтах все нали из отдельно взятой деревушки — значит, и надзиратели не нужны, а в соседнем поселении дармоедов краллов и так уже навалом. Ну и пустили целое племя на все четыре стороны, стало оно жить само по себе; скаарджей побаивались, нали поблизости нет, но следы их цивилизации встречаются повсюду.

Умелые работники нали могли строить — и строили искусно и на века. Около 500 лет назад у них было положено начало отсчёта новой эпохи, и кое-что для этой эпохи оказалось лишним. Это, прежде всего, культ богини войны Велоры вместе с её четырьмя сыновьями: Фамат (Phamath), Идзера (Ydzera), Вурхат (Vurhath), а также Икинун (Ykinun). Служителям Велоры чуждо было новое учение, стремительно собирающее всё новых последователей. Поняв, что они не в силах вернуть себе былой авторитет, жрецы культа войны отправились в дикие дали, чтобы продолжать своё служение, воздвигнув новый храм в честь Велоры и её сыновей. Суровость воинственных божеств сполна нашла отражение в устройстве и облике построенного храма, и непрошеных гостей там уж точно не ждали.

Однако такие гости всё же заявились — это, само собой, оказались краллы. Они не встретили там истинных хозяев храма, ибо сам культ уже успел исчезнуть ко времени оккупации. Тем временем лентяи краллы не стали строить себе жилища, а поселились прямо в храме, который стал своеобразным приютом для данного племени и, будучи сакральным местом, приобрёл сакральный характер и для своих новых «хозяев«. Они интерпретировали культовое назначение храма на свой лад, совместив элементы религии старых хозяев, своей собственной и новейшее явление в виде желания вернуться в свой родной мир.



НАЁМНИКИ (Mercenary)

Наёмники являются наиболее загадочными существами мира **Unreal**. Им посвящена целая отдельная тема, ограничивающаяся, правда только одним уровнем, и вместе с тем ни их цели, ни даже их истинное наименование (Mercenary — чисто техническое название, как класс этих существ записан в ресурсах игры) остаются неизвестными. Однако такая неизвестность позволила нам как раз наиболее смело проявлять собственную фантазию, прописывая образ наёмников в истории «**Иной Реальности**».

Мы считаем наёмников наиболее технологически развитой расой в галактике, при этом, однако, они почему-то предпочитают вместо создания могущественной империи вести кочевой образ жизни. Оседая на отдельно взятой планете, наёмники начинают заниматься беспощадной эксплуатацией оной ради добычи биоресурсов любого рода. Странствуя по космосу независимыми и разрозненными группами, наёмники прекрасно осознают огромное число доступных им планет, а потому отдельный уютный мирок готовы использовать по максимуму.

Внешний вид этих существ, так же как и внутреннее строение, сильно изменены кибернетическими приращениями и возможными генетическими модификациями. Наёмники собственноручно преобразили и унифицировали себя, чтобы стать максимально неприхотливыми к почти любой внешней среде. И главным их творением, позволившим добиться этой цели, стал универсальный ресурс, упрощённо называемый биомассой.

Биомасса производится из всевозможного сырья, которое изначально было частью живой природы той планеты, куда заселялись наёмники. Производство биомассы, главным образом, сосредоточено в так называемых «универсальных комплексах«; одновременно же биомасса обеспечивает и функционирование этих комплексов. Более того, биомасса связана и с функционированием организмов самих наёмников, являющихся изощренными гибридами, у коих органика и технология настолько переплетены, что та самая биомасса в их теле может служить и в качестве крови, как у обычных живых существ, и в качестве источника энергии для киберприращений вместо традиционных батареек и аккумуляторов. Исходя из этого, функционирование комплексов, принадлежащих наёмникам, являет некое подобие работы самих организмов у данных существ.

Итак, когда наёмники прилетели на планету На Пали, они застали там уже обосновавшуюся колонию скаарджей. Последние почти никогда не ведут переговоров с другими расами, поскольку почитают все остальные расы низшими, однако наёмников они все-таки посчитали достойными определённого сотрудничества. В результате скаарджи продали им отдельные участки планеты, вероятно, попросив взамен какие-то из технологий наёмников.

Но между наёмниками и скаарджами никогда не было союзнических отношений. Нещадное использование биологических ресурсов, а также воды ради получения драгоценной для наёмников биомассы, приводили к скорому опустыниванию обширной местности вокруг универсальных комплексов. Что, конечно, совсем не понравилось

«добрым соседям» наёмников — скаарджам. Последние хоть и используют планету в качестве лишь сырьевой колонии, пускай и с очень ценным ресурсом — таридиумом, но всё же благодатная природа На Пали манит скаарджей, подталкивая к мысли о полноценном заселении.

Вот тут-то и намечается повод для конфликта. Уже достаточно скоро после прилёта наёмников их отношения со скаарджами превращаются в подобие холодной войны. В частности, на территории, подконтрольной скаарджам, а именно — в деревеньке Харобед, сбивается корабль наёмников «Терранюкс» (Terraniux). Но после никаких активных действий с обеих сторон не намечается, что означает относительное равенство сил обеих сторон и (или) нежелание форсировать события на данный период времени. Более того, в знак своеобразного извинения скаарджи позволяют пехотному корпусу наёмников провести операцию по захвату очередного разбившегося корабля чужаков ОВС «Прометей». Однако обе расы продолжают соперничество и в конечном счёте стараются не примириться друг с другом, а лишь подготовиться и выждать наиболее удачный момент для начала полномасштабной войны. Герою «**Иной Реальности**» придётся не только лицезреть начало этой войны, но и — исходя из собственных мотивов — принять в ней прямое участие.



Часть материалов, включенных в эту статью, является плодами трудов следующих людей, известных под никнеймами: ArchGrey, FACH, Glass Dagger

Часть фундаментальных сведений о вселенной, показанной в играх серии **Unreal**, взята из официального источника — Unreal-Wiki под названием Liandri Archives. ◆

Возвышение тьмы

Автор: **Питер МакБрайд**
Перевод: **Dub Star**



****
I
****

Он попытался подняться, но не смог, — новая раскалённая вспышка боли пронзила его голову и отдалась глубоким постукиванием в висках. Глаза его были закрыты, но перед ними плясали искры; мерзкая усталость сковала всё тело. При попытке поднять руку мучения усилились, выбрасывая его сознание в тягостную мглу. Прерывистый крик вырвался из его горла.

Ещё раз он поборолся со своим телом и сел, озираясь по сторонам. Тяжёлая рука опустилась на плечо, удерживая его.

— Тише, тише. Ты слишком сильно пострадал. Тебе надо отдохнуть.

Глубокий вкрадчивый голос облегчал его страдания, а от тяжёлой ладони исходила успокаивающая уверенность, оттесняя назад боль. Сияющая агония отпустила, и он снова погрузился в темноту.

Спал он глубоким сном изнеможения и проснулся уже ранним утром, в холодном поту, преследуемый злобными мордами из кошмара. Кошмара? Кошмара?! Нет, это всё было на самом деле!

Он увидел отсветы лагерного костра, пляшущие блики на кривых клинках и звериные оскалы веселящихся вокруг демонов. Они выскочили из пещер и кинулись смертельным потоком на него. В их глазах пылала жажда разрушения, огромные изогнутые клыки готовы были вонзиться в горло.

Затем — толчок, полный торжества вой, чей-то вывалившийся язык, кашель, брызги чёрной крови, — и, наконец, его поглотил непроглядный мрак.

Он отскочил от видения, но с движением вернулась и боль.

— Тише, — произнёс тот же голос.

Он успокоился и снова погрузился в сон.

****
II
****

Гном Брендан выпятил вперёд подбородок и вытаращился на дракона, выжидая, когда тот сделает ход. Медленно дракон вытянул лапу и… схватив гнома за бороду, подтянул к своей морде.

— Держи подальше свою бороду от доски! Я не вижу фигуры, — прошипел он. — Я знаю, что ты хочешь сжульничать!

Он поднимал бороду всё выше, вытягивая подбородок Брендана, пока не дотянулся до потолка пещеры.

— Ваш ход, мастер гном! —отпустил он Брендана.

Гном глянул на доску и понял, что ему придётся начинать снова. Дракон был ужасным жуликом. Если бы Брендан не хитрил, то уже давно бы проиграл.

— Похоже, ты снова выиграл, о Великий, — молвил Брендан. — Сыграем ещё разок? Двойной куш или в расчёте?

— Почему нет? Мне нравятся наши маленькие игры.

Дракон взял огромный золотой меч, принадлежавший, видимо, какому-то великану, и укусил его, оставив зазубрину на клинке.

— Сколько же ты должен мне теперь? — спросил он, проводя когтем вдоль зазубрин и считая, — один, два, три, восемь, э… шестнадцать? Нет… гм, двадцать мешков золота. Вскоре, гном, ты мне всё вернёшь.

— Вскоре я выиграю! — радостно воскликнул Брендан. Дракон отрыгнул дым, выразив насмешку.

Брендан закашлялся, протёр глаза от попавшего в них дыма и уселся за доску. Он убедил себя, что дракон больше не сможет сжульничать, так как он будет следить за ним, как ястреб за добычей.

****
III
****

Все последующие дни, был ли он в сознании или снова в забытьи, полном страданий, рядом всегда кто-то был. Он помнил миску горячего сладкого настоя, его вкус не сходил с губ. Благоухание лесных трав и дикого горного мёда помогли рассеять холодный кошмар.

В другом конце комнаты раздался шум, и он посмотрел в ту сторону. Широкая спина была согнута от усталости, густые жирные волосы сливались с грубым мехом жилета из тёмной волчьей шкуры. Он услышал стук ложки о стенки горшка, в котором что-то перемешивали, вскоре до него донесся ясный запах навара.

Наконец, окончательно проснувшись, он понял, что этот великан, который сейчас направляется к нему, был тем же, кто спас его от подбиравшейся смерти. Но здесь не было никого из его павших товарищей, изрубленных в той схватке. Ему тоже следовало бы быть среди погибших.

— Ну как ты? Вот, пора и поесть, — исполин принёс горшок с наваром, усадил больного поудобнее на соломенном тюфяке и повторил:

— Ешь.

Еда была хороша, и, пока он ел, было время осмотреться. Он находился в старом доме с хлипкими стенами и уходящей вверх просмоленной крышей, сложенной из обтесанных брёвен. Посреди комнаты находился каменный очаг, в котором тлели угли. В его оранжево-красном свете он увидел медвежьи и волчьи шкуры, расстеленные вокруг на полу. Около огня лежала собака, почти столь же огромная и лохматая, как человек, сидевший у кровати.

— Кто ты? Почему помогаешь мне?

— Земледельцы зовут меня Дровосеком. Ты тоже можешь меня так звать.

— Я не земледелец! — сказал он резко, будто его задели до глубины души, на мгновение забыв о своём долге. — Прошу прощения, я обязан тебе жизнью. Я не должен был…

— Ха! —перебил его Дровосек. — Ты уже полон огня! Это хорошо. Что касается спасения твоей жизни — когда я прикончил того орка, то понятия не имел, что кого-то этим спасу.

— Орки! Так вот кто это был! Я слышал о них, но думал, что это просто выдумки из стариковских рассказов и детских кошмаров. — Перед его мысленным взором снова возникли их фигуры. Пониже людей, худые, облачённые в доспехи из грубой кожи со стальными нагрудниками и в шлемах из тонкой стали поверх их черепоподобных лиц. Лучше всего он помнил их светящиеся красным огнём глаза и блестящие пожелтевшие клыки.



— Что ты делал в Древнем Лесу? — вопрос Дровосека развеял его видение. — Это опасное местечко, даже для молодого принца. — Его глаза заблестели озорным блеском, когда он увидел его реакцию.

— Как ты узнал, кто я?

— Даже если бы я не видел твоей одежды и облачения твоих людей, я бы понял это по выражению твоего лица. Принц Торбен, не так ли? Я слышал о тебе, — и слышал только хорошее.

— Благодарю. Да, это я. Хотел бы я познакомиться с тобой, перед тем как мы отправились в поход. Ты был бы полезен моему отряду.

— Вы охотились на волков. — Это было утверждение, не вопрос.

— Да. Они нападают на наших людей — тех немногих, кто всё ещё пытается собирать урожай на высушенных землях в низинах. Мы стремились избавить лес от волков, но их было очень много! Той ночью мы убили четыре десятка или даже больше, и всё же их вой, казалось, окружал нас. И тогда случай вывел нас на орков.

— Это не случайность! Орки охотились на вас так же, как вы охотились на волков. — Дровосек отвернулся и с отвращением сплюнул в огонь. Резкое шипение разбудило огромную собаку. Она повернула голову и посмотрела на своего хозяина. Уловив его настроение, она зарычала, обнажив зубы. Дровосек кивнул. — Да, пёс, — орки! Он взял их след на закате, четыре дня назад. И я видел тогда, как они шли по пятам за людьми. Мы могли бы их догнать, но… Прошло совсем немного времени, и они вышли на ваш лагерь.

— Мои люди хорошо себя проявили. — Торбен вспоминал с гордостью. — Хотя нас и застали врасплох, они сопротивлялись, и враги понесли немалые потери. Могло статься, что там погибли многие из нас… Дровосек, — сказал он и после минутного молчания спросил:

— Что привело орков в лес?

— Они не были просто разбойниками, Торбен, и их отряд был не единственный в этих краях. Лес просто кишел ими на протяжении этого года. Сначала они приходили по двое и по трое, — разведчики! Хотя немногие вернулись, чтобы сообщить, что они здесь видели. — Он склонился над огромным тисовым луком, который стоял в углу. — В прошлом месяце их пришло побольше — я думаю, это авангард наступающей армии. Они хотят заполонить лес, чтобы приготовить прикрытие для нападения на нашу страну.

— Как могло случиться, что мы ничего об этом не знали?

— За долгие годы мира Королевство Валайи стало неспособным защитить себя. — Он презрительно фыркнул. — Когда твой отец последний раз посылал патруль на границу?

— Это правда, — ответил Торбен. — Мой отряд был первым за много лет, кто рискнул отправиться в Древний Лес.

— Это была твоя мысль?

Дровосек не дождался ответа. Он видел в лице принца всю силу и мощь древних королей и… возможно, веру в светлое будущее. Совсем небольшая, но она была.

Торбен лежал молча. Надо было многое сделать, и он думал, с чего начать.

****

IV

****

— Лютист, хватит! — крикнула королева Гвендолин, едва уловив шум за окном. Музыкант прижал ладонью струны, и

теперь звуки с улицы были слышны намного отчётливее. — Люди кричат. Это значит, что Торби наконец вернулся?

— Слава богам! Этот час настал. — Король Аствин заламывал себе руки от волнения. — Я никогда не позволю своему мальчику сделать ещё раз такую глупость.

Гвалт становился всё громче, врываясь во внутренний двор. Полные горя стенания предсказывали плохие новости. Вскоре шаги загремели у Королевских палат. Стража снаружи кратко постучалась в двери, затем поспешно их открыла.

— Мой сын! Какие вести вы принесли о моём сыне? — спросил король в отчаянии.

— Никаких, мой повелитель, — ответил стражник. — Два торговца принесли тревожные вести с северного тракта.

Грязные, взъерошенные, готовые упасть от изнеможения, эти двое вошли, шатаясь, в палаты и пали к ногам короля.

— Орки! — рыдали они.

— Где они? Немедленно прогоните их!

— Мой повелитель, — задыхался главный из торговцев, — наш караван пересекал долину по опушке большого леса. И внезапно всадник из эскорта закричал: «Спасайся!» Мы огляделись и увидели, как одна сторона долины почернела, — это орки мчались на нас. Мой спутник и я ехали в голове каравана, наши кони были самыми резвыми, — никто больше не смог бы вернуться и рассказать о случившемся.

— Орки! — воскликнул король в ужасе. — О боги, воистину тьма восстаёт и собирается поглотить нас!

— Наш сын! Он говорил, что они будут возвращаться лесом! — вскрикнула королева. — Что с ним сейчас? Неужели он пал? Что вы знаете о нём? — она с мольбой взглянула на торговцев.

Те лишь медленно и печально покачали головами.

— Успокойся, женщина, — оборвал супругу король. — Пока мы ничего не можем сказать наверняка. Стража! — позвал он. — Немедленно созовите Верховный Совет!

В приказе короля не было необходимости, так как советники, услышав плач, распространившийся по городу, уже спешили к Большому Залу.

Это собрание Верховного Совета проходило в обстановке такого глубокого отчаяния, которого никогда доселе не было. Многие из его участников стали мягкотелыми стариками за годы мира и всяческих свобод. Даже великая засуха и нашествие волков, что притеснили северные области, не сильно взволновали их. Хотя еды никогда не было мало для зажиточных горожан, потеря каравана встряхнула их и сильно ударила по кошелькам.

— Я разорён! — воскликнул Керринан из Гильдии Торговцев. — Я вложил десять тысяч дукатов в этот караван.

— И я, — простонал Вердин, королевский волшебник. — Я тоже отправил деньги вместе с торговцами, по вашему совету. — Повернулся он к Керринану.

— Это — работа армии, защищать те дороги и оберегать честных путешественников, — ответил торговец, глядя на Элигласа, Главного маршала. — Все эти налоги, которые я платил многие годы! И чем сейчас занята армия?

— В нашей армии слишком мало воинов и не хватает вооружения, — возразил Элиглас. — Тех налогов, на которые вы жалуетесь, никогда не было достаточно для того, чтобы защитить Королевство должным образом. В любом случае, — продолжил он, обратившись к Вердину, — волшебники должны были предупредить нас. Люди не могут противостоять этим оркам. Здесь не обойтись без волшебства.

Вердин, обхватив голову руками, молчал. Остальные советники пребывали в печальной задумчивости.

— Где Ярнак? Почему его нет, когда он так нужен нам? — прервал молчание король. Ярнак был жёстким и злоязычным человеком, но, по крайней мере, он не стал бы причитать, как остальные волшебники.

— Где он? — требовал король Аствин, впиваясь взглядом в королевского волшебника.

— Не могу знать, мой государь, — ответил Вердин. Он решил не упоминать о своей последней встрече со старым волшебником. Это было одно из тех воспоминаний, которые он хотел бы забыть. Ярнак предупредил его, что почувствовал движение зла; что большая засуха и нашествие волков были вызваны тёмными силами; что чернобог Бес-Властитель вернулся в башню Дом Бурнур по ту сторону северных гор. Он предупредил так же и о том, что скоро они увидят тень орков на своих землях. Вердин назвал его старым дураком, который испугался невзгод и нескольких диких зверушек, и запретил ему распространять слухи, порождённые его страхом. Он не чувствовал никакого зла в воздухе, а разве не он был величайшим из волшебников? Разве не он — королевский волшебник? Ярнак покинул город в тот же день, но его прощальные слова остались с Вердином.

— Я буду искать правду, — сказал он. — Молитесь, чтобы я нашёл её раньше, чем она найдёт вас.

— Если бы принц Торби был здесь, — проворчал один стражник у дверей другому. — Эти слишком боятся войны.

Король повернулся к своему полководцу.

— Это военный вопрос, Элиглас. Я жду от вас немедленных действий.

— Я лично организую разведывательный отряд, государь. Я думаю, что мы избавимся от этих орков-разбойников за несколько дней.

— Если ты мне позволишь, мой государь… — нерешительно начал Вердин. — Может случиться так, что эта облава лишь часть чего-то большего. Есть другие знаки — засуха, волки, исчезновение принца Торбена, — чья-то злая воля скрывается за всем этим. Вполне возможно, что чернобог

уже вернулся в Тёмную Башню и вскоре снова попытается захватить наш мир.

Волшебник всё ещё не был убеждён в правоте Ярнака, но чувствовал, что благоразумнее сейчас предупредить всех, чтобы прикрыть себя. Его заявление тотчас же вызвало небывалый испуг. Если раньше люди горевали о своих утраченных богатствах, то теперь они опасались за свои жизни.

— Чернобог! — воскликнул король. — Почему я узнаю об этом только сейчас?

— Это лишь предположение, твоё величество. У нас нет веских доказательств. Нам действительно следует выслать отряд для разведки…

— Одно другому не мешает, — заметил король. —На сбор войск понадобится неделя, нужно выслать разведку. Также необходимо отправить послов ко всем нашим дружественным соседям и заручиться их помощью на это ужасную пору. Я хочу, чтобы защита города была усилена, а ты, Элиглас, — ты должен послать отряды в лес сегодня же, чтобы оттеснить орков и найти моего сына.

— Будет сделано, — Элиглас поклонился решению короля.

Вскоре всё было готово. Выйдя из города маршем, двести всадников гвардии королевы и шестьсот пехотинцев второго полка на третий день достигли равнины у подножия холмов Кулдарона. Ужасная смерть ждала их там.

****
V
****

Брендан оказался прав. Дракону не могло всё время везти. Когда гному наконец удалось выиграть, тот со злости стал грызть меч с зарубками, а потом вообще откусил эфес, украшенный драгоценными камнями. А когда Брендан нервно поинтересовался, может ли он забрать своё золото прямо сейчас, дракон прорычал:

— Какое золото? Ты сказал, двойной куш или в расчёте. Так вот теперь мы в расчёте! — И затем он, с обиженным видом, взобрался на огромную кучу сокровищ.

Жадность поборола в гноме здравый смысл, и он предложил сыграть ещё раз. Его идею встретил внезапный сноп пламени, поджёгший ему бороду.

Теперь он сидел в проходе большой пещеры, подрезая подпаленные волосы с бороды и планируя следующий ход. На другой стороне виднелась ещё одна дыра в стене и пара весьма интересных мешков рядом. Он вполне мог схватить их и дать дёру. Ему оставалось только найти окольный путь вокруг пещеры.

Это был путь, по которому не рискнул бы пройти никто из людей. Узкие и извилистые проходы исчезали во тьме, густой как смоль. Брендан направился туда, с трудом удерживая равновесие, руками нащупывая себе путь. Он хотел обойти вокруг пещеры по тому же этажу. Время от времени он останавливался, так как его острые уши улавливали отдалённые звуки. Хриплый крик орка, жуткое хлопанье крыльев гигантской летучей мыши, стремительные движения какого-то маленького существа или вязкое скольжение чего-то слишком ужасного, чтобы думать об этом.

Он ковылял вперёд. Иногда приходилось буквально продавливаться через особо тесные проходы, иногда продвигаться шаг за шагом по узким выступам над бездонными ущельями. Некоторое время он шёл по широкой дороге, которая мягко поднималась вверх, а затем уткнулась в крутую винтовую лестницу. Чаще всего все проходы приводили в заброшенные склады, в которых с давних пор не осталось ничего ценного, или к усыпанным валунами обрывам, где гномы добывали драгоценные металлы. И везде его окружала бесконечная темнота.

Никто не знает, как долго бы он бродил, если бы не почувствовал противного зловония дракона, сильно дунувшего на него, и не увидел блеска золота в конце тоннеля. Он молча поспешил туда, затем остановился и быстро выглянул в дыру. Он был на том же месте, откуда начал путь.

— Ну здравствуй! — сказал дракон. — Вернулся сыграть ещё? Зря, ибо мне это занятие наскучило.

****
VI
****

Торбен пробудился от глубокого целительного сна. Несколько секунд он лежал неподвижно, напрягая мышцы и ощущая их натяжение. Рана на руке всё ещё беспокоила его — она сильно замедлит его в бою. Но у него достаточно сил, чтобы идти, и теперь ему пора возвращаться в город.

Он стоял один в пустой комнате. Ни Дровосека, ни его собаки не было. Пошли за едой? Возможно, подумал Торбен, потому как в доме почти не было ничего съестного, а он был голоден как волк. Он нашёл лишь кусок хлеба и остатки жареной картошки. Позавтракав, он взял свой меч и вышел на яркий свет осеннего утра.

Домик Дровосека был построен на маленькой поляне, окружённой высокими дубами. Торбен огляделся по сторонам в поисках чего-нибудь, на что можно было бы опереться, и заметил ястреба, который вспорхнул с самого высокого дерева и, поднявшись ввысь, скрылся в юго-восточном направлении. Торбен посмотрел ему вслед с завистью.

— Ха! Если бы я мог летать, как ты, я был бы дома до заката.

— Тогда хорошо, что ты этого не можешь. Потому что сейчас там от тебя не будет толка.

Удивлённый Торбен обернулся, неуклюже вытащив

меч. Но он вложил его обратно в ножны, увидев, кто с ним говорил.

— Ярнак! Что ты тут делаешь?

— Мои ноги привели меня сюда. Они болят, а я голоден. Ты оставил мне что-нибудь позавтракать? Я не думал, что так будет, но сейчас уже и не важно. Дровосек знает, что я пришёл. Когда он вернётся, у него будет кое-что для нас.

— Как он узнал? Ты виделся с ним?

— Он знает всё, что здесь происходит. Его птицы держат его в курсе. Ты видел ястреба, который и сообщил ему, что ты стал добычей для орка.

Молодой принц снова вгляделся в темноту между стволами величественных деревьев.

— Правда, ты не должен был этого знать. Зайдём в дом. Мы разведём огонь, чтобы пожарить белые грибы, которые собрал Дровосек, и, пока мы ждём, ты расскажешь мне о своих злоключениях с орками.

Торбен проследовал за ним в дом, восхищаясь старым волшебником.

Позже, когда они, уже втроём, сидели за столом, Торбен спросил Ярнака, как тот узнал про грибы. Вместо Ярнака на его вопрос ответил Дровосек.

— Он не знал. Просто ему очень хотелось, чтобы я принёс белые грибы. Ярнак живёт в своей пещере на кореньях, ягодах да мелких опёнках, но охоч до любых крупных грибов. Разве не так? — Он улыбнулся волшебнику.

Ярнак кивнул и взял ещё кусок.

— Спасибо, старина. Я знал, ты не подведёшь меня, но я не всё время сижу в пещере. — Он пропускал мимо ушей дальнейшие расспросы Торбена и не проронил ни слова, пока всё не съел.

Наконец волшебник отодвинулся от стола и вытер руки о свою серую бороду.

— Ну, Торбен… Хочешь меня спросить о чём-нибудь?

— Конечно! Расскажи, как ты оказался здесь? Я не знал, что ты знаком с Дровосеком. Он ни разу не упоминал о тебе. И ещё — что это за пещера, в которой ты живёшь?

Ярнак говорил медленно, с наслаждением потягивая из кружки эль Дровосека.

— Пещера в дне пути отсюда. Я прихожу туда уже на протяжении долгих лет всякий раз, когда мне нужно погрузиться в размышления и познать истину. Город для этого не подходит — там не достичь внутреннего покоя: слишком много всего отвлекает, да и стены его слишком высоки для далёких духов. И город немногое сможет поведать вам, потому что ему нечего сказать. А духи никогда не говорят больше, чем необходимо. Вы согласны?

— Ну же, Ярнак, перестань говорить загадками. Даже я не знаю, зачем ты здесь. Хотя и могу предположить.

— И, возможно, ты окажешься прав, Дровосек. Есть немногие, кто боится того, что известно тебе. Ты уже знаешь, — и ты, возможно тоже, Торбен, — тучи сгущаются над нашей землёй. Та ваша потасовка с бандой орков была лишь преддверием грядущего. Вскоре вся земля будет окружена печатающей шаг армией орков.

— Я должен вернуться в город и предупредить всех! — подорвался Торбен.

— В этом нет нужды. Они уже знают об орках. Ярнак, ты, похоже, упустил это во время своих странствий. Авангард врага пересёк границы леса на прошлой неделе, напал на караван торговцев и почти всех убил. Хотя кое-кто всё-таки смог убежать и добраться до города.

— Тогда орки могут быть у городских ворот уже сегодня. Я должен вернуться и защищать город своим мечом!

— Успокойся, Торбен, — осадил его Дровосек. — Город пока вне опасности, да и авангардный отряд не так велик. А сейчас внимай Ярнаку. Он пришёл издалека поговорить с нами.

— Так и есть, Торбен. — Волшебник пристально посмотрел на молодого принца. — Твой меч не поможет, пока твои раны полностью не излечатся, но у тебя внутри течёт кровь древних королей. Это даёт тебе такую мощь, которая сыграет свою роль в следующем этапе этой битвы. Не беспокойся о городе. Его стены выдержат и долгую осаду, если понадобится. Есть гораздо большая опасность на севере, и это — то, куда мы должны отправиться.

Торбен готов был спорить с волшебником, но, услышав о своём задании, он смолк и стал ждать продолжения. Дровосек сидел спокойно, терпеливый и осторожный, как будто он притаился в лесной чаще.

— Чернобог вернулся в Тёмную Башню. Если я прав, его имя Агалиарепт и он очень сильный колдун. В далёких северных землях ходят разные слухи о нём, и из них ясно, что он намеревается расширить свою империю и захватить нас. Именно он — тот, кто послал волков, чтобы извести нас; кто удерживает облака, чтобы наши земли увядали под палящим солнцем; кто направляет армию орков и вдобавок пробуждает ещё более мерзких существ из недр Земли. Но его внушающие страх армии на деле не так опасны в сравнении с его волшебством. Величественная тень его присутствия распространяется из Тёмной Башни, она ложится на сердца воинов, охлаждая их пыл, затмевая разум страхом. Но его мощь ещё не достигла своего пика. Я чувствую, что он ищет земли, где хранится то последнее звено, которое замкнёт цепь и поработит нас. — Волшебник замолк, и комната погрузилась в мрачную тишину.

— Что за звено? — наконец спросил Дровосек.

— Я не знаю. Я знаю лишь то, что он нашел Камни Стихий и раскрыл их тайны. Это драгоценные камни, кольца и амулеты, которые великие мудрецы прошлого наделили силой. Я знаю из его работ, что он призвал их к себе, но коечего ещё не хватает, или его тень уже пала бы на нас. Мы должны отыскать источник его могущества и уничтожить или найти уязвимое место в его защите, которое позволит нам вогнать клинок в его чёрное сердце. Так или иначе наш поиск приведёт нас к самой границе его империи.

— Собираемся, впереди у нас длинная и опасная дорога, — мрачно сказал Дровосек, предчувствуя тёмные дни и видя перед своим мысленным взором Оркоглава, врата в тёмные земли. — Думаю, нам лучше выйти в полдень.

****
VII
****

Это было как раз перед полуднем — один из разведчиков галопом вернулся к главной колонне. Он направлялся прямиком к Томбэку Хемберу, капитану гвардии королевы и военачальнику разведсил.

— Господин, там враг! Менее чем в часе пути отсюда.

— Сколько и где он? — спросил Томбэк, придерживая своего коня и подавая колонне сигнал остановиться.

— Всего около сотни, в основном орки, а также немного гномов и людей — рыжих Северян, вооружённых топорами. Они разбили лагерь на другой стороне русла реки, вон под теми холмами, из-за которых их и не видно. — Разведчик замолчал, затем не удержался и добавил, стремясь побыстрее оказаться в гуще боя:

— Мы нападём первыми, господин?

— Мы не сможем пройти весь этот путь, — мрачно произнёс Томбэк. Он знал, что враг впереди — всего лишь часть основных сил, и хотел лёгкой победы, которая вдохновит его людей для последующих, куда более серьёзных сражений. — Нападение на их лагерь будет стоить нам многих жизней. Я знаю, что земля и крутые берега реки столь же неприступны, как стены крепости.

— Эллиет! — позвал он своего заместителя. — Возьми шестьдесят всадников и сделай разведку боем их лагеря. Сразу же отступайте к той возвышенности, где я буду ждать вас с пехотой. Денат возьмёт лошадей и отведёт их под прикрытие холма. Враг увяжется за вами, думая, что вы дрогнули, и тогда… — он схватил воздух рукой, — мы окружим их и разгромим.

Войска Эллиета выдвинулись из основной колонны; их отполированная броня сияла в солнечных лучах, и стяги на копьях развевались на ветру. Как только они взошли на холм, сердца всадников затрепетали в предвкушении битвы. Враг был виден как на ладони и, казалось, ничего не подозревал.

— Вперёд, люди Валайи! Вперёд к победе! — прокричал Эллиет, пуская своего коня галопом вниз по склону.

— Валайи! Победа! — кричали его солдаты в один голос, и их поток нахлынул на вражеский берег.

Но в последний миг орки кинулись к своему оружию и выбежали навстречу. Волны нападавших были остановлены их натиском. Чёрные колючие стрелы впивались в плоть людей и лошадей, а изогнутые клинки обрушивались на всадников. Битва длилась нескольких минут, затем Эллиет поднял свой рог и протрубил отступление.

Наездники закружили и ускакали прочь так же стремительно, как и прибыли. Орки восторженно закричали и кинулись вдогонку. Всадники Эллиета галопом неслись по склону холма, увлекая врага за собой в ловушку Томбэка. Но ловушка не захлопнулась. Где была пехота капитана, которая должна маршировать вниз и присоединиться к сражению? Где был отряд Дената, который должен был напасть с фланга?

Когда Эллиет достиг вершины холма, суть происходящего дошла до него, как порыв ветра. Это они попали в ловушку! Лагерь орков был приманкой, и каждое их движение было просчитано. Всадники Дената были разбросаны передовым отрядом орков-наездников, и их тела, должно быть, лежат сейчас за холмом. Остатки отряда людей летели прочь от орков, сверкая пятками. Орки скакали верхом на волках, их вой метался эхом по долине. Из тыла армии Томбэка и с правого фланга плотные ряды орков бегом рассредоточились вокруг них, грохотанье их шагов и шум мечей, бьющих по щитам, привели в панику солдат Валайи.

Всадники Эллиета дрогнули при виде врага, но командир сплотил их громким криком: «Ко мне, люди Валайи! Ко мне!» — и единым отрядом они бросились через долину в самую гущу сражения.

Он вёл своих людей наперерез всадникам на волках, рубя их направо и налево, сводя на нет их напор. Его бегущие товарищи остановились, услышав крик, и повернулись снова лицом к противнику. Люди и орки, лошади и волки смешались в одну массу, полуослеплённые клубами пыли, взбитой с сухих равнин, оглушённые боевыми кличами и звоном стали о сталь.

Наконец орочья конница отступила. Волки, обезумевшие от ударов подкованными копытами, сбрасывали своих наездников и бежали. Из двух сотен всадников, вышедших из города, осталось всего сорок боеспособных воинов. Пехотинцы поживали немногим лучше — их прессовали со всех сторон, и всё же их знамя развевалось на ветру. Среди них можно было разглядеть Томбэка Хембера, приказывающего своим людям объединиться и не допускать каких-либо разногласий.

Ещё раз Эллиет сплотил своих людей и повёл на врага. Его острый меч и мужественный голос вселили храбрость в опустошённые сердца воинов. В течение нескольких мгновений казалось, что его смелость изменит ход сражения, но на них набросилась большая масса орков, и конницу оттеснили назад.

На равнине, раскалённой полуденным солнцем, в жарком мареве и удушающих клубах пыли битва не собиралась утихать; чёрное кольцо орков сомкнулось вокруг людей Валайи. И тут Томбэк увидел свою возможность — на пару секунд открылся путь к вражескому командиру, восседавшему на огромном чёрном жеребце. Он был высоким и широкоплечим, его единственный глаз блестел. Томбэк пришпорил свою лошадь, сверкнул меч, занесённый для удара, и крик «Валайи» разнёсся по полю битвы, окроплённому кровью.

Огромный орк повернулся к нападавшему, и они встретились со звоном закалённой стали. Их боевые скакуны кружились и наносили удары друг другу, человек и орк дрались меч к мечу и щит к щиту. Все сражающиеся вокруг застыли, их глаза неотрывно следили за боем командиров. Сперва инициатива была у Томбэка — он начал теснить орка в ряды его армии, но противник проявил настойчивость и сильным ударом сломал надвое меч человека. Капитан Валайи отступил, бросив свой меч, и выхватил кистень, прикреплённый к седлу. Поскольку он раскручивал его над головой, орк теснил его, нацеливая свой ятаган в грудь Томбэка. И он всё же сумел свалить его, но человек, собрав все свои последние силы, обрушил тяжелый зубчатый шар на голову орка.

Командир орков с проломленным черепом свалился со своего коня, а Томбэк, с торчащим в груди ятаганом, все ещё сжимал в руке покачивающийся цеп.

— Валайи! — прокричал он, и ближайшие к нему орки отшатнулись и кинулись наутёк. После этого Томбэк упал.

Так закончилась битва у холмов Кулдарона.

****

VIII

****

— Может, Великий хочет, чтобы ему спели? — предложил гном. Он вспомнил о легенде, что у дракона есть Арфа Сирен, наделённая властью успокаивать и усыплять всех, кто её слушал. Дракон пару мгновений раздумывал над его вопросом, потом порылся в куче побрякушек, на которой лежал. Он вытащил золотую флейту и бросил её Брендану.

— Да, спой мне.

— О Дивный Свет Мира, я боюсь, что не смогу одновременно играть на флейте и петь. Может быть, у вас есть арфа?

Дракон фыркнул. Ему нравилось сочетание звуков флейты и голоса.

— Ты плохой музыкант, — с укоризной сказал дракон, затем указал лапой куда-то за гнома. — Поищи в том сундуке. Думаю, что она там.

Брендан поднял тяжёлую обитую медью крышку дубового сундука и задрожал при виде того, что было внутри. Никогда он не был так близко к сокровищам. Правда, куча, которая служила кроватью для дракона, стоила намного больше, но дракон держал его на расстоянии от неё. Он стал вынимать богатства одно за одним и с любовью раскладывал их на полу вокруг себя. Умело вырезанные украшения из блестящего зелёного нефрита и самой чистой слоновой кости; золотая корона, инкрустированная чёрными рубинами; статуэтка почти в фут высотой, вырезанная из безупречного цельного алмаза; бесчисленное множество колец, ожерелий, поясов и браслетов, все из блестящего золота и тяжёлые из-за редких драгоценных камней.

— Что ты там возишься, гном? — забеспокоился дракон. — Возьми арфу и положи всё остальное назад.

Гном потряс головой, пытаясь скинуть с себя обуревавшую его жадность. Наконец он разглядел арфу и вытащил её из сундука. Не было сомнений в том, что это Арфа Сирен. Какая ещё арфа могла быть сделана из белого золота и украшена вставками из перламутровых раковин и жемчужин величиной с кулак? Он усмехнулся своей хитрости и вернулся к дракону.

— Я надеюсь, что песня будет о золоте. Я люблю песни о золоте. — Дракон уставился на Брендана, давая понять, что тот может даже и не думать спеть о чём-нибудь другом.

— Хорошо, я начну с «Золотого дня»… Вам понравится, — с надеждой произнёс Брендан.

Дракон выпустил облако серого дыма, как бы говоря: «Мне лучше знать». Брендан сыграл короткую мелодию, затем начал песню, которую пела ему мать в детстве.

— Золотой день подошёл к концу, Прошло время для игр, Пора уже отходить ко сну, Солнце спящим светит теперь.

Дракон зевнул и уселся поближе к Брендану.

— Хотя ночь и укрыла нас, Не будем мы грустить, Засыпай у мамы на коленях, За бороду её держа.

Дракон заснул с улыбкой на морде. Его голова лежала на коленях у Брендана, а в когтистой лапе он крепко сжимал его бороду. Но гном этого не заметил. Он тоже уснул, не закончив песню.

****

IX

****

Их путь на север пролегал по узким лесным тропам, продуваемым ветрами. К концу дня дубы и буки остались позади, и они оказались на каменистой земле средь толстых сосен.

Здесь не пели птицы, не шумели животные, а сосновые иглы, ковром устилавшие землю, поглощали звуки их шагов.

Они провели ночь среди елей и весь следующий день пробирались под их мохнатыми низкими ветвями. Но чем дальше они шли, тем меньше становились деревья, а к полудню они оказались на опушке Великого Леса, выходящей на скалистое нагорье. Ярнак рассматривал бесплодные холмы и утёсы под ними, затем развернулся и окинул взглядом поросшие деревьями земли позади них.



— Дровосек, ты просто чудо! — волшебник поздравил его. — Сколько вёрст мы прошли по этому морю растительности, из-за которой не было ничего видно уже на расстоянии нескольких ярдов? И всё же ты привёл нас сюда, откуда видно нашу первую цель — вершину Гнёта. Я должен подняться на неё. Оттуда многое можно будет увидеть. — Он указал на каменный пик, возвышавшийся за холмами перед ними.

Путники уже подходили к вершине, когда Ярнак решил рассказать Торбену о цели их путешествия.

— На границе наших земель есть несколько подобных наблюдательных пунктов. В них сосредоточены волшебные силы, и с одной вершины можно разглядеть другую. Когда я буду стоять на этой, то я буду видеть не только близлежащие земли, но и те места, которые можно увидеть с других вершин. Я думаю, что в давние времена, когда волшебство обладало большей силой, человек мог перемещать своё тело — не только образ — из одного места в другое. Было бы так сейчас, мы бы воспользовались этой возможностью. Это оградило бы мои ноги от новых мозолей.

— Ты думаешь, что чернобог знает о тайне этих вершин? — спросил Торбен.

— Это ни для кого не тайна, Торби. Даже фокусники научились так делать, ну и мы тоже можем воспользоваться этим для связи друг с другом. Хотя эти места находятся далековато, и немногие ими пользуются. Что касается чернобога, то мне кажется, что как-то раз я натолкнулся на него. Это было ещё до того, как он стал распространять зло вокруг. Похоже, что он только-только узнал тайну этих мест и думал, что он один может управлять ими, и моё присутствие его удивило. Я ощутил тогда такую яростную ненависть, какую никогда раньше не чувствовал. После этого он ушёл. Впоследствии некоторые вершины окутал туман, и с них можно было увидеть лишь неясные тени. А теперь я хочу согнать туман с тех мест и рассмотреть, что он намеревается делать.

К этому времени они уже достигли вершины, и старый волшебник, взбираясь на крутую гору, замедлился. Торбен справился о его самочувствии.

— Это опасно, то, что вы хотите сделать?

Ярнак ответил, что никакой опасности нет.

Торбен и Дровосек, ожидавшие волшебника, устроились перекусить на склоне, разглядывая тихие земли, раскинувшиеся перед ними. Вершина была на хребте среди других гор, возвышающихся над каменистой долиной. На горизонте в жарком мареве виднелась тонкая фиолетово-синяя линия горной стены, за которой простирались владения чернобога. Земли выглядели бы совсем сухими и бесплодными, если бы не несколько чахлых деревьев и тёмных пятен выжженного утёсника по краям долины.

Тонкий и короткий крик с вершины заставил их подскочить. Взбежав по ступеням, вырубленным в камне, они оказались на самом верху, но никого не обнаружили — волшебник исчез.

— Может, он нашёл тот забытый способ перемещения между вершинами? — спросил Торбен, затаив дыхание.

— Нет, — ответил Дровосек. — Смотри, это его посох. Чернобог забрал его, только он мог это сделать.

— Тогда мы должны спасти его!

— Мы обязаны попытаться, — мрачно подтвердил его старший товарищ. — Посох указывает на восточный конец горной гряды. Тёмная Башня находится там, и я уверен, что

там мы найдём его. — Дровосек заткнул посох за пояс и стал спускаться назад.

Очутившись внизу, они собрали свои вещи и уже приготовились идти в путь.

— Стой! — воскликнул Дровосек, заметив какое-то движение в небе. Это был ястреб, спускающийся к ним. Птица сделала круг над их головами, затем отлетела подальше и снова вернулась, летя над самой землёй, прямо и быстро, словно стрела. Ястреб поднялся повыше и приземлился на вершине.

— Что это значит? — спросил молодой принц.

— Орки! Их отряд быстро движется к нам вдоль хребта. Возможно, враг видел нас или предположил, что у Ярнака могли быть спутники. Их слишком много, чтобы бороться с ними в открытую. Нам надо найти убежище где-нибудь в долине. Там есть пещеры меж валунами, где мы можем спрятаться или обороняться, если нас обнаружат.

Дровосек повел Торбена вниз по склону, собака трусила рядом. У подножия горы они нашли пещеру, достаточно большую, чтобы укрыться в её прохладной темноте. Они лежали неподвижно, не издавая ни звука, только временами глубоко вздыхая и вслушивались, не идёт ли кто. Вскоре они услышали звуки, но это были не шаги. Глубокое ритмичное урчание из глубины пещеры сказало им, что они были здесь не одни. Они всмотрелись в темноту и втянули воздух. Он был пропитан резким запахом пота и гниения с привкусом жареной плоти. По рокочущему храпу они поняли, что рядом находился кто-то очень большой. И, когда их глаза привыкли к темноте, они смогли разглядеть тушу, возлежащую на подстилке из человеческой кожи.

Торбен привстал, доставая меч, и задел груду костей ногой. Грохот разнёсся эхом в тишине пещеры. Великан пошевелился и широко зевнул. Он поскрёб своё округлое брюхо и распрямил руки, превышающие по длине рост человека, затем снова зевнул. Путники осторожно двинулись назад, в глубокую тень противоположной стены.

Тут они услышали новые звуки — мягкую поступь обтянутых кожей ног по скалистому грунту и фырканье орка, преследующего добычу. Исполин тоже услышал шум и поднялся со своей лежанки. Торбен не мог поверить, что такое большое существо может двигаться так ловко и бесшумно. Великан резво подполз к выходу из пещеры, прислушался на мгновение, и выскочил наружу. Путники услышали крик удивлённого орка и свист меча, рассёкшего воздух, а затем отвратительный хруст, когда гигант схватил жертву и стукнул её о скалу.

Довольно урчащий великан вернулся, волоча за ногу орка.

— Хо, хо. Жареный орк на ужин. Это лучше худой козы, хотя я бы не отказался и от человечинки. Много всякой дряни пришлось мне есть с тех пор, как последний раз я пробовал людишек. Такова твоя участь, орк, ничего не поделаешь. Все вкусненькие земледельцы давным-давно смылись отсюда. Эх, попадись они мне… А тебя я подвешу в дымоходе и подожду других вандалов. Вы никогда не ходите по одному.

Исполин оставил орка болтаться в глубине пещеры, а сам вернулся к охоте. Подкравшись к выходу, он остановился — запах людей достиг его ноздрей. Он развернулся и посмотрел в сторону путников, пытаясь разглядеть их в густой тени. Дровосек и Торбен приготовились к бою, собираясь продать свои жизни как можно дороже, но тут великан отвернулся от них, привлечённый шумящими орками снаружи.

— Боги! Цельная куча. Я не буду голодать целый месяц. — Он взял огромную дубину, прислонённую к стене у входа, и вышел из пещеры.

— И что теперь, Дровосек?

— Оставим их наедине друг с другом. Пошли! Он говорил про дымоход. Там может быть ещё один выход.

Дымоход не был искусственным — это была широкая трещина, уходящая под углом вверх. Хотя стенки были покрыты скользким жиром, человек и даже собака могли бы подняться по ним к пятну света. Отсюда не было видно борьбы, но яростные крики доносились уже не со стороны долины, а сверху, с холма. Когда они спустились по склону, звуки стихли.

— Мы только потеряли время, Торбен. Я боюсь за Ярнака. Надо спешить.

Втроём они понеслись на север, через широкую и пыльную долину.

****
X
****

Король Аствин сидел задумавшись в Зале заседаний Совета. Он только что получил известия от маршала Элигласа, и теперь его помощники и другие советники склонились над картой, разложенной на большом столе. Почему после стольких веков мира орки выбрали его королевство для своего возвращения? Он никогда не был воинствующим королём. Он даже не охотился, не говоря уже об участии в сражениях, а сейчас он размяк и слишком постарел, чтобы возглавить армию. Почему они не подождали десять-двадцать лет, пока Торбен не станет королём? Он бы оказался в гуще событий и потянул бы за собой свежую кровь. Король злобно посмотрел на стареющего маршала и его дрожащих советников.

Но в любом случае — что же случилось с Торбеном? С того самого времени, как торговцы принесли новости об орках, королева была в истерике и лишь пару дней назад стала приходить в себя. А до этого она либо кричала, либо проклинала короля за то, что он позволил мальчику уйти одному. Мальчику! Торбену уже было больше двадцати — взрослый мужчина. И король послал с ним дюжину телохранителей. Этого было более чем достаточно.

Волнение у двери привлекло короля. Вердин, королевский волшебник, спешил к нему через зал.

— Мой государь! Я связался с Ярнаком. У него есть новости о наших врагах — и о твоём сыне.

— Новости! — нетерпеливо выкрикнул король. — Хорошие? Он жив?

— В общем, хорошие новости, мой государь. Принц Торбен жив, и с ним всё хорошо, но…

— Достаточно! — оборвал его король. — Королева знает об этом?

— Нет, мой государь, первым делом я направился к тебе. Но…

— Позже, Вердин. — Король подозвал слугу. — Сообщи Её Величеству, что Вердин говорил с Ярнаком и что принц Торбен жив и здоров. — Он подождал, пока слуга не удалится, и снова повернулся к своему советнику. — Королеве Гвендолин — только хорошие новости. Она истрепала мне все нервы своими криками. Теперь ты можешь рассказать всё остальное.

— Ярнак говорил со мной с вершины Гнёта — это на севере Великого Леса, на границе с пустошами. Принц Торбен там с ним, он был ранен в битве с орками, но сейчас его здоровье вне опасности. Они намереваются пройти через пустошь во владения нашего врага…

— Ты, конечно, запретил им это делать. Я не позволю принцу идти туда! — перебил его король.

— Мой государь, он не слушал меня. Он…

— Ты, старый дурак! Ты знаешь, что королева сделает, узнав об этом?

— Мой государь! — взмолился королевский волшебник. — Я ничего не мог сделать!

— Её Величество не должна знать об этом. — Король был непреклонен.

— Всё, о чём говорится на Верховном Совете, не проникнет за эти двери, — сказал торговец Керринан, который также был женат. Другие советники согласно покивали, и король немного расслабился.

— Ярнак также сообщил кое-что о враге, — снова начал Вердин. — У него было видение, в нём он узрел Чёрную Башню и огромную армию, собирающуюся выступить на восток — к Валайи. — Он на мгновение сделал паузу, чтобы подобрать слова для последней части сообщения Ярнака. — По его подсчётам, там около ста тысяч орков, и он считает, что нам их не одолеть в открытом бою. Он — Ярнак — считает, — продолжал волшебник, не замечая протестов маршала, — что нам необходимо положиться на волшебство.

— Брехливый петух! — выкрикнул маршал Элиглас. — Мы уже один раз победили их в поле. И мы сделаем это снова. Волшебство, ха! Где оно было всё это время?

— Мы победили их? — спросил Вердин. — Что это за новости?

Элиглас показал волшебнику свиток.

— Гонец принёс это час назад. Разведотряд встретился с орками на равнинах Кулдарона. После ожесточённого сражения орки отступили, а наши войска возвращаются. С обеих сторон много погибших. Это — сообщение от капитана Эллиета.

— Хембер уже не возглавляет отряд? — спросил волшебник.

— Томбэк Хембер умер достойной смертью. Его тело возвращают в город.

— Ты не возражаешь, если я прочту сообщение Эллиета? — Вердин был уверен, что маршал не всё рассказал о том сражении, но знал, что на честность молодого капитана можно положиться. Он взял свиток и тихо его прочитал. Затем он спокойно сказал маршалу:

— Эллиет оценил силы орков в две тысячи воинов против восьмисот наших. Орки потеряли чуть меньше тысячи, в то время как от нашего отряда осталась несчастная горстка. Они возвращаются вымотанные и сломленные, и в следующей битве с ними не будет храбрости Томбэка Хембера. Как мы сможем одолеть сто тысяч орков, особенно теперь, когда цвет нашей армии лежит в полях Кулдарона?

— У нас более двадцати тысяч вооружённых воинов — и должны подойти ещё больше от соседних принцев. Что касается вражеских войск, то у нас есть лишь слова Ярнака. Моя армия готова защищать нашу страну, — сухо сказал маршал Вердину.

— Разве мы не можем заключить мир? — спросил Керринан. У торговца было немного веры в армию Элигласа или волшебство Вердина.

— Мир с орками? — горько усмехнулся Вердин.

— Никогда! — выкрикнул маршал Элиглас. Затем быстро добавил:

— Мой государь, прошу тебя разрешить мне выдвинуться навстречу врагу.

— Не со всеми войсками! — поспешно ответил король. — Город должен остаться защищённым. Ты должен оставить по крайней мере половину войск.

Маршал обдумал его приказ и прикинул, что если Ярнак прав в своих оценках…

— Тогда, думаю, государь, я подожду возвращения Эллиета и пошлю его вместе с десятью тысячами и с войсками наших союзников против врага. Я же буду лично руководить защитой города.

****

XI

****

Ярнак лежал там, где его бросили, — на полу грязной, зловонной темницы. Он многое увидел с вершины, сумел свя-

заться с Вердином в городе и передать ему то, что узнал, но он задержался слишком долго. Бес-Властитель почувствовал его ищущий взор и встретился с ним лицом к лицу. Это было противостояние воли, и, хотя Ярнак был силён, противник оказался крепче и одолел его. Он сбил защиту старого волшебника, схватил его и перенёсся в подвалы своей крепости. Там он приказал оркам охранять его, пока у него не появится время, чтобы допросить волшебника. Тюремщики заперли его в камере, после чего один из них пошёл доложить начальнику.

Грок, хранитель твердыни Оркоглава — места, где томился Ярнак, — стоял в своей комнате у круглого окна. Больше двух часов кряду он без движения наблюдал за армией Беса-Властителя, марширующей через каменный мост к перекрёстку. Там солдаты поворачивали на юго-запад, к Валайи. Многие тысячи уже направились туда, и многие тысячи только собираются в больших пещерах за охранной башней.

— Начальник… Это я — Цагз.

— Чё ещё? — прорычал Грок, не отрывая взгляда от происходящего за окном.

— Мы токашта заперли заключённого в четвёртой камере. Какой-то волшебник, пойманный его Почтением. С ним не должно ничего случиться, но и нельзя позволять колдовать, а то он запросто расколет нам головы. А если он сбежит…

— Его Почтение сам снесёт нам головы, да? — проворчал Грок, повернувшись, наконец. — Кто проливает свою кровь? Вот что я хочу знать. Кто проделывает за него всю грязную работу? Кто марширует и кого убивают? А? Орков! Вот кого! И кто же сидит без дела в укромном местечке? Только приказывает, а сам как сыр в масле катается. А? Он! Вот кто! Это неправильно. Если орки делают всю работу, то и на троне должен сидеть орк.

— Не говори так, начальник! Он услышит тебя! Он вывернет тебя наизнанку! — в отчаянии прошептал Цагз.

— Да ни хрена! И он ничего не узнает, если только кое-кая визгливая крыса не донесёт ему. Ты ещё хочешь сделать то, что хотел? — Грок схватил стражника за горло, плюнув ему в морду.

— Нет, начальник, нет!

— Хорошо! Ты говорил о волшебнике? О волшебнике, как и Он? — Дрожащий охранник закивал. Грок отпустил его и зашагал по комнате. — Волшебник, а? — Он думал, его маленькие красные глаза ярко светились. — Теперь скажи мне, мой мальчик, что Он может нам дать, чего у нас нет? Не знаешь, да? Хорошо, я скажу тебе. У него есть большое, просто огромное, мать его, войско, — что марширует сейчас через ворота, — и у него есть волшебство. Теперь у нас появилась маленькая возможность, мы — все мои подручные из той же пещеры, что и я, — можем позаботиться о башне, как только солдаты уйдут отсюда. А сейчас только подумай, что будет, когда у нас появится свой колдун… Тогда у нас будет волшебство, и нам не нужен будет Он. Сможем мы?

— Не-а, это не сработает, — Цагз качал головой, но затем остановился, так как страх уступил место хитрости. Определённо стоило сыграть с Гроком в долгую игру. Если всё будет плохо, то он всегда может выдать его чернобогу, — и, возможно, он повысит его до хранителя. Цагз заговорщицки усмехнулся. — Хотя почему нет? Я пойду соберу остальных.

— Не сейчас, — остановил его Грок и указал в сторону открытого окна и марширующей армии за ним. — Подождём, пока уйдёт этот отряд. А пока ждём, я поговорю с волшебником.

Ярнак пошевелился, поскольку тяжёлые орочьи ноги затопали в его камере. Столкновение с Бесом-Властителем ошеломило его, и ему нужно было приложить немало усилий, чтобы сосредоточиться на происходящем. Он почувствовал, что орк склонился над ним, когтистая рука потянула его за бороду и покрытая бородавками морда приблизилась к его лицу.

— Волшебник! — прошипел Грок и его противное дыхание заставило Ярнака откинуться назад. Орк повернулся к своему сородичу. — Цагз! Он очнулся. Пойди и займи остальных чем-нибудь. Я хочу спокойно поболтать с нашим другом.

Грок подождал, пока волшебник сядет, и протянул ему бутыль.

— Это не яд, — заверил он волшебника, когда тот отказался. — Какой-то людской напиток. Никогда и в рот его не возьму. — Он снова подал бутыль. Волшебник осторожно взял её, понюхал и, наконец, попробовал. Медовуха, густая, сладкая. Он пил её и чувствовал, как тепло распространяется по телу.

— Ну хватит! — рыкнул орк и выхватил бутыль. — Если будешь паинькой, то я тебе потом ещё дам.

Волшебник напрягся. Никто из орков не пытался так ласково вытянуть из него сведения. Но Грок задал вопрос, которого он никак не ожидал.

— Теперь подумай, что может случиться с тобой, а? Впрочем, я сам отвечу. Сейчас у тебя есть два варианта. Или тебя будут пытать, пока ты не расколешься, а потом убьют, или тебя будут пытать, пока ты не умрёшь и ничего не скажешь. Жалкий выбор, не так ли? — Грок зло усмехнулся, затем наклонился поближе. — Но предположим, что есть и другой выбор, а?.. Теперь я предложу тебе кое-что, мой седой дружок…

****

XII

****

Дракон проснулся первым и потянул Брендана за бороду, чтобы разбудить его.

— Мне понравилось, мастер гном. Спой ещё раз — только что-нибудь пободрее.

Гном повертел головой, чтобы согнать туман сна. Тогда дракон схватил Брендана за голову и встряхнул.

— Ответ «нет» меня не устраивает. Я хочу песню.

— Хорошо, хорошо! — сказал ошеломлённый Брендан. — Только дайте мне пару минут, О Хозяин Живого Огня!

— Только одну, — строго сказал дракон. — Если хочешь две минуты, то споёшь мне две песни… Стой! Это же хорошая идея! Давай-ка две песни, но пой про золото.

— Да, хорошо. — Брендан похолодел от ужаса, в отчаянии он пытался вспомнить ещё песни. За свои сто сорок лет он так много их слышал. Ну почему он не может хотя бы две из них вспомнить, когда ему они так нужны?!

— Время вышло! — Дракон задымился, готовый вспыхнуть пламенем, если ничего не услышит.

— Э… э… У меня есть одна! Она называется «Гильберт ищет золото». Она о том, как воин разрывается между любовью к гномихе и любовью к золоту. Вам она понравится. — Он изо всех сил пытался не сфальшивить на арфе, затем начал петь.

— Она была настоящей золотой девой, И могла бы дать ему всё, Но, хотя золотисты её борода и волосы, Это не то богатство, которое он искал.

Брендан стал клевать носом, ему виделось золото, тут он потерял концентрацию и его пальцы запутались в струнах арфы. Дракон, наслаждавшийся этой песней, раздражённо посмотрел на него и зашипел, дыхнув дымом на гнома.

— Забудь про арфу, только пой.

Брендан пожал плечами и продолжил без музыкального сопровождения.

— Она любила в своём красивом воине всё, И золотой топор, что он носил с собой, Полсажени ростом он был, О, как охотно она выйдет за него. Посиди и выпей со мной, просила она, Вручая ему два флакона, Нет, нет, сказал он, я должен идти, И убить дышащего пламенем… э… волка.

Брендан закончил песню сбивчиво. Он поглядел на дракона, чтобы увидеть его реакцию. Тот явно был разочарован.

— Совсем не в рифму. Я не люблю песни без рифмы. Почему ты так пел?

— О Оживший Вулкан, О Златокрылая Элегантность! — поспешно сказал Брендан, прежде чем дракон успел ещё глубже задуматься о рифмах. — Я только что вспомнил. Есть целый свиток с песнями в моём рюкзаке. Я оставил его в том проходе. Если ваша Задымлённость изволит подождать, то я мигом принесу его. — Он унёсся прочь, не дождавшись, пока дракон обдумает его предложение, и добрался до прохода, прежде чем раздался взрыв гнева.

— Тьфу! Это должен был быть «дышащий пламенем дракон». Вернись сюда, ты, маленький хитрый гном, и верни мою арфу. Я тебе дам «убить»! — и, прицелившись, дракон послал струю пламени вслед Брендану.

****

XIII

****

На протяжении всего жаркого дня Торбен, Дровосек и его собака шли через высушенную равнину. Когда наступил вечер, поднялся ветер. Они задыхались от пыли, которую он поднимал с земли. Двигаться дальше в таких условиях было невозможно, и они остановились отдохнуть. Позже, когда наступила холодная ночь и воздух снова был чист и спокоен, они смогли идти по звёздам. Они заставили свои так и не отдохнувшие ноги пуститься в путь.

Всю ночь они бежали и бежали, невзирая на истощение и боль, в их головах не было ни единой мысли, для них уже не существовало ни твёрдой земли под ногами, ни Путеводной звезды в небе. Перед рассветом в полутьме они смогли различить горную цепь на горизонте и лесные долины, покрывавшие нижнюю часть равнины. Они продолжали бежать, и, когда их окружил лес, они в тот же миг попадали с ног от усталости и мигом заснули на несколько часов. К закату путешественники вышли на древнюю дорогу, которая вела на восток, к опушке, и дальше через равнину. Сорные травы, пробившие себе путь к свету через твёрдую корку земли, были втоптаны обратно. Дровосек присел и пристально изучил дорогу, затем рассказал о том, что он видит, своему попутчику, указывая на еле заметные отметины.

— Огромнейшая армия прошла здесь, направляясь на юго-запад. Несчётное число орков — многие верхом на волках. Караван гномов из фургонов с колёсами, обитыми железом, который тянули крепкие южные пони. Осадные и боевые башни, которые тянули волы. Слоны, охотничьи леопарды и много людей из дальних стран. Все они шли здесь в течение последних двух дней, и последний из них был здесь всего несколько часов назад.

— Бес-Властитель широко раскинул свои сети, чтобы накопить такие силы. Теперь он хочет захватить оставшийся мир, — мрачно проговорил Торбен.

— Возможно, — спокойно ответил Дровосек, — но эта армия ушла далеко от его земель. Кто сейчас охраняет его крепость? Наш путь будет теперь намного легче, когда враги ушли, а Валайи будет в безопасности некоторое время. Такая толпа должна двигаться очень медленно. Пошли, мы доберёмся до Оркоглава прежде, чем наступит ночь.

Они шагали в лучах заходящего солнца за их спинами, наступая на свои тени. Но дорога оказалась намного длиннее, чем они ожидали, и солнце опустилось за горизонт, когда они достигли перекрёстка и увидели Оркоглава на севере.

Она зло взирала на них сквозь мрачные сумерки, внушая непреодолимый страх. Огромная голова высотой около десяти саженей была выдолблена в основании высокого утёса. Её каменный язык служил мостом через быструю горную реку, ведшим в темноту усеянной клыками пасти. Под массивными бровями её глубоко посаженные каменные глаза смотрели со смертельным вызовом поверх всех земель. Много веков назад другой чернобог воздвиг её как сторожевую башню и врата в его царство. Древние сражения и долгие годы заброшенности оставили глубокие шрамы на высеченной из камня морде, сделав её ещё более уродливой и внушающей чувство безысходности. Теперь же она снова стояла на страже у входа в логово зла.

Собака зарычала, и её шерсть поднялась дыбом.

— Да, пёс. Там есть орки, но пока иди тихо. — Дровосек успокоил его, потрепав за гриву.

— Насколько далеко отсюда Тёмная Башня? — спросил Торбен.

— Насколько далеко? — эхом отозвался Дровосек. — С другой стороны моста время и расстояние ничего не значат, Торбен. И так было всегда. Как-то, ещё до того, как Бес-Властитель завладел этими землями, я рискнул зайти туда. Я никогда так и не узнаю, как долго я там блуждал. Ниже лабиринт из тёмных пещер и проходов; выше — туманные болота забвения. Я знаю только то, что башня где-то ещё выше, и, чтобы найти её, нам надо идти тем путём, которым хочется меньше всего. — Он указал на дорогу. — Хочешь, обойдём этот мост?

Торбен посмотрел на Оркоглава и ощутил зло, истекающее от неё.

— Нет, — тяжело сказал он. — Это наверняка единственный путь.

Они гуськом отправились вверх по дороге, Дровосек шёл первым, собака тихо ступала, дыша ему в спину. Когда они пересекали узкий каменный мост, их приветствовал шум мчащейся воды, однако из-за ворот, к которым они приближались, не доносилось ни звука. Они ступили в пещеру с её неровными рядами каменных клыков, растущих из пола и низко свисающих с потолка. Они шли молча, и тишина окружала их, но вдруг откуда-то из глубины донёсся лязг распахнувшейся железной двери, отозвавшийся эхом, и к ним стали быстро приближаться о чём-то спорящие сердитые голоса. Ноги громыхали всё ближе и ближе, путники выхватили мечи и приготовились к бою. Но бегущие остановились, и они услышали свист кнута, за ним последовал предсмертный крик. Шаги удалились, снова лязгнула железная дверь и воцарилась тишина.



— Что это было, Дровосек?

— Я не знаю, но, судя по всему, охранникам сейчас не до нас. А сейчас куда, Торбен? Я считаю, что Ярнак может быть или где-то в подземелье, или в Тёмной Башне. Но где именно? Волшебник сказал бы нам искать свет в самых тёмных местах, а самое тёмное пятно вон в том проходе.

Они шагали осторожно, с мечами наготове, все их чувства были обострены. Проход свернул резко влево, затем вправо и стал спускаться вниз. Воздух был холодным, влажным и затхлым, с орочьим духом, а пол и стены были покрыты какой-то гадкой слизью. В полной темноте, не рискуя освещать себе дорогу, они медленно двигались вперёд, прислушивались к любым звукам, которые могли помочь им. Они вышли к развилке и остановились. Слева была лестница, ведущая наверх, а проход справа вёл всё дальше вниз. Торбен шагнул к лестнице, но Дровосек удержал его.

— Смотри и слушай, — прошептал он. Сверху доносилось слабое бормотание голосов, и можно было различить тусклые пятна света, как будто от мерцающего факела где-то за углом. — Я думаю, что там комнаты охраны. Мы должны идти дальше вниз и найти путь к Тёмной Башне.

В стенах, вдоль которых они теперь шли, было много дверей. Массивные, деревянные или железные; к каждой они прикладывали уши, но ничего не могли услышать. Тут под одной из дверей они увидели полоску света, Дровосек прислушался и услышал скрип табуретов и топот. Он быстро потянул Торбена дальше. Они успели пройти всего несколько ярдов, когда дверь открылась и орк с факелом вышел в проход. Он был поражён, увидев людей, но через миг повернулся, чтобы позвать товарищей.

— Здесь л… — Меч Дровосека оборвал его прежде, чем он закончил, но удар получился громким. Множество орков высыпалось из комнаты охраны, с мечами и скрученными кнутами.

Дровосек и Торбен отчаянно отбивались, рубя орков своими мечами. Собака тоже нападала, перегрызая глотки врагам своими массивными челюстями, но силы были неравные. Медленно, но они отступали, ища любой путь к спасению. Торбен почувствовал рядом с собой дыру в полу и повернулся к Дровосеку сказать об этом. В тот момент, когда он отвлёкся, один орк кнутом обвил его ноги и повалил на землю. Упав, он провалился в ту самую дыру вниз головой и повис, увидев под собой лестницу.

Наверху Дровосек с новой яростью накинулся на противников: не щадя себя, он любыми способами стремился защитить молодого принца. Несмотря на раны, он теснил орков, скашивая их одного за одним. Орки падали на землю, но все они были закалёнными в боях солдатами и дорого продали свои жизни. Наконец, всё было кончено. Враги лежали вокруг, сражённые мечом Дровосека или клыками собаки. Дровосек больше не мог бороться со смертельной усталостью, он лёг рядом со своей умирающей собакой, и вскоре они вместе перенеслись в мир духов.

****
XIV
****

Брендан бежал по проходу, а пламя дракона лизало ему пятки. Каменные стены отражали эхом грохот его каблуков, утяжелённое дыхание и случайный звон, когда струны арфы задевали о пуговицы. Наконец он достиг крутого поворота и завернул за него, здесь он был в безопасности от снопов пламени.

— Ух, я сумел! — пропыхтел он, с благодарностью прижимаясь к холодной стене. — Две дюжины путей, и я выбрал самый прямой, да к тому же достаточно широкий, чтобы он засунул туда голову! Однако мне не на что жаловаться. Арфа у меня. Думаю, что можно вернуться и снова усыпить его песней, чтобы собрать побольше всего.

Некоторое время он шёл, разговаривая сам с собой, сравнивая сокровище, которое он нёс, с тем, ещё большим, что он мог бы забрать. Наконец воспоминания о драконьих запасах завладели им, и он присел, чтобы хорошенько всё обдумать. Как он мог убежать, оставив всё это? Но, может, он и не смог бы взять больше? Возможно, песня сработает, — но для начала надо не забыть заткнуть свои уши. Хотя, возможно, есть и другие пути. Дракон должен что-то есть и иногда уходить от своего богатства. Если он изучит систему проходов, то он сможет выманить дракона, прокрасться и набрать несколько мешков сокровищ. Он замечтался, и его руки тронули струны арфы, издав мягкий мелодичный звук.

Орки-патрульные нашли его через несколько часов крепко спящим и унесли. Брендан проснулся, когда его бросили вниз по ступенькам в камеру. Что-то сильно ударило его в спину и по вибрирующему протяжному звуку он понял, что это была арфа, которую бросили к нему.

— Тебе, музыкантик, надо было подумать, прежде чем засыпать. Ты только и ждал, чтобы о тебе позаботились, — усмехнулся охранник, замкнув дверь.

Истинная сила гномов не в горе мышц или крепких костях, а в их устойчивости перед лицом внезапных неудач. Может быть, Брендан и был вором — хотя он назвал бы себя «плутом», — но он был настоящим гномом. Он подождал, пока орки-тюремщики не уселись поужинать в комнате охраны. Тогда он поднялся и устроился на железном пороге перед дверью, убрал волосы за уши и начал петь. Он сочинил эту песню, пока валялся на полу.

— Жили-были четыре злобных орка, Не было на свете хуже них, Убивали, крушили, никого им не было жалко, Отрубали головы и руки.

Брендан прислушался к реакции тюремщиков. Уже неплохо. Кажется, орки развеселились от песни.

— Был Назгарод их капитаном, Самый противный из всех, Он хватал противников за нос, И бил со всей дури о пол. А Грязносок был жадным, И бесполезен в бою, Как только он убивал человека, То сразу принимался за еду. В то же время ужасный Заикапрыщ Был грязным и отвратительным злодеем, Он был… э…

Гном хотел закончить песню. Все орки, казалось, уже заснули, а он ещё не придумал, как закончить стих. Он не мог найти рифму к «злодеем».

Именно тогда он понял, чем плох его план. Дверь камеры была заперта. Ключи были на столе, а до стола он ну никак не мог дотянуться. Брендан побродил по камере в поисках чего-нибудь длинного, но, ничего не найдя, вернулся к двери. Один орк стоял у двери и протягивал ему ломоть мерзко пахнущего тушёного мяса. Гном увидел, что остальные трое развалились на столе и громко храпели. Он пригляделся к своему тюремщику и удивился.

— Вам спеть другую песню? — спросил он с надеждой.

— А? — ответил орк, прикладывая ладонь к уху. — Говори громче!

— Да нет, ничего. — Брендан взял еду через прутья решётки и сел.

****
XV
****

— Ну, соратники! Вы все меня знаете, так же как и всё что я сделал для ваших рож, разве нет? Вы все знаете, что можете доверять Гроку, так? Я когда-нибудь давал пендаля или убивал просто так? Нет, конечно нет! Не то что некоторые,

о ком я говорить не буду. — Грок указал в сторону Тёмной Башни, и все одобрительно поворчали.

— Э, начальник! — позвал его кто-то сзади. — Мы знаем тебя, но кто этот волшебничек?

— Ха, не обращай на него внимания. С ним всё в порядке. Я расскажу тебе, почему он будет с нами. Этот волшебничек, про которого ты спрашиваешь, поможет нам справиться с другим. Тем, кто ходит вокруг да около, приказывает и убивает орков, чуть что ему не нравится. Я говорю о том времени, когда у нас будет новый повелитель — с рожей орка, — который будет заботиться и о нас, а не только о себе.

— Забудь, начальник! — просвистел один орк. — Ты не сможешь воспользоваться этой грёбаной возможностью. Без вариков. Он намотает твои кишки на кулак прежде, чем ты примешься за дело.

— Кишки! Что ты, с таким жирным пузом, знаешь о кишках? — прорычал Грок и подождал, пока утихнут насмешки. — Вам нужны настоящие кишки. Такие кишки, чтобы вы могли стать на обе ноги и сказать: «Я орк, и орк не будет слушаться каких-то там колдунов».

Грок оглядел своих слушателей, они приветствовали его одобрительными криками. Сзади были и те, кто смотрел с недоверием.

— И мы можем это сделать… — продолжил он тихо, так, чтобы орки успокоились и послушали. — … и вот как. Нас три десятка, все орки из одной пещеры. И, несмотря ни на что, мы вместе, мы сплотимся и будем ещё сильнее. Остальных орков здесь около пятидесяти — и большинство из них присоединится к нам, когда узнает, что мы затеваем. Так что эта битва расставит всё по своим местам, правильно?

— А что с его грёбаным войском?

— Да, и что с колдовством?

— Не парьтесь насчёт войска, соратники. К тому времени, как оно вернётся, мы здесь будем приказывать. А что касается колдовства… вон, входит наш друг, — Грок указал большим пальцем в сторону Ярнака. — Нам нужен собственный волшебник. И этот не хочет повелевать нами. Он хочет лишь пойти домой, разве не так, мой старый дружок?

— Ага, а насколько он хорош? — спросил взволнованный голос.

Ярнак не ответил, но и не отвёл взгляда от усомнившегося в его силах. Орк некоторое время выдерживал его пристальный взгляд, а затем отскочил, схватившись за голову.

— Ладно, ладно… Пусть остановится! Я просто хотел убедиться.

— И ты убедился. — Грок не знал, что и как сделал Ярнак, но он сделал всё правильно. — Все согласны? — Он оглядел толпу.

— Не-а! Я считаю, что твоя задумка не сработает, и, в любом случае, я доволен тем хозяином, что у меня есть. Вспомните, сколько сражений мы выиграли, подчиняясь ему!

— Ага! Но дерутся-то орки, и так будет всегда. Мы сможем побеждать в битвах и без него, а вот он без нас ничего не значит.

— Ты не прав, Грок. И я не собираюсь жертвовать собой ради тебя. Я пас. — Сердитый орк пробрался к двери и распахнул её.

— Остановите его! — крикнул Грок. — Если он доложит Ему, то всё будет кончено.

Цагз вышел вслед, раскручивая свой кнут и медленно надвигаясь на противника. Беглец не успел сделать и десяти шагов, как Цагз обмотал его ноги и дёрнул на себя. Щёлкая кнутом, он стегал и стегал дёргающуюся жертву. Затем он нанёс один-единственный удар кулаком, и всё было кончено. Цагз вернулся в комнату, хлопнув дверью.

— Ещё есть возражения? — спросил Грок. — Нет? Хорошо. Теперь мы спустимся вниз и обойдём все склады, чтобы набрать побольше оружия, и тогда отправимся к Его башне. Всем, кто встретится нам на пути, мы дадим выбор — присоединиться к нам… или голову с плеч. А когда доберемся до башни, то волшебник пойдёт дальше один и разберётся с Ним! Так?

— А что случится потом, Грок? — Цагз задал вопрос, о котором они с начальником договорились заранее.

— Мы взломаем Его подвал и вылакаем всё, что горит. — Грок знал, что толпе это понравится.

Орки восхищённо заорали и расступились, давая Гроку пройти.

— За мной, соратники! — кричал он.

Ярнака подхватила толпа и понесла вперёд. Он не так себе представлял поход к Тёмной Башне, но это всё равно было лучше, чем идти одному. Другой вопрос, как он «разберётся» с Чернобогом? Но ещё больше он хотел бы знать, что случилось с Торбеном и Дровосеком.

****

XVI

****

Раздался грохот, и что-то зазвенело по ступеням соседней камеры. Брендан не обратил на это внимания — глухой тюремщик ничего не слышал, а другие трое спали.

Торбен несколько мгновений лежал ошеломлённый, затем поднял меч, упавший перед ним. Превозмогая боль, он осторожно встал и вгляделся через открытую дверь в комнату тюремщиков. Три орка развалились на столе — каменные стены отражали эхом их храп, — а четвёртый стоял спиной поодаль, держа ключи в зубах. Торбен перехватил меч левой рукой, а

другой взял дубину, прислонённую к стене, и стал подкрадываться к ничего не подозревающему тюремщику. Дубина обрушилась на череп орка с громким глухим стуком, который заставил Брендана подскочить. Он с интересом принялся наблюдать, как Торбен готовился разобраться с другими тремя.

— Я бы на твоём месте не беспокоился, — сказал ему Брендан. — Они проспят целую вечность.

— Кто это сказал? — спросил Торбен, испугавшись голоса гнома.

— Брендан, сын Браннингона, к твоим услугам. И я был бы признателен, если бы ты открыл мою камеру, — вежливо ответил гном.

— Гном, надо же… — пробормотал Торбен, подобрав ключи и приближаясь к двери. Он пристально посмотрел на пленника.

— Да, но я не друг оркам, как ты видишь. — Он нетерпеливо указал на замок. Принц с сомнением наблюдал за ним, так как о гномах ходили нехорошие слухи среди людей, и, как известно, некоторые из них служили Чернобогу.

— И что ты здесь делаешь? — спросил он.

— Я мог бы спросить тебя о том же, благородный господин. Так ты откроешь мне дверь? — Гном был любезен, подражая манерам Торбена. — Я хороший и скромный менестрель. Я случайно оказался в этих местах, и меня бросили в эту темницу, чтобы я страдал. Я всего лишь хочу дарить миру свои песни… Я спою тебе? — Он сообразил, что если Торбена усыпить, то можно будет взять ключи.

Торбен посмотрел на арфу и засмеялся.

— Что же это за скромный менестрель с золотой арфой? Ха! Я уверен, что ты всего-навсего искатель сокровищ, которого поймали с поличным. — Улыбаясь, он отпёр дверь. — Выходи. Я тоже кое-что ищу, но это не золото. Я, Торбен из Валайи, пришёл сюда в поисках знания. Теперь расскажи о себе ещё раз. Но не ври мне! — Он выразительно покачал дубинкой.

— Мой благородный повелитель прав. Я — искатель золота. Здесь есть куча сокровищ, которые сторожит хитрый дракон. Пока я смог умыкнуть только эту арфу — и она ценна не только тем, что сделана из золота! — он указал арфой на спящих тюремщиков.

— Неужели Арфа Сирен?! И ты собрался мне на ней сыграть?

Брендан пожал плечами.

— Искатель приключений должен уметь о себе позаботиться…

— Что ты знаешь об этих пещерах? — Торбен внезапно помрачнел. Он нашёл темницы, но волшебника-то здесь не было. Дровосека тоже схватили, и скорее всего, он уже мёртв. Теперь Торбену одному предстоит найти логово Чернобога и одолеть его. — Ты знаешь, как пройти к Тёмной Башне?

— Я хотел бы выбраться отсюда. Думаю, хватит рисковать — пойду домой.

— Домой?! А ты уверен, что у тебя ещё есть дом? Разве ты не знаешь, что Чернобог уже завоевал северные земли и продвигается дальше?

— Нет, — это было новостью для Брендана.

— Сколько ты уже здесь? — спросил с подозрением Торбен.

— Признаться, я не знаю. Я думаю, что несколько недель. В день, когда я вошёл в эти пещеры, выпал первый снег.

— Сейчас осень! Ты был здесь почти год?!

Брендан удивился, но сразу же пришёл в себя и пожал плечами:

— Время не имеет значения здесь — впрочем, я и не спешу.

— Тем лучше для меня. Ты, товарищ гном, поведёшь меня по этим проходам и пещерам туда, куда я скажу. Есть кое-что, что надо сделать ради всех и ради тебя в том числе. Когда всё будет кончено, Валайи отблагодарит тебя золотом!

Упоминание золота в качестве вознаграждения искоренило последние сомнения Брендана. Он укрепил арфу у себя за спиной, взял мерцающий факел из скобы на стене и зашагал к выходу у лестницы.

— Следуй за мной.

— А факел действительно так необходим? — спросил Торбен.

— Да, — твёрдо ответил Брендан. Он устал от скитаний во тьме. — Но не волнуйся об орках. Я могу услышать их на расстоянии пятисот саженей.

Торбена не убедили слова гнома, и он шёл с мечом наголо.

Всю дорогу Брендан о чём-то говорил. Он рассуждал, что орки есть орки, а их Чернобог, кем бы или чем он ни был, должен отдавать им приказы напрямую. Поэтому путь от темниц до Тёмной Башни должен быть хорошо виден, и, скорее всего, вдоль него тянутся кровавые следы. Это была неприятная, но правильная мысль. Они шли по проходам и лестницам, которые становились всё шире и выше. Наконец они вышли к широкому проходу, на обеих стенах которого полыхали факелы. Он простирался в обе стороны так далеко, насколько можно было видеть. Оба пути были одинаково хорошо протоптаны и окроплены кровью. Брендан был в замешательстве.

— Я думаю, мы должны пойти направо, — предложил Торбен, ощутив в том рукаве прохода больше зла.

— Вот и нет! Сюда. — Гном чувствовал то же самое, но в другом направлении и не хотел даже спорить об этом. Он уже сделал несколько шагов налево, но тут остановился.

Вдалеке он разглядел нескольких орков, направляющихся к ним. Он указал на них.

— Похоже, ты прав, справедливый повелитель. Поспешим в другую сторону.

Они бежали до тех пор, пока орки не исчезли из виду и пока не увидели свет в конце тоннеля. Они разглядели огромный пещерный зал, а на другом его конце — большую украшенную лестницу. На ней стояли орки-стражники.

— Товарищ гном, время снова достать арфу. Играй — нам осталось совсем немного.

Брендан согласно кивнул и приготовился.

— Вот только что бы сыграть? — спросил он, но ответа не услышал, потому как Торбен уже зажал уши.

Тогда гном начал «Жили-были четыре злобных орка» и медленно пошёл вперёд. Но он мог бы и не осторожничать — прежде чем они дошли до выхода из прохода, орки кое-как примостились на лестнице и захрапели.

****

XVII

****

Торбен стоял в конце прохода. Хотя непосредственной опасности не было, он медлил идти дальше. Телом он ощущал, как воздух в пещере, пропитанный злобой, давит на него. На лестнице что-то угрожающе мерцало. Брендан подошёл и стал рядом, он дрожал.

— Я думаю, мой повелитель, в моей арфе больше нет нужды. Если ты не против, я подожду в небольшой каморке, которую мы недавно прошли.

Принц кивнул и тяжело проговорил:

— Благодарю, товарищ гном, за всё, что ты сделал. Я найду тебя, когда вернусь. — Он сжал зубы и рванул вперёд.

Небольшое расстояние, отделявшее его от лестницы, показалось ему бесконечно длинным, его ноги становились тяжелее с каждым шагом. Зло жалило в сердце, сковывало его разум. Ни один смертный не смог бы преодолеть это препятствие, но Торбен из Валайи не был простым смертным. В его жилах текла кровь древних правителей, вся их сила передалась ему. Огонёк его жизни колебался и тускнел, но не гас.

Прошло много времени, и вот он стоит перед тяжёлыми дверьми чёрного дерева, обитыми серебром. Они были закрыты, но не заперты. Под левой дверью можно было разглядеть полоску света. Торбен тихо подошёл и приоткрыл её.

С того места, где он стоял, он не мог видеть Чернобога, злого духа Агалиарепта, но огромная тень его облачённой в робу фигуры вырисовывалась на стене. Зловещая тень, пляшущая танец смерти в красном свете огня, который, казалось, вспыхивал и тух по его воле. И его голос! Такой ледяной, такой резкий, — шипение, источающее яд. Он вонзался в его сознание, как зазубренный клинок. То, что он говорил, не имело отношения к Торбену, но он никогда этого не забудет. Но с кем он говорил? Торбен не видел ни тени собеседника, не слышал его голоса.

— …но не сейчас. Пусть они попотеют ещё семь дней. Страх сделает их слабее, и наша победа не будет ничего нам стоить…

— Бангара! Ты нашёл оберег? Нет? И ты думаешь, я буду это терпеть? — Тень руки скользнула по стене. Когти со свистом рассекли воздух, послышался звук падающего тела. — …Ты! Как твое имя? Хорошо, Талак, у меня есть задание для тебя и твоей несчастной команды. Бросьте этот труп волкам, затем идите и найдите этот талисман! Он должен быть у меня!..

— Торби! Торби! Уходи, мой мальчик! — Другой голос, тёплый и доброжелательный, возник в сознании принца. — Уходи! Ты не должен задерживаться здесь! — Торбен осмотрел безобразный интерьер, ища взглядом говорившего. Ярнак стоял прямо перед ним и тащил его за рукав, отводя от двери. — Пошли, быстрее! Скоро он ощутит моё присутствие, и тогда всё потеряно! — Молодой человек сопротивлялся, пронзённый страхом перед чёрной силой там, за дверью, но Ярнак помог ему преодолеть страх, увлекая шаг за шагом всё дальше.

Вскоре Чернобог возвратился из своих странствий по видениям и мгновенно ощутил присутствие двух незваных гостей, а также предательство орков — громкий и гневный крик прорезал воздух, отдаваясь эхом по лестничным пролётам. И этот вопль освободил Торбена из-под его власти.

— Оберег! Он ищет оберег, — прошептал принц.

— Оберег Жизни! Ну конечно! Какой ещё талисман может сопротивляться его всепожирающим злым чарам? Пошли скорее, Торби! Наше задание здесь закончено. — Волшебник вёл его вниз по лестнице. Прежде чем они достигли поворота, который должен был вывести их из пещеры, Ярнак пихнул Торбена под гобелен и сказал ему ждать. Потом он двинулся вниз один, навстречу оркам.

Они услышали громкий вопль и сжались от страха, гадая о том, кто его издал. Тут появился Ярнак, все облегченно вздохнули и поприветствовали его, но без особого энтузиазма.

Волшебник стоял в другом конце коридора и жестом показал им, чтобы они подошли к нему. Глаза Грока ярко засияли, ноздри задрожали, предвкушая успех. Он размахивал своим ятаганом над головой и кричал своему войску:

— Давайте! Теперь он наш!

Орки-мятежники мигом вбежали на лестницу, и, когда они исчезли, волшебник тихо позвал Торбена. Когда они бегом пересекали обширную пещеру, сверху до них донеслись крики и боевые кличи орков, ворвавшихся в Палаты Ядовитого Огня. Их встретил весь гнев Чернобога.

****
XVIII
****

— Мои советники, мои друзья… — старый король осмотрел сидящих за столом; он выглядел очень огорчённым. Когда он говорил, голос его дрожал. — Сегодня утром посол нашего врага подошёл к воротам города. Он принёс сообщение. — Трясущимися руками король Аствин развернул свиток и стал читать его Верховному Совету: — Мой повелитель Агалиарепт призывает вас сдаться. Его войско окружает вас, и его невозможно победить. Если вы сдадите город, вас ждёт быстрая смерть, но если же вы предпочтёте сражаться, то и не надейтесь на пощаду. У вас есть неделя на размышления.

Он оторвал свои глаза от свитка.

— Я не воин и никогда им не был, у нас были долгие годы мира, закончившиеся так внезапно. Тем не менее я не брошу свой народ на произвол этого тирана. Если нам суждено умереть, то мы умрем в бою. — Гордость и чувство долга преодолело страх, поселившийся в короле, и он сделал достойный выбор. Он повернулся к советникам. —Элиглас! Что насчёт наших войск? И Вердин, что могут предложить волшебники?

Маршал ответил первым, проанализировав текущее состояние кампании.

— Мой повелитель, советники… Как вам известно, наши войска под командованием полевого капитана Эллиетта действовали совместно с армиями соседних королевств. Прошло две недели с тех пор, как они выступили на север из лагеря, разбитого у города. Они встретили вражеские отряды на расстоянии примерно ста пятидесяти вёрст — на опушке Древнего Леса. Гонцы сообщают, что наше войско значительно уступает количеством вражескому и что длительное сражение нам не пережить. Эллиетт отмечает доблесть наших воинов, но также сообщает о больших потерях. Из последнего сообщения ясно, что войска отступили и собираются укрыться в копях горы Суви. С тех пор прошло четыре дня. Добрались они туда или нет, я не знаю. Вполне возможно, что это им удалось, но, в то же время, у вражеских командиров хорошее чутье, и они могут просчитать все наши ходы.

Маршал положил на стол свитки, на которые он ссылался, и достал ещё несколько.

— Также у меня есть сообщения о втором вражеском войске, снабжённом осадными орудиями, которое движется к городу по северной дороге. Судя по сведениям, эти войска появятся в поле нашего зрения через три-четыре дня. Этого времени достаточно, чтобы укрепить город, завести в его стены всех людей, а также организовать склады продовольствия из отдалённых сельхозугодий. Я уверен, что мы можем сдерживать врага в течение нескольких недель, если не месяцев.

— Маршал Элиглас, вы были уверены, что мы сможем победить врага в открытом сражении, — подметил торговец Керринан. — Но даже если предположить, что мы продержимся месяц, то что потом? Кто поможет нам?

— У нас не будет месяца, — резко сказал Вердин. — Чернобог просто играет с нами, как кошка с мышкой. Если он соберёт все свои силы, то никакие войска и никакие стены не помешают ему захватить город. Только уничтожив средоточие его власти в Тёмной Башне, мы сможем сопротивляться ему.

— Мы можем попытаться, Элиглас? Мы можем выделить силы для этой вылазки? — спросил король.

— Если волшебник говорит правду, мой повелитель, — ответил Элиглас, — то лучше всего нам послать отряд колдунов, чтобы проникнуть в Тёмную Башню!

Все взоры устремились на Королевского Волшебника.

— Вы согласны, Вердин? — спросил его король. — Наступило время Гильдии Волшебников проявить себя.

Несколько мгновений волшебник сидел в задумчивости, вспоминая свой разговор с Ярнаком и то, что он знал об Агалиарепте.

— Не отряд колдунов, — медленно проговорил он, — а одного колдуна. Ему будет проще незаметно проникнуть в башню.

— Пусть будет так. Созовите свой совет гильдии и выберите кандидатуру немедленно. Я назначаю вас, Вердин, ответственным за это предприятие. Гильдия не предвидела наступления этих страшных времён. Если же и теперь вы не справитесь со своими обязанностями, то я велю вас казнить, — строго сказал король и щелчком пальцев дал понять волшебнику, что он свободен. — И Элиглас, нам необходимо хотя бы попытаться взять штурмом эту Тёмную Башню.

— Я займусь этим, мой повелитель.

****
XIX
****

Брендан прятался в складском помещении, рядом с проходом, пока не услышал топот орочьих ног. Он подкрался к двери, приоткрыл её и выглянул. Орки собрались у большой лестницы в пещере и стояли к нему спиной. Гном решил выбираться отсюда и украдкой пополз по проходу. Никто его не заметил.

Он прошёл всего пару сотен саженей, как до него эхом донёсся чудовищный вопль Агалиарепта. Брендан даже думать не хотел, почему тот кричал. Он просто рванул со всех ног. Он мчался без остановок, не смотря по сторонам, до тех пор, пока не оказался на главном перекрёстке. Гном знал, что проход, по которому он бежал, ведёт от Тёмной Башни к Оркоглаву и что в сторожке полно охранников. Другой же проход, справа, ско-

рее всего, выведет его ко второму выходу на западе. А тот, что слева, — к большим палатам, где когда-то пировали гномы, а теперь охраняет свои несметные сокровища дракон.

— У меня есть арфа. Я всё ещё жив. И мне этого хватит, — одёрнул себя Брендан и направился направо. Проход закручивался по спирали вверх, и гном скоро задумался, а правильный ли выбор он сделал. Тут он почувствовал запах еды и уверился в том, что приближается к поверхности земли, где гномы или люди вкусно ужинают, ничего не боясь.

— На своём ужине я что-нибудь спою, — повеселел Брендан.

Солнечный свет в конце прохода и обилие аппетитных запахов наполнило его радостью. Брендан прикрыл глаза от ярких лучей и побежал им навстречу. Он вылетел из прохода и завопил:

— Привет!

— Ух, привет ещё раз! — ответил ему знакомый голос. — Ты нашёл свои песни? Тебя не было довольно долго.

Брендан опустил руку и увидел дракона, поджаривающего оленя в огне своей пасти. В его отсвете груды золота сияли словно вечернее солнце.

— К сожалению, не нашёл, — ответил Брендан, изо всех сил стараясь улыбнуться. — Кто-то, должно быть, стащил мой рюкзак.

— Ненавижу воров! — зашипел дракон. — Однажды у меня были большие неприятности из-за одного.

— Он так много украл? — сразу же заинтересовался Брендан.

— Ха! Не глупи! — Дракон покачал головой. — У меня из-за него всю ночь болел живот. — Он медленно вертел оленью тушку в огне, пока она не приготовилась. — Любишь ножки? Можешь поесть со мной, а потом споёшь.

— Да уж, я никогда ещё не пробовал жареную оленину в соусе из слюны дракона.

****
XX
****

Торбен остановился, лишь когда достиг входа в проход, ведущего к пещерам.

— Гном! Он прячется где-то здесь. Мы должны найти его.

— Нет нужды, — ответил Ярнак. Его зоркие глаза заметили маленький удаляющийся силуэт. — Он уже спас себя сам. Ты должен рассказать мне о нём, но попозже. А теперь поспешим. — Принц был изнеможён, но они все ещё были в смертельной опасности. Чернобог ощутил их присутствие. Гнев на предателей отвлечёт его, но вряд ли надолго.

— Удачи тебе, Брендан! — крикнул Торбен, у него полегчало на сердце, шаг стал тверже. — А Дровосек? Где он? Где мы встретимся с ним?

— Он в безопасности. Скорее! — Сначала окажемся подальше отсюда, думал волшебник, а потом я ему всё расскажу. Ярнак знал, что их товарищ погиб, защищая Торбена, но рассказать об этом лучше, когда они спасутся. Когда он присоединился к оркам-мятежникам, Дровосек уже проливал кровь в своём последнем бое. Кто-то из орков спросил его тогда, есть ли ещё люди в этих пещерах. Но Грок не хотел откладывать своё дело, и Ярнак не смог убедить их помочь своему другу.

Они бежали по проходу, пересекли перекрёсток, на котором Брендан свернул не в ту сторону, и вскоре оказались у лестницы, ведущей в башню Оркоглава. Измотанный длинной дорогой Торбен осел на землю, напряжение, в котором он был после того, как увидел Чернобога, окончательно лишило его сил. Издалека до них донёсся ужасный вой, полный гнева, многократно повторенный каменными стенами.

— Идём! Идём! Мы уже почти пришли! — Волшебник потянул его вверх, но Торбен снова упал.

— Спасайся сам, Ярнак. Я останусь здесь!

Снова раздался ужасающий вой, уже заметно ближе. В отчаянии Ярнак опустился на колени перед принцем, почувствовав при этом, как что-то уткнулось ему в бедро.

— Дурак, вот кто я! — выкрикнул он и вытащил из глубокого кармана маленькую бутылку. — На, выпей! — Он вылил медовуху в рот изнеможённому принцу и вздохнул, мысленно поблагодарив Грока. К Торбену снова стали приходить силы.

Послышались вопли, уже совсем рядом, — мерцающий край ледяной тени показался за углом.

— Бегом! — крикнул волшебник, и на сей раз Торбен, шатаясь, поднялся на ноги. Они взбирались по крутой винтовой лестнице и вскоре выбрались через клыкастую пасть Оркоглава к мосту. Позади них маячила тень Чернобога, а прямая дорога вела к широким долинам.

— Мы не сможем так от него убежать! — задыхаясь, произнёс Торбен.

— Так — нет! А вот так сможем! — сказал волшебник, схватил принца за руку, и они вдвоём прыгнули с моста. Они нырнули в бурную реку, она подхватила их и несла много-много вёрст. Мощный поток бил беспомощные тела о камни, пока река не успокоилась и не вынесла их в долину. Они выбрались на берег в грязной заводи, в тени старого дерева и упали там.

— Мы проиграли, Ярнак. Мы не найдём обереги, которые ему нужны, — печально проговорил принц.

— Нет, Торбен. Если мы расскажем то, что узнали, то мы сможем победить. Мы своё дело сделали, теперь его должны продолжить другие. ◆

СПОКОЙНАЯ СТАРОСТЬ КОМЕНДАНТА КАРЛОСА

Автор: Caleb Cabal



Глава I

Комендант Карлос,

получив ваш отчёт о положении дел на острове Фаранга, спешу ответить Вам требованием срочно навести порядок на доверенной Вам территории и ни в коем случае не допустить перехода контроля над островом, городом Харбор и местами раскопок около руин в руки бандитов Дона Эстебана! Мне не нужно объяснять Вам всю катастрофичность ситуации с морскими путями и важность поиска средств для победы над «Морским чудовищем», топящим наши корабли. За последние месяцы мы потеряли пять торговых судов, а также три специально оснащённых корабля, высланных для убийства «Чудовища». Другими словами, нам крайне необходимо найти средство для победы над этой тварью и его хозяином. Мы верим, что Великий Инквизитор Мендоса прав в своих предположениях о существовании артефакта Титанов, который можно обратить против своих хозяев. Я требую от Вас немедленно навести порядок на вверенном Вам участке и, если понадобится, применить силу по отношению к мятежнику Эстебану и его шайке!

Комендант Карлос получил это письмо два дня назад с курьером, чудом проскочившим сквозь шторм на шлюпе мимо «гигантской пиявки», топящей абсолютно все крупные суда по пути с острова Гарус на остров Кальдера. Собственно, курьер бы так и сгинул не в морской пучине, а, скорее, в желудке необычайно проворной гадины, отрастившей на морде крайне цепкие жвалы. Но благодаря не пойми откуда взявшемуся болвану с трудно запоминающимся именем теперь хотя бы мелкие посудины могут не спеша доставлять небольшие партии груза. Хотя вот чего бы Карлос не стал делать — так это благодарить настырного, вездесущего и невероятно везучего засранца, умудрившегося загнать в клетку пробудившегося Титана, хитростью и силой влиться в ряды Дона Эстебана и уговорить Инквизитора Мендосу без боя отдать Харбор Таун бандитам. Это не говоря о том, что за это спрашивать будут с него — Карлоса — за потерю города, за серию краж со склада на причале и прочие происшествия, случившиеся за время его руководства над городом. Карлос отложил письмо и налил в деревянный стакан рома. Промочив горло, он стал размышлять над своей дальнейшей участью, после того как новоиспечённый «Герой» в дарёных Доспехах Титанов забьёт Молотом Титанов ненавистного Титана Воды и его Титаническую Пиявку. Над тем, как Губернатор помчится на самом быстром бриге сюда — на остров Кальдера, где так некстати находится монастырь Инквизиции, которым руководил (а потом внезапно пропал) инквизитор Мендоса и где из-под земли за одну ночь выросли пять древних храмов, а считавшаяся вымершей раса Людей-Ящеров начала вырезать всё местное население и в конце концов осадила сам монастырь. Ответ за всё будет держать Карлос, а… опять забыл имя… этот проходимец удостоится почестей как герой — Победитель Титанов. Кстати, исчезновение инквизитора тоже не без участия этого малого произошло. Мутный тип! Пусть только снова заявится в город — схватим и допросим обо всём!

Мрачные размышление коменданта прервал стук в дверь кельи. Карлос уже смирился с тем фактом, что придётся променять ставший родным кабинет в крепости Харбор Таун на жильё обычного монаха. А вот с чем он никогда не смог бы смириться — так это с визитом… как же всё-таки его имя? …в своё жильё. Правда, внешний вид гостя произвёл на коменданта неизгладимое впечатление. Карлос с удовольствием подметил, что такое мало появлявшееся в его душе чувство как злорадство приятным теплом наполняет грудь и лицо. Безымянный герой стоял на пороге, с головы до пят покрытый густой слизью с зеленоватым оттенком, Шлема Титанов на голове не было, Панцирь Титанов был смят и выглядел пожёванным… А ведь точно — его как будто проглотили и, не сумев прожевать, выплюнули на землю! В левой руке (всё ещё защищённой Перчаткой Титана) парень сжимал половину Щита Титанов. Благородный Рыцарь вышел на бой с чудовищем и, побитый, с позором ретировался восвояси. Эйфория от случившегося с недругом очень быстро сменилась осознанием того, что морская фурия Мара даже герою, облачённому в Доспехи Титанов, не по плечу. Сам герой тоже пострадал. Половина лица была закрыта окровавленной повязкой, а на плече зияла резаная рана, оставленная то ли клыком на конце жвала «пиявки», то ли обломком брони, когда тварь пыталась перекусить несчастного.

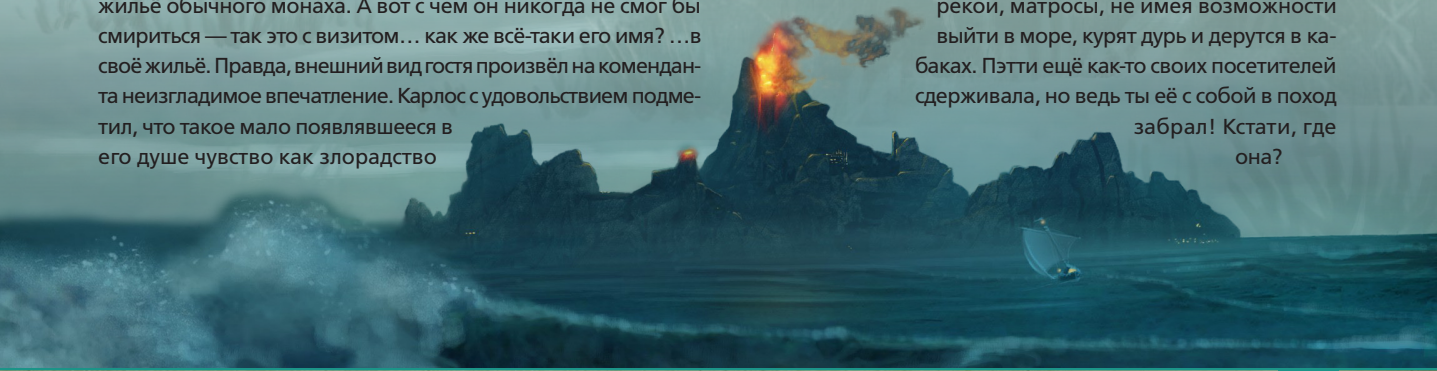
Карлос молча встал со стула и взглядом указал на табурет в углу кельи. Безымянный… точно, теперь так его звать и буду… молча, но грузно опустился на сиденье. Облизнув пересохшие губы, герой покосился на бутылку с ромом. Поняв, что не добьется от потрёпанного бандита многого, не дав ему промочить горло, Карлос наполнил тому до краёв. Жадно выпив ром, Безымянный наконец-то начал говорить:

— Бесполезно! Эта тварь никогда не выберется на сушу, где я смогу её хорошенько огреть, а я никогда не смогу биться молотом под водой. Тем более молот у неё в желудке… Мара там тоже была! Посмотрела, как тварь за минуту разделалась со всеми на палубе, и скрылась под водой. Даже не стала смотреть, как «пиявка» пытается меня пережевать!

— Другими словами, тебе выпала возможность разделаться с Титанами раз и навсегда, а ты не только не убил эту тварь, но и потерял единственное оружие, способное с ними справиться!

— Комендант, если бы не я, у Вас этого оружия вообще не оказалось бы! И, предполагаю, до Мары Вы тогда тоже добраться бы не смогли! И сейчас весь остров полыхал под ногами Титана Огня, которого именно я загнал обратно в его тюрьму!

— Тебя бы загнать в тюрьму за пособничество преступнику Дону Эстебану! Снова работает бордель, спиртное льётся рекой, матросы, не имея возможности выйти в море, курят дурь и дерутся в кабаках. Пэтти ещё как-то своих посетителей сдерживала, но ведь ты её с собой в поход забрал! Кстати, где она?



— Когда эта тварь вцепилась в борт корабля, она упала за борт…

— Ну отлично! Друзей ты тоже в могилу сводишь! Ведь Мендоса не просто так исчез? Ты ведь к этому руку приложил? Не так ли?

— Мендоса хотел выпустить Титана Огня несмотря ни на что и считал, что сможет им управлять. Про испепеляющее всё вокруг Титана пламя он, видимо, забыл. К тому же напал на меня именно он, и своим людям убить меня приказал он, — я защищался.

— А как по мне — так он не хотел отдавать тебе Окулус; кстати, где он?

— Окулус вместе со шлемом и моим глазом потихоньку переваривается в желудке морской твари.



— Просто прекрасно! И как, скажи на милость, мы теперь будем давать отпор монстру?! Без этого прибора его даже увидеть не удастся?

— Когда «пиявка» вынырнула из воды, простые моряки её сразу увидели, да и Мару первой приметила Пэтти. Так что, скорее всего, заклинание невидимости, или что у неё там, она больше не использует.

— А канониры, тем не менее, расстрелять эту зверюгу не смогли? Какой прок от магов и их исследований, если они не могут зачаровать чёртовы пушки! Ну, или хотя бы закрыть наши суда защитным куполом, бьющим молнией любую тварь, вздумавшую ими перекусить!

— Быть может, если бы Инквизиция не «выворачивала руки» людям Игнатиуса, маги были бы более дружелюбны?

— Нет, им просто не под силу творить такие вещи! Вот и всё тут. Да нам всем не совладать с силами, поднявшимися будто из самой преисподней!

— Сдаётесь, комендант? В том, что в недрах этих островов таятся полчища всяких тварей, я Вас могу заверить. Как и в том, что они поддаются на «уговоры» клинком и пулями, так же как и любой человек или зверь! И не забывайте: могучего Титана Огня убил я — простой смертный.

— Разжившись особым доспехом и оружием, с подачи призрака повелителя Титанов! Хотя, несмотря на мою к тебе неприязнь, вынужден признать, что ты молодец!

— О-о-о, Вы мне льстите, комендант! Но куда мне до Вас — «великого охранителя» и чемпиона сидения на одном месте?!

— Не нарывайся, щенок! А то собака-поводырь может понадобиться. Ты хотя бы представляешь, каково это — поддерживать порядок в гарнизоне или городе?! Ты ведь привык решать вопросы самым прямым из возможных способов. А что при этом произойдёт с людьми и как изменится перевес сил — тебе плевать. А мне — нет! Впрочем, ты даже собственными друзьями не дорожишь — бедная Пэтти!

Исполненную праведного гнева речь Карлоса прервал влетевший в покои часовой.

— Простите, сэр, но Вам лучше увидеть это своими глазами.

Не задавая лишних вопросов, комендант Карлос и Безымянный быстро последовали за ним на стену крепости. Увиденное немало их удивило: по вздымающимся от непрекращающегося несколько месяцев шторма волнам быстро шло небольшое судно. Одна из мачт отсутствовала, по левому борту зияла пара дыр, словно гигантские челюсти вырвали смачные куски из деревянной рыбины. И точно — за судном, не отставая, следовала Морская Тварь. Карлос уже видел попытки отважных моряков дать бой или проскочить мимо чёртового питомца Мары, и ни одна из них не увенчалась успехом!

— Кстати, друг мой, а как Вам удалось избежать желудка Твари?!

— Когда она начала лезть на борт и ломать мачты, я бросился на неё в облачении Титанов. Я смог её хорошенько приложить, но зверюга столкнула своими культяпками большую часть команды… в том числе и Пэтти. Судно осталось без грот-мачты, и мы кое-как доковыляли до западной части Кальдеры. Ну а оттуда я уже пешком добрался сюда.

— Значит, свой шанс дать твари по харе вы не упустили? Жаль, что столь полезные «игрушки» теперь утеряны навсегда!

— Тем не менее этим храбрецам достало отваги шастать перед её носом без Молота Титанов.

Во время разговора тварь всё-таки поравнялась с судном, и моряки, сбавив скорость, дали залп. Ядра отскочили от шкуры морского чудища, словно горошины от каменной стены. А в следующий момент жуткое порождение тьмы бросилось в центр судна. За одно мгновение всё было кончено. Тут и там валялись обломки, кричали и барахтались пережившие удар матросы, а непробиваемая образина то и дело всплывала из глубин, чтобы проглотить очередную порцию обломков и людей.

Но одна крохотная фигурка не поддалась панике и не собиралась сдаваться. Она упрямо плыла к берегу, гребя изо всех сил руками. На её счастье, корабль подошёл достаточно близко к берегу. Видимо, команду не особо заботила возможность сесть на мель — главное было добраться до берега Кальдеры. Наконец, фигурка достигла берега и в изнеможении растянулась на песчаном пляже. Карлос одобрительно хмыкнул, но в следующий момент его лицо переменилось и он закричал во весь голос:



— Хуан, морские дьяволы! Берег кишит ими!

Хуан и ещё пара людей бросились открывать массивные ворота крепости. Карлос и Безымянный, обнажив мечи, стремглав бросились на берег, где к обессилевшему выжившему уже начали подбираться зубастые и быстроногие мелкие твари. Но выжившему, похоже, хватило пары минут на передышку, а чутьё его ничуть не притупилось, ибо, когда первые противно щёлкающие твари были на расстоянии пары метров от жертвы, она внезапно вскочила на ноги и обнажила клинок. И, пока комендант и спаситель мира добежали до неё, «жертва» уже успела перерубить несколько падальщиков прямо в прыжке. Один, впрочем, ловко увернувшись, вцепился выжившему в ногу. По всему пляжу разнёсся резкий и грубый женский голос, сыплющий проклятьями и ругательствами, известными далеко не каждому пирату, а остриё шпаги вошло прямиком в глаз твари.

На лице Безымянного появилась довольная ухмылка:

— Пэтти!

— А твоя подруга крепче, чем мы думали, — довольно прокомментировал Карлос.

В следующие пару минут хищная морская живность была распугана или разрублена, и мужчины повели уставшую даму в кабинет Карлоса. С остатками рома и желанием спать в кровати пришлось проститься, но долгая беседа с гостем и последующие события окончательно отбили у коменданта сон. Приказав выстирать и высушить одежду гостьи и найти в крепости более-менее приличную еду, Карлос и Безымянный стали ждать, когда Пэтти выспится и расскажет наконец, зачем нужно было жертвовать судном и командой, чтобы добраться сюда.

Ждать пробуждения пришлось не так уж долго. Говорят, что Грэг Стальная Борода мог обходиться без сна сутками, без пищи — неделями. И только отсутствие выпивки вгоняло его в хандру, граничащую с тяжёлой болезнью. Дочь унаследовала от папы умение восстанавливать силы за пару часов, а вот потребность в пище у неё была сильнее. За десять минут трёхдневная пайка солдата крепости была проглочена и запита большим глотком рома.

— Так себе пойло! Та вчерашняя склянка получше будет. А ещё есть?

— Боюсь, мисс, что Вы только что добили последнюю бутылку рома на Кальдере. И если Вам не удастся провернуть тот же трюк со зверушкой Мары и удрать обратно на материк — придётся встать на путь трезвенника.

Пэтти снисходительно посмотрела на Карлоса и, ехидно усмехнувшись, перевела внимание на Безымянного.

— Наш доблестный комендант, похоже, склеил лапки и намерен сидеть на этом вулканическом куске камня до своей смерти! А вот я, например, намерена выпустить кишки этому осьминогу-переростку, а затем воткнуть что-нибудь длинное и острое Маре в одно место. И вот я подумала, что уж ты-то мне поможешь.

— Я думал, ты погибла, когда тварь столкнула тебя за борт?

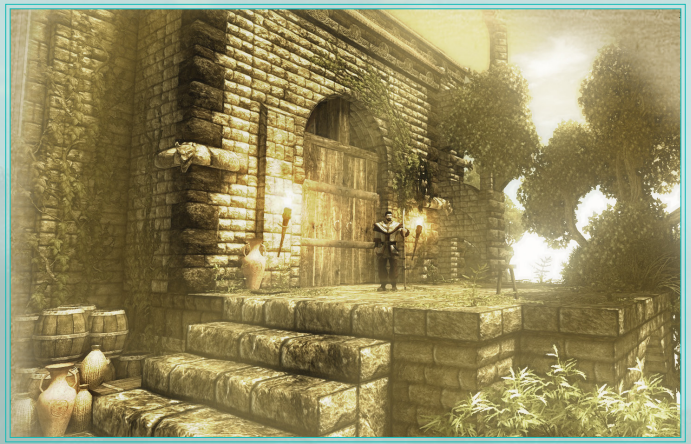
— Я бы точно погибла, если бы она начала подъедать всех упавших за борт. Но, видимо, пожевав тебя, она испортила аппетит и уплыла восвояси. На мою удачу, не одни мы столь безрассудны, чтобы плавать в опасных водах, и через день дрейфа на обломке борта меня подобрало военное судно… то, которое вчера пошло ко дну. Возможно, мне не следовало уговаривать капитана плыть сюда, на Кальдеру?

— Теперь уже ничего не вернуть — смирись!

— Да. Впрочем, я с ними ещё в пару мест наведывалась — узнавала у учёных людей, что вообще известно про эту Мару. Короче, нам нужно Копьё…

Глава II

Всё-таки мерило успеха и неудачи — вещь относительная. Для большинства знакомых Карлоса его неудача с потерей контроля на Харбор Тауном означала сильный удар по его авторитету. А пособничество одноглазому бандиту, примкнувшему к известному пирату и его дочери, пусть даже ради обретения оружия против Титанов, иначе как позорной слабостью, недостойной офицера, и не назовешь! И вот он — немолодой комендант — «с позором смещён» командовать крохотным гарнизоном на острове Такаригуа. Никакой надежды на реабилитацию и горстка не самых отличившихся на службе солдат в подчинении. Впрочем, девственно нетронутая природа гораздо лучше загаженного разным сбродом портового городка, да и один смышлёный паренек тут вполне выделяется и может посоперничать в искусстве меткой стрельбы с любым обласканным генералами гвардейцем. Вентурро его имя. Отец парня — военный, дед — моряк. В крови у парня дух приключений, при этом сломя голову навстречу опасности он не несётся. Да и в лености его обвинить не получится — все хозяйственные нужды гарнизона им исполняются без пререканий, а ночные вахты проходят без происшествий. «Пожалуй, сделаю его своим заместителем, если только этот напыщенный павлин Де Фуэго не будет против. Тяжело, однако, находиться в подчинении у человека, не нюхавшего пороха и ни разу не ступившего в джунгли, будучи губернатором маленького заросшего джунглями острова. Если нас всех загрызут хищники и перережут рабы, его превосходительству придётся крайне тяжко: ведь надо будет хотя быть раз в день выходить за пределы своего кабинета!»



Размышления коменданта прервал вернувшийся с охоты Вентурро:

— Сэр, я наткнулся на странную троицу на юго-восточном берегу. Одноглазый мужчина, девушка (по виду — пират) и гнум. Одноглазый утверждает, что знает Вас и хочет что-то сообщить. И у него здоровенное копьё.

— Что-то мне подсказывало, что он меня найдёт! Приведи его ко мне, а вот гнума и девицу оставь около сторожевой башни — у нас и так с припасами и вещами напряжёнка.

Возвращаясь к себе, комендант оглянулся на вид моря, открывающийся с пристани. Всё-таки хорошее здесь место! Тихое, спокойное. Хищники, конечно, никуда не делись. На севере острова обосновались пираты, но пока мы их не трогаем — они не лезут к нам. А недавно ещё и торговлю ромом наладили — с подачи Стальной Бороды и этого Безымянного.

Войдя в собственные покои, Карлос на мгновение замер. В его кресле, закинув ноги в грязных сапогах на массивный письменный стол, сидел заросший и немытый одноглазый пират. В том, что все написанные за последние пару дней списки, прошения и приказы придётся переписывать, сомнения не возникало — спасибо вязкой жиже, в которой успел по колено измазаться Безымянный, пока шёл до поселения через джунгли. А вот предмет, лежавший на коленях у гостя, поднял настроение коменданту незамедлительно.

— Ты его достал! Гарпун Титанов у тебя, а значит, капитана Ворона всё-таки можно уговорить сотрудничать мирным способом!

— Нет, уговорить его удалось лишь с помощью укола в пузо. А вместе с ним и часть его команды, и ещё пару десятков аборигенов с Берега Меча. Но главное, что Гарпун действует: Ворон призвал какого-то каменного истукана для пробы. Очень любезно с его стороны!

— Другими словами, ты опять один перебил кучу народа?!

— Ну, не один, а с приятелями. Кстати, не очень вежливо оставлять часть гостей за воротами!

— Кстати, твои приятели — воры и пираты, а у нас с припасами и так всё плохо. Да и ты не особо заслуживаешь доверия. Вступил в команду Стальной Бороды, водишь шуры-муры с его дочкой…

— Комендант, я выполняю Ваше задание! Помните? Найти способ остановить Мару, убить Титанов. А с кем я при этом дружу — не Ваше дело! Мы с Пэтти через многое



Глава III

«Жизнь прекрасна! Об этом приятно думать, когда все беды уже позади, а ты не только остался жив и здоров, но и в некотором роде получил стимул для движения. Нет, конечно, быть комендантом небольшого гарнизона на Такаригуа было здорово. Но кто ж знал, что наши разногласия с Де Фуэго доведут до моего перевода раньше, чем самовлюблённый осел вернётся в свою проклятую столицу? И всё это — на фоне победы над древнейшим злом в нашем мире. Религиозные люди любят говорить, что Боги оставили этот мир. Были изгнаны ныне забытым героем и прокляли этот мир. Да, воевать в одиночку с Титанами было непросто! И, возможно, нам следовало сплотиться всем миром в этой борьбе. Но церковники предпочли заламывать руки и молить о возвращении Богов, маги углубились в исследования титанической угрозы, а власти и инквизиция предпочли не вмешиваться в борьбу со сверхъестественным и просто отсидеться на берегу. А когда Безымянный герой вместе со своим экипажем убил последнего из Титанов — Мару, — все тут же ощутили себя трусами, отсиживающимися за спиной «парнишки из низов». Вспомнили, что он не имеет родословной, что помогал Дону Эстебану отбить у инквизиции портовый городок на Фаранге, что по его вине исчез инквизитор Мендоса, и вообще — что он пиратский капитан и его место на виселице. И я, конечно же, не смог смолчать, когда Де Фуэго начал разглагольствовать о том, что нужно объявить героем-истребителем Титанов кого-то другого, а лучше присвоить все заслуги в организации войны против Мары кому-нибудь из знати. Например, самому Де Фуэго. И это с напыщенной смелостью в голосе говорил человек, боявшийся носа показать из своих покоев, пока Мара топила его же корабли по всему океану!»

Карлос сам чувствовал угрызения совести из-за того, что никогда до конца не верил в успех Безымянного и не присоединился со своими людьми к нему. Впрочем, сожалеть было уже поздно, а вот высказывать приближённому к королю вельможе всё, что ты о нём думаешь, было и вовсе излишне. Ну да ладно, что для одних является наказанием, для других — способ сменить образ жизни. Да, руководить экспедицией, состоящей из одного корабля, ищущего непонятно что в неизведанных успели пройти, а Джаффар вернёт любую нужную вещь, если ему объяснят, что она нужна. В любом случае, оружие и корабль у нас теперь есть. Так что Маре придётся уйти с дороги!

— Мне бы твою уверенность. Но, я уже сыт по горло всеми твоими выходками, Харбор Тауном с его Доном Эстебаном, Кальдерой с его вечно извергающимся вулканом, Марой с её Кракеном и всеми этими подземными храмами и потусторонними силами! Мне хорошо здесь, на Такаригуа! Тут ничего не вылезает из земли, нет разбойников, кроме пиратов на севере, и они намеревались оттуда свалить, когда океан станет безопасным. Так что я буду сидеть здесь и спокойно доживать свои дни. Если только этот бюрократ Де Фуэго не придумает сменить место дислокации.

— Я успел поговорить с Де Фуэго. Он планировал вернуться на большую землю, когда с Титанами будет покончено, а Вас оставить командовать этим гарнизоном. Так что мечта о покое может стать явью.

— Что ж, несмотря на некоторые наши размолвки, я должен быть тебе благодарен: кто знает, как бы закончилось наше противостояние с Доном Эстебаном? Да и сама Фаранга — довольно паршивое местечко.

— Что ж, Карлос, я рад, что череда «созданных» мною проблем в итоге окончилась для Вас благоприятно! Надеюсь, что в случае нашей победы вы ещё и сможете побывать дома на материке. Ну а для достижения нашей победы Вам всё-таки придётся пожертвовать столь оберегаемыми последними припасами. Голодная команда воюет неважно, да и пули с порохом лишними не будут. А ещё у нас нету кока, а у Вас как нельзя кстати дожидается виселицы один из людей Ворона — Хоукинс. Вот я и подумал, что Вы можете выразить свою благодарность, освободив его.

уголках океана, — это не столь приятно, как командовать гарнизоном, но всё могло кончиться виселицей.

Наш Безымянный друг тоже не стал ждать принятия решения о том, вешать его или наградить, и просто исчез вместе с командой. Поговаривали, правда, что Пэтти видели пару раз на Антигуа, где они закупались провизией и пресной водой для долгого плавания. А ещё поговаривали, что она умудрилась охмурить какого-то новоприбывшего лорда и исчезнуть из доверху набитого гостями, прислугой и охраной особняка прямо во время торжества по случаю свадьбы, прихватив с собой изрядное количество драгоценностей и ценных бумаг. Впрочем, вот именно сейчас мне абсолютно не хочется жалеть «обманутого дворянина».



«И вот он я, первый агент Инквизиции ступивший на неизведанную землю. Вентурро и Хуан также не захотели находиться близ этой скользкой жабы Де Фуэго и предпочли продолжить службу под моим началом. С нами три десятка преданных людей, в трюмах полно провизии и пресной воды. Это не говоря о том, что эта земля тоже расположена в южных широтах, выглядит плодородной и населена множеством зверей и птиц. Похоже, что с постройкой нового гарнизона проблем возникнуть не должно. А главное — тут имеются руины, а значит, поиск различных артефактов, столь необходимых Инквизиции, может обернуться удачей! Сдаётся мне, я ещё могу вернуть утраченную репутацию. Но это так — размышления о возможном развитии событий. Мысли о том, какую выгоду я в принципе могу получить из сложившейся ситуации. А вот что я, похоже, уже получил — так это вожделенный покой. Надо мной не нависает грозно начальство, я окружён людьми, которым могу довериться и для которых сам являюсь непререкаемым авторитетом; вокруг прекрасная природа и в изобилии водится зверьё, деревья плодоносят, а в самом центре острова находится источник пресной воды. Это просто рай на земле, не знавший присутствия человека!

Впрочем, с последним я погорячился: руины и странное каменное сооружение на юге говорят о том, что люди здесь уже были. Возможно, местные дикари, вымершие или покинувшие остров по неизвестной причине. Хотя нет, руины замка указывают на колонизаторов из Арбореи. Им по меньшей мере лет двести. Так почему же ни на одной карте этот остров не указан как собственность Его Величества и Короны? Что их могло сгубить? Болезни? Хищники? Кровавый мятеж? Строения выглядят старыми, но они были просто оставлены — ни трупов, ни следов битвы. Но ничего, мы разберемся, что здесь произошло, а затем восстановим форт и создадим новую колонию! Чёрт! Я даже буду рад визиту Безымянного и его банды! Правда, в вероятности этого я сильно сомневаюсь: теперь, когда кораблям королевского флота ничто не грозит на море, они с радостью начнут искать новую угрозу сами. И этой угрозой, как пить дать, станут «Джентльмены Удачи»…

Глава IV

«Жизнь — дерьмо! Крайне неприятно думать о том, что от некоторых бед в этом мире не укрыться даже на Краю Света. Ведь многие беды как раз на этом самом «Краю Света» зарождаются. Сколько прошло времени со дня гибели Мары?! Месяц? Три? Может быть, год? Недолго длилась передышка!»

Карлос отхлебнул из деревянного кубка домашней браги, слегка поморщившись. Прекрасный ром, несколькими бочонками которого щедро снабдили коменданта его давние знакомые с Такаригуа, давно закончился, а корабль с добавкой приплывёт нескоро. Очень нескоро, возможно — никогда. Потому что в океане плавает не чудовище Титана Мары — Кракен. Единственное и неповторимое (после встречи с Гарпуном Титанов уж точно) морское чудище! Океан теперь кишит морскими змеями — тварями хитрыми и изворотливыми, а главное — стайными. Стоит одной зубастой бестии начать с душераздирающим воплем кромсать очередное судёнышко, как на пир приплывают ещё две, а то и три рыбы-переросток. Не повезло и кораблю Карлоса. Бриг стоял на якоре недалеко от острова, солидная часть команды как раз была на нём — разгружали в трюм богатый улов различных артефактов древности и ценных вещей предыдущих колонистов, найденный за последние три месяца в руинах и окрестностях гарнизона. Двенадцать человек! Морякам нравился сам остров, но всех без исключения тя-

нуло попасть домой, увидеться со своими семьями. Благодаря успешности экспедиции в осуществлении её первостепенной задачи (открытие новых земель и сбор артефактов) и приятному сюрпризу в виде обнаружения богатых залежей руды в пещерах на острове все прошлые прегрешения и верность опальному коменданту были прощены. Сам Карлос также получил помилование и щедрое вознаграждение (видимо, кроме обидчивого и туповатого Де Фуэго в рядах знати Арбореи есть ещё сознательные люди), а также возможность достойно уйти на покой. Собственно, место для спокойной отставки он уже нашёл здесь, но знать, что тебя не считают последним человеком в королевстве, было приятно!



А теперь всё пошло прахом! Вначале комендант получил тревожное известие, что на Такаригуа из-под земли возникли непонятные каменные сооружения в виде черепов, как уже было с подземными храмами на Фаранге. Пока все отходили от вызванного этим землетрясения, из ртов этих черепов хлынул поток живых мертвецов. Мёртвые возвращаются к жизни! Нет, Карлос, конечно, слышал рассказы Безымянного о том, что в подземных храмах на Фаранге мёртвые любят побренчать костями, но сам искренне надеялся, что подобным свойством отличаются только покойники на трижды проклятом Острове Титанов.

— … Хуан, Мартино, перестаньте тратить пули на эту тварь! Так вы этим костям не навредите — используйте дробовики. Может, хоть разорвать их удастся. Диего, швыряй бомбы! Раздробим им кости — не смогут собрать их в кучку! Рикардо, тащи хворост — надо сделать стену огня перед фортом. И где этот жирный курофоб со своими придурками?!

«Вентурро отдает приказы своим подчинённым. Тем, кто ещё стоит на ногах. Учитывая, что из избежавших гибели на корабле людей трое свихнулись на почве боязни куриц, замаскированных под демонов, ещё трое отправившихся за водой пропали без вести и еще парочка соперничают в борьбе за руку и сердце несуществующей островитянки где-то на севере острова, людей, прямо скажем, немного! У Вентурро — Хуан, Мартино и Диего (который вообще плотник и оружия с роду в руках не держал), а у меня — Боливэр и Бернардо, хорошие солдаты, но набожные люди, всё больше теряющие присутствие духа при виде всё новых отрядов нежити, лезущих из пещер. Мы уже выдержали две ночи, но, боюсь, к концу недели нас не станет!»

Карлос поднял дробовик и выстрелом разнес вдребезги голову жуткой твари, наполовину перелезшей через частокол. Зверюга походила на смесь тигра и бойцовой собаки, но состояла целиком из человеческих костей. Зрелище было жуткое! А осознание того факта, что эту гротескную фигуру собрала воедино и привела в движение неведомая доселе роду человеческому сила, заставляло цепенеть от ужаса. Только закалённый в многочисленных боях характер и чувство локтя товарища придавало оставшимся в живых защитникам гарнизона сил для сопротивления.

— Вентурро, забери у Рикардо дробовик. Пусть лучше соберёт со всего гарнизона топоры, кирки и молоты. Скоро придётся кромсать костлявых врукопашную — осталась последняя бочка с порохом и пара мешочков с дробью.

— Уже светает! Когда они отступят, нужно перенести остатки провизии и снаряжения в крепость и обрушить вход. Сможем продержаться неделю, а там должна подойти помощь.

— Помощи не будет! Я последнее письмо получал как раз неделю назад. И в нём говорилось о пещерах в виде черепов, вылезающих из-под земли. И толпы нежити, как у нас здесь. Это происходит на всех землях колонии, сынок. И им сейчас не до маленькой экспедиции на «Краю Света». Когда рассветёт и эти твари побегут прятаться во тьме, мы пойдём следом. Надо найти того, кто их оживляет, и прикончить. Это единственный способ выжить!

— Комендант Карлос, смотрите!

Боливэр, бросавший гранаты в скелетов со смотровой вышки, размахивал руками и показывал на что-то на берегу. Там из шлюпки быстро выпрыгивали несколько человек и тут же вступали в бой с, казалось, прущими бесконечным потоком из пещеры мертвецами. Карлос схватил подзорную трубу, и в следующее мгновение его лицо осветила улыбка. В лучах рассветного

солнца он безошибочно узнал две фигуры: грациозная девушка в мужской одежде, лихо размахивающая саблей, и маленькая фигурка гнума, столь быстрая, что неповоротливые мертвяки просто не могли ничем ответить, когда «малыш» перебивал им молотком высохшие ноги, а потом дробил в пыль истлевшую тушку. Остальных Карлос не узнавал, но это было и не важно. Главное, помощь подоспела вовремя, а это значит, что ещё одну ночь в осаде защитникам форта удалось пережить!

Когда солнце встало над горизонтом, не успевшие вернуться в пещеры мертвецы сами рассыпались в прах. А комендант со своими людьми вышел навстречу спасителям. Не узнать Пэтти было невозможно! Правда, недолгий статус невесты лорда наложил отпечаток на её манеру одеваться: полосатый и разноцветный наряд, снабжённый неприлично глубоким декольте, скорее подошёл бы одной из девиц лёгкого поведения в борделе на Фаранге, а не дочери прославленного пиратского капитана. Впрочем, Карлос не видел женщин уже около года и не мог судить о последних веяниях моды, особенно у девушек-пиратов. Гнум Джаффар почти не изменился. Лишь только различных побрякушек для ори-кульчи, висящих на поясе, стало больше. А вот остальные лица Карлос видел впервые. Хотя уже по внешнему виду можно было определить, кто из них к какой группе принадлежит: стройная и грациозная как лань темнокожая девушка была явно из племени Шаганумби (о чём свидетельствовала раскраска на ее теле), а набор амулетов и кукла вуду в руках говорили о том, что она является кики — шаманкой племени; второй неизвестный со стопроцентной вероятностью являлся магом, так как был, собственно, одет как маг, а от творимых им заклинаний скелеты обращались в ничто; последним незнакомцем был молодой парень, имевший подозрительное сходство с Пэтти.



— Комендант Карлос, — начала Пэтти, — позвольте представить Вам моих спутников! Это Чани — дочь чака племени Шаганумби. Именно с её помощью мы смогли раздобыть Гарпун Титанов. Это Хорас. Он маг и имеет некоторые разногласия с Инквизицией. Но я надеюсь, что его помощь сегодня поможет Вам закрыть глаза на некоторые его прегрешения? Ну, с Джаффаром Вы хорошо знакомы! Кстати, дружок, не забудь вернуть господину коменданту его гравированную ложку! Простите, комендант. В тот раз Вы всё-таки были правы, когда не хотели пускать нас к себе на Такаригуа. Ну и, наконец, последний по очереди, но не по значению, член нашей банды — мой родной братец %$#&&.

Карлос был готов поклясться, что она произнесла имя, но именно оно ускользнуло от его слуха.

— Так вот, %$#&& — сын Грэга «Стальной Бороды» и наш теперешний капитан. Собственно, сеньор Карлос, у нас снова крайне важная миссия, никак не связанная с морским разбоем, и мы подумали, что Ваша помощь будет как нельзя кстати. Да и Вы, как я погляжу, нуждаетесь в помощи. Например, мы Вам и вашим людям можем помочь выбраться с острова, а Вы нам поможете, рассказав, есть ли на этом острове пещеры в виде черепов.

— И, возможно, Вы ещё встречались с воскресшим капитаном Вороном, а может быть — и с мрачным типом, называющим себя Некролотом? — брат Пэтти впервые взял слово. — Так или иначе, Вам оставаться на этом острове не резон.

— Да, здесь ты прав! Последние несколько дней это райское местечко просто кишит разной нечистью. Я соберу своих людей, а потом мы вместе пойдём в логово этих тварей! С тремя лишними клинками и парочкой магов мы их сомнём! Кстати, Пэтти, знакомство с новыми лицами всегда приятно, а особенно с родственниками твоих друзей, но где, черт возьми, Безымянный?!

— Вы так и не запомнили его имя, комендант? Ну да неважно. После того как Двор «по-королевски» отблагодарил нас за спасение мира от Мары, назначив всему экипажу «свидание» с виселицей, мы некоторое время скитались на севере. Без грабежей судов, конечно, не обходилось, но людям же нужно что-то есть? А потом наш Безымянный заинтересовался всей этой историей с подземными храмами, Титанами и нежитью и в один прекрасный день исчез. Потом события навалились снежным комом: я внезапно узнала о существовании родного брата, мы с ним попали в лапы Инквизиции, он помог мне бежать, наш корабль преследовали несколько месяцев, а когда команда увидела в нём черты нашего любимого папочки, то все единогласно решили назначить его капитаном. Потом началась

вся эта суматоха с пещерами в форме черепов и нежитью, и про Безымянного мы как-то забыли.

— Настоящие друзья! Хотя это я зря! Вы не виноваты в том, что у взрослого мужа отсутствует осознание ответственности за жизнь своей команды, если он вот так просто бросает всех и уходит в неизвестном направлении.

— Нет, — вмешался брат Пэтти, — герой Арбореи просто так бы все не бросил! Он явно узнал что-то важное. Правда, учитывая всё произошедшее за последние месяцы, возможно, он уже мертв.

— Не говори чепухи! Этот парень двух Титанов заборол, а у этого сброда я что-то запредельно сильного хозяина не заметила. Так что пока хоронить его не будем, а вот самим надо думать, как остаться в живых и прекратить всё это!



— Знаете что, ребятки, — заканчивайте с болтовнёй! Последние пару-тройку лет я только и делаю, что веду приятные беседы с людьми, бросающимися в самую гущу событий, рассчитывая приобрести славу и богатства. Безымянный лишь старался вписаться в существующие правила. Те смельчаки желали перестроить мир под себя, и в результате ноша эта оказывалась им не под силу. Безымянный умудрялся изменять соотношение сил и заставлял отступить врагов старше его на тысячи лет. Многие из тех смельчаков были уверены, что останутся в живых, но бесславно гибли в самом начале пути. Безымянный отправлялся в бой, не рассчитывая на победу, а просто зная, что он может и должен что-то предпринять.

— Это очень красивая тирада, комендант, — сказала Пэтти, — но к чему столь пафосные речи именно в этот момент?

— Да, — поддержал ее брат, — рановато говорить о геройской смерти и самопожертвовании и прочих «должен, потому что могу». Мы вполне неплохо справились с мертвецами на Такаригуа, отправили на дно морское уже двух морских змеев и оказались весьма кстати на этом острове! Я лично вижу, что счёт явно в нашу пользу.

— Ты прав, наше положение не столь безнадёжно, как может показаться, но я вообще начал говорить немного о другом. За всё время службы мне не раз приходилось сражаться с превосходящими силами противника, в том числе и потусторонними. А ещё — отвечать за жизни других людей. И не всегда мне удавалось справиться со своими обязанностями и сохранить всех. Поэтому я стал всё глубже уходить в себя и стараться удалиться от суетного мира — стать комендантом маленького гарнизона на забытом Богами маленьком островке, например. Но неприятности настигали меня и тут. Вам это кажется брюзжанием старика, высказывающего мысли вслух…

— Ты абсолютно прав! — ответила ему Пэтти. — Слышать такое от командира людей, двое суток крошивших гостей из ада в труху, очень странно. Тем более что тут есть люди, у которых проблемы посерьёзней твоих, знаешь ли. Вот братец мой, к примеру, лишился души и очень скоро отправится на корм к демонам! А вдобавок под его началом самая скользкая и лживая парочка пиратов всех известных морей, мёртвый инквизитор Мендоса на побегушках, а в родственниках значатся капитан Стальная Борода и его дочка — Пэтти!

— Да, от скромности ты не умрёшь, сестрёнка! — смутился молодой капитан.

— Знаете что, детишки? А ведь я уже получил то, что хотел, — спокойную старость в тихом месте. Вот эти несколько месяцев, прямо на этом острове. До того, как всё это началось два дня назад. И знаете, что я думаю по этому поводу? К чёрту такую старость! Я солдат, я окружён врагами и проблемами, а если их нет у меня, то моя обязанность — помогать другим. Ну так что? Когда затолкаем этих исчадий ада обратно в их дыру и найдём моих заплутавших овец-подчинённых, чем займёмся после?

— Ну, мы собирались разломать пару-тройку порталов в мир мёртвых, вернуть мою душу и преподать этому Некролоту парочку уроков. В общем, ничего такого, чем бы не занимались пираты в свободное от морского разбоя время!

— Отлично! Мы с вами! Только вот, когда всё закончится, боюсь, кому-то придется ответить за последствия морского разбоя. Ну и это — надо бы нам разыскать нашего одноглазого друга. А то скучно без него как-то! ◆

Красная книга
Гриболюди

kreol

Светлой памяти Андрея Ленского

«...человек потихоньку превращается в гриб».
Сергей Курёхин



Темой нашей сегодняшней беседы станут, пожалуй, самые несправедливо обделённые вниманием существа – гриболюди, известные также как микониды, микоиды, грибни и под некоторыми другими названиями. Если об их «старших братьях» – дендроидах, с лёгкой руки профессора Толкина получивших всемирную известность под именем «энтов», – рассказано и написано не так уж мало, то вот о тех, у кого из-под «смешной» шляпки сверкают два отнюдь не всегда добрых маленьких глаза, чей покой, а иногда и жизнь часто отнимают люди – своими похожими на удары колокола или молота шагами, – сведений почти не имеется. Даже если забраться очень глубоко в библиотечно-фольклорные дебри разных народов – мы едва ли сумеем найти хотя бы несколько крупиц, позволяющих сделать какие-то выводы о, говоря языком науки, «мифологических прототипах». Словно бы в соответствии с каким-то неписаным законом о гриболюдях просто молчат – нет статей ни в энциклопедиях монстров, ни в справочниках волшебных существ, ни даже в замечательной рубрике «Красная книга» прекратившего своё существование журнала «Лучшие компьютерные игры». Разумеется, ведь если о чём-то не говорить и не знать – то можно в конце концов и самому поверить в то, что этого как будто и нет, и окружающих убедить в том же самом. Реальность, правда, от этого нисколько не поменяется. Так приоткроем же завесу тайны над жизнью самой загадочной разумной расы!



Происхождение, внешний облик

Гриболюди – как, собственно, и древолюди – являют собой пример так называемой «магической эволюции». Первыми миконидами стали обычные грибы, в которых древние колдуны вдохнули частичку своих сил, даровав тем самым способность передвигаться и зачатки разума, – с целью охраны «обыкновенных» грибов от посягательств со стороны самых разнообразных врагов – от болотных чудищ и всем привычных животных до людей и иных двуногих с извилинами, которые порой очень любят набрать полное лукошко лакомства, а то и просто «потоптать» третье царство природы ради «забавы». Но если древолюди в конечном счёте стали более-менее полноценными обитателями многомерного мира, далеко уйдя в своём развитии – и в том числе физическом – от собствен-



Миконид из ***Legend of Grimrock***

но деревьев, то эксперимент с гриболюдьми завершился скорее неудачей; говоря языком поэтическим, энт – это всё-таки древоподобный человек (хотя бы на первый взгляд), тогда как миконид – увы, лишь гриб с отдельными сущностными характеристиками человека. Вместе с тем процесс естественной эволюции, стартовавший после акта эволюции магической и шедший на протяжении тысячелетий, к кое-каким результатам всё-таки привёл: гриболюдям удалось сформировать подобие общества, пусть и крайне примитивного, а также как-никак справляться с предначертанной им ролью «пастырей грибного царства».



Существо Death Cap художника Джейка Реймера

Важнейшим отличием грибочеловека от обыкновенного гриба является наличие четырёх конечностей – соответственно, двух ног и двух рук, – а также глаз; их туловища – «ножки» – более пористые, губчатые, словно бы надутые. Руки миконидов тонкие, ноги – широкие, но короткие; на ступнях присутствуют рудиментарные пальцы, на ладонях – по два достаточно толстых пальца и противопоставленный им большой палец.

Размерами типичные гриболюди не слишком превосходят своих «подопечных». Приняв правильное положение тела – плотно прижав к туловищу руки, сомкнув ноги и наклонив шляпку, чтобы скрыть глазницы, – такое существо может не вызвать подозрений, вполне сойдя за поганку; несмотря на способность к мимикрии и даже частичному изменению пропорций, большая часть гриболюдей стремится принимать именно такой видимый облик, в том числе чтобы не угодить на стол к людям. Впрочем, «постоянные» цвета туловищ и шляпок миконидов даже в рамках одной колонии могут различаться и варьироваться от серого до фиолетового (но при этом – по понятным причинам – никогда не бывают яркими).

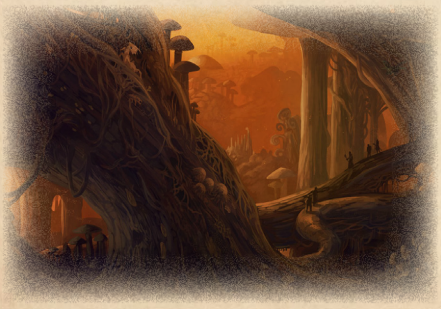
Как и у «простых» грибов, у миконидов имеется мицелий – состоящая из нитей-гифов грибница, связывающая особи между собой, существенно ограничивающая их способности к перемещениям, в особенности к дальним, а также вынуждающая практически всё время оставаться на поверхности, лишая возможности прыгать или лазать. Ареал обитания колонии гриболюдей никогда не превосходит по размерам площадь конкретной грибницы. Участок земли, в котором располагается «сердце» мицелия, находится под защитой отдельных особей гриболюдей – так называемых «стражей грибницы», имеющих даже биологические отличия от соплеменников и потому стоящих вне традиционного миконидского общества. Важнейшее отличие таких существ – их эпические размеры: если типичный грибень, как уже отмечалось, лишь немного больше среднестатистического гриба, то страж запросто может достигать в высоту даже трёх метров, а его вес – приближаться к нескольким сотням килограммов; разумеется, встречаются стражи и меньших размеров. Уровень физической силы крупнейших из этих созданий вполне достаточен для того, чтобы с одного удара убить взрослого человека или медведя; вероятно, именно редкие встречи с подобными существами, завершившиеся благополучным исходом, и породили тот образ гриболюдей, который фигурирует в считанных произведениях с их участием, – как огромных и страшных чудовищ, – тогда как на деле в каждой колонии максимум с десяток подобных особей. Помимо размера стражи имеют несколько иное строение тела: во-первых, у них гораздо больше развиты все четыре конечности (а в отдельных случаях может быть дополнительная рудиментарная рука) – однако их связь с нитями грибницы куда сильнее, чем у сородичей, поэтому поднимать ноги они практически не способны; во-вторых, только у стражей имеется рот – для издания ужасающего рёва, призванного отпугнуть посягающих на целостность мицелия, а также – в критической ситуации – для призыва на помощь «обычных» миконидов. Зубов они не имеют, поэтому укусить не могут, – однако в схватках это и не требуется, так как по причине необыкновенной плотности клеточной стенки нанести ему рану весьма затруднительно.



Миконид. Художник Алекс Веласкес

Как правило, микониды проживают достаточно крупными колониями – от нескольких десятков до – в редких случаях – нескольких сотен тысяч особей, однако чаще всего встречаются поселения численностью до 400 гриболюдей. Они не имеют какой-либо материальной культуры – как предметно-продуктивной, так и технологической, – живя в полной гармонии с окружающим миром, и не приемлют какое бы то ни было насилие, за исключением одной-единственной ситуации – защиты грибницы. В обществе миконидов не существует и понятия семьи – есть лишь «круг», включающий в себя в среднем двадцать близкоживущих созданий, – при этом колония образуется упомянутыми «кругами», число которых в стандартном варианте не превышает двадцати.

День миконида делится на две неравных части: восемь часов из них приходится на «работу» – подразумевающую разного рода заботу о грибах, поддержание их численности, укрытие молодняка и так далее, – тогда как на сон отводится шестнадцать часов. Гриболюди очень плохо переносят солнечный свет, поэтому «рабочим» является как раз ночное время суток. Питаются они исключительно путём всасывания воды и минеральных веществ из почвы, не паразитируя на других организмах; стражи изредка могут употреблять органические вещества – например, ягоды или листья деревьев.



К вербальному контакту эти существа – за исключением стражей – не способны, поэтому вопрос о наличии у них языка в научном понимании этого слова является дискуссионным. Практически вся коммуникация гриболюдей между собой, а также с окружающим миром осуществляется посредством выброса спор (хотя слышать звуки они способны). Как и многие виды обыкновенных грибов, микониды используют споры для размножения – это так называемые репродуктивные споры, которые испускаются в определённое время (в том числе после смерти особи) и каждая из которых порождает нового миконида; страж грибницы способен появиться только из споры такого же стража, причём испускаемой им лишь в момент смерти (именно поэтому в каждой колонии всегда несколько – пусть и немного – стражей разного возраста, дабы не оставлять её «сердце» беззащитным). Следует отметить, что вегетативное и половое размножение у гриболюдей отсутствует – как и само понятие пола.



Грибное царство художника Жана-Пьера Таржета

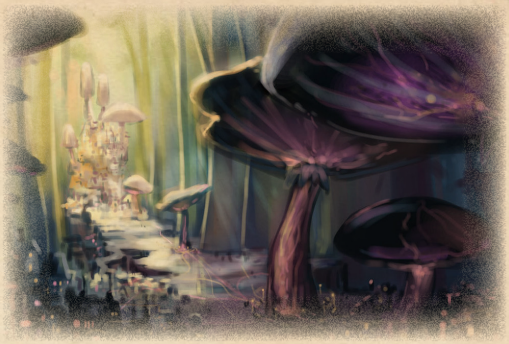
Однако только репродуктивными споры, способные испускаться гриболюдьми, вовсе не ограничиваются – существует большое количество других видов, причём «мощь» действия всех спор, за исключением репродуктивных, увеличивается по мере возраста особи. В частности, при возникновении какой-либо угрозы (например, приход в лес человека) гриболюди используют особые «споры тревоги», посредством которых способны передавать друг другу точную информацию о враждебном объекте на довольно значительные расстояния. Существуют и так называемые «споры связи» – подобные только что описанным, но предназначенные для передачи какой-либо «обычной», «спокойной» информации; их испускание с конкретной целью, возможно, допустимо считать зачатками общения.

Едва ли не важнейшими спорами в жизни миконидов являются «споры сна» – из-за ключевого значения сна как такового. Сон для грибня – это не просто способ восстановить потраченные силы, но и, как бы это ни прозвучало, практически «религиозный» ритуал. За некоторое время до восхода солнца существа, обычно члены одного и того же «круга», собираются в каком-либо укромном тёмном местечке – в том числе в любимых ими влажных пещерах вблизи подземных ручьёв и озёр – и становятся в круг. Затем самый старый по возрасту

www.old-games.ru

миконид – тот, чьи споры обладают наиболее сильным действием, – испускает особые «споры сна», а также «споры связи»: первые переводят общину в своего рода «летаргическое» состояние, а вторые, действуя как подобие телепатического контакта, позволяют им объединять свои сны и галлюцинации в общее видение, тем самым ещё сильнее связывая духовно всех представителей «круга». При этом неподалёку всегда находится один бодрствующий всё это время грибень, стоящий на дежурстве и готовый в случае опасности выпустить «споры тревоги» – единственный способ вывести заснувших товарищей из состояния «летаргии» (последнее обстоятельство – невозможность выведения из него иными способами – делает незащищённый «круг» крайне уязвимым в случае нападения врага). «Дежурные» сменяют друг друга каждые сутки.

Наконец, существует два вида спор, предназначенных для самозащиты или – в критических ситуациях – защиты «сердца» грибницы: это «споры яда» и «споры контроля». Название первых способно ввести в заблуждение: поскольку грибо люди по природе своей не склонны к насилию, то вовсе не стремятся убить кого бы то ни было – только остановить; вдохнувший «ядовитые» споры враг на время оказывается в состоянии, подобном параличу, которое проходит довольно быстро (если такие споры испустил один грибень – то буквально через несколько секунд) и без всякого вреда для здоровья; однако этого испустившему их обычно вполне хватает, чтобы скрыться. «Споры контроля» отнюдь не так безобидны – но испускаются они исключительно в случаях защиты грибницы, когда стражи не могут её защитить. Вырабатывать такие споры способны лишь самые старые по возрасту миконид, а их испускание пагубно отражается на здоровье и способно даже привести к смерти испускавшего. Будучи выпущены в достаточном количестве (для чего может потребоваться несколько пожилых миконидов), эти споры позволяют на время взять под контроль разум обидчика – и заставить его покинуть место расположения «сердца» грибницы. Физического вреда в этом случае опять-таки не причиняется, но вот последствия для разума – особенно если враг был разумным – могут оказаться фатальными.



Грибной город художника Bakenius'a.

Поскольку у грибо людей нет собственности и каких-либо иных материальных благ, нет потребности в работе (забота о грибах – их «природный долг», и не существует грибней, которые уклонялись бы от него), а также нет потребностей в каком-то обучении или контроле, – то их общество фактически лишено какой бы то ни было иерархии. Единственным «сепаративным» критерием может считаться возраст – поскольку определённые способности грибочеловек приобретает лишь по прошествии того или иного количества прожитых лет: например, более-менее далеко и быстро передвигаться существа могут с 4-х лет, тогда же приобретая способность испускать «споры тревоги»; по достижении 8-летнего возраста миконид могут испускать репродуктивные споры, 12-летнего – «споры связи», 16-летнего – «ядовитые», 20-летнего – «споры сна», 24-летнего – «споры контроля». «Дежурными» во время ежедневного сна всегда ставятся только достигшие 16-летнего возраста – не в последнюю очередь по причине овладевания к этому времени «ядовитыми» спорами, чтобы иметь возможность задержать противника хотя бы на несколько секунд, которые уйдут на пробуждение и бегство спавших.

Несмотря на в целом мирный характер, грибо людей сложно назвать дружелюбными или расположенными к какой бы то ни было коммуникации с представителями иных видов живых существ. Практически все «чужаки» в примитивном сознании миконидов рассматриваются в качестве – как минимум потенциально – опасных, агрессивных и враждебных, имеющих по отношению к самим грибо людям и их грибнице плохие намерения. Поэтому если вам довелось-таки заметить где-то грибочеловека – то лучшим выходом будет просто пройти мимо, если не хотите остолбенеть на пару-тройку секунд.



Ядовитый миконид художника Алекса Веласкеса

Гриболюди в литературе и кинематографе

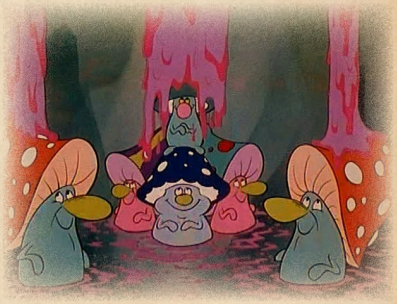


«Как грибы с горохом воевали»

Надо заметить, что древние славяне были одним из немногих народов, в чьём устном народном творчестве тема гриболюдей была хотя бы как-то затронута, — достаточно вспомнить фигурирующего в некоторых народных сказках, потешках и присказках «боровичка», помогающего лешему следить за «грибным населением» леса.

Впоследствии этот образ был «развит» в советской мультипликации — скажем, в замечательном мультфильме «**Как грибы с горохом воевали**» (хотя необходимо признать, что показанные там забавные «грибки» имеют мало общего с действительностью).

Несколько более точно гриболюди изображены в югославском полнометражном мультфильме «**Чудесный лес**», демонстрировавшемся в советском прокате, — хотя бы в отношении их подозрительности к чужакам. Безусловно, в более «взрослых» произведениях искусства, касавшихся этой темы, наблюдается иная крайность — абсолютная демонизация этих созданий: достаточно вспомнить такие работы, как японский художественный фильм ужасов «**Матанго**» о гриболюдях-мутантах или рассказы Говарда Филипса Лавкрафта, в которых



«Чудесный лес»

фигурируют инопланетные существа ми-го, чем-то напоминающие грибы. Хотя есть и приятные «нейтральные» исключение — серия «**Волшебная пещера**» телесериала «**Джош Кирби: Воин времени**» или фантастический роман «**Торжество побеждённого**» Владимира Горбачёва. Хотя всё равно, конечно, «не то»…

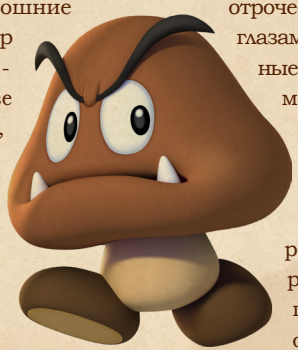
Гриболюди в играх

Разумеется, читателям нашего журнала наверняка интереснее всего узнать, встречался ли предмет статьи в каких-либо образцах электронных или настольных развлечений. Спешим обрадовать: да! И пусть их и здесь не назовёшь особенно частыми гостями, но внимания к таинственной расе со стороны игротворцов несравнимо больше, нежели в других сферах!



*Бог миконидов Псилофир из мира **D&D***

Начать, пожалуй, следует со «святая святых», а именно — с **Advanced Dungeons & Dragons**. Именно её создатели, похоже, плотнее всего изучали гриболюдей, ибо тамошние микониды попали в мир **D&D** в очень приближенном к истине образе — с той лишь разницей, что для них зачем-то придумали королей и производство разнообразных зелий, хотя и первое, и второе в корне противоречат самой сущности героев статьи. Но, как говорится, хотя бы что-то.



*Гумба — злой гриб из серии **Mario***

Гриболюди — хотя, вообще говоря, сомнительно, что любой нарисованный антропоморфный гриб правильно так называть, — играют чуть ли не главные роли в приключения усатого водопроводчика Марио, наверняка знакомого некоторым по приставочным детству-отрочеству-юности: там нашим глазам предстают дружественные тоуды, похожие на мухоморы, и злобные гумбы. В качестве эпизодических персонажей гриболюдям нашлось место в популярном ныне слэшере **Dark Souls** и его «прародителе» **Shadow Tower**, где они выступают в роли опасных для непрокачанного героя противников-монстров, и в



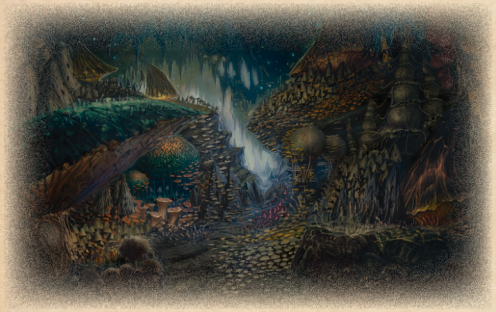
*Грибное семейство из **Dark Souls***



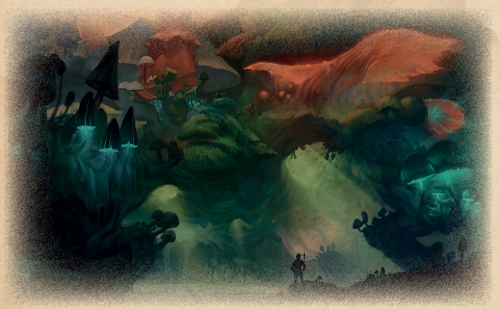
*Гриб Пакс из игры **Mushroom Men: Truffle Trouble***

гриболюди — довольно, надо сказать, крупных размеров. Нашлось место грибням и в стратегиях, — это **Frutmaka**, жутковатые служители культа Чёрной дыры из **Ascendancy**, а также весьма своеобразные в плане устоев общества Миконы из **Star Controll II**. В MMO RPG тема гриболюдей также затронута — например, в **Royal Quest** или **EverQuest II**, причём в последнем эти персонажи относительно проработаны: имеют совершенно не каноничную, но подробную историю происхождения (от друидов иксар, занявшихся очень глубоким изучением лесов), а также целый ряд «группировок».

замечательной RPG **Dungeon Lords** по упомянутой **D&D**, а посему представители этой расы там почти каноничны в плане размеров и поведения, но вот к физическому насилию вполне себе склонны, выделяя по-настоящему отравляющие и удушающие споры. Ну а отечественные фанаты-модостроители, воспитанные как раз на вышеописанных народных сказках, создали дополнение к **Diablo II** под названием «**Гроздья гнева**», где место падших демонов заняли самые настоящие



*Neverlight Grove — царство миконидов из **D&D***



Наконец, истинным «бенефисом» обсуждаемой расы на экране монитора позволительно назвать платформер для приставки Wii под названием **Mushroom Men: The Spore Wars** — причём не от абы кого, а от продюсеров таких хитов, как **Max Payne** и **Mafia**! Согласно сюжету этой игры, пыль от метеорита, упавшего на нашу планету, пробудила в грибах разум и способность к передвижениям — а заодно и практически расистскую ненависть представителей разных семейств друг к другу. Протагонист игрока — гриб по имени Пакс из «клана» трубчатых грибов, задачей которого является привести своих сородичей к победе над тремя другими «кланами»: мухоморов, шампиньонов и сморчков (на этапе разработки планировалось три разных героя — но, увы, «не срослось»). При всём при этом формально действие происходит на ничуть не изменившейся Земле — а потому активизировавшимся грибам угрожают в том числе люди и разнообразные животные (кроты, кролики и даже насекомые). Пакс и его друзья и враги мастерски владеют телекинезом, имеют различные способности (благодаря, кстати, всё тем же спорам — см. название игры!), но, по-видимому, совершенно не привязаны к гифам, собирая себе вооружение из подручных средств и лихо преодолевая препятствие за препятствием в своей бессмысленной бойне… Остаётся лишь безмерно сожалеть, что игра так и осталась консольным эксклюзивом, а планы о её порте на PC были похоронены быстро и глубоко…

***

А наш рассказ между тем подошёл к концу. Гриболюди существуют — если не в нашем мире, то в наших сердцах. А теперь они наконец-то получили описание — пусть краткое, но всё-таки позволяющее занести этот тихий и скромный народец в великую Красную книгу существ, сделав её на страницу толще. И если вы не хотите, чтобы эти создания только в ней и остались, — не забывайте, гуляя по тенистым лесным уголкам, смотреть под ноги!

P.S. *При написании статьи употреблялись грибы.* ◆

Pył

Давно обещаемая польская игра «**Пыль**», о которой в кулуарах говорили, что она сравнится качеством с такими историями, как **Quake** или **Unreal**, наконец показалась на прилавках магазинов. Изданный компанией Optimus Nexus, этот первый серьёзный 3D-шутер отечественного производства (об отвратительных попытках по типу амиговского **Za żelazną bramą** лучше забыть) уже на стадии бетатестов выглядел исключительно интересно. Ничего удивительного, что когда я взял в руки коробку с игрой, то просто не мог дождаться, когда же наконец увижу это творение.

В ситуацию главного героя игры тебя вводит интро, которое можно увидеть еще перед инсталляцией. Из него следует, что ты являешься солдатом, чьё подразделение было разбито бандой крестьян на одной из отдалённых планет Империи. Желая добраться до какого-то более цивилизованного места, на последние деньги ты купил место на шатле, который привез тебя на Арену — (планетарный) спутник, где когда-то решали свои споры враждующие стороны. Сейчас после этих противостояний остались лишь тонны металлолома, покрытые пылью. И это место кишит всякого рода «(преступными) элементами», которые сделают всё, чтобы получить в свои лапы невероятно ценные старые технологии. Однако твоей задачей будет не поиск драгоценных отходов, а побег. Единственным спасением может быть имперский шатл, однако к нему ведёт долгий, полный опасностей путь.

Делая свои первые шаги в мире, созданном программистами, я думал, что это будет ещё один FPS, прохождение которого не займёт много времени. Мне не пришлось долго ждать первого противника. Не думая, я выпустил в его сторону очередь из автомата — задетый мужик немного «попрыгал», подобно умирающим воинам в **Unreal**, после чего упал на землю. Пройдя дальше, я вошёл в большой зал, где меня ждало ещё несколько товарищей вроде того, что только что упал бездыханным. К моему удивлению, оказалось, что в обойме осталось только несколько патронов, а поблизости не было ничего, что могло бы восполнить потери в арсенале. Как нетрудно понять, меня положили. Не ужасаясь, однако, я начал заново, но закончил аналогично.

Признаюсь без пыток, что не являюсь человеком, который, открывая коробку с игрой, в первую очередь берёт инструкцию и читает её от корки до корки, зазубривая на память её содержимое. Я люблю сам обнаруживать некоторые вещи и только в крайнем случае пользуюсь этим средством (прибегаю к инструкции). В случае «**Пыли**» такой момент как раз настал. После нескольких первых страниц выяснилось, что игра позволяет включить снайперский режим, и даже более того - пользуясь им, можно снять противника всего одним метким выстрелом в голову. Я запустил «**Пыль**» ещё раз, и… первый противник падает, и остальные в том зале тоже не имеют особых шансов. Какой из этого вывод? Очень простой — «**Пыль**» вынуждает использовать тактику лисы, а не льва.

Сюжет разворачивается невероятно интересно. Видно, что авторы посмотрели немало фильмов sci-fi. Так, например, в одном из уровней игры ты встретишь солдата, использующего робота, один в один похожего на того, при помощи которого Рипли победила в бою королеву чужих. Вообще, игра имеет интересную атмосферу — преимущественно перемещаешься по ржавым коридорам, в которых из негерметичных труб бьёт пар или отравляющий газ. Половина электроники не работает, а практически каждое живое существо, встречающееся по пути, хочет как можно быстрее отправить тебя в страну вечной охоты. Иногда попадаются также и нейтральные персонажи, как, например, заключённые одного из концентрационных лагерей. Они делают то, что им приказано, — убирают залы, выбрасывают отходы. Кроме того, там,





где есть человек, есть и мухи, вредители и прочие насекомые. То тут, то там ползают жуки, пауки, крысы, летают летучие мыши, причём, как пристало игре, выдержанной в атмосфере sci-fi, все эти создания мутировавшие. Однако они не причинят тебе вреда, хотя ты на них можешь оторваться. Вообще, тут ты можешь разрушать множество вещей, как, например, лампы, ящики, слабые решётки и стёкла. В «**Пыли**», кроме целой гаммы вышеупомянутых нейтральных и враждебных персонажей (разнообразие которых довольно велико), есть также персонажи к тебе дружественные. Уже под конец первого этапа у тебя будет возможность освободить даму, с которой впоследствии встретишься ещё не раз. Жаль только, что игра не предусматривает ведение развёрнутых диалогов, и всё ограничивается короткими фразами вроде «развяжи меня» и «открывай ворота, и смываемся отсюда».



«**Пыль**» — это не обычный FP; разумеется, бои тут играют большую роль, но должен признать, что то тут, то там стоит воздержаться от открытия огня по часовым, даже с использованием снайперского режима, так как только они могут открывать некоторые двери. Также поначалу стоит хомячить обоймы, так как в дальнейшем найти их будет ещё труднее. Раз уж заговорили о снаряжении, то игра предлагает 9-мм автомат (с одиночным и автоматическим режимом огня) с подствольником (разрывные и газовые снаряды), мины, электрошок (оружие ближнего боя), ракетницу и сигнальные шашки. Если последние закончатся, то для зрения в темноте можно воспользоваться режимом ECHO прицела — тогда исчезнут цвета, но видимость по сравнению с чёрно-белой кашей гораздо лучше. Авторы игры сделали упор на реализм, что среди прочего видно при серьёзных ранениях. Изображение начинает размываться, физическое состояние ухудшается, бег становится невозможным, а прыжки менее эффективны. Также ГГ начинает реагировать на твои приказы с запозданием. Ещё здесь есть отдача оружия при выстреле, которую можно выключить, если кому-то она покажется излишней.

Пришло время для оценки графики, использующей, кстати, 3D-ускорители. Единственными вещами, за которые у меня цеплялся глаз, были несколько пикселизованные эффекты крови и искр и слишком маленькое количество полигонов в персонажах. Если же говорить о текстурах, то они на очень высоком уровне, а в сочетании с размытием, предлагаемым 3D-ускорителями, выглядят превосходно. Всё



окрашено в ржавый, чёрный или серый цвет, но, пожалуй, трудно требовать от игры, разворачивающейся в таком мире, чтобы везде росли цветы, а на стенах висели плакаты. Совершенным откровением является звук — модуль генерации отзвуков может создавать реалистичный эффект эха и реверберации. Всё удовлетворительно воспроизводится на SBpro, хотя рекомендуются музыкальные карты получше.

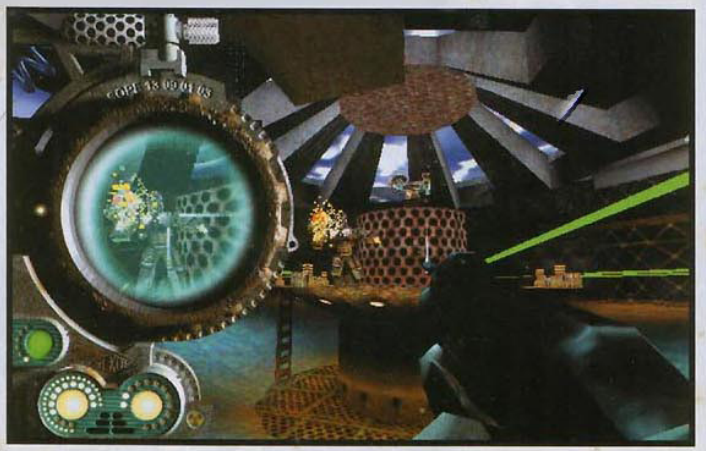
Под конец стоит добавить, что игра не принадлежит к серии лёгких, и люди, привыкшие всё расхреначивать в стиле **Duke'a** или какого-то **Quake'a**, могут тут быть неприятно удивлены. Авторы проделали огромную работу и создали произведение, заслуживающее громких аплодисментов. Наконец-то у нас есть первый польский FPS, заслуживающий внимания. Особенно рекомендую фанатам **Mad Max'a**.

Шершень
Перевод: **Лорд Лотар**

От переводчика: в обзоре указана цена игры в 149 польских злотых, что по курсу ЦБП на декабрь 1998 года равно 42,5 долларам США. Так например, в день премьеры **Quake II** стоил 189 польских злотых…







ЖУРНАЛ О СТАРЫХ ИГРАХ

НОЯБРЬ 2017 #1 (10)

WWW.OLD-GAMES.RU

OLD GAMES

ТЕМА НОМЕРА

НЕПОЗНАННОЕ