

МОР. УТОПИЯ

Игорь Варнаровский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG/Квест ■ Издатель: Бука ■ Разработчик: Ice Pick Lodge ■ Похожесть: Planescape: Torment, The Elder Scrolls III: Morrowind ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: 2 CD

www.pathologic-game.com

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 384 Mb, GeForce 2
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,4 GHz, 512 Mb, GeForce 3

«Мор. Утопия» с самого начала преподносилась как игра, абсолютно непохожая на все, что мы видели раньше. Проект, выросший из театральной постановки, который не пытается угодить игроку, а всеми силами стремится создать у него ощущение дискомфорта — уже одного этого было достаточно, чтобы привлечь внимание публики. Заинтригованная общественность жаждала подробностей, но узнать что-то конкретное так и не получилось — из слов разработчиков было совершенно непонятно, как именно во все это дело играть. Даже жанр «Мора» был загадкой — Ice Pick Lodge категорически отказались причислять ее к любой из ныне существующих категорий игр. Оставалось только дожидаться релиза — лишь он мог расставить все точки над «й» и ответить на мучившие нас вопросы.

Все для «блага» человека

Что бы ни говорили создатели, но жанр у «Мора» все-таки есть. Нет, это не «симулятор принятия правильных решений», как утверждает файл readme.txt, а нечто среднее между ролевой игрой и квестом. Выбрав на старте приглянувшегося персонажа (Бакалавр, Гаруспик и Самозванка, которая становится доступной только после прохождения игры за одного из первых двух героев), вы попадаете в довольно компактный город — это и есть весь игро-

вой мир. На протяжении следующих двенадцати дней (один игровой день примерно соответствует двум часам реального времени) вам предстоит выяснить причины страшной эпидемии, охватившей поселение, и остановить ее.

Игровой процесс напоминает «болтологические» RPG, вроде Planescape: Torment. Вы бродите по городу и разговариваете со всеми встречаемыми поперечными. Большая их часть — статисты с ноль-в-ноль идентичными репликациями. От сюжетных персонажей (обычно они сидят у себя по домам) толку не больше: их диалоги — сплошной поток сознания, из которого лишь с большим трудом удается понять, что происходит и чего, собственно, они от нас хотят. Впрочем, никто не запрещает провести всю игру, вообще не сдвинувшись с места — все равно по прошествии тех самых двенадцати дней вам покажут финальный ролик.

Ролевой системы нет и в помине, зато есть такие параметры, как голод, здоровье, репутация и так далее. Все они пришиты белыми нитками: про голод, здоровье и другие «физиологические» характеристики вспоминаешь, только когда они снижаются едва ли не до нуля (потому что персонаж может внезапно скопиться), а про репутацию — только когда она плохая (и на тебя все вокруг нападают). В остальное время мнение окружающих ровным счетом ничего не меняет (по крайней мере, внешне этого никак не заметно).



- 1 Мы с удовольствием открыли бы конкурс на самое обидное название для этого персонажа, но у него, к сожалению, уже есть имя - Червь.
- 2 Качество картинки в «Море» - где-то на уровне малобюджетных квестов, типа Dark Fall.

Дратся приходится нечасто (хотя если вы начали играть за Гаруспика, за вами на первых порах будет охотиться весь город) — и слава богу: боевая система кошмарна ровно настолько, насколько это возможно. Прицелиться и ударить кого-то — задача для людей со стальными нервами. Кажется, даже в Vampire: The Masquerade — Bloodlines это было проще.

Сам город не очень большой, но обойти его целиком не так просто — главный герой передвигается медленно, транспортных средств не предусмотрено. Большая часть зданий совершенно одинаковы, и если бы не карта (где подсвечены сюжетно важные объекты), заблудиться здесь было бы очень просто.

Диалоги в «Море» — ночной кошмар любого редактора. Тексты мало того что путанные (можно десять раз перечитать одно и то же предложение и так ничего и не понять), да еще и кишат стилистическими ошибками: «Вы живой чело-

век, что убедительно доказывают меры вашего состояния»; «Меня поддерживает лишь то, что моя просьба тебе желанна. Она сопутствует руслу твоего подвига»; «Этот факт придает твоим словам другую степень достоверности» и тому подобные экспонаты кунсткамеры.

■■■■

Как бы удивительно это ни звучало, но Ice Pick Lodge сделали именно ту игру, которую они и обещали: неудобную и отталкивающую. Другое дело, что методы они выбрали явно не те: дискомфорт от темных, залепанных кровью коридоров и замогильных звуков в Silent Hill — это одно, а дискомфорт от ужасной графики, «непричесанных» диалогов и занудного геймплея — это уже совсем другое.

P.S. Галочка в графе «оригинальность» отсутствует вовсе не случайно — ничего особенно оригинального в игре действительно нет. ■

РЕИГРАВЕРЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Мор. Утопия» — то самое «независимое кино», о котором говорил расист и сквернослов Эрик Карлман из «Южного парка». Арт-хаус, понятный лишь его авторам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

5.0