

ОБЗОР

Мор. Утопия

Разработчик: Ice-Pick Lodge

Издатель: Букка

Жанр: survival, simulation

Похожие игры: слепка отдаст Silent Hill 2

Количество CD в оригинальной версии: 2

Минимальные требования: 1 GHz, 384 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 1.5 free drive space

Рекомендуемые требования: 2.5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 1.5 free drive space

Мелкий осенний дождь. Влажный асфальт с прилипшими рыжими листьями. Окна домов пугают своим безразличием. Люди, понуро бредущие в вечном тумане. И река, несущая прочь свои вязкие мертвые воды. Знал ли Томас Мор, что в честь его и его знаменитой “Утопии” будет названа игра, что больше всего похожа на книгу? На страшную книгу, которая затягивает своего читателя, умащая его судьбой свои белоснежные страницы. Знал ли он, что эта игра подобна спектаклю? Театральному представлению, в котором приходится, не зная сценария, идти на поводу у более опытных статистов под управлением гениального драматурга. Вряд ли Томас Мор даже догадывался о том, что люди когда-либо смогут играть в компьютерные игры. Но даже если бы ему нашпентал странник во времени про эти причуды потомков, то вряд ли бы он мог предположить, что можно играть в жизнь. Что можно будет собственными глазами наблюдать за вымиранием небольшого утопического города, плача от сознания собственного бессилия, но, тем не менее, пытаясь изменить хоть что-то. Спасти хоть кого-то.

Мор. Утопия

За показным и малопонятным словоблудием эпиграфа прячется досадная неспособность классифицировать Мор в соответствии с общепринятыми стандартами. Мы уже так привыкли к классическим жанрам, их подвидам и гибридам, что встреча с новым классом элементарно вводит в ступор. В прошлом номере ВР я уже отмечал, что основным плюсом игр, созданных на постсоветском пространстве, является самобытность и нестандартность. Реализация чаще всего оставляет желать мегабайт заплаток, но идея заставляет закрывать на все глаза и играть, играть, играть до умопомрачения. Тайна этого феномена скрывается глубоко в прошлом, когда мы только начинали знакомиться с играми, каждая из которых светилась собственным светом, а не отражала сияние других звезд.

Сами разработчики лукаво называют Мор “симулятором поведения человека в условиях эпидемии”. Формулировка хитрая. Ни о чем не говорит, но чертовски интригует. Глядя на это определение совершенно непонятно, что же собой представляет игра. Возможно, оно и к лучшему. В силу его специфичности берусь утверждать, что этот проект вряд ли придется по вкусу основной части нашей аудитории, потому что он создан не для того, чтобы веселить и развлекать.

Мор сложен. Чертовски сложен, особенно для новичка, который должен свыкнуться с неожиданным появлением в абстрактном Городе, располагающемся неподалеку от пустошей с их варварскими племенами. Здесь правят три великие семьи, чья взаимная неприязнь и вечные интриги поддерживают стойкое равновесие в городе. Благодаря им Город и выживает, оставаясь просто маленьким пятнышком на карте Империи, вдалеке от политических распри и внимания Инквизиции. Именно поэтому здесь можно найти неожиданных людей, посвятивших свою жизнь реализации безумных фантазий. Некоторые из них достигли задуманного и теперь проводят вечера наедине с тивириной настолькой. Чудо, которое они построили, предназначалось другим. Создатели лишь наблюдают со стороны за чужим счастьем.

Погружение

Мода на постмодернизм подошла к концу, и Мор стал последним отголоском популярного течения. Первый проект Ice-Pick Lodge с первых мгновений после запуска бьет по ушам резко увеличившимся давлением в атмосфере. Погружение в игру абсолютно. Настолько, что впервые со времен TES3: Morrowind проснулось желание повесить на дверь табличку с надписью “Не беспокоить! Ушел в Мор!”.

Дети хоронят игрушку. Под про-

ливным дождем. Странные дети. Первый ролик красноречиво показывает на простоватые модели и корявую анимацию, но кроме этого ощущается присутствие талантливого режиссера, сделавшего при помощи этих безличных актеров и блеклых декораций зрелище, мертвой хваткой цепляющееся за душу и только усиливающее давление, когда игра вываливается в стартовое меню и по комнате расплывается горькая мелодия. Андриеш Гандрабур, звукорежиссер и композитор проекта, обеспечил чертовски атмосферное музыкальное сопровождение. Пожалуй, даже слишком. Порой хочется просто закрыть глаза, откинуться на спинку кресла и молча наслаждаться мистическими ритмами. Еще немного, и Акиро Ямаока (Silent Hill series) перестанет считаться единственным создателем гениальных саундтреков. Но если мелодии Акиро отдадут щемящей печалью, то от произведений Гандрабур веет искусственным льдом, поначалу бодрящим, но затем сковывающим и вызывающим “гусиную кожу”.

Игрок — не более чем актер провинциального театра, выбирающий подходящую маску перед началом представления. Масок три. Две из них доступны сразу, в то время как самая таинственная открывается после отыгрыша за одну из предыдущих. В этом и состоит одна из многочисленных интриг Мора. Все три маски одновременно участвуют в представлении, иногда пересекаясь, помогая и преследуя друг друга, но окончательный вариант истории станет известен лишь при тесном знакомстве со всеми.

Бакалавр, Гарусник, Самозванка

Мор предлагает три варианта прохождения. Какое-то проще, какое-то жестче, какое-то безумней. Разные взгляды на одну трагедию и совершенно разные подходы к выживанию, не говоря уже о мотивах. Первые два героя приезжают в Город,



получив послания. Третий, точнее третья, является его коренным обитателем.

Бакалавр попался в сети Города точно так же, как и его выдающиеся обитатели. Письмо уверяло в осуществлении мечты всей его жизни: “Дорогой бакалавр Данковский! С прискорбием узнал, что Власти собираются закрыть лабораторию, снижавшую известность благодаря Вашим исследованиям в области тапалогии... Правитель нашего города, Симон Каин, являет собой живой пример поистине необъяснимого долгодетия. Я объяснить этот феномен не могу. Срочно приезжайте. Это может стать сенсацией, сохранить, оживить и прославить Вашу лабораторию”.

Гарусник — так называют предсказателя будущего по внутренностям животных (иногда людей) — посылается на приглашение отца: “Я должен заранее предупредить тебя, что в последнее время мне пришлось принять участие в событиях дурных и, насколько мне позволяет судить опыт, зловещих... Предвижу, что у меня осталось совсем немного времени. Поторопись. Хочу в последний раз взглянуть на тебя”.

И Самозванка: “Сегодня я очнулась от холода, перед самым рассветом. Я лежала на отмели. Ноги мои наполовину были в воде. Руки мои были вытянуты вперед, я горстями сжимала землю...”.

Не находите одну очаровательную странность в приведенных отрывках текста? Стиль и манера письма говорят об образованности писателя, зачитывающегося классической русской литературой. Читая обширные тексты, которые составляют основную и самую привлекательную часть игры, вспоминается школа. Достоевский, Толстой, Гоголь. Книжки и люди, их написавшие, знали, почему русский язык называется великим. На фоне Мора подавляющее большинство современных книг и тем более игр смотрятся зарисовками в желтой бульварной газетке. Честно говоря, просто душой отдыха-

ешь, когда начинается очередной диалог или герой углубляется в чтение только что полученного письма.

Мор по сути представляет собой почти законченное произведение, просящееся на книжные полки. Остается заполнить пробелы между великолепно написанными диалогами, передавая те эмоции, которые овладевают игроком при столкновении с неожиданными сюжетными решениями. Например, так: “Едва сдерживая рыдания, я склонился над обезображенным телом девушки. Всего час назад мы расстались, пообещав встретиться в условленном месте. А теперь она лежит на земле, в кругу фонарного света, с развороченной грудной клеткой, в которой виднеется уже готовое к изъятию, еще теплое сердце. Он выполнил свое обещание. Достал мне зараженное сердце... Как же я был глуп! Зачем, о, зачем я назначил им обоим свидание в этом квартале?!”

Основы выживания

Вид от первого лица и полное отсутствие элементов интерфейса на экране способствуют вживлению в роль. Если вы хороший актер, то примите как должное приятную, но абсолютно не интерактивную обстановку, свыкнитесь с односторонностью прохаживающихся по улицам граждан-марионеток с их несовершенным интеллектом. Если бы Мор был шутером, то от его графического исполнения можно было бы не оставить и камня на камне. Но игра не про это. Если бы Мор был шутером, то мы бы так никогда и не узнали, что же такое симулятор жизни. Тем более, в условиях эпидемии.

Вы, кстати, заметили, что я стараюсь всячески ускользать от описания сюжета, отделившись предисториями? В Море сюжет — это основа. Это жесткий стержень, за который цепляются оставшиеся элементы игры. Открыть его хоть немного — значит, настолько же испортить удовольствие тем людям, которые решатся провести по 12 дней в шкуре

каждого персонажа. Человек, желающий докопаться до сути, будет переигрывать дни, чтобы выполнить все задания и взглянуть на разные пути их разрешения. Квесты в рамках одного дня характеризуются нелинейностью. Часто их можно решить несколькими способами и иногда впоследствии прийти к различным результатам. Встречаются и стильные моменты, когда квесты сплетаются друг с другом и выполнение одного отменяет выполнение другого.

Задания в большинстве своем почтовые. Беседуем с одним человеком, затем к другому. Вникаем в проблемы и пробуем их разрешить до полноты. Не успели — придется переиграть, если это главный квест, или тяжко вздохнуть и забыть про их выполнение в случае побочных. Из-за такого временного ограничения первоначальные неспешность и вялость игры куда-то уходят, испуганно покосившись на возрастающее с наступлением сумерек напряжение. Мало того, что осталось всего пару часов, так на улицах появились бандиты, в желудке урчит, а ноги подкашиваются от усталости.

В Море не удастся почувствовать себя суперменом. Выпущенный нож в горло приводит к летальному исходу, поэтому сердце убегает в пятки, едва на горизонте нарисовался мужчина в толстовке. Потом, когда открывается огнестрельное оружие, приходится жаться за каждый драгоценный патрон и проклинать все на свете, если пуля уйдет в молоко. Под конец дня нелишним будет найти среди прохожих мастера, чтобы тот прочистил засорившийся за день ствол и заточил нож.

Зона

Мощное оружие не позволит героине стывать. Пуля, как известно, дура и не способна искоренить настоящего врага. Эпидемия. Мор. Смерть. Пройдет совсем немного времени и тайна, что скрывалась под завесой внутрисемейных интриг, вырвется на улицы города. Страшную, непонятную болезнь не удастся сдержать, и она начнет собирать свою жатву.

Первые погружения в зараженные кварталы схожи по ощущениям с “Пикником на обочине” Стругацких. Не так опасно, зато на порядок страшнее. Попадание в отравленное облако ведет к заражению, его появление невозможно предсказать и необходимо все время быть начеку. Из домов, покрытых красной слизью, доносятся страшные крики умирающих. По улицам бродят жуткие, завернувшиеся в мешковину больные. Под ноги кидаются ополумевшие чумные крысы. Сжимая в руках непослушный скальпель, приходится нырять в ближайший дом и с облегчением переводить дух, вытирая пот со лба, пока картина открывшегося ужаса не заставит навеки забыть про подобные эксперименты. Даже несмотря на то, что в зараженных комнатах можно найти весьма полезные предметы.





День ото дня ситуация в городе ухудшается. На улицы, уже совсем обнаглев, выползают преступные элементы. Охранники убивают всех, кто смеет выйти из зоны. Сама зона постоянно меняет свое положение, предоставляя опустевшие дома для разорения мародерам. За городом начинают жечь костры, а в погорбленные ямы наваливать с горкой тела, забыв про всякое уважение к мертвым.

И одновременно с этим разворачивается прекрасная история про самоотверженных и сильных людей, мстительных и подлых, жестоких и справедливых. Стоит угаснуть одной интриге, как на сцене разворачивается другая. Когда же участники конфликтов вздумают перевести дух, в город прибывает Инквизиция. Город должен выжить. Как жаль, что в это понятие не входят его жители.

Иммунокорректоры, антибиотики и прочие радости жизни

Мор можно было бы смело назвать ролевой игрой. Во всяком случае, многовариантные диалоги, живой мир, закрученный сюжет и поиск вещей различной степени полезности здесь присутствуют. Парадокс, но из-за отсутствия статистики, роста в уровне или какого-либо другого вида самосовершенствования, вживание в роль еще более усиливается. За задания обычно мы не получаем ничего, кроме благодарности. Деньги передаются лишь в крайнем случае, не говоря уж про дорогие вещи. Казалось бы, где стимул?

В Море ты на самом деле чувствуешь себя человеком. Нормальным человеком, который стремится хоть как-то облегчить страдания других. Здесь мы работаем не ради награды, но ради спасения собственного душевного равновесия. Мотаюсь из квартала в квартал, мы надеемся, что наши усилия не пропадут даром, что что-то еще можно обернуть вспять и с улыбкой встречаем благодарных нуждавшихся. Эмоцио-

нальные диалоги позволяют уступить сладкому чувству самообмана и поверить, что перед нами живые люди, так же как и мы зажатые в рамках сценария безжалостного драматурга. И от этого лишь возрастает чувство сродства с ними.

Но, кроме эмоциональной подоплеку, еще кое-что единит Мор с симулятором жизни — простые человеческие слабости, вроде необходимости питаться, спать, поддерживать свою репутацию и лечиться. С этими элементами игрового процесса Мор обретает свою окончательную суть. Становится понятно, почему игра с таким нединамичным процессом тем не менее заставляет мурашки табунками носиться по спине.

Очарование начинается с первого дня. В лучших традициях старых классических романов день-глава предваряется кратким эпиграфом с туманным описанием грядущего. Бац — и кто-то дергает за шнурок заснувшего было любопытства, и этот лихой кучер с неистовостью начинает хлестать блестящие бока лошади мотивации.

Неожиданно оказывается, что наши герои сделаны не из кремния и электронов, но из плоти и крови. Нужна еда. И на собственной шкуре становится понятна трагедия людей, оказавшихся в блокадном Ленинграде. Цены на продукты взлетают до невиданных пределов. Приходится побороться. Собирать по мусоркам бутылки, наполнять их водой и менять на жгуты. Непоседливые и своенравные дети оказываются бесценным источником патронов и таблеток, которые они украли у своих родителей. Подрабатывая полицейским, можно неплохо подзаработать, обчищая карманы бандитов. Никто не запрещает взламывать мирные дома, проникать внутрь и уже вступать в конфликт со своей совестью — воровать или просто похорошевать с живущими в нем обитателями. Зато брошенные постройки оказываются бесценным источником, в котором, правда, купаются мародеры.

Кроме еды необходимо следить за усталостью. В Море невозможно 24 часа в сутки быть на ногах. Подобный образ жизни запросто приведет к обмороку с последующим исключением из актерской братии. К такому же печальному концу приведет нежелание следить за своим здоровьем. Рано или поздно игрок заражается. Это происходит не по велеанию сценария. Сами прогулки по охваченному эпидемией городу достаточно опасны.

У большого случаются приступы, когда кажется, что тебя выворачивает наизнанку. Земля совершает резкий скачок вверх, мулит, глаза затуманиваются — еще несколько таких стилизованных спецэффектов, и можно брать карандаш с бумагой, чтобы писать завещание. Необходимо лечение, и на помощь приходят препараты разной степени полезности. Иммунокорректоры повышают иммунитет и уменьшают вероятность заражения — лекарство из разряда "раньше надо было думать". Антибиотики уничтожают или уменьшают популяцию бактерий в организме. Анальгетики восстанавливают силы во время сна (в Море не получится съесть буханку хлеба и добавить N% к здоровью). Перевязочные средства хороши для продажи, но с их помощью можно ненадолго улучшить свое самочувствие. Так что со временем в карманах героя можно будет обнаружить неплохой аптечный киоск.

Наставление соискателям

Мор — сложная игра. Но сложность эта оправдана. Благодаря ей мир Города не вызывает отторжения, и каждая, даже самая незначительная победа, оборачивается ликованием. Однако со временем устаешь от него. И единственным стимулом совершать пробежки по городу становится сюжет, которому осталось сделать ровно пару шажочков до гениальности. В силу своей специфичности, давящей атмосферы беззащитности и ориентированности на симуляцию происходящего, где-то к 7-му дню возникает желание выйти на свежий воздух, улыбнуться Солнцу, пробежаться по травке и поблагодарить бога за то, что эта игра никогда не переступит через экран монитора. В такие моменты рекомендую просто отдохнуть пару дней. "Мор. Утопия" терпелива. Поселившись на жестком диске, она не спешит с него уходить и периодически манит своим ярлычком охотников за необычными ощущениями.

5 6 7 8 9 10

Мор. Утопия. Игра-загадка. За "симулятором поведения человека в условиях эпидемии" скрывается литературный язык, душевная музыка, мистический сюжет и три истории, сплетающиеся в единый, печальный роман. Одна из немногих игр, что заставляет почувствовать себя человеком.

ОБЗОР

Imperial Glory

Скажи-ка, дядя, ведь недаром...

Жанр: глобальная стратегия
Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Количество дисков в оригинальной версии: 3 CD или 1 DVD
Пожожесть: серия Total War
Системные требования: Pentium III-1 GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.5 Gb Hard Disc Space
Локализатор: "Новый Диск"

Россия, Великобритания, Франция, Австрия, Пруссия — некогда эти названия громом звучали для каждого и были синонимами величайших мировых держав, от одного движения которых зависели судьбы континентов. Армии, исчислявшиеся сотнями тысяч людей, бродили по Европе, еженедельно перекраивая ее карту. Великие полководцы выходили из небытия и становились под знамена своих стран, одерживая победу за победой. А мир неуловимо менялся, окончательно изживая из себя остатки Средневековья.

Все это происходило в конце XVIII — начале XIX веков, когда безымянный школьникам по учебникам истории Наполеон Бонапарт решил несколько поменять мироустройство. Следуя своим пожеланиям, он дошел аж до Москвы, мимоходом разбив армии практически всех значимых европейских государств, установив свою власть над огромной территорией континента, посадил на троны стран Старого света своих родственников. А потом проиграл... Но проиграл он только с военной точки зрения, а вот на внутреннюю политику большинства государств оказал неизгладимое влияние. Не зря же после Наполеоновских войн очень и очень много осталось так, как желал Бонапарт. Тут вам и сокращение числа германских княжеств, и принятие новых кодексов законов, основывающихся на достижениях кодекса Наполеона, и внутренние преобразования, менявшие государственные структуры. И не зря его вспоминают в числе величайших исторических деятелей — уж в пятятерке тех, кто оказал наибольшее влияние на историю человечества со времен изобретения письменности, он точно будет.

Если вы посмотрите на общее количество трудов, посвященных Наполеону и его времени, то увидите, насколько их много по сравнению с общей протяженностью истории человечества. А вот в игровой области до последнего времени геймерам практически не представлялось возможности ощутить на себе прелесть тех времен. Да, существовало огромное количество воргеймов, в которых рассчитана каждая мелочь, но большинство из них заинтересует разве что специалисты. Игр же для широких масс — раз-два и обчелся. Из последних вспоминаются лишь "Казак II. Наполеоновские войны" да Imperial Glory, относящаяся к жанру глобальных стратегий.

К моему глубочайшему сожалению, собственно Наполеоновским войнам в Imperial Glory практически не уделяется внимания. Через какое-то время после начала игры вам наверняка закрадется в голову мысль о том, куда же подевалась вся та масса исторических событий, происходивших в то время, и почему на карте мира творится совершеннейший бред. А все потому, что Pyro Studios не решился внести в игру значительного элемента истории, ограничившись набором войск и реальной картой Европы на момент начала событий. Зря, очень зря, было бы гораздо веселее.

Начинается все в пресловутом 1789 году, когда парижане от нечего делать взяли Бастилию, чем и положили начало длинной эпохе войн и потрясений. Игра предлагает выбрать между четырьмя режимами — мультиплеерными баталиями, историческими битвами, сгенерированными игроком сражениями и кампаниями. Исторических битв, в общем-то, немного (штурм пяти), и каждая рассказывает об одном из известных эпизодов Наполеоновских войн. К сожалению, морских баталий среди них нет, а ведь как хотелось бы попробовать себя в роли Нельсона, остававшего потуги Франции сместить Великобританию с трона "Владычицы морей". Что касается сгенерированных сражений — выбираем карту, на которой будет происходить действие, набираем войска, выдаем им необходимое количество опыта, и отправляемся в битву.

Ну а кампания, без сомнения, главный режим. Не увидев ее, вы никогда не поймете, что же это такое — Imperial Glory. Первоначально, необходимо определиться с вариантом игры: играть до строго определенной даты (у кого больше очков к моменту окончания кампании, тот и победил) или "всех убью, один останусь" (играем, пока на карте все не будет окрашено в два цвета — цвет моря и цвет вашего государства). Первым способом выиграть не составит труда даже новичку, выбравшему самую слабую страну — Пруссию, а второй будет несколько сложнее.

Но что это? Я слышу возмущенные возгласы товарищей, кричащих — "Как, Пруссия, Саксония или Пьемонт ведь послабее были?". Нет, эти страны не про нас. Еще в самом начале создания проекта разработчики предупреждали, что управлять можно лишь величайшими державами, все остальные выступают в роли покорных статистов, ожидающих поглощения крупными хищниками. То бишь, Польша на карте есть, а вот стать ее государем нельзя. Увы, но здесь Imperial Glory уступает не то, что "Европе II" (с ее практически двумя сотнями игровых стран), но даже Rome: Total War с двумя десятками. Да и подключить неиграбельные страны никак нельзя (по крайней мере, пока). Когда я смотрю на эту лоскутную Европу, создается впечатление, что с историей разработчики не дружат.

Окончание на стр. 13



КРЕДИТ

Leysan

КОМПЬЮТЕРЫ И НОУТБУКИ

ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

г. Минск, ул. Куйбышева, 40 (Паркинг 1), эт. 6, оф. 9

202 11 53, 202 11 97, 202 12 07, 202 13 00, 202 12 71, 202 12 87

www.leysan.by

Lockust

Диск для обзора предоставлен компанией Видеохит