

игра 07

жанр: РПГ для избранных, квест не для всех, экшен никому
 платформа: PC (Windows 98/ME/2K/XP)
 руководитель проекта: Николай Дыбовский
 главный программист: Алексей Бахвалов | арт-директор: Илья Калинин
 композитор: Андриеш Гандрабур
 разработчик: Iserick Looge
 издание: «Бука»
 дата релиза: Июнь 2005 г.
 минимально рекомендуемое железо: Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2 Гбайт на жестком диске

«МОР: УТОПИЯ»

МАША АРИМАНОВА, АШОТ АХВЕРДЯН, ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Чтобы жить

Ужас понимания (Самозванка). — Житие репеллента (Гарусник). — Прошло десять лет (опять Самозванка). — Я остаюсь (Бакалавр).



Игра «Мор: Утопия» (www.mor-utopia.ru) пришла слишком поздно и немножко не в ту медию. «Мор» — это прежде всего прекрасный, богатый, будоражащий воображение мир или, уж простите за маркетинговый термин, сеттинг. Достаточно прочесть мануал или текст на коробке («район древних мясоко-жевенных промыслов») — и вам немедленно захочется узнать об этой вселенной всё. Это, конечно, в том случае, если у вас есть хоть капелька воображения, самая малость нереализованных романтических устремлений, способность восхищаться необычным, неведомым... Нам кажется, у большинства читателей этого журнала такие качества в крови.

Мы помним «Мор» еще робкой альфа-версией. С того времени многое изменилось: появился эффектный театральный пролог и интригующие подзаголовки (которые сообщают нам, что произойдет в конце дня), Бакалавр и Гарусник больше не идут на враждебный игровой мир с голыми руками, случаются cut-scenes, подталкивающие героев в нужном направлении и задающие определенную динамику, чуть свободнее стала экономика, умереть немножечко труднее... «Мор» отполировали, сделали более доступным, экшен-ориентированным, что ли... В «альфе» сразу было видно, что «Мор» — никакая не РПГ (не с такой боевой системой!), никакой не симулятор человека (не с такой примитивной моделью жизнедеятельности), никакой не квест в реальном времени (увы, здесь у игрока слишком мало свободного времени, чтобы оно могло быть реальным)... В полной версии, в результате всех усовершенствований, понимание приходит к игроку несколько позже. Но оно приходит.

Кто-то убедится, что ничего ролевого и человеческого его в «Море» не ждет, уже к началу второго дня; кто-то одолеет всю линию Бакалавра, уповав на то, что это «квестовый» персонаж и уж с Гарусником-то начнется настоя-

щий ролевой драйв... Но, увы, нашего живодера ждут те же самые квестики с жестким хронометражем, вот разве что в кругу действующих лиц теперь поменьше знати и побольше люмпенов (по крайней мере поначалу). К финалу Гарусника даже безнадежный оптимист поймет, что чудес не будет, что в истории с Самозванкой земля не расколется и на свет не полезут невероятные геймплей-свершения...

Впрочем, вы, наверное, хотите фактов?

Непроглядный туман окружал его со всех сторон. Даже такую элементарную вещь, как жанровую принадлежность игры, разработчики окружили плотной дымовой завесой: «ролевой элемент», «симулятор жизни» (неужели Sims?), «экшен от первого лица», «квест». Мануал идет еще дальше, называя «Мор» «симулятором поведения человека в условиях эпидемии». И там же игроку наносит заключительный удар: «Симулятор ориентирован на механизм принятия правильных решений».

Авторы настолько увлеклись игрой в загадочность, что не замечают, что тем самым втыкают дюжину ножей в спину собственному детищу. Пусть в «Море» присутствуют элементы разных жанров, но лишь один из них является главенствующим, несущим в себе основной смысл игры. Все остальные не просто второстепенны, это тяжелые гири, упорно тянущие «Мор» в безвозвратную трэш-пучину.

В начале вам предлагают выбрать протагониста, одного из трех персонажей. Причем по описанию толком непонятно, чем отличаются первые два, оба молодые врачи мужского пола, а третье, простите, третьего персонажа, ту самую Самозванку, которую мы имеем честь созерцать на рекламных плакатах игры, нам не доверяют, предлагая СПЕРВА пройти игру за одного из врачей. Уверенность авторов в том, что мы непременно захотим еще раз... она за пределами здравого смысла.

Выбора, кстати, никакого нет — снова иллюзия, ибо один из докторов (Бакалавр) входит в «Мор» на правах едва ли не тепличного растения, он даже устает от некоторых разъяснений касательно игровых механизмов; второй же (Гарусник) вместо приветствия получает бандитским ножом под ребра, после чего безо всяких напутствий и средств к существованию отправляется прямиком в аквариум с пираньями, где нас ждут бесконечные перезагрузки и рутань, пока мы не поймем наконец, что, предлагая начать игру с Бакалавра, разработчики не шутили... Ладно, уговорили, начинаем тем персонажем, которым должно, а не тем, который мил.

Несмотря на то что «Мор» отягощен множеством нюансов, в первую очередь это все-таки построенный на диалогах квест. Именно. А не, к примеру, РПГ, поскольку варианты ответов протагониста суть прямое следствие заранее заданного характера персонажа, а вовсе не способ дать игроку свободу самовыражения. Поэтому будьте готовы, что даже тогда, когда вам захочется ответить «да!», придется выбирать из имеющихся в меню «нет» и «вот еще!».

Игра живет в неумолимом реальном времени, с неперменной сменой дня и ночи, и каждый день перед вами ставится новая задача, которую надо выполнить до полуночи. Не успели, не смогли (речь о задании второго дня и последующих) — умрет один из важных персонажей, что повлияет на финал игры. Если же не успеете разобраться со стартовой задачей, легко догадаться, погибает протагонист. Причем «Мор», последовательно исповедуя дао загадочности, не любит внятно объяснять, что именно надо сделать, вместо этого предпочитая туманные формулировки вроде «пойди туда, не знаю куда».

Город, в котором происходят события, отдан в наше распоряжение, мы вольны в любой момент шагнуть в произвольном направлении, говорить с теми, с кем пожелаем, торговать, есть-спать... Теоретически. На деле же игрока держат в клетках, не давая ступить и шагу в сторону. Противоречие? Никак нет, объясняем: на перемещение уходит время, уйма драгоценного времени; стоит отправиться на мимолетную экскурсию в неисследованный район, как выяснится, что вы уже никак не успеете до полуночи обойти всех персонажей, которые нужны для решения текущей задачи. Перезагрузка.

Роль сковывающих вас цепей исполняют также характеристики персонажа. Помимо лайфбара он наделен параметрами «усталость», «голод», «инфекция», «иммунитет». На поддержание протагониста в более-менее рабочем состоянии уходит уйма сил. Стоит ему сильно устать, проголодаться или, да, подхватить вирус, как жизнеградуслик стремительно падает в очередную перезагрузку. При этом главные герои настолько далеки от су-

перменов, насколько это вообще возможно: даже если мы вчера закатили пир горой, в самом буквальном смысле обьевшись, всего лишь после суточного (!) воздержания от пищи наступает — что? — безносая с косой. Сутки! С голоду! Зрители в восторге.

Бай-бай наши герои могут только в кроватке, а не поспав сутки... ну, вы поняли. Какое человечество — такие и спасители? Еда, лекарство, одежда-оружие, все в «Море» стоит денег, причем суммы практически неподъемны, а наш персонаж лишен не только необходимых финансов, но и сколько-нибудь внятных источников дохода.

Что остается? — Жить на подаяние: иногда случается выцыганить что-нибудь ценное у окружающих или вдруг найти некий дар судьбы. Но ведь может и не повезти, и тогда мы решаем, что лучше: купить сухарей и сыграть в ящик через час от болезни или достать таблеток и умереть через час от голода. Правда, в том случае, если уже настала ночь, проблемы выбора теряют актуальность, так как лавки закрыты, все спят и взять необходимое В ПРИНЦИПЕ нелегко. Да, надо было думать днем, но тогда не осталось бы времени на выполнение вчерашнего квеста... Тиски сжимаются. Из орбит вылезают все новые перезагрузки.

И сюжетная, и материально-финансовая стороны словно толкают нас в спину — ведь «симулятор принятия правильных решений» в условиях непредсказуемости последствий наших действий становится «симулятором следования соллошну», ибо только автор знает, какие решения в его игре правильны, а какие — нет, куда надо залезть, чтобы найти «неожиданный» бонус, без которого герой первым же поездом отправляется в мир иной.

Особенно неприятно, когда мы вываливаемся из узкого желобка предусмотренной для нас колеи, обнаруживая изнанку окружающих декораций. Вот отчаявшийся герой идет на преступление, решая ограбить закрытую на ночь продуктовую лавку. Вскрыв нужную дверь отмычкой, обнаруживаем, что... никакой лавки нет. Та дверь, что днем скрывала за собой торговую точку, ночью ведет в обычный дом с обычными жителями-статистами. Обидно.

Да, «Мор» может похвастаться нетривиальным, действительно интересным сюжетом, немалым количеством любопытных идей, но при этом в него неприятно играть. Иногда кажется, что еще немного, и у нас наконец-то получится стряхнуть с себя вязкий отталкивающий геймплей (странное желание, правда?), чтобы погрузиться в этот мир. Но не получается, снова и снова. Это не игра, но музейный экспонат: руками не трогать.

КИ девятых и КИ двухтысячных — разные явления. Теперь мы в курсе, что делать можно, а чего ни в коем случае нельзя, мы твердо знаем, чего хотим... или хотя бы требуем от разработчиков, чтобы они твердо знали, чего хотим мы.



«Мор» появился слишком поздно, потому что в 2005 году мы уже не можем простить самоуверенного смешения жанров, которые упорно не желают смешиваться (да и смешение это происходит больше на словах, чем на деле), зияющих провалов в игровой механике... В девятых мы такие эксперименты прощали и даже, случается, поддерживали (помните

Trespasser? A Robinson's Requiem?), но то время давно прошло. «Мор» прекрасно смотрелся бы в любой другой меди: обернись игра книжкой, радиопьесой, фильмом или телевизионным сериалом, она напрямую воздействовала бы на воображение и не требовала взамен никаких действий. Да что там, из

«Мора» получилась бы первоклассная настольная игра. Там полечке с абстракциями, скромным игровым пространством и странными правилами. Но есть особая категория людей — и среди авторов, и (думается) среди .EXE-читателей. Это люди, у которых те самые романтические устремления, та самая способность восхититься необычным развиты особенно сильно. Они НЕ ДЕЛАЮТ различий меж-

ду медиами. Они играют в РПГ и квесты не благодаря геймплею, а вопреки ему. Они плывут против течения — и захлебываются в волнах с радостью, потому что им нравится этот мир, потому что их захватило то, что они прочли на обложке, увидели в открывающем ролике, и теперь отказываются отступать из-за такой мелочи, как неиграбельность... Надо ли говорить, что таким людям, которые, несмотря ни на что, поселились в «Море», остались там ЖИТЬ, исследовали его до конца, все мы, на вселенные неспособные, искренне завидуем. Хотите узнать, каково это — быть таким?

Меня заманили. Я увидел афишу и узнал руку, ее рисовавшую. Много лет назад я был знаком с ним, но не близко. И не знал, что он — тот, чьи черные линии на белой бумаге зачаровывали меня задолго до встречи. А когда узнал, было поздно, знакомство прервалось, только остались в памяти маленькие сильные руки, одинаково точно и верно рисующие тушью на картоне и боксом в воздухе. Звонкий щелчок синяя пошлему с вскриком «э-н-ни!» и черно-белые, изящные, как по лекалу, формы, складывающиеся в картины, непонятные, но чарующие.

Мог ли я устоять?

Я — молодой ученый. Танатолог. В этом городе решится судьба моих изысканий. Тихий провинциальный городок на краю степи. Тихий? Да, но ведь он гудит. Не от топота ног, звонков трамвая, шума работающих механизмов или иных нормальных, человеческих и человеческих звуков. Может, это ветер накатывается на город из степи? Как здесь тревожно...

Хорошо, что я быстро нашел приют. Эта девушка, она добра, но несчастна. А как можно быть счастливым, если ты одинок, а за стенами воет ветер и стучит дождь. А может, и не ветер. И не дождь. Скорее повидаться с учителем, проверить гипотезу и домой, в столицу!

Вот как все обернулось... Я — ученый, врач, многолетний труд которого разом пошел прахом, вынужден скрепя сердце расследовать убийство. Два. Порвана единственная нить, связывавшая меня с этим местом. А я должен остаться.

В городе, знакомство с которым началось общением с безумной парой: человеком в костюме птицы, полагающим себя не то пособником, не то вестником смерти, и субъектом в античной маске и черном трико. Это все ненастоящее! Все эти слова, то высокопарные и нарочито мудреные, то гротескно-простецкие. Эти люди... Их мало, пугающе мало. Куда ни пойду, всюду передо мной появляются дети. Мальчик, мальчуган, девочка и девчушка. Их только четверо, но они перемещаются с немыслимой скоростью, хотя на первый взгляд стоят или бредут совершенно в

Одна АГРЕССИВНО НАСТРОЕННАЯ КРЫСА СПОСОБНА НАНЕСТИ НАШЕМУ ПОДОПЕЧНОМУ СЕРЬЕЗНЫЕ УВЕЧЬЯ, А ДВЕ МОГУТ ЗАПРОСТО ЗАГРЫЗТЬ ЕГО НАСМЕРТЬ. И ЭТО ВО ВСЕ НЕ АТАКИ ШЕСТИМЕТРОВЫХ ПОСТЧЕРНОБЫЛЬСКИХ МОНСТРОВ!



ином направлении. Они рассказывают дикие, недетские истории и меняют на побрякушки ужасные, недетские вещи. Девочка предлагает патроны. Зачем они мне, я — ученый из столицы... А местная «элита»? Весь этот город болен, но эти — в первую очередь. Лживые, глупые и надменные, они сулят мне деньги и несут околесицу в ответ на простые вопросы. И все хотят знать, кто убийца, но никто ничего не делает и даже толком не говорит. Что-то уже происходило с этим местом: я вижу фотографии людей и вижу их самих, на карточках они молоды и бодры, а в жизни... Оплывшие лица, несурзные движения. Да что с ними?! А прочие... не пристало так говорить образованному человеку, но иначе не скажешь... простолюдины? Почему они так угодливы со мной и при этом так жестоки друг с другом? Любая женщина готова починить мне одежду, а мужчина — поточить нож, но друг друга они режут без всякого повода. Я не могу этого видеть! Трое здоровенных парней гнали за женщиной. Я убил их. Убил одного за другим скальпелем. В спину, иначе они бы меня одолели. Это сделал я? Бакалавр Данковский? Что же дальше... Все, я знаю, кто убийца, и готов назвать его имя. Бьет полночь. Почему я снова вижу сцену? И новое лицо на ней. Да это же тот самый мим! Он мертв? Так это я?!

Что мы знаем об ОГНЕМЕТАХ? Что два космонавта с ОГНЕМЕТАМИ охраняли покои Сына ХЛЕБА. КУРЬЕЗНЫЙ АПОФЕОЗ государственной мощи. ТЕПЕРЬ Я ЗНАЮ — В ОГНЕМЕТАХ НЕТ НИЧЕГО КУРЬЕЗНОГО. ТОЛЬКО липкий ужас и вонь горелого. Не попасться!

И снова сначала. Общение с обитателями особняков. Как они могут быть такими, под сенью картин, что висят в их гостиных? Наверное, дождь и ветер степи сильнее.

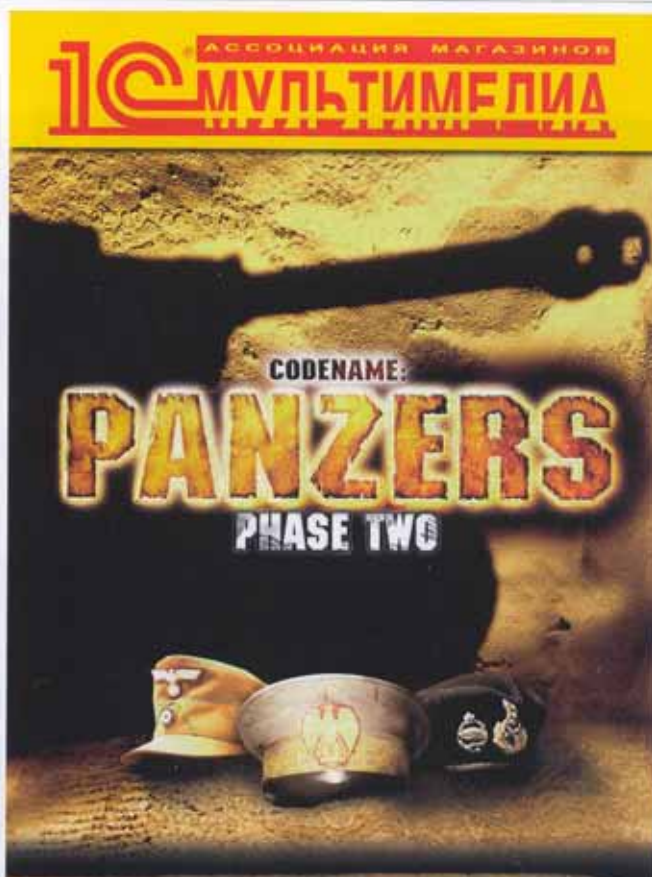
Мне не верят. Они так привыкли лгать, что не верят правде даже из моих уст. Я бы и сам не хотел верить, так это страшно.

Дни идут чередой, и становится все хуже. Песчаная язва. Неудачное название, не страшное. А должно бы быть. Отсюда уже не уйти. Жизнь входит в какой-то дикий, невообразимый в прошлом ритм. Рыться в помойках, менять найденный мусор на патроны (спасибо, девочка, как я был тогда наивен), убивать, чтобы выжить, и все время, каждый день и каждый вечер, накачиваться просроченными лекарствами. Принимать одни, чтобы не умереть, другие — чтобы окоротить побочные эффекты первых, третьи — чтобы...

Прощай, бакалавр. Или нет, ведь встречал же я степного лекаря, когда был тобой, значит, встречу и тебя теперь, когда я Бурах, Га-русник. Смешное слово. И совершенно не смешная, грязная и кровавая работа. Гадание по внутренностям.

И немножко лекарство. Настоящим лекарем был мой отец, но он убит, и все считают убийцей меня. Я изранен и ничего не понимаю, я так давно здесь не был. Дети готовы помочь, но не даром. Весь этот город принадлежит детям. Они истинные хозяева. Или просто чьи-то хитрые слуги? Я разберусь. Я вспомню, каково жить здесь, в этом городе вечного дождя и вечно жаждущей, не напоенной, изнуренной травы. Жить изгоем, собирать в степи твирь и спасать людей. И убивать.

А потом я стану Самозванкой. Я бы стал ею сразу, но нельзя. Когда я буду ею, я пойму, кто я и кто этот город. И кто здесь актер, а кто просто шут. А кто режиссер. И спектакль ли это. Или не пойму? ▢



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений.

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключить свет у своих войск и ошеломить врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе



© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, торговый знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Sintergroup. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение из территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1C».

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1C:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1C»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Саломеевская, 21. Тел.: (095) 737-82-87, Факс: (095) 681-44-07, admin@1c.ru, www.1c.ru