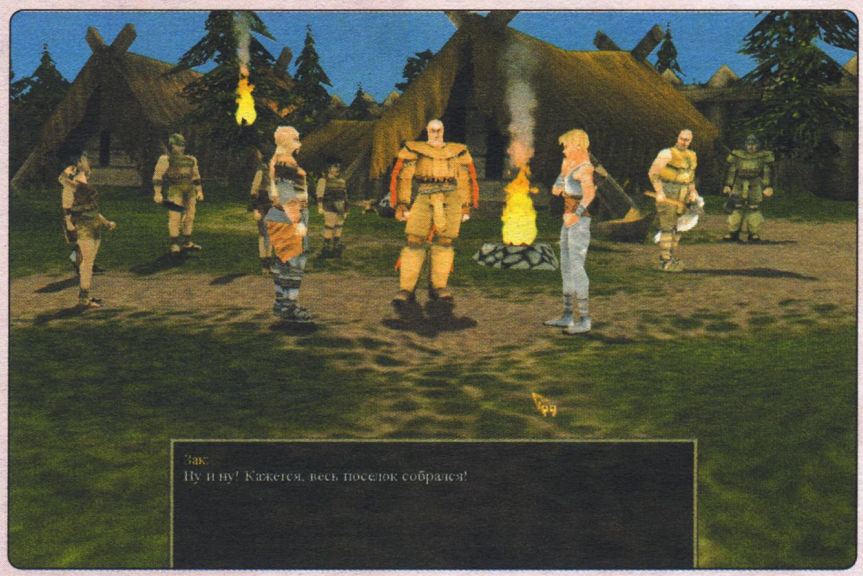
Константин Подстрешный

Проклятые Земли

Друзья мои, зубастые белки нас покинули. Такие хорошие были бельчата, шустрые. Нет, ну вы представляете? Орки остались, гоблины остались, летучие мыши - и те остались, а вот зубастые белки безвозвратно сгинули в, извиняюсь за выражение, Астрале. Так пусть же земля им будет пухом, а совесть разработчикам - голодным огром.



Сказка первая

На одном острове, а вернее - на большой кочке, посередине болота жил-был гоблин. Кто блин? Го блин... Жил он, жил, покуда не пришел Зак и не убил его коварным ударом в спину, получив свои законные 5 очков экспы и 10 монеток. Тут и сказке конец.

Подведение итогов

Это ревью пишется с единственной целью – проставить оценки игре, про которую и так все уже знают. Ну, вы, не притворяйтесь, мы столько о них писали об этих Проклятых Землях. И о том, какие они клевые писали, и о том, как долго их делают писали, и о том, как Nival коварно журналистов пивом с чипсами подкармливает тоже писали. Однако вот еще раз приходится – впервые в истории Навигатора финальное ревью, и это еще не конец – впереди серой тенью маячит гайд. А знаете, что самое удивительное? Похоже, "Проклятые Земли" того стоят.

Сказка вторая

В издании одного игрового журнала жил-был автор. Жил он, жил, покуда не пришел редактор и не заставил его писать ревью по Проклятым Землям. Тут и сказке конец, а автора из института за прогулы выгнали и в армию забрили.

"Проклятые Земли": разрабатывается ли адд-он?

Этот закономерный вопрос мы задали сотрудникам Nival. Как оказалось - нет, и даже пока не собираются делать. Окончательное решение о создании набора дополнительных миссий будет принято после того, как станет известна реакция игроков на "Проклятые Земли". Впрочем, если вы помните, обе части "Аллодов" не обзавелись адд-онами, хотя и были в коммерческом плане вполне успешны.

Black & White: или то, что не сказали месяц назад

Ну, право слово, зачем толочь воду в ступе и повторять то, что мы сказали месяц назад. Лучше просто перечислить появившиеся за это время в игре фишки.

Например, туториал, который учит нас играть прямо с первой миссии. Куча подсказок, которыми нас снабжает игра, каждый, буквально каждый предмет снабжен, не просто параметрами с показателем повреждений и прочности, а комментарием. Магическая мастерская, в которой можно собрать-разобрать предмет, вплоть до того, что можно вытащить из оружия его магические свойства и перенести в другой предмет. Каждое существо (и вы тоже) имеет зоны повреждений, и удар в голову намного серьезней удара, скажем, в ногу. Впрочем, с раненой ногой тоже мало радости – вы просто не сможете бегать.

Поиграв с недельку, твердо усваиваешь истину: "Проклятые Земли" – игра для мазохистов, вы надолго подружитесь с кнопкой F8 на клавиатуре (Quick Load). В игре есть два пути – либо вы догадаетесь, что хотели от вас авторы, либо умрете, быстренько воскреснете и будете думать дальше. Свобода действий заключается только в выборе, какой из квестов вы будете проходить первым, а какой вторым.

Сказка третья

В одном черном-пречерном доме на черной-пречерной улице (ночью дело было) жил был мальчик. Однажды сел он играть за компьютер в "Проклятые Земли", и больше (до утра) его никто не видел. Поехал он на следующий день счастья искать, и нашел его в ближайшем компьютерном салоне за сто двадцать баксов в коробочке с надписью TNT 2 Ultra. Тут и сказке конец.

Крошка Огр к отцу пришел
И сказала кроха:
- Счас бы мяса хорошо...
- Да, сынок, не плохо...

Наверняка наши постоянные читатели обратили внимания, что в прошлом номере Навигатора у "Проклятых Земель" не было рейтинга, хотя игра и стояла в Review. Ту статью писали по бета-версии, и в последний момент (перед самой сдачей пленок в типографию) выяснилось, что разработчики ненамного перенесли выход игры, как раз по тем причинам, на которые жаловался в статье автор. Как вы помните, движок отчаянно брыкался и не хотел без боя отдавать лишние fps. Статью быстренько порезали по живому, выдернули рейтинг и отправили в типографию.

За прошедший месяц engine лишний раз оптимизировали, он не умерил своих аппетитов по поводу памяти, но определенно стал быстрее. А в остальном, все в той статье было правдой.

Игровой интерес

8

Ок. Ребята, мы с вами знали, что это когда-нибудь произойдет. Россия сделает шажок вперед, и уже не нужно будет делать поблажку на то, что это "наша" игра, что у разработчиков не было времени или денег привести ее в божеский вид.

Да, мы все знаем, что ролевая составляющая Проклятых Земель далеко не идеальна, ну и ладно, чего уж там, она хромает на все три лапы, а четвертую тащит в зубах с надеждой получить десять очков экспы в городе, как за квестовый предмет. Мы знаем, что самый жадный монстр – это не огр, а трехмерный движок игры, который вытрясает последние деньги, сэкономленные на интернете, чтобы купить ускоритель помощнее. Мы знаем, что к волку нельзя подкрасться на цыпочках и зарезать его метким ударом в спину. Но это ничего не значит по сравнению с тем, что "Проклятые Земли" – это игра мирового уровня.

Графика

9

Скриншот "а" – взгляд с высоты птичьего полета, скриншот "б" – максимальное увеличение. Не правда ли впечатляет, а ведь эту картинку можно еще повернуть и посмотреть сбоку. Но, как ни удивительно, engine Проклятых Земель, скорее всего, останется движком одной игры. Сейчас за закрытыми дверями Nival идет работа над новым графическим движком, первые плоды которого мы уже можем наблюдать на скриншотах из EtherLords. Отлично потрудились дизайнеры и левелмейкеры, начиная с заставки, на которую можно просто смотреть несколько минут, и заканчивая последними уровнями игры. Все действительно здорово.

Звук

8

Всегда нравились эти фразы, и чего их не вставили в игру? Да, озвучка профессиональная, местами немножко пафосная, но количество диалогов, воплей, криков, стонов и прочих всхлипов впечатляет. А вы слышали, как кричат олени?

Сюжетная линия

8

Этот пункт опять придется хвалить, хотя идея с потерей памяти главного героя и напоминает сцену из мексиканского сериала. Но если я (не я конечно, а Зак) иду в лес, то точно знаю, что по дороге сценарий может пару раз измениться, что лагерь орков будет окружен рвом, и обязательно будут дозорные, мимо которых придется прокрасться на цыпочках.

Ценность для жанра

7

В мировом масштабе "Проклятые Земли" не несут какого-либо значимого прогресса, здесь нет новых слов в жанре. Да и отличий от "Аллодов", в принципе, не так уж и много, геймплей скорее можно назвать углубленным, чем новаторским. А вот на территории нашей просторной родины, игра должна установить новую планку качества. Просто обязана.

Рейтинг 8.0