

● Я, как самый бронированный, отвлекаю огонь на себя, а мой напарник заходит с тыла...

не хочу сказать, что это обязательно плохо. Я лишь хочу сказать, что в этом случае плюсы настольной системы уже не работают. Необходимо придумать что-то другое.

И тут, как в старом анекдоте, возможны два варианта.

Первый — сделать игру "для народа", т.е. попсу. Вот MechWarrior III был попсой. Но все играли. Играли-играли, я знаю. Я тоже играл, хотя попсу не жалую. Но третий "Мех" был правильной попсой. Легкой, ненапряжной и ни на что особенное, кроме графики (которая там действительно была на высоте), не претендовавшей.

Второй вариант — "хардкорный симулятор". Все строго по правилам: переоснащение машин ограничить минимальными пределами, ввести "реальный" тепловой режим, изменить эффект поражения цели в зависимости от видов оружия, и многое другое. Конечно, играть в такой MechWarrior будут немногие, зато те, кто станет, будут верещать от восторга.

Но разработчикам показалась милее "золотая середина". Внести серьезные изменения в концепцию игры они побоялись, иначе есть риск отпугнуть аудиторию, уже привыкшую к определенному геймплею. Однако и делать "честную" аркаду типа Shogo (в русской версии — "Ярость. Восстание на Кронусе") разработчики тоже не стали. Вместо этого четвертый "Мех" только попытались приблизить к настольному варианту. Попытка, откровенно говоря, не удалась.

В результате всех этих исканий из MechWarrior 4 не получилось ни серьезного имитатора, ни динамичной аркады. Игра зависла где-то посередине этих понятий. Если вы ничего не имеете против полукровок, то получите свое удовольствие, но вот если вам хочется чего-то конкретного, тогда... тогда вам не сюда. ■



Чем лучше вещь, тем резче бросаются в глаза ее недостатки.
А.Чехов

Проклятые земли

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Сознаюсь сразу: поведать вам что-либо кардинально новое про "Проклятые Земли" я не берусь. Потому как, скорее всего, вы про нее знаете не меньше, а может, даже и больше меня.

Как сейчас помню радостно-изумленное лицо Сергея Орловского, произносящего краткую речь на презентации игры: *"...Первая партия тиража, завезенная в магазины, оказалась сметена в один день!"*

Поэтому главной и единственной целью данного текста полагаю беспристрастный анализ фактов, накопленных за многие месяцы знакомства с проектом. Помню его еще мальцом, этаким карапузом, лопочащим "агу-агу" и едва удерживающем равновесие на негнущихся полигонных ножках... И буквально не узнать сейчас матерого молодца, двухкомпактного 3D акселерата, гордо идущего по стране в разрешениях от 640x480 до 1024x768. Это давно уже не "Аллоды III". Это – "Проклятые Земли".

Земли: полезные и не очень

Изложение предыстории опустим как ненужную формальность — ну кто, кто не читал мануала?! Там с родственной таланту краткостью сказано, что "остров Гипат является классическим примером бесполезного острова. Большую часть территории Гипата занимают горы, а равнины неплодородны...". На нем, Гипате, и начинается действие игры — ваш герой, Избранный, очнулся после... В общем-то, толком неизвестно, после чего он очнулся (ну мы, в принципе, догадываемся), но именно так начинаются его приключения. Если вы играли в первые две части, или вам просто не чужд жанр ролевых игр, то дальнейшие действия будут разворачиваться по привычной схеме. Кого-нибудь найти, поговорить, затем замочить — естественно, в заданной разработчиками последовательности. Попутно одеваем и обуваем героя, учим его магии и обращению с холодным оружием, разбрасываем экспу по скиллам, осуществляем прием артефактов у населения, постепенно набираем людей в партию, неумолимо продвигаясь по сюжетной линии... В общем, традиционная ролевая концепция.

Теперь, отчитавшись перед теми, кто не знал и хотел узнать целое, позволю себе перейти к разбору частностей.

Жанр: RPG с элементами Strategy
Издатель: "1С"
www.1c.ru
Разработчик: Nival Interactive
www.nival.ru
Похожесть: "Аллоды I/II"
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-600, 128Mb
Сколько CD: Один
www.evilislands.com



● Детализация по максимуму. Но не на каждом компьютере добьешься такой картинки

Шишкин виртуальный

Стартовая частность, атакующая глаза буквально в первые секунды знакомства с игрой, называется "графика". Восторги по ее поводу бежали впереди "Проклятых Земель" семимильными скачками еще с момента анонсирования разработки. Очевидцы, посещавшие "Нивал", возвращались оттуда с круглыми пятирублевыми глазами и долго потом не могли удержать себя от того, чтобы нет-нет, да и начать рассказывать об увиденном случайному прохожему. Говорили исключительно хорошее — дескать, полигонов там куры не клюют, пейзажи будто бы сошли с картин Шишкина, а модели можно хоть сейчас выставлять на подиум. И погода меняется красиво и стремительно, как в каких-нибудь, понимаешь, знойных тропиках — то хлещет солнце, а через пять минут уже сияет дождь. А про бьющиеся за право обладать монитором закатах и рассветах можно только мечтать!

Очевидцы не лгали. Все это в игре есть. И сделано как полагается — я бы не задумываясь отдал "Нивалу" переходящее знамя "самая красивая графика в отечественной игре". Более того, отдам всенепременно — как только обзаведусь наконец хотя бы захудалым GeForce'ом или TnT2 Ultra и процессором не ниже PII-450. На моей Voodoo2 игра просто отказалась работать — мол, AGP ей подавай. Впрочем, ниваловцы оперативно выпустили патч, так что ситуация уже под контролем — хотя заплатка никоим образом не придаст графике бодрости, армия владельцев второй "Вуды" уже может рискнуть предпринять крестовый поход в магазины.

Язык АС-Пушкина

Грехом было бы не попытаться ударить автопробегом по диалогам с NPC. Как-никак, отечественная игра, "мы любим русского языка и хорошо владеем его", да и специфика профессии обязывает буквально до рези в глазах всматриваться в каждое слово в поисках неверных согласований, стилистических ошибок и нездоровой пунктуации. Но тщетны оказались мои надежды найти что-нибудь пикантное — не зря сценаристы во главе с **Алексеем Свиридовым** не спали ночами, доводя тексты до идеала литературности и понятности.

Зато озвучка некоторых (не всех) диалогов меня откровенно задела, напомнив идиотские шоу типа "ОСП-студии" или "Аншлага-дуршлага". Персонажи, разговаривающие намеренно восторженными голосами, вызывают затравленное ощущение — кажется, что сейчас герой поднимет указательный палец, раздастся хоровой смех за кадром, и тогда диск стремительным НЛО покинет квартиру через окошко. Противоречивое ощущение — вроде бы персонажи вещают правдоподобно, голосами профессиональных актеров (вы только загляните в титры!), но в то же время проскальзывают фальшивые нотки. Не знаю, отчего создается такое впечатление — быть может, NPC'ям и герою не хватает активной мимики во время диалогов? Каменные лица моделей не способствуют реалистичному восприятию произносимых ими фраз. Но это исключительно мое личное впечатление.

Нет пацифистам

Из подверженных критическому анализу тем осталась, пожалуй, одна — явная несвобода героя, который, как шар для боулинга, катится по коридору сюжетной линии. Иллюзия свободы есть: иди куда хочешь, делай что хочешь. В теории; практика же быстро показывает, что это именно иллюзия. Сценаристы за ручку ведут тебя по тропкам сюжета, пусть даже они — тропки — многократно разветвлены. Вследствие этого реиграбельность сингла нельзя назвать неотъемлемым свойством "Проклятых Земель", хотя, конечно, приятно будет пройти игру как минимум пару раз, экспериментируя с различными путями развития героя и членов партии. После этого останется лишь кооперативный режим игры — сплоченная тусовка игроков проходит сингл еще раз, но уже в команде. Это весело, но не избавляет от сожалений на тему отсутствия дефматчевого режима. Впрочем, мы и разработчики вынуждены признать, что существующая игровая концепция практически отвергает возможность зарядить кровавое месилово между раскачанными альтер-эго игроков. Жаль — это основная причина, почему игровым серверам "Проклятых Земель" не видать и десятой доли популярности Battle.net в России.



● Живой дракон. Почти мертвые приключенцы...

✸ ✸ ✸

В остальном судить игру не за что. Обещанная магическая система с конструированием заклинаний работает прекрасно, квесты логичны и продуманны — в упрек им можно поставить разве что некоторую простоватость; сюжет заставляет собой живо интересоваться, баланс соблюден почти с маниакальной четкостью — особенно в плане развития героя, интерфейс просто вызывает восхищение — я не нашел в нем ни одного изъяна, что, вообще говоря, не столь частое явление для ролевых игр. "Проклятые Земли" — полностью законченный, цельный продукт отечественной игроиндустрии; и первый удачно реализованный проект столь грандиозного, по нашим меркам, масштаба. "Нивал" укрепляется в звании "профессионального разработчика игр", и следующую игру, **Etherlords**, ждут с горящим в глазах нетерпением.

И все счастливы. ■

