

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

Пять лет назад... помните ли вы то время? Лично я в том году купила себе новый компьютер. С непередаваемым чувством собственного превосходства я являлась в магазин за очередным диском, точно зная, что какие бы системные требования на нем ни стояли, мой «железный конь» соответствует им на все сто и даже двести процентов.

Так что к выходу долгожданных «**Проклятых земель**» (а их, если вы вдруг не знаете, действительно очень ждали) я была абсолютно готова. Да, «Проклятым землям» было чем похвастать. Одна из первых действительно трехмерных ролевых игр, безумно красивая, обаятельная, захватывающая и плюс ко всему — сделанная российскими разработчиками.

Игра была пройдена за три незабываемых дня. Увы и ах, последовавшие затем три года ожидания не принесли ни одной весточки о выходе продолжения, за четвертый год о «Проклятых землях» было и вовсе забыто, и тут...

Бывает же такое!

Через пять лет случилось то, о чем так долго твердили болельщики... простите, фанаты. Продолжение истории «Проклятых земель», начатое как обычное (хоть и очень масштабное) фанатское дополнение, в результате выросло в самостоятельную игру, к которой уже даже неприемлемо понятие «аддон».

История подается таким образом, что мы постоянно ловим себя на некоем дежавю: кажется, тут мы уже были... а эти руины подозрительно знакомы... а этот персонаж — его случайно не было в первой игре? Даже и не сомневайтесь — был. И если вы сейчас со страшной силой напряжете память и вспомните, чем занимались в этом мире пять лет назад, то с удивлением обнаружите, что не все ваши деяния заслуживают похвалы, а кое-что придется исправлять постфактум.

Впрочем, пора прекращать говорить загадками и банально рассказать игровую историю. Итак, вы — молодой джун Кир, сбежав-

ший из рабства презлющего волшебника Фиреза. Живет этот богмерзкий злыдень на аллоде Джигран, и царит там вечная унылая осень. Главгерой, как и положено хорошему парню, чуть что мчитесь уничтожать вселенское зло и спасать из рабства свою семью. Только сначала придется немного подучиться размахивать железками и выделывать всяческие хитроумные магические пассы — ибо Фирез злодей серьезный, и дилетантский подход к его ликвидации добром не закончится.

На сей раз наш герой путешествует в компании с чудесной спутницей по имени Кель. Чувствуете, чем пахнет дело? Правильно чувствуете: романтическая линия имеет место быть, да еще и не просто так, а как одна из сюжетных. Кстати, сюжет «**Затерянных в Астрале**» сделал первые шаги к нелинейности — пусть робкие и слегка неуклюжие, но в оригинале-то и их не было. Иногда у вас будет выбор, как пройти очередное задание; тут же оговоримся, что права выбора реплик в диалогах вам все равно не дадут.

Большую часть времени в первой игре занимало терпеливое ползание на пузе и просчет стратегических моментов вроде: «так, мы час наблюдали за охранником и теперь знаем, что если всадим ему кинжалом в спину в дальней точке маршрута, остальные ничего не увидят и не услышат». Вторая игра в этом отношении попроще, в основном, благодаря возможности получить огневую поддержку в лице десятка-другого наемников. Но опять добавим ложку дегтя — искусственный интеллект ваших сподвижников оставляет желать лучшего. Рано или поздно возникнет момент, когда вам зверски захочется на несколько минут перекинуть уровень сложности

Издатель

Nival Interactive

Разработчики

Matilda Entertainment

Nival Interactive

Похожесть

Аллоды: Печать тайны

Аллоды 2: Повелитель душ

Проклятые земли

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Количество дисков

Два CD

Сайт игры
www.nival.com/evilstands_ru/add
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО

CPU 233 MHz, 64Mb, 8Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО

CPU 500 MHz, 128Mb, 32Mb Video



Нет, это не злобный трехглазый инопланетянин. Это старичок-лесовичок.

ти на минимум и поскорее пройти «проблемную зону», благо эта возможность доступна в любое время и в любом месте.



Хотелось бы мне не писать эти строки, но придется. Эх!.. Как вы уже наверняка поняли, сейчас я буду вынуждена проехаться асфальтоукладчиком по бодрому заверениям разработчика о том, что игра выглядит красиво и современно.

Скажу просто: я люблю **Fallout**. Я очень люблю **Fallout**. Но даже под пытками я сейчас не смогу сказать, что он выглядит современно, ибо это будет неправда. Так и тут — можно добавить пару полигонов там и сям, сделать косметическую подтяжку текстур там и здесь, но движок пятнадцатилетней давности это не спасет.

Фанатов такие мелочи не останавливают, а все остальные могут просто тихо радоваться, что уж эта-то игра однозначно пойдет на вашем компьютере, в отличие от грядущих **The Elder Scrolls IV: Oblivion** и **Gothic III**. Пока их еще нет, почему бы и не скоротать вечерок-другой в ностальгии по дням давно минувшим и играм давно ушедшим?.. ■



Железное чудо в детстве злоупотребляло «Растишкой». Поэтому теперь не пролазит в дверные проемы и регулярно обижается на жизнь...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение одной из лучших ролевых игр пятнадцатилетней давности с биркой «Сделано в России и с любовью». Выйди игра три-четыре года назад — был бы однозначный хит.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

«ИГРОМАНИИ»