

...возможность играть как за мужчину, так и за женщину. От женского персонажа в итоге отказались.

...изменение внешности протагониста в зависимости от его действий. Много бегае и машете мечом? Будете большим и мускулистым. Просиживаете зад в деревне? Станете большим и толстым. Любите подкрадываться к врагам незаметно? Будете маленьким и юрким. И так далее. В финальной версии внешность героя изменялась при освоении определенных навыков и в целом не зависела от действий игрока.

...взросление персонажа со временем, влияние стрессовых ситуаций на его внешний вид. На самом деле персонаж вырос не в реальном времени, а при взятии очередного уровня. От мешков под глазами и быстрого старения (под влиянием стресса) было решено отказаться.

...возможность обзавестись семьей и вырастить ребенка. Женись и делать ву-ху разрешили, а вот детей заводить — ни-ни.

...возможность завладеть абсолютно любой одеждой в игре и шастать по миру в абсолютно любом виде. Снимать одежду с мирных жителей в итоге не разрешили.

...метательное оружие. В игре оно так и не прижилось.

...наличие гильдий во многих городах мира и возможность в них вступить. Гильдия осталась только одна.

...сделать мир настолько детальным, чтобы каждое действие протагониста отражалось на нем в будущем. К примеру, вырезанные в детстве инициалы на дереве должны быть там и через несколько игровых лет.

...возможность убить целую семью, но пощадить ребенка, который через много лет попытается вам отомстить.

...систему мотивации, которая подталкивала бы игрока вернуться к сюжетному квесту, если он вдруг слишком много времени станет уделять своей семье (с семьей мог случиться какой-нибудь «инцидент»). Одно из немногих обещаний, за невыполнение которого хочется сказать разработчикам спасибо.

...полноценный мультиплеер, в котором каждый из четырех игроков мог влиять на мир. Получилась же странная система, где лишь один игрок был активным (получал квесты, разговаривал с жителями), а остальные могли только в боях участвовать.

...дракона в качестве финального босса. Дракон в итоге появился в PC-версии, но выглядел и сражался довольно жалко.

...деревья, растущие в реальном времени (впервые в компьютерных играх). На самом же деле деревья оказались обычными декорациями, как и всегда.



Warcraft 3: Reign of Chaos

ИЗДАТЕЛИ: SIERRA ENTERTAINMENT, BLIZZARD ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: 2002



Боевые панды, которые были придуманы как шутка, со временем превратились во вполне самостоятельную расу мира Warcraft.

Что обещали: Ролевую игру с элементами стратегии, шесть игровых рас, развитие нежити, сильно отличающееся от развития других сторон.

Что получилось: Когда Warcraft 3 только-только показали публике, он был больше похож на World of Warcraft, то есть на ролевую игру, а не на стратегию. Камера висела почти что за плечами у героя



Поиграть за Пылающий легион в Warcraft 3 так и не удалось.

и фиксировалась на нем; вместо строительства базы и сбора ресурсов акцент делался на выполнении квестов, прокачке и исследовании игрового мира. Посмотрела Blizzard на то, что у нее получается, посмотрела, да и подумала, что не поймут. И была, наверное, права. После этого игра приняла знакомый всем вид: более-менее классическая стратегия со сбором ресурсов, базой и рамочкой для обвода войск. Но и наработки по ролевой части не прошли даром — герои и прокачка остались, однако акцент на этом уже не делали.

А вот исчезновение из финального билда двух рас народ воспринял не то чтобы с большим энтузиазмом. Правда, рассказать Blizzard успела только об одной такой расе: Пылающем легионе, демонах и чертях всех мастей и калибров. Легион остался в игре, но в неиграбельном виде, в качестве основы для многих монстров. Еще одна раса так и осталась неизвестной. Были предположения, что это пандарены, прямоходящие боевые панды. Новость об этом появилась 1 апреля, так что это была просто шутка от Blizzard. Но некоторые восприняли ее серьезно: петиция о включении панд в игру до сих пор висит по адресу www.petitiononline.com/pandaren/petition.html. И не зря, как оказалось, восприняли: пандарены появились в качестве неиграбельной расы в аддоне Warcraft 3: The Frozen Throne.

Нежить в ранних версиях игры не использовала ресурсы и практически не нуждалась в базе, развивалась только за счет специальных заклинаний, требующих маны. Например, чтобы вызывать привидений, нужно было скастовать spell Winds of Woe, на подготовку которого требовалось много времени. Над городом нежити появлялись завихрения, и по ним другой игрок мог судить, на каком этапе развития находится оппонент. От всего этого в итоге отказались, а нежить стала развиваться по классической схеме «шахта — здания — апгрейды».

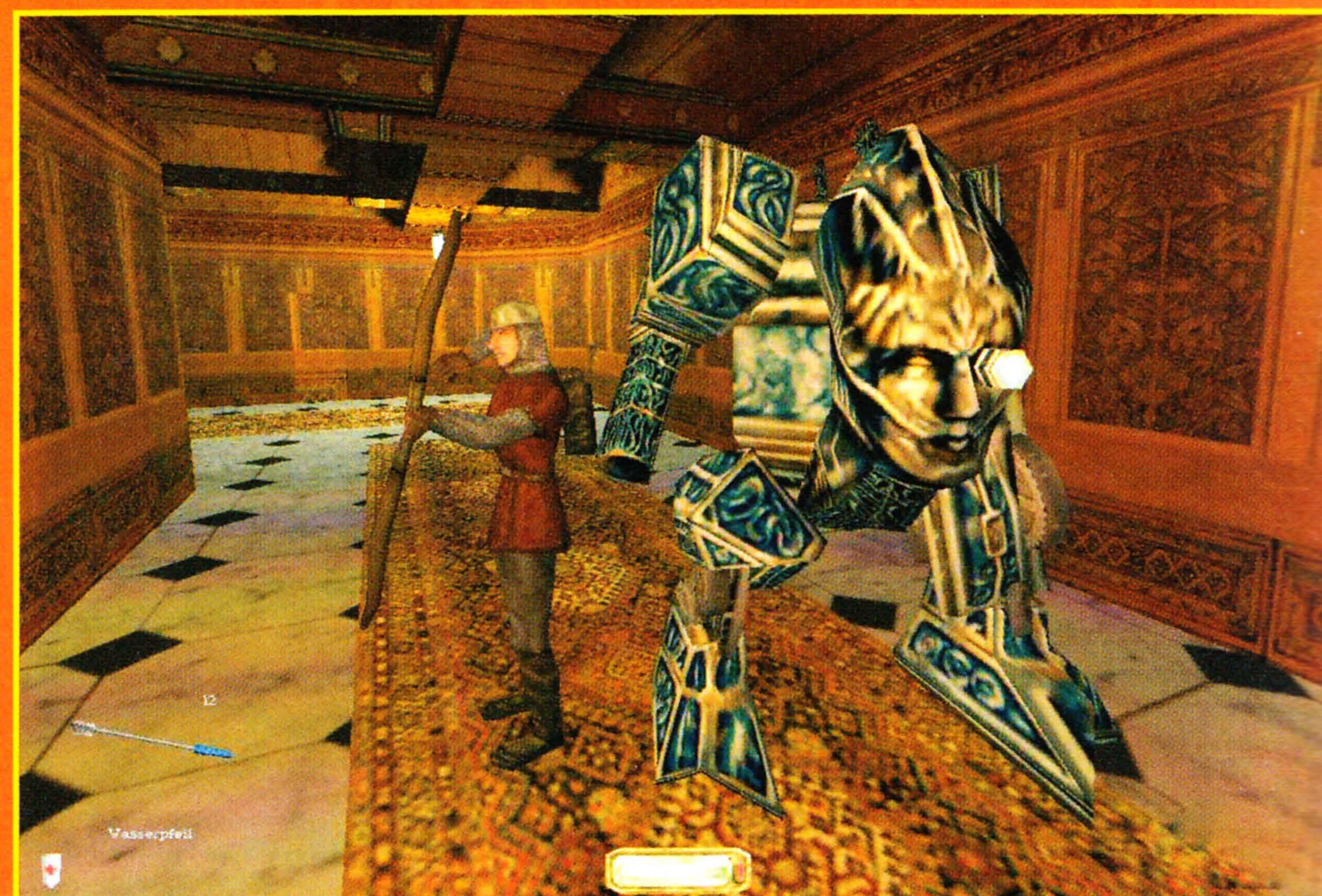


Thief 2: The Metal Age

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК: LOOKING GLASS STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА: 2000



Thief 2: The Metal Age любили, но в плане графики от него ждали большего.



Что обещали: Графику и искусственный интеллект намного лучше, чем в первой части.

Что получилось: Первая часть игры была настоящим прорывом. Именно поэтому стандартные обещания разработчиков улучшить графику и искусственный интеллект во второй части в глазах игроков многократно преумножились. Графика действительно стала лучше (16-битный цвет вместо 8-битного, 600 полигонов на персонажа вместо 300), но в те времена (2000 год) мы видали картинку и получше. А вот искусственный интеллект каким был, таким и остался: стражники реагировали на главгероя заторможенно и с трудом могли пройти из одной комнаты в другую.

Напомним, что **Thief: The Dark Project** был основоположником современных стелс-экшенов (мы все знаем про **Metal Gear**, но это все-таки немного не то), но проблемы с AI сильно смазывали впечатления от игры. И вдвойне досадно было, что эти проблемы не исправили в продолжении.



S.T.A.L.K.E.R.

ИЗДАТЕЛИ: GSC WORLD PUBLISHING, THQ

РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD

ДАТА ВЫХОДА: 2008

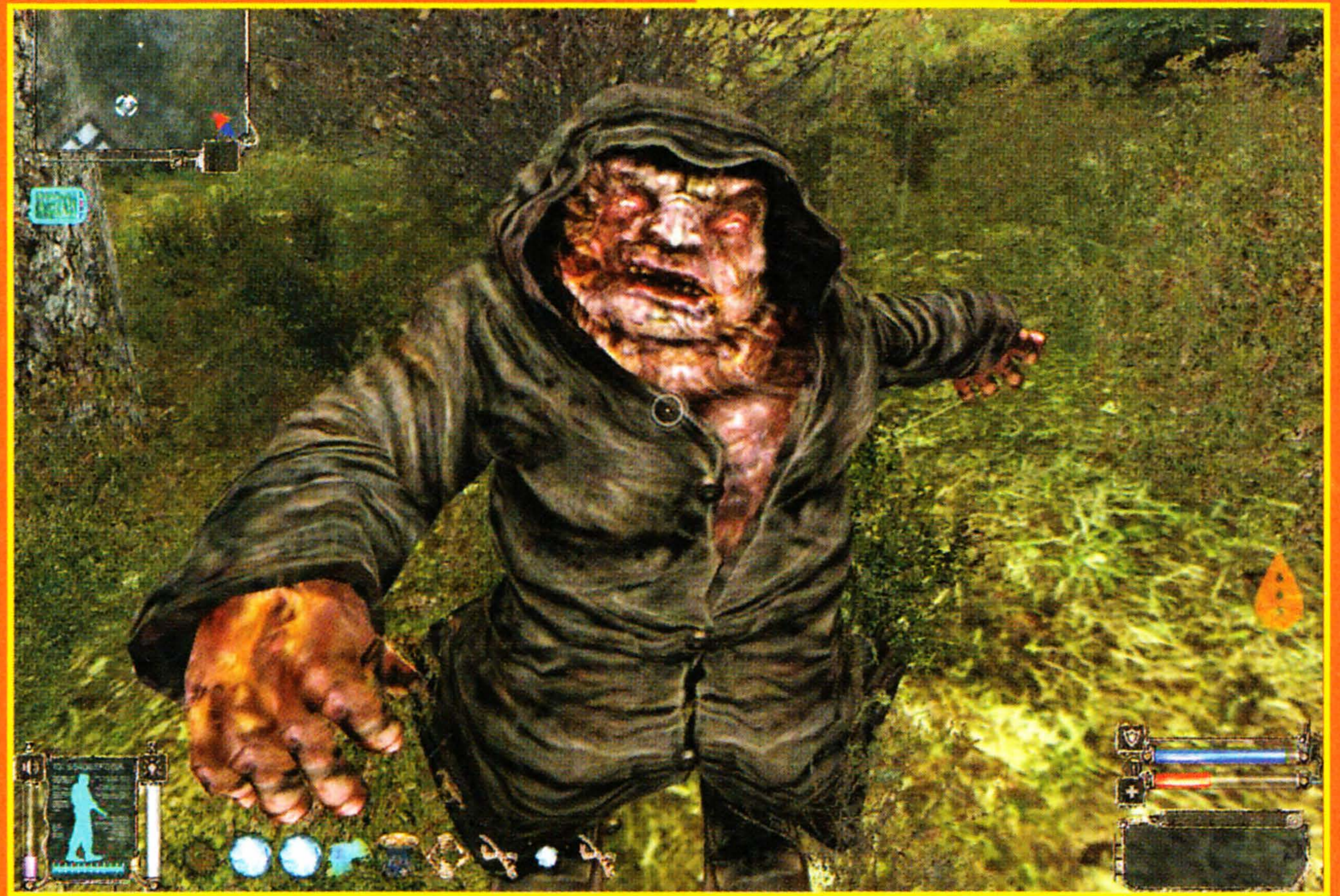


Вот так выглядел S.T.A.L.K.E.R. (тогда еще Oblivion Lost) в своей первой итерации.

Что обещали: Симуляцию жизни в Зоне отчуждения, бесшовный мир, транспорт, больше разновидностей мутантов, покачивание оружия в руках героя, следы от пуль на персонажах, возможность поспать и промотать время.

Что получилось: Начать стоит с того, что в изначальной концепции Чернобыля не было и в помине, а был научно-фантастический экшен с исследованием пирамид ацтеков. А потом понеслось: Чернобыль, правдоподобная симуляция жизни, десятки квадратных километров территории...

Про симуляцию жизни было сказано особенно много. Изначально планировалось, что сталкеры и монстры будут действовать самостоятельно, без скриптов, руководствуясь своими потребностями и желаниями. В теории они должны были бродить по Зоне, сражаться друг с другом, вступать в группировки, искать артефакты. Реализо-



Бюрер — один из монстров, не получивших визу в финальный билд «Сталкера».

вать такой масштабный замысел не удалось: сталкеры в большинстве своем сидели сиднем, брэнчали на гитаре, пили водку и никуда не ходили. Мутанты появлялись на одних и тех же территориях, потасовки проходили в одних и тех же местах.

Менее известные потери — бесшовный мир и транспортные средства. КамАЗ, «Нива», трактор Т-40, «Запорожец», «Москвич» — все это и многое другое пошло под нож из-за уменьшения игрового мира и отсутствия нормальной физики (КамАЗ мог застрять, упершись бампером в бочку).

Несколько локаций не дожили до релиза: Мертвый город, Болота, Кишка Зоны (с какими-то шарообразными конструкциями). Кордон и Свалка значительно упростились. Изначально на Кордоне стоял завод, с которым был связан первый игровой квест, а на Свалке было разрушенное село.

Понесли потери и монстры. Кого-то из них вырезали полностью, кому-то ограничили возможности. По самым разным причинам: от слабого AI до несовместимости с локациями, для которых монстры собст-

Антиантипример



Изначально Shenmue планировали как огромную серию из 16 частей. На скриншоте — фрагмент города из второй части игры.

Большинству разработчиков (как и большинству людей вообще) свойственно не выполнять свои обещания. Кто-то делает это сознательно, но чаще всего причина в том, что люди просто не соизмеряют свои силы. Однако есть и обратные примеры — когда люди обещали что-то совершенно фантастическое, что-то на грани возможного, и свои обещания выполняли. Самый яркий пример — Shenmue (Dreamcast, 2000). Когда Shenmue появилась, игр с таким большим и проработанным миром (до выхода GTA 3 оставалось полтора года) еще не было. Несмотря на то что Shenmue много раз показывали до релиза, игра просто шокировала.

В БЕЛОМ ГЕТТО (THE RO(C)K CON ARTIST)

- Жанр: чешский трэш
- Издатель/разработчик: Idea Games/Centauri Production
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-М/Play Ten Interactive



Centauri Production, разработчики замечательного квеста *Evil Days of Luckless John*, решили выступить в жанре экшена и с треском провалились: «В белом гетто» однозначно не удалась. В основе игры — популярная чешская комедия *Rock of Pariahs*, повествующая о незадачливых музыкантах, которые ввязались в мафиозные разборки. Все это вылилось в разудалые покатушки по каким-то селам и городским промзонам. Есть автомобиль, в нем — четыре подростка с пистолетами и винтовками. Можно либо стрелять из машины, либо управлять ею, либо все сразу. Задача — доехать из одного конца уровня в другой, отстреливаясь от вооруженных трактористов и панков на джипах. Все дороги услужливо ограничены невидимыми стенами. Любая машина (кроме нашей, конечно, да еще боссов) взрывается от пары очередей. Скучно, однообразно и некрасиво.

ПЕРЕВОД: Благодаря первоисточнику оригинальная игра была довольно забавной — это убедительно доказывают видеовставки, заменяющие межмиссионные ролики. Все остальное локализаторам успешно удалось загубить. Герои (напоминаем, чехи) почему-то поминают проститутку с Тверской, а игра актеров чаще раздражает, чем веселит. Да и саундтрек от российской рэп-группы *Sixtynine* (ныне уже не функционирующей; ее лидером, кстати, был **Вис Виталис**, глава отдела локализаций «Руссобит-М») явно не вписывается в здешнюю атмосферу. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

ЭЛВИН И БУРУНДУКИ (ALVIN AND THE CHIPMUNKS)

- Жанр: музыкальная аркада
- Издатель/разработчик: Brash Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Alvin and the Chipmunks — это не только трио поющих грызунов в шерстяных свитерах, но еще и целый пласт западной культуры. Группа записывается с 1958 года и по сей день, в архиве — 44 альбома, 31 сингл, куча «Грэмми», мультсериал, наконец.

Что касается игры, то в ней бурундуки ожидаемо исполняют на сцене собственные хиты. Сюжет повторяет недавний фильм. Геймплей не отличается от десятков других танцевальных аркад (нажимаем указанные кнопки в такт музыке), да еще и заметно упрощен — к ошибкам тут относятся лояльно. Если умело выстукивать по светящимся звездочкам, то исполняется комбо, на сцене появляются языки пламени и прочая бутафория. Такой *Guitar Hero*, но без гитары, с бурундуками и для детей.

ПЕРЕВОД: Текста в игре не так уж много — главное меню да субтитры в сюжетных вставках. Стиль повествования чуть прихрамывает, но в целом неплохо. Даже надписи на текстурках переведены. Смущают две вещи: засилье топорного шрифта Arial и клиническая озвучка. В первую очередь Дэвида, главного героя, который говорит голосом конченого неудачника с интонациями преподавателя русского языка. Слово диктанта читает. В английском варианте все это звучало куда более живо. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

THIEF: DEADLY SHADOWS (THIEF 3: ТЕНЬ СМЕРТИ)

- Жанр: стелс-экшен ■ Издатель/разработчик: Eidos/Ion Storm Austin
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №7/2004



Thief: Deadly Shadows — последняя на данный момент (и, не исключено, последняя вообще) серия великого стелс-сериала о похождениях вора по имени Гарретт. Спасать мир в его планы никогда не входило — он всегда устраивал гоп-стоп ради собственной выгоды, ну а со злом боролся так, между делом. Третья часть была отмечена в нашей двадцатке лучших'2004, и мы с легкостью можем рекомендовать ее как живую классику жанра даже сейчас, по прошествии почти четырех лет с момента выхода. Если только вы готовы мириться с устаревшей картинкой.

ПЕРЕВОД: Русская версия, конечно, запоздала: стелс-экшены выходят не то чтобы каждый день, поэтому соответствующая аудитория давно уже прошла игру вдоль и поперек. Но лучше поздно, чем никогда. Тем более что «Тени смерти» — лучшая часть сериала. Озвучка, как это заведено, оставлена нетронутой, что к лучшему. Текст переведен неплохо и без явных ошибок. Если отбросить претензии по поводу запоздалой локализации, то издание смело можно рекомендовать — сюжет в *Deadly Shadows* играл крайне важную роль, и без знания английского языка многим приходилось туго. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

НАСЛЕДИЕ КАИНА: DEFIANCE (LEGACY OF KAIN: DEFIANCE)

- Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: Eidos/Crystal Dynamics
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №7/2004



Legacy of Kain: Defiance — великий финал длиннющей мыльной оперы про вампиров Носгота, Каина и Разиэля. Привычное махание мечом здесь гармонично сочеталось с блужданиями по замкам и головоломокам. В рамках 2004-го заключительная часть эпопеи выглядела не так хорошо, как могла бы (это относится к PC-версии, на PS2 игра смотрелась в меру свежо). Но поклонники все равно были в заслуженном восторге.

ПЕРЕВОД: Компания «Новый диск» в последние полгода, видно, подписывает контракты на издание в СНГ всех игр прошлых лет, до которых только может дотянуться, от *Defender of the Crown 2* до *Thief 3: Deadly Shadows*. Локализация *Legacy of Kain: Defiance* (в русском варианте «Наследие Каина: Defiance») лучше всего характеризуется словом «нормально». То есть переводили без особого старания (даже озвучку, как это сейчас бывает, оставили оригинальную), но в конечном счете вышло довольно качественно и даже мельчайших ошибок нами обнаружено не было. Так что если вы вдруг еще не приобщились хоть к какой-нибудь части легендарного сериала про вампиров, но не прочь наверстать упущенное — милости просим. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Французские разработчики, ранее сделавшие странный жанровый гибрид **Omikron: The Nomad Soul**, всерьез взялись за

Fahrenheit

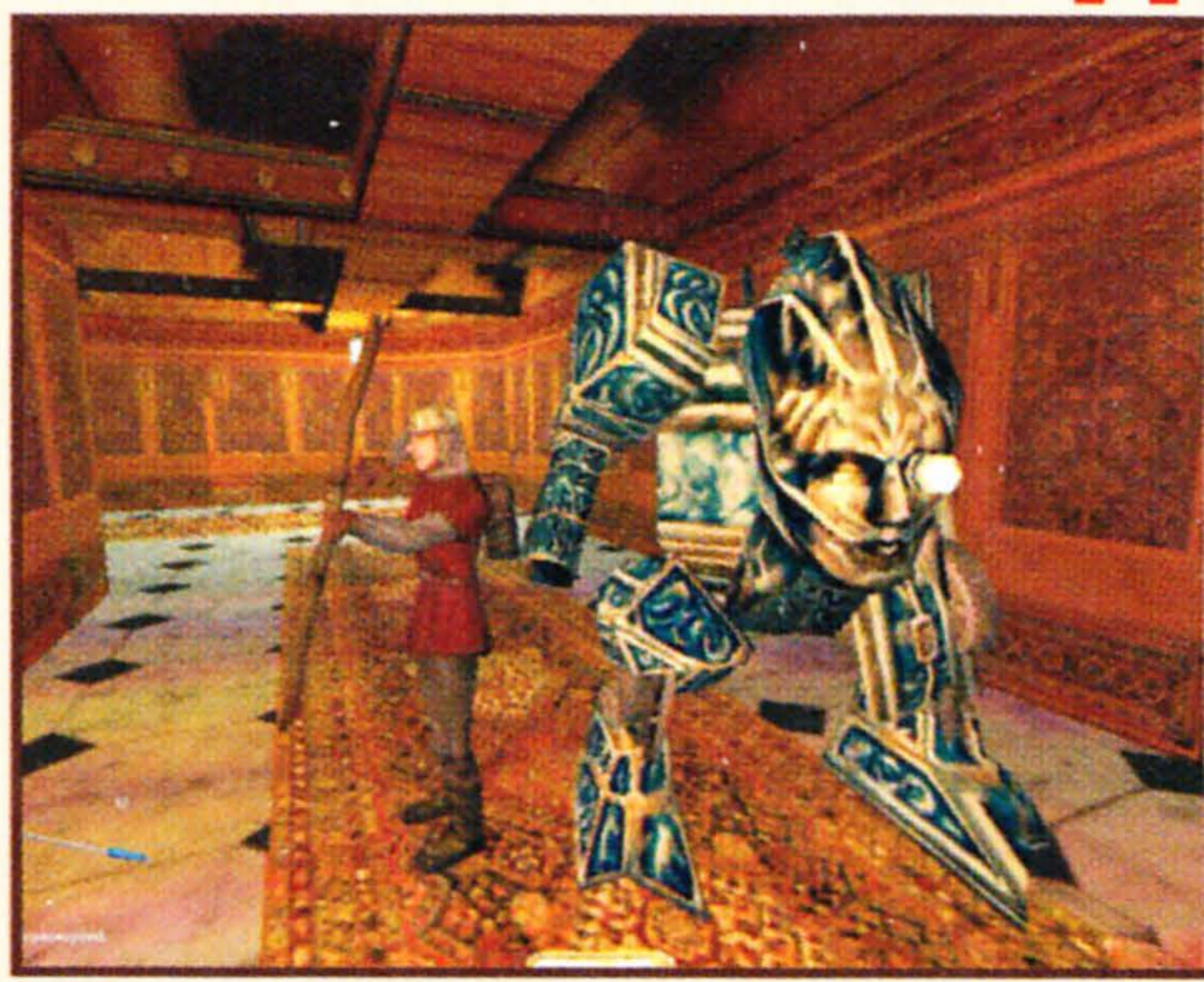
возрождение концепции интерактивного кино. **Fahrenheit** — возвращение к эпическим видеоквестам девяностых с применением технических средств двухтысячных (полигоны вместо живого видео). В отличие от ранних FMV-экспериментов, квестовой частью **Fahrenheit** действительно можно управлять: в консольных версиях творчески используются аналоговые рукоятки геймпада, на PC — движения мышкой.

В результате мы физически участвуем в происходящем, а не просматриваем видео, изредка покликивая на активных участках экрана.

Собственно расследование отступает здесь на второй план перед экшен-сегментами, механика которых («нажми нужную кнопку в нужный момент») вообще ничем не отличается от механики первых видеоаркад типа **Dragon's Lair**. Но создатели

Dragon's Lair не видели фильма «Матрица»! Главный герой **Fahrenheit** дерется с полицейскими, повисает на шасси вертолета и прыгает по крышам во время сильного бурана... Также мы играем за трех второстепенных персонажей и участвуем в сценах неуклюжей полигональной эротики. Вот, пожалуй, единственный момент **Fahrenheit**, который в FMV смотрелся бы лучше.

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Интерактивный синематограф
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Atari/Quantic Dream

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Последняя игра **Looking Glass Studios** — крепкий, качественный стелс-шутер (ну или стелс-слэшер, если выстрелы из лука за настоящую стрельбу не

Thief 2:
The Metal Age

считаются). Игра интересна главным образом тем, что в ней создатели наконец-то сумели раскрыть потенциал сеттинга **Thief: The Dark Project**. В феодальном обществе произошла индустриальная революция: практически всю игру мы проводим в цивилизованном городском окружении. Вместо мрачных гробниц и пещер — богатые особняки и замки с электрическим освещением,

охраняемые паровыми турелями и камерами внутреннего наблюдения.

Казалось бы, честному вору нет места в хорошо освещенном (электрические лампы не потушишь водяной стрелой) и охраняемом современном обществе... Но Гаррет к новым обстоятельствам прекрасно адаптировался: теперь он не только прячется в тених и бьет охранников

дубинкой по голове, но и смело закладывает мины под турели и использует новые технологии (специальные наблюдательные гранаты, которые можно бросать за угол или оставлять в ключевых местах уровня). Жаль, что к финалу игры все индустриальные наработки ликвидировали, и к третьей части **Thief** вновь скатился во тьму фэнтези-средневековья...

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Стимпанк-симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Looking Glass Studios

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

К 1995 году существовали только три серии «Звездных войн» (хотя Джордж Лукас уже начал работу над сценарием «Призрачной угрозы»), и каждая новая игра по ним

Star Wars:
Dark Forces

была значительным историческим событием. **LucasArts** выпустила **Rebel Assault** (рельсовый шутер с заранее обчисленными бэкграундами), компания **Totally Games** успела разработать космические симуляторы **X-Wing** и **TIE Fighter**, на шестнадцатититной SNES торжествовала аркадная серия **Super Star Wars**... Неохваченным оставался разве что

новомодный жанр шутеров от первого лица.

Движок в **Darks Forces** псевдотрехмерный, как в **Doom 2**, но можно смотреть вверх-вниз (чтобы лучше оценить красоты Корусанта и внутренности имперских крейсеров), приседать и подпрыгивать. Декораций из оригинальных «Звездных войн», спрайтовых штурмовиков и запоминающего героя (Кайл

Катарн, тогда еще не открывший в себе джедайские сверхспособности) оказалось вполне достаточно, чтобы превратить туповатый **Doom**-клон в выдающуюся игру. Мы впервые смотрели на быт знакомой вселенной изнутри, глазами простого пехотинца, и это было куда интереснее, чем точка зрения космического пилота или одного из героев оригинальной трилогии.

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Космический шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts Entertainment

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вы наверняка до сих пор помните этот интерфейс: старенький телевизор и зеленая бутылка на

Bad Blood

радиоактивном песке... В телевизоре — собственно игра, уровень жидкости в бутылке символизирует оставшееся здоровье персонажа. За семь лет до **Fallout** разработчики из **Origin** (никому не известный Уоррен Спектор и только что закончивший **Wing Commander** Крис Робертс) поняли, что в игре про ядерный апокалипсис стиль куда важнее содержания. **Bad Blood** — это фактически **Ultima 6**, из которой

убрали все ролевые элементы, а действие перенесли в безрадостную выжженную пустыню. Выбираем героя (зеленокожий мутант, человек с ножом или одноглазая полумутантша) и отправляемся в долгое путешествие между разрозненными деревушками и разрушенными городами.

Скиллы качать не нужно, развивать персонажа — тоже, все бои с радиоактивными монстрами происходят в реальном вре-

мени (и самая лучшая тактика здесь — как можно быстрее убежать), а если очень повезет, можно найти дробовик или «Узи». Это далеко не первая постапокалиптическая игра (**Wasteland** вышла в 1988 году), но вы сравните стиль и оформление! Даже в наше время **Bad Blood** с первого взгляда поражает воображение пользователя и кажется таинственным, только что извлеченным из-под руин артефактом.

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Постапокалиптический экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Origin Systems