

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Ion Storm  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,5 ГГц, 264 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

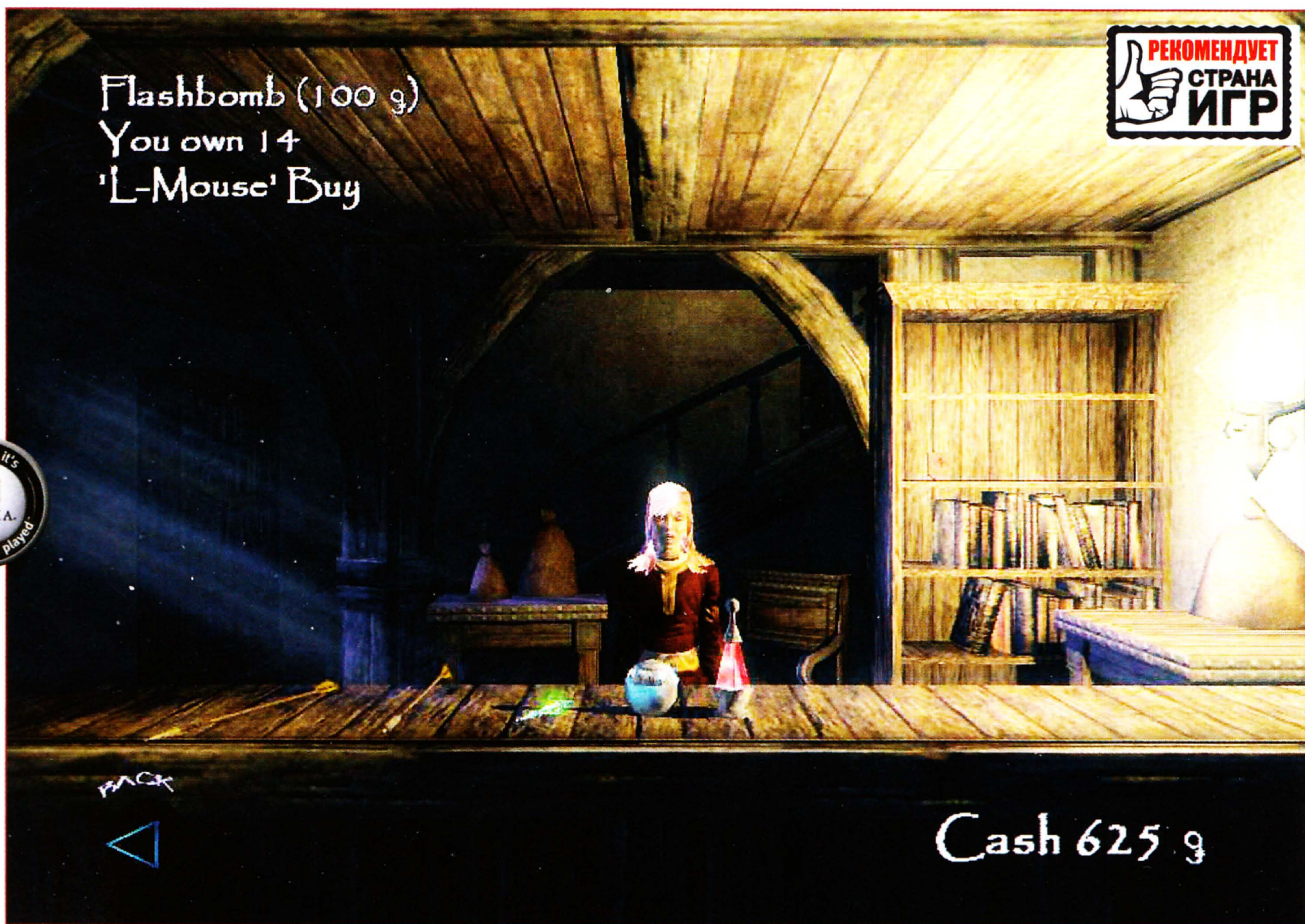
<http://www.thiefgame.com>



▶ Получив по голове дубинкой, горничная немедленно приняла позу умирающего лебедя.



▶ В мире Thief есть место и электрическим фонарям, и лифтам в особо шикарных усадьбах.



▶ Игра стала легче с появлением у Гаррета наличных денег, а на улицах города – таких магазинчиков. Целебные напитки теперь тратятся без сожаления, ведь всегда можно купить еще.

## ПОЛНЫЕ КАРМАНЫ

В Thief: Deadly Shadows есть ограничение на количество предметов, которые Гаррет может носить при себе. Если играть разумно и не транжирить стрелы и напитки, этого количества более чем достаточно для успешного завершения миссии. Но главная подлость заключается в том, что если вы уже имеете максимум, допустим, стрел, и нашли еще несколько, то «взять» вы их можете, но они исчезнут с того места, на котором лежали, и в инвентаре не появятся... Как можно догадаться, необходимость постоянно держать в памяти количество «боеприпасов» сказывается на впечатлении не лучшим образом.



▶ Основы ремесла – вскрытие замков.

# THIEF: DEADLY SHADOWS

## НЕ ПОДВЕЛИ

АЛЕКСАНДР ЛАШИН  
[lashin@gameland.ru](mailto:lashin@gameland.ru)

**В** последние года два меня все чаще терзает мысль, что подходы к разработке игр совершенно изменились. Студии, когда-то создававшие настоящие произведения искусства, либо закрываются, либо идут на поводу у потребителей, переключаясь на конвейерное производство бездушных блокбастеров.

Та же обанкротившаяся Looking Glass Studios, помимо первых двух Thief'ов, в свое время выпустила такие гениальные проекты, как System Shock и Ultima Underworld, которые снискали настоящую любовь и игроков, и журналистов, но провалились в коммерческом плане. Разработку третьего «Вора» отдали новой компании, правда, к процессу привлекли приложивших руку к выпуску первых частей сотрудников LGS. Несмотря на это, некоторый крен в сторону популяризации игры наводил на тревожные размышления: стильный проект мог запросто скатиться в безвкусицу...

### ▶ МРАЧНОВАТЫЙ УГАР

Уже первые анонсы игры настораживали – все же усиление боевых способностей Гаррета откровенно идет вразрез с «воровской» концепцией игры. Ну не дело это, чтобы легендарный вор, которого мало кто видел и никто никогда не ловил, крошил в капусту всех встречных и поперечных. Но мы помнили о прошлых заслугах компании Ion Storm и верили, что Уоррен Спектор не подведет. На первый взгляд кажется, что верили зря. На нормальном уровне сложности Thief: Deadly Shadows – это не stealth action. Никаким боком. Скорее просто экшн, в который при желании можно играть более или менее скрытно, – в зависимости от того, насколько велико у вас желание погрузиться в мир «Вора», а не «расслабиться и получать удовольствие».

Вместо той уникальной мрачной атмосферы, которая заставляла просиживать дни и ночи за первыми двумя частями Thief, – легкий геймплей с налетом криминальной эстетики. Но это, повторюсь, только на первый взгляд и на нормальном уровне сложности.

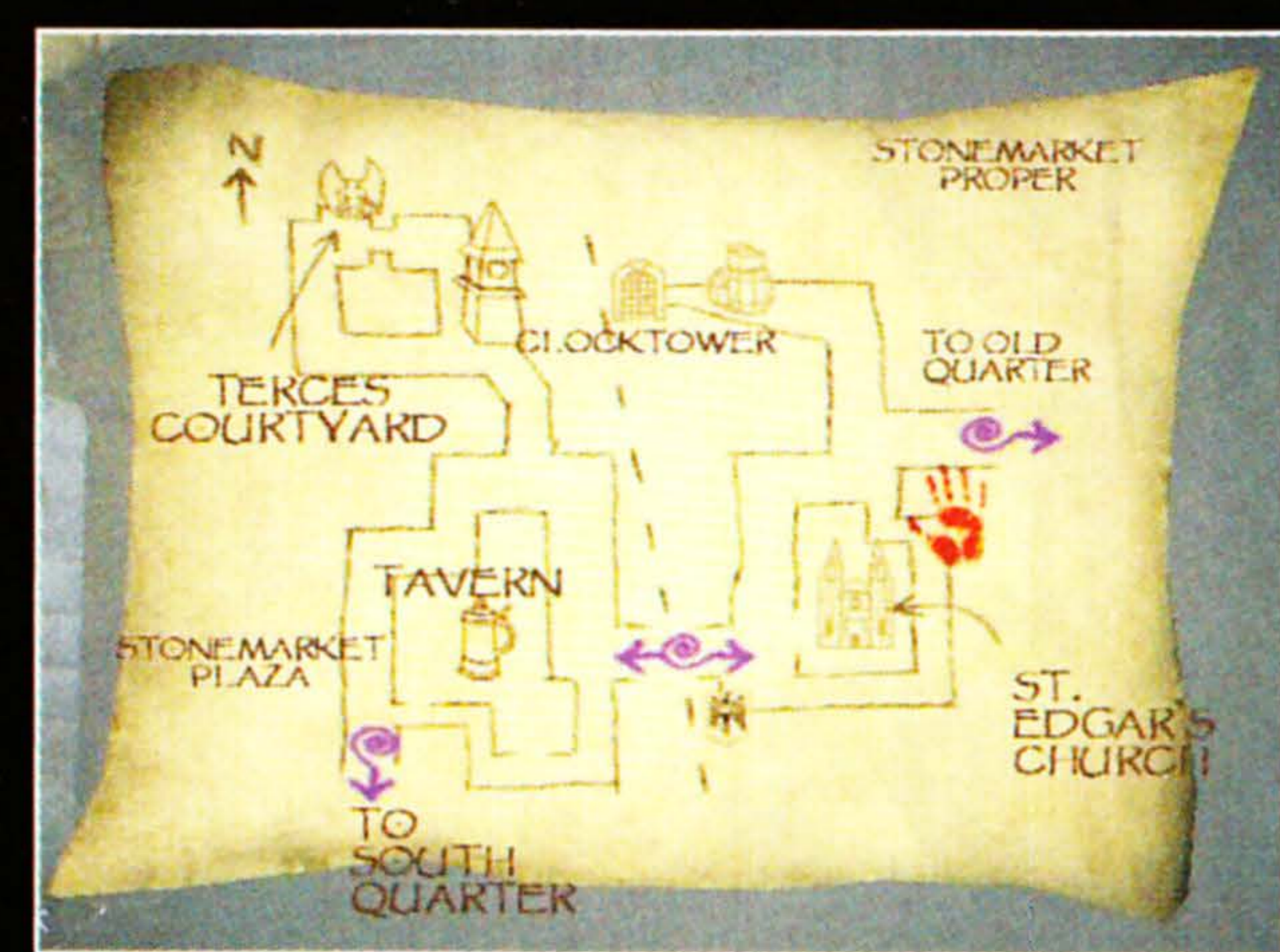
### ▶ МЕЛОЧИ ЖИЗНИ

Баланс игры, прямо скажем, странноват. Есть шумовые стрелы, но пользоваться ими бессмысленно – стражник и без них рано или поздно повернется в нужную вам сторону. Если не повернется, значит, есть способ незаметно подойти к нему и оглушить дубинкой, а вы просто-напросто выбрали неверную позицию. Есть газовые бомбы, но игра прекрасно проходит и без них. Есть фляжки с маслом, на котором будут

## ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КРЕТИНИЗМ

### ПРОБЛЕМЫ ОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ

Пожалуй, самая серьезная проблема игры – это даже не странный баланс, а всего лишь карта. Стильность ее вызывает большие сомнения, но это полбеды. Дело в том, что пользоваться картой безумно неудобно. Сориентироваться по ней – задача не из легких, а потому заблудиться даже на довольно простых уровнях можно запросто. Да, на карте отмечены ключевые здания, но направление к ним можно определить только на глазок.



### МРАЧНЕЕ, ЧЕМ

Thief 2: The Metal Age

### ПРЯМОЛИНЕЙНЕЙ, ЧЕМ

Tom Clancy's Splinter Cell

ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ ПОНРАВИТЬСЯ ВСЕМ. И У НЕГО ЭТО ПОЛУЧАЕТСЯ...

## ВЕРДИКТ



СЕРИЯ ЖИВА!



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ПЛЮСЫ

Великолепный, блистательный, гениальный звук; отличные диалоги и классный сюжет; плюс фирменный геймплей.

### МИНУСЫ

Странный баланс, большое количество ненужных предметов, проблемы с настройкой освещения.

Игра безупречна, но, тем не менее, вполне способна удовлетворить запросы широкой геймерской аудитории.



## УКРАЛ, ВЫПИЛ – В ТЮРЬМУ



### ОТДЫХ ОТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В отдельных случаях, проиграв бой, вы попадаете не в загробный мир (представляющий в образе стартового меню), а в городскую тюрьму. Из которой, конечно же, надо выбираться. Сперва необходимо снять ключи от камеры с пояса подошедшего позлорадствовать охранника, затем забрать свое (и чужое) добро из хранилища, а потом – на волю, ведь дело не ждет. Вот только второй раз в тюрьму попасть не получится. Стража будет бить опасного преступника до смерти.



поскальзываться прохожие и которое даже можно в нужный момент поджечь огненной стрелой... Но точно так же метким выстрелом можно подпалить непосредственно стражника. Все, что вам нужно, – обычные и водяные стрелы, а также целебные напитки. Если следовать логике, то именно они и должны быть самым дефицитным товаром, но в игре все совсем не так. Поскольку с мест преступлений Гаррет тащит просто тонны разного добра (главное не ленитесь собирать вещички), недостатка в деньгах не бывает никогда: стрел и бутылочек всегда в изобилии. Впрочем, определенные плюсы в этом есть, и само появление у главного героя наличности – безусловно, правильный ход разработчиков. К слову о деньгах. Некоторые магазины специализируются на скупке краденых товаров строго определенной категории – одни принимают ювелирные украшения, другие оружие и так далее. Это хорошо и правильно. Реализм, знаете ли. Беда в том, что эти магазины волею левел-дизайнеров разбросаны по разным концам города, и чтобы сдать наворованное добро, получив эквивалент его стоимос-

ти в золотых монетах, придется немало побегать, прячась от злобных стражников. Я, конечно, не большой специалист по обустройству средневековых городов, но мне всегда казалось, что с точки зрения здравого смысла магазины и лавки должны быть сгруппированы в торговых районах. Впрочем, это по большому счету мелочь. Сделан и еще один небольшой реверанс в сторону реализма – из игры исчезли стрелы с привязанными веревками, с помощью которых можно было забраться в труднодоступные места. Вместо них теперь – специальные перчатки, в которых дружище Гаррет способен лазать по стенам. Впрочем, тут же стоит подчеркнуть, что реверанс этот и в самом деле очень небольшой. Во-первых, доступны эти чудо-перчатки вору-профессионалу, за которым охотится добрая половина городской стражи, далеко не с самого начала игры. А во-вторых, особой надобности в

них нет. За исключением области, где главный герой должен забраться с помощью перчаток в часовню и пары секретных мест, они вообще не нужны.

### СКОЛЬКО Я ЗАРЕЗАЛ...

Пожалуй, наиболее существенная из всех раздражающих особенностей игры – чудовищная медлительность Гаррета. Если вы промахнулись с ударом или неаккуратно подошли к кому-нибудь из прислуги обрабатываемого дома, субъект с воплями понесется к ближайшему сотруднику местной службы правопорядка. А якобы неуловимый суперворюга Гаррет догнать его не сможет никак. В лучшем случае можно добежать вместе с преследуемым до стражника и на месте разобраться с обоими. То есть мы имеем, грубо говоря, не быстрого и хитрого Гаррета, а медленного и сильного дуболома-варвара. Прошу прощения, но когда вор бежит с той же скоростью, что и закованный в доспехи толстый солдат городского дозора, – это либо баг, либо наплева-тельное отношение разработчиков к собственному творению. Зато, в отличие от Гаррета, противники выдыхаются от непродолжительных пробежек, так что, если вы не хотите ввязываться в стычку, можно просто спастись бегством. Надеюсь, недоработку со скоростью передвижения Гаррета исправят первым же патчем. Хочется, чтобы этой же заплаткой откорректировали и боевую систе-

**ЕСЛИ ЧТО-ТО И МОЖЕТ ЗАСТАВИТЬ ИГРОКА ПОГРУЗИТЬСЯ В ЖИВУЩИЙ СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ МИР, ТАК ЭТО ИМЕННО БЕСПОДОБНЫЙ ЗВУК THIEF: DEADLY SHADOWS.**



Этому парню уже ничего не поможет – рядом ни души, а выстрел в шею шансов не оставляет.



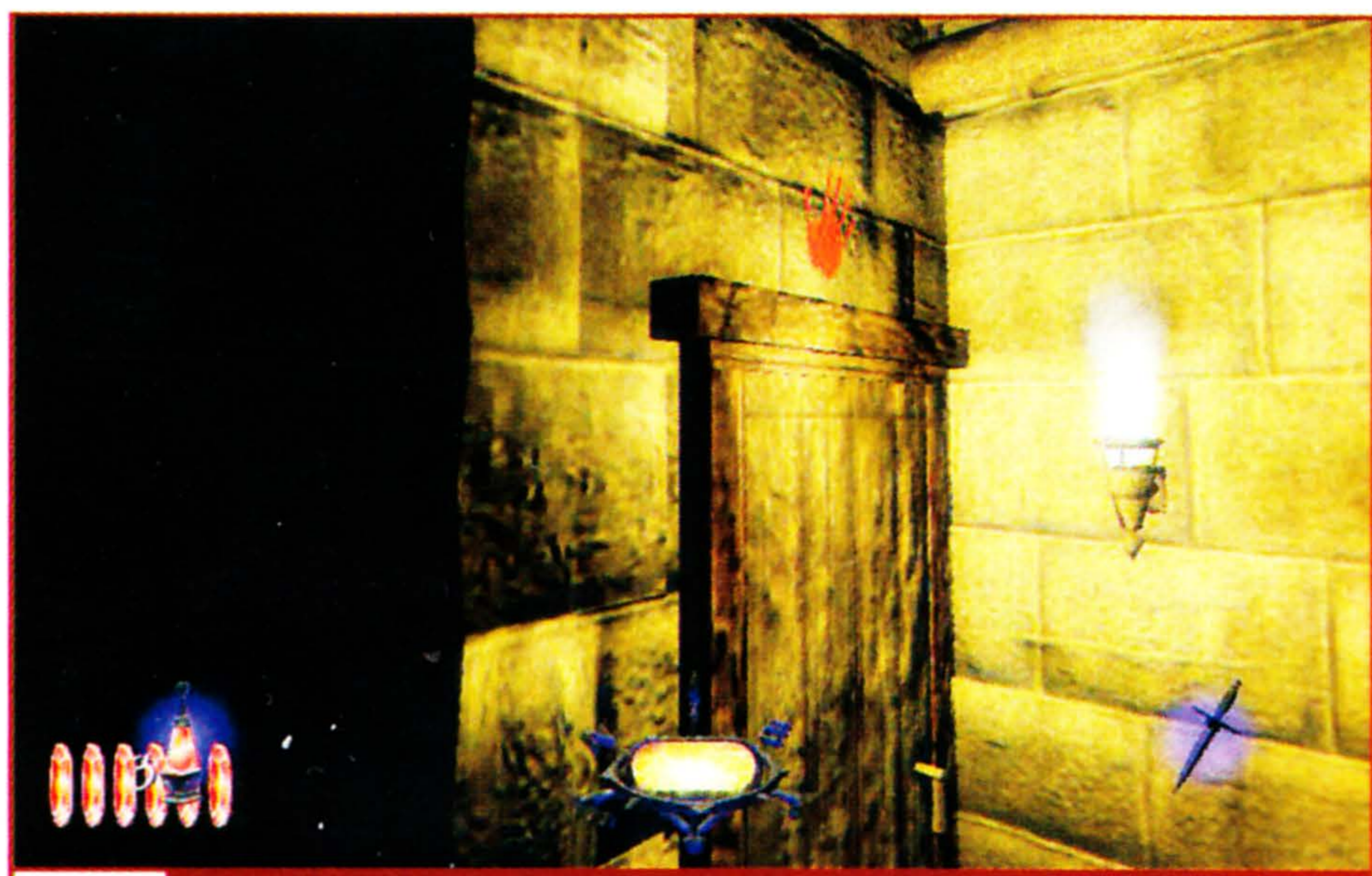
Да, игру можно пройти, не убив вообще никого. Но финал в любом случае один и тот же...



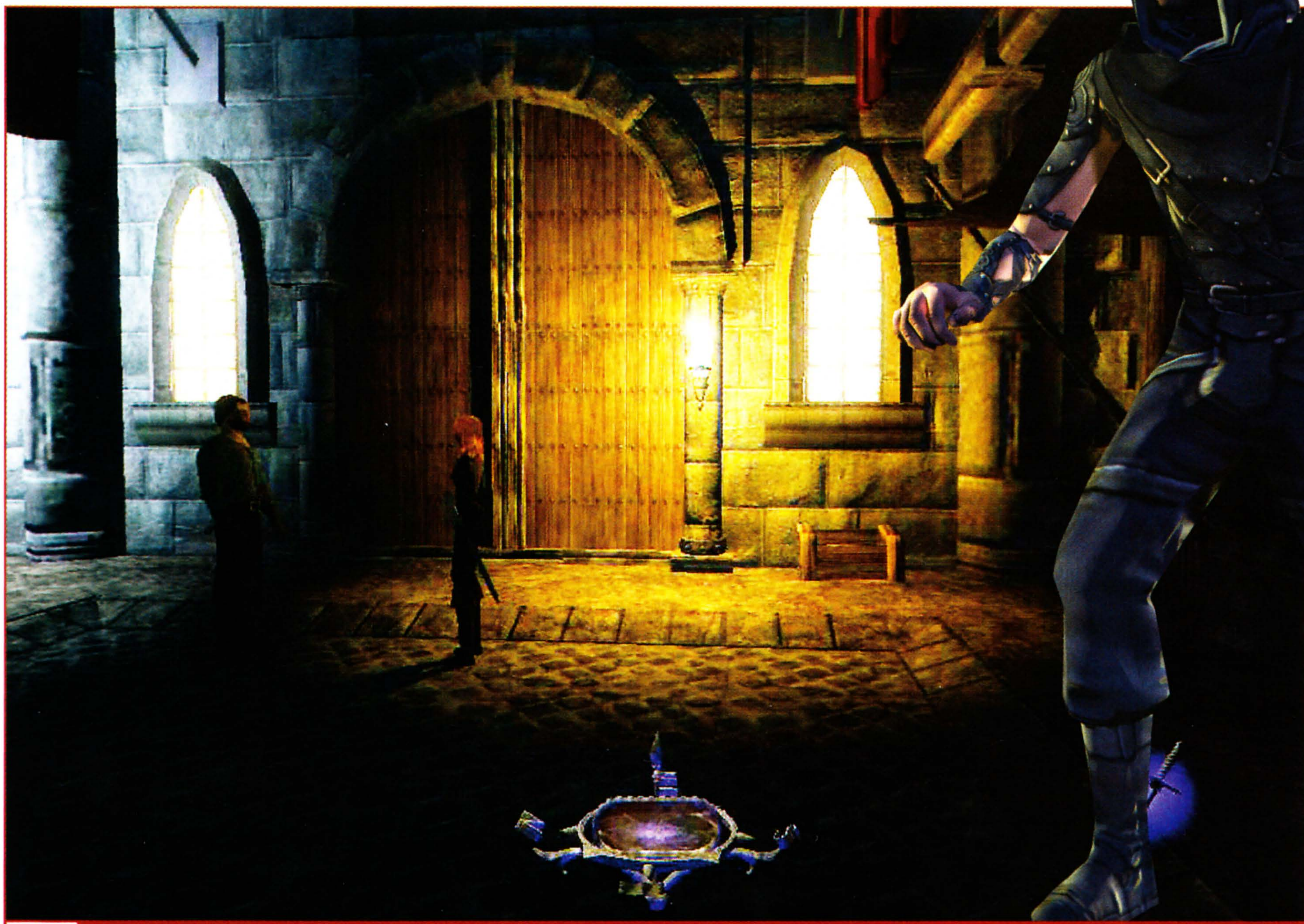
Перед вами в луже крови лежит потенциальный спаситель мира и вор-рецидивист. Если поблизости нет тюрьмы или Гаррет уже побывал в ней, на милость стражи можно не рассчитывать – убьют, не раздумывая.



▶ Охота на крыс и прочую мелкую живность – крайне интересное и увлекательное занятие.



▶ Такими знаками помечены места, в которых всегда рады воровских дел мастеру.



▶ Подслушивать разговоры, конечно, нехорошо, но вора это не волнует. У беседующей пары можно позаимствовать карту, жизненно необходимую для спасения города от Апокалипсиса.

## НАСТРОЙКА ИГРЫ

Разработчики намеренно пошли на упрощение игры, но настоящих фэнов этим не смутить. Вот способ привести геймплей в пристойный вид. Открываем файл `default.ini` и ищем там раздел `[Difficulty]`. Меняем показатели `Difficulty_AIVisual` и `Difficulty_AIAudio` на 1.5 – и стражники начнут видеть и слышать так, как это было в первой части Thief. В файле `T3UI.ini` ищем раздел `[LockPickHUDWindow]` и выставляем значения `Scale_X`, `Scale_Y` и `Scale_Z` на 0.0. Затем перед строкой `ChildWindow_8=T3UILights.ini:LockpickLight1` вводим символ «;» – отныне замки нужно будет вскрывать вслепую. Не скажу, что это серьезно усложняет процесс, но реализма прибавляет.

му. Потому что убойная сила гарретовского воровского кинжала вызывает много вопросов. Наш вор может практически на равных сражаться со стражниками и при должной ловкости игрока всегда выйти из схваток победителем. Это, разумеется, на нормальном уровне сложности – про легкий, естественно, и говорить не стоит. На «эксперте» все несколько ближе к реальности, но тоже далеко от идеала, которым представляется первый Thief. К счастью, есть возможность ручной настройки почти всех моментов игры, что позволяет получить от *Deadly Shadows* самые правильные ощущения. Подробности ищите в соответствующей врезке. Впечатления от расхваленных в пресс-релизах и превью отмычек также двойственные. Поначалу поковыряться в замке воровским инструментом действительно интересно. Но на самом деле любая дверь открывается всего за несколько секунд – сперва определяем, где в замке слабое место, затем нажимаем поочередно на клавиши перемещения и смотрим, крутятся или нет колесики. Если крутятся, то держим клавишу до тех пор, пока это колесико не перейдет в режим «открыто» и таким же образом действуем со следующими. В общем, оригинально, но довольно просто.

### ▶ ОТТЕНКИ ЧЕРНОГО

Выглядит игра по нынешним меркам скромно. Не убого, конечно, но

## РУЧНАЯ НАСТРОЙКА ПОЧТИ ВСЕХ ВАЖНЫХ ОПЦИЙ ДАСТ ВАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ ОТ DEADLY SHADOWS САМЫЕ ПРАВИЛЬНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ.

скромно. Зато очень убедительно. Нельзя не отметить, что стиль отлично выдержан, а узкие городские улочки выглядят вполне в духе эдакого механистического средневековья. И тени! Они заслуживают искренней похвалы. Если бы еще не нужно было выкручивать яркость экрана почти до максимума и бродить всю игру в потемках, общее впечатление от *Deadly Shadows* было бы намного лучше.

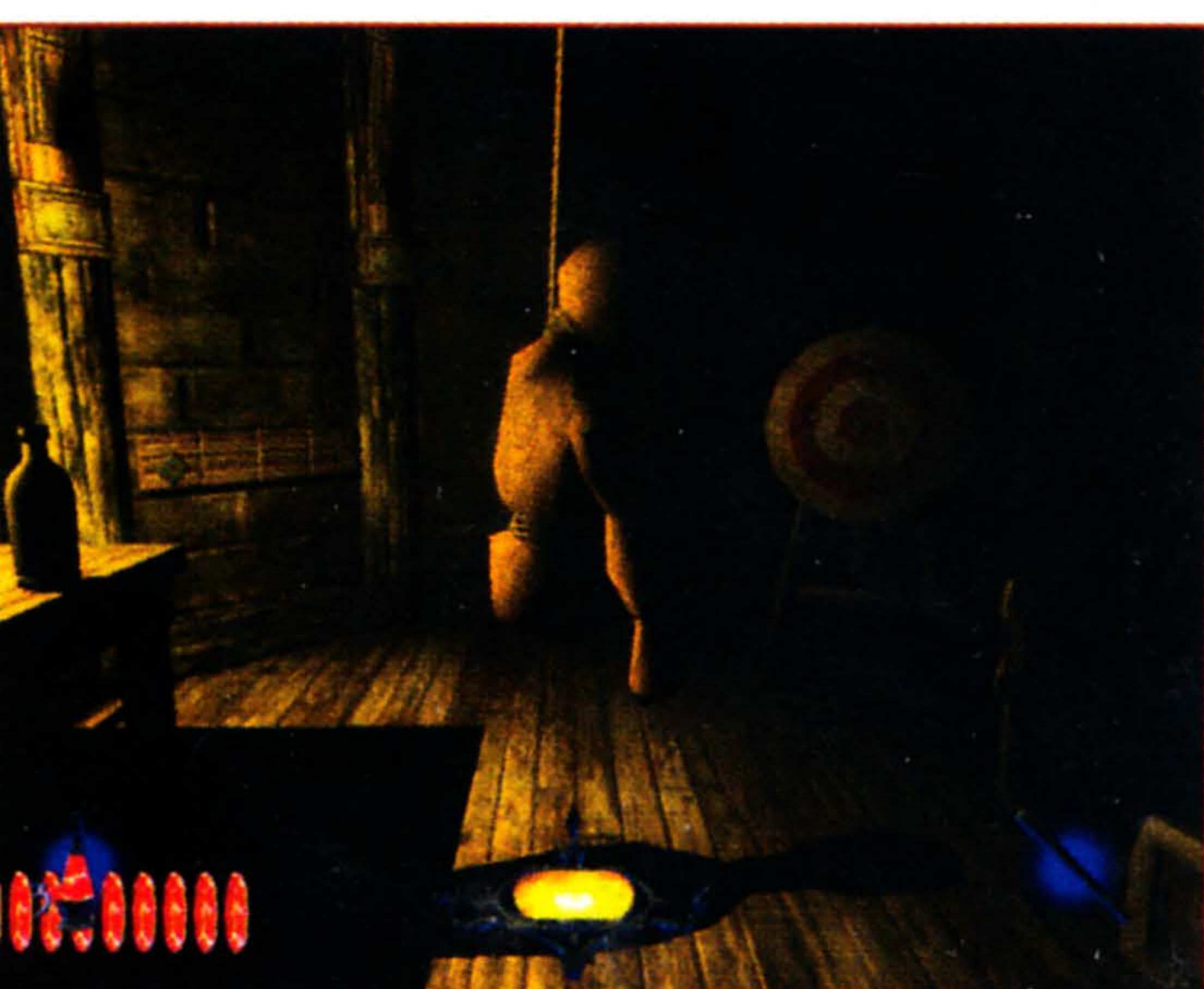
А вот что на самом деле великолепно – это звуковое сопровождение. Идеально четкие эффекты, звуки шагов, посторонняя болтовня... Если что-то и может заставить игрока погружаться в живущий своей жизнью мир, так это именно бесподобный звук Thief: *Deadly Shadows*. Прекрасный трехмерный звук! Скрип половиц под каблуками, непонятные шумы, разговор двух горничных, обсуждающих несправедливое отношение к себе хозяев, чихание и пьяное бормотание стражников, классные эмбиентные треки... Не забудем и про отличный нелинейный сюжет с массой неожиданных поворотов и диалогов. Тридцать тысяч слов – не шутки. И это не какой-то бред сивой кобылы, а правильные, динамически меняющиеся диалоги, причем не только между главным героем и NPC. По ходу дела игроку не раз придется

подслушивать сюжетно важные разговоры различных персонажей и действовать, руководствуясь полученными сведениями. Да и сама история Thief 3 открывает массу интересных «опций». Чего стоит хотя бы возможность мириться и ссориться с тремя из четырех группировок – *Keepers*, *Hammerites* и *Pagans*. Если вы в хороших отношениях с ними, то можете прятаться на их территории от представителей четвертой фракции – городского Дозора, отношение которого к вашей скромной персоне вполне однозначно и меняться может только в худшую сторону.

### ▶ ДЛЯ ВСЕХ

Недостатков у третьего «Вора», конечно, хватает, но многое искупает определенная гибкость – каждый может получить от Thief: *Deadly Shadows* то, что ему по душе. Если вы не хотите постоянно пользоваться stealth-приемами и желаете увидеть облегченный геймплей, просто запустите третий Thief на нормальном уровне сложности. Если же вы давний фанат серии, подкорректируйте конфигурационные файлы и играйте на Expert'e. В этом случае вы получите почти хардкорный игровой процесс со всеми фирменными фишками серии. Играть придется осторожно и аккуратно, а идти по сюжету можно будет, убивая лишь стражников и не трогая мирных жителей. В общем, студия Ion Storm оправдала наши ожидания: за третьего «Вора» не жаль отдать трудовую копейку. ■

**НА УРОВНЕ ЭКСПЕРТ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОТЛИЧНЫЙ, ПОЧТИ ХАРДКОРНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ СО ВСЕМИ ФИРМЕННЫМИ ФИШКАМИ СЕРИИ И БУДЕТЕ ВЫНУЖДЕНЫ ИГРАТЬ ОСТОРОЖНО И АККУРАТНО.**



▶ Комната Гаррета больше похожа на казарму.