

ИГРО

МАНИЯ

16+



Ni no Kuni II REVENANT KINGDOM

28 СТРАНИЦ О FAR CRY 5
ДИКИЙ АМЕРИКАНСКИЙ АПОКАЛИПСИС

ПОЛЬСКИЕ ШУТЕРЫ
ПОЧЕМУ ЭТО БЫЛО НАСТОЛЬКО ПЛОХО

THE COUNCIL • SUPER SEDUCER • «ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ — ПРОКЛЯТИЕ ФАРАОНОВ»
BURNOUT PARADISE REMASTERED • SEA OF THIEVES • YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE
MONSTER HUNTER: WORLD • HUNT DOWN THE FREEMAN • WARHAMMER: VERMINTIDE 2
GHOST OF A TALE • SURVIVING MARS • FINAL FANTASY XV • «TOMB RAIDER: ЛАПА КРОФТ»



9 771560 258026



18005

издано Megua



10

GHOST OF A TALE МЫШКА-НОРУШКА



28

SEA OF THIEVES
ПУСТАЯ ЛОДКА

04-21 ОБЗОР

04 The Council
10 Ghost of a Tale
14 Super Seducer
16 «Assassin's Creed: Истоки – Проклятие фараонов»
20 Burnout Paradise Remastered

22-67 ВЕРДИКТ

22 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
28 Sea of Thieves
32 Monster Hunter: World
38 Yakuza 6: The Song of Life
42 Hunt Down the Freeman
50 Warhammer: Vermintide 2
54 Surviving Mars
58 Far Cry 5

68-85 ИГРА МЕСЯЦА С LG

68 Полное погружение
70 Напарники в Far Cry 5
76 Транспорт в Far Cry 5
82 Развлечения в Far Cry 5



42

HUNT DOWN THE FREEMAN
ВСЁ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ПЛОХО



90

«ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»
ГИКАНУТОЕ КИНО



94

ФЕНОМЕН ПОЛЬСКОГО ШУТЕРА
ДО «ВЕДЬМАКА»

ПОСТЕРЫ

Ni no Kuni II
Far Cry 5

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

16

«ASSASSIN'S
CREED: ИСТОКИ –
ПРОКЛЯТИЕ
ФАРАОНОВ»
ОТДАЙ МНЕ СВОЙ
АНК!



22

NI NO KUNI II:
REVENANT KINGDOM
СИЛА УЛЫБКИ

86-93 КИНО

86 «Tomb Raider: Лара Крофт»
90 «Первому игроку приготовиться»

94-111 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

94 Феномен польского шутера
100 Чем запомнилась Final Fantasy XV
104 Как правильно играть в FFXV?
108 Интервью с исполнительным
продюсером Hearthstone

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

112 Мышь-трансформер от Sven

58

FAR CRY 5

28 СТРАНИЦ
АМЕРИКАНСКОГО
БЕЗУМИЯ





THE COUNCIL

ПЕРВЫЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРАКТИВНЫЙ ФИЛЬМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Я испытываю к **The Council** настолько смешанные чувства, что бессильно смотрю на эту строку текста уже где-то часа три, в надежде подобрать нужные слова.

The Council вызвала у меня такой скепсис, что под его давлением глаза вылезли из орбит. Эпизодическое интерактивное кино, вотчина, в которой безраздельно (**Life is Strange** не в счёт) властвует **Telltale Games**, из источника новаторских идей уже давно превратилось в унылое, смердящее ленью болото. Мы вроде прошли этот этап, потенциал исчерпан. **Telltale** отточила свой метод до убийственной остроты и уже шесть лет режет им каждую франшизу, которая попадет под руку.

Сама мысль об очередном «кинце» с претензией на качественный сюжет и пустотой вместо геймплея навеивает апатию, но **The Council** делает на один шаг больше. Она обещает новый подход к игровому процессу, RPG-систему (что?), новый взгляд на интерактивный нарратив, интригу и целую галерею проработанных персонажей. Всё это — от никому не известного разработчика и издателя с крайне сомни-

тельным портфолио. Словом, настоящая коллекция недобрых знаков.

К своему удивлению, проведя наедине с **The Council** несколько вечеров, могу сказать одно: мне как минимум любопытно, куда игра двинется дальше.

КНИГА БЕЗ ОБЛОЖКИ

Заочно заклеив **The Council** как посредственный и не стоящий внимания продукт, я одновременно был прав и сильно ошибся. Причём в равных степенях.

Как оказалось, сравнивать её с интерактивными комиксами **Telltale** не совсем правильно. Да, трейлеры и питч разработчиков наталкивают именно на эту мысль, но в действительности **The Council** куда ближе к играм **Quantic Dream**. К **Fahrenheit** и **Heavy Rain**. К играм, что ведут за ручку по сюжетным сценам, но всё-таки позволяют иногда оторвать взгляд от «кина» и размять затёкшую пятую точку.

Если вы читали «Десять негритят» и «Убийство в Восточном экспрессе» Агаты Кристи (или хотя бы смотрели экранизации), то настроение и антураж **The Council** тут же покажутся знакомыми. Десять пред-

ставителей мировой элиты, среди которых оказались престарелый Джордж Вашингтон и молодой Наполеон Бонапарт, гостят в особняке некоего лорда Мортимера — влиятельного английского аристократа. Каждый из них прибыл по личным мотивам. Кто-то знаком с другими, кто-то в высшем свете новичок. На приёмах Мортимера судьбы мира вершатся, по словам одного из персонажей, «под литры абсента и тонны непристойных шуток». Неважно, откуда и зачем ты приехал.

Главный герой — молодой французский дворянин Луи де Рише — тоже попал на вечеринку. Членство в местном аналоге масонской ложи, «Золотом ордене», открывает любые двери. Только вот приплыл он не для распития спиртных напитков в приятной компании: его мать, глава (какое совпадение!) «Золотого ордена», пропала без вести. Спустя несколько дней после спонтанного визита на остров лорда Мортимера. Испарилась на кусочке суши, отрезанном от цивилизации.

Как вы и сами можете догадаться, это всё неспроста. Осталось только докопаться до правды, лавируя среди лжи и акул голубых кровей.

Я ЖДАЛ, ЧТО ПОСЛЕ СТАРТА The Council минут пятнадцать будет объяснять предысторию, но нет. Пуф – и уже напряжённая ситуация с возможностью принять решение. Сценаристы не тратят время на ерунду

Действовать самому

Довериться матери

Часть 1 1. У берегов Англии

УСПЕХ



Я вошёл в особняк.
Я выяснил, что моя мать делала на причале.
Я угостил Питера передать мне письмо.
Я познакомился с мистером Вашингтоном.
Я остался в вестибюле и побеседовал с мистером Вашингтоном.
Я нашёл странную книгу на причале.
Я задавал вопросы, касавшиеся моей матушки.

НЕУДАЧА



СЮЖЕТНЫЕ РАЗВИЛКИ



Я мог пойти за сэром Холмом в малую гостиную.
У меня могла состояться неожиданная встреча.

Продолжить

ИСТОРИЯ ВНУТРИ ЭПИЗОДОВ разделена на главы – отдельные задания. В конце каждого игра перечислит ваши успехи, провалы и упущенные возможности. Отличная идея: удобно, доступно, по существу. Немного выдёргивает из атмосферы, но всё же



У ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ The Council та же проблема, что разрушила персонажей Mass Effect: Andromeda, – глаза. Остекленевшие, широко распахнутые глаза и отсутствие век. В них страшно смотреть

ПЕРЕКРЁСТНЫЙ ДОПРОС

The Council – это классический детектив, тысячу раз реализованный везде где только можно. Но детектив с амбициями, глобальным видением. Представьте себе все механики и возможные фишки, которые придут на ум при словах «интерактивное кино» и «детектив». Теперь мысленно закиньте их в рамки одной игры, и на выходе получите The Council.

Разработчики из **Big Bad Wolf** буд-то пытались сделать ультимативное кино, почерпнув идеи из всех более или менее значимых проектов последних лет двадцати. Тут и кинематографичные катсцены, порою длящиеся пять-десять минут, и изучение локаций, деревья диалогов, разветвлённый сюжет, взаимодействие с окружением, простенькие головоломки, QTE... Игра меняет облик как ей вздумается, по щелчку пальцев. В один момент она

напоминает **The Walking Dead**, в другой – **L.A. Noir**, а в третий и вовсе современные **Deus Ex**. Где-то за четыре часа (примерно столько длится первый эпизод) вы успеете изучить несколько мест преступления, решить пару головоломок напрямую из **Resident Evil** и побеседовать о дворцовых интригах, греясь у камина бок о бок с Джорджем Вашингтоном.

Звучит волшебю, правда? Игроделы-мечтатели, витающие (кхе, *Питер Молинье*, кхе) в облаках, всегда силятся расширить жанровые границы игр своими руками. Они многое обещают, но мало делают. Поэтому первые полчаса игры я буквально изрыгал желчь. Наивные, невинные Big Bad Wolf. Ну не может такая каша из механик работать. Что же вы творите?

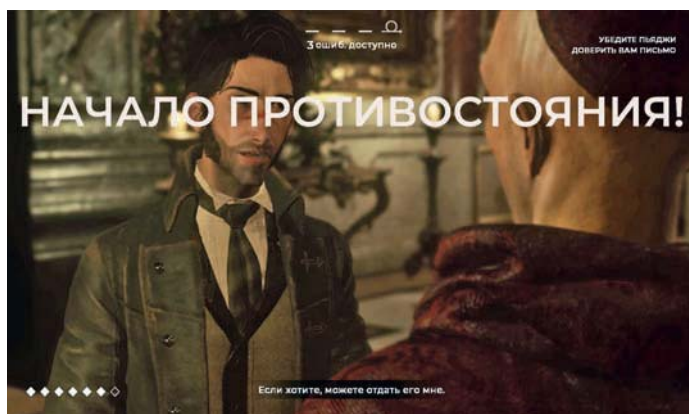
Не могу сказать, что это было обманчивым первым впечатлением. The Council подаёт себя как грандиозное театральное действо, но в ней безошибочно узнаётся чья-

та первая творческая работа. Полная недоучётов и ошибок, которых можно с лёгкостью избежать, если есть бюджет. Которого, судя по всему, у Big Bad Wolf было прямо впритык.

Уже по трейлеру видно, что The Council смотрится... скажем так, не блестяще. Смею вас заверить, что в этом пререндере всё ещё очень даже красиво. Мягкое освещение, игра света и тени, цветовая гамма. Но вживую игра зачастую выглядит ужасно. Рваная, дёрганая анимация, регулярные глитчи освещения, «лесенки» из текстур (даже на PS4) и букет других графических артефактов. Не говоря уже о сомнительном (хоть и удобном) дизайне интерфейса, бесстыдно позаимствованном из... **Destiny**. Неприлично похожий курсор, строение меню, прямоугольная геометрия...

Но рожи... Это неописуемо. У The Council своеобразный подход к дизайну персонажей. Пропорции лиц у многих из них вроде бы гротескные (чтобы «сгустить»

ЭТОТ ШРАМ, изрядно портящий лицо Луи, можно и не получить. Некоторые сюжетные развилки напоминают о себе вот таким (и не только) косметическим образом. Даже с постоянством всё в порядке – чуть позже шрам зарастёт. Жаль только, что аристократы никак не реагируют на такое уродство собеседника



В ОСОБНАКЕ лорда Мортимера бесчисленное множество картин, и Луи может высказаться о каждой второй из них. Такое внимание к мелочам радует: раз г-н Рише – аристократ, то, очевидно, разбирается в искусстве. Причем не просто на словах, а на деле, он рассказывает игроку о полотнах

КЛЮЧЕВЫЕ ДЛЯ ЗАДАНИЯ ДИАЛОГИ, определяющие дальнейшее развитие событий, обыграны в виде «босс-битв». Собеседника нужно убедить в своей правоте любым доступным способом, избегая ошибок. Это занятно и напоминает о подобных ситуациях из последних Deus Ex, но интерфейс, честно говоря, не очень элегантный

образ персонажа). Почти мультяшные, как в **Dishonored**. Но вместе с этим детализация физиономий, напротив, гиперреалистична: морщины, складки, родимые пятна и родинки. Всю игру будто общаешься с роботами, замаскированными под людей! Когда Джордж Вашингтон, на чьем лице можно разглядеть каждый дефект кожи, смотрит на тебя мёртвым, безжизненным взглядом и шевелит губами, как дешёвая китайская игрушка, ощущаешь физический дискомфорт.

Я бы не обратил на это внимания, если б не одно «но»: диалоги в The Council играют далеко не последнюю роль. Почти в каждом разговоре камера неизбежно выхватывает лица крупным планом, поэтому хочешь не хочешь, но на уродливые ряхи придется смотреть 90% игрового времени. Из-за этого создаётся чувство, что ты на полной ско-

рости несёшься напрямик на дно «зловещей долины» с пудровыми гириями на ногах.

Озвучка вредит погружению в игру не меньше. В лучшем случае она приемлема. В худшем – просто никакая. Главный герой регулярно забывает про тональность голоса и настроение, интонации персонажей статичны и не меняются на протяжении всего эпизода. Допустим, это можно простить разработчикам, списав на то, что английский – не их родной язык. Режиссировать чтение диалогов на чужом наречии – та ещё работёнка. А вот оправдать плохую работу над звуком и музыкой (в игре всего два-три трека; они атмосферные, но надоедают влёт) уже не выйдет.

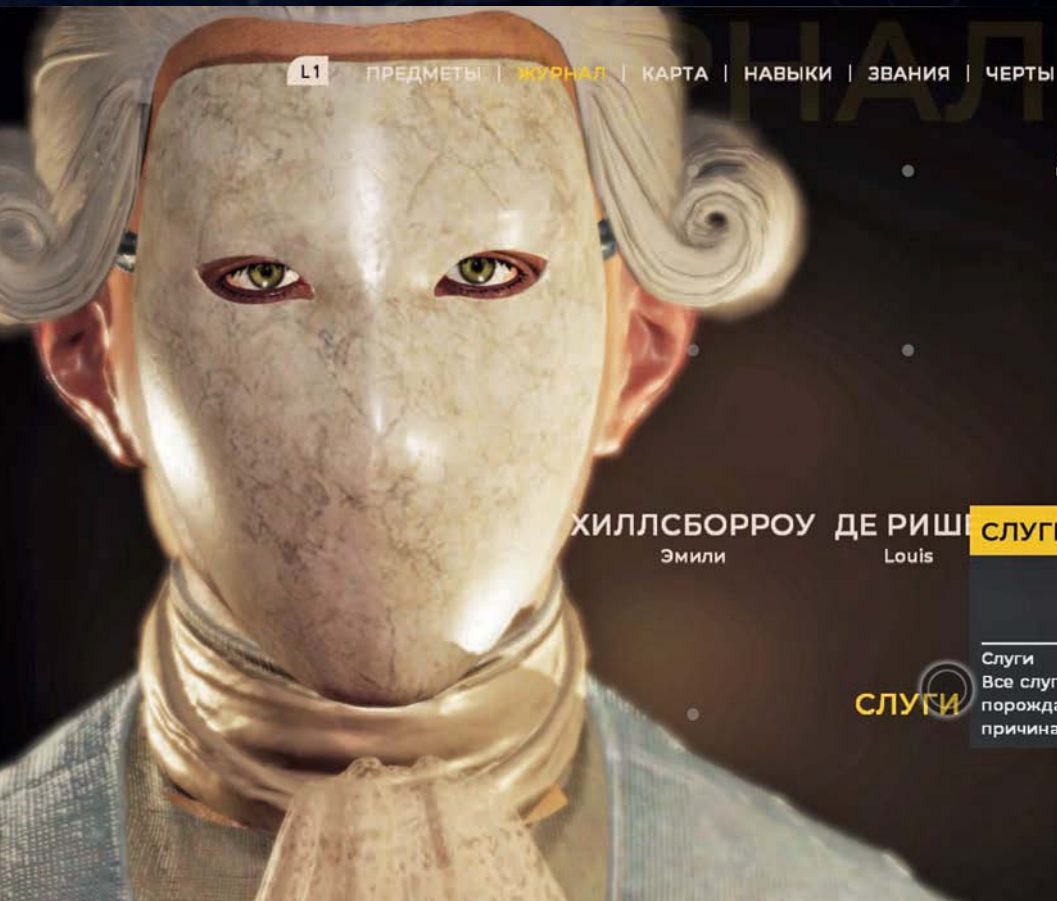
Где бы ни происходил разговор, герои будут звучать одинаково: нет реверберации или приглушения звука. Разговоры будто идут в вакууме, где нет никого и ничего,

кроме персонажей. Я не верю, что действующие лица общаются между собой. Как по мне, так это просто два актёра, бубнящие свои реплики в двух разных комнатах, даже не видя друг друга.

C'EST LA VIE

Хотел бы я свалить эти придирки на плохое настроение или травму глаз, но нет. Эти детали не получаются игнорировать даже при всём желании. А оно у меня, несмотря на все колкости, было. Пускай The Council и кричит о своей бюджетности, я был действительно заинтригован происходящим.

Иного от рассказа о паутине замыслов высшего сословия и не ждешь. Возможно, взбесившийся принтер Telltale Games, которому для новой игры нужна только очеред-



L1

ПРЕДМЕТЫ | ЖУРНАЛ | КАРТА | НАВЫКИ | ЗВАНИЯ | ЧЕРТЫ

R1

ДЕ РИШЕ

Сара

ХИЛСБОРРОУ ДЕ РИШЕ

Эмили

Louis

СЛУГИ

Слабость Логика

Слабость Допрос

НЕИЗВЕСТНО

Слуги

Все слуги лорда Мортимера носят маски, порождая толки среди гостей. Истинная причина известна только хозяину особняка.



Поэтому мой отец потратил уйму денег на услуги лучших докторов. Ни один так и не смог её излечить.

ОСТРОУМИЕ — вещь дорогая и требует усилий. Игра позволяет манипулировать запасом: восполнять, повышать максимум или даже на время усиливать себя, гм, не совсем законной химией. Внезапный стресс (когда к горлу приставят нож) заставляет Луи нервничать — умения становятся дороже. Перепьёшь химии — исчезнет таймер диалога

ная комиксная или кинематографическая франшиза, сделал меня слишком циничным. Оригинальный сюжет без привязки к известной франшизе в интерактивном кино воспринимается очень свежо. Никакого cel-shading и заезженных стереотипных персонажей. Наконец более или менее новый, ещё не избитый сеттинг с большим творческим потенциалом.

Скепсис скепсисом, но я рад, что The Council не хочет быть очередной безвкусной драмой. Геймдев имени Дэвида Кейджа слишком сильно налегает на эмоциональ-

ную привязанность к персонажам в попытке захомутать аудиторию.

В литературной работе The Council есть кое-что, о чём многие игроделы позабыли в угоду инклюзивности и прибылям, — изящество. Всамделишная тайна, второе дно, двуличие. Сценаристы из Big Bad Wolf крайне убедительно воссоздают атмосферу напыщенного дворянства и напускной благодетели. В словах даже самого доброжелательного (с виду) персонажа слышатся яд и фальшь. Кардиналы, советники и правители общаются так, как им подобает: витиевато построен-

ными предложениями и изысканными речевыми формами. Они ведут себя соответственно статусу. Вкрадчиво, обходительно. Осторожно. Они совсем не торопятся излить душу первому встречному аристократу.

Когда под «глубокими» характерами так часто подразумеваются сопливые тряпки, подавляющие все свои эмоции до крайних стадий депрессии и невроза, здорово видеть иной подход в действии. Ощущается контраст. Big Bad Wolf стоит отдать должное: раскрытие комплексных персонажей через их речь, а не эмоции, — это необычно.

Вдобавок взрослый, мрачный и достаточно жестокий нарратив безо всякой мистики уже давно занесён в Красную книгу. В большинстве случаев сверхъестественные и фантастические явления совсем не нужны для хорошей истории. Даже если весь сюжет крутится вокруг них, как в Life is Strange, всевозможные путешествия во времени регулярно кажутся не ключевой частью истории, а «костылём» для сценариста. Или суперклеем, который замажет любые сюжетные дыры и соединит несочетаемое по первой прихоти. А тут — нет. Никакого волшебства. Только аристократические склоки и мастерство сценариста без права на ошибку.

«Круто, что здесь такой мистической ерунды не будет», — думал я.

...Ровно до того момента, когда герой увидел мистический флэшбек и далее руководствовался видением, ничуть в себе не сомневаясь.

Всё, с меня довольно. Ты отправляешься в помойное ведро, The Council.



ЛЮДИ-МАРИОНЕТКИ

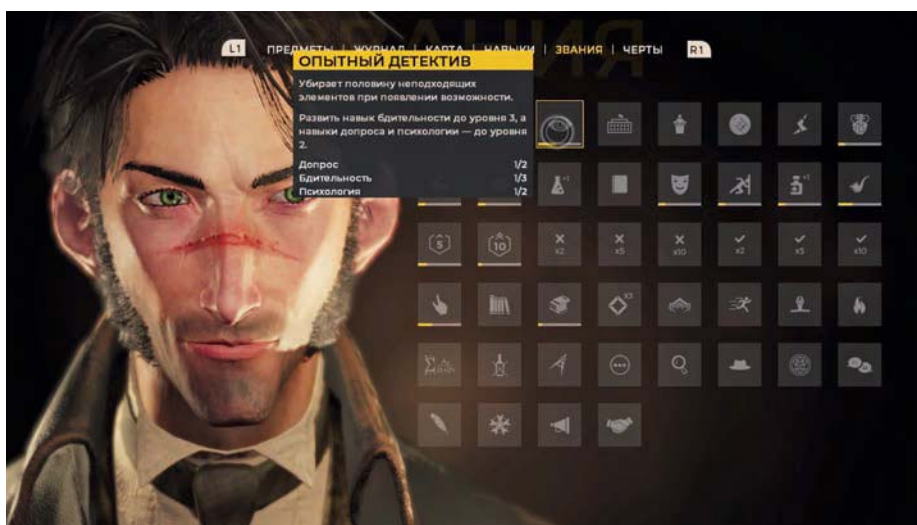
Когда история внезапно начала использовать элементы фантастики, я вмиг растерял почти весь интерес. Пройду целиком из профессионального долга, поставлю штамп «на безрыбье сойдёт» и забуду. Таким был план. Пролетела первая глава, за ней вторая, третья... И финал. Первый эпизод закончен. Из любопытства и желания посмотреть, насколько правдивы заявления о нелинейности, быстро пробежал эпизод снова – уже на PC.

И тут произошло необъяснимое. Глядя на бегущие по экрану титры во второй раз, я поймал себя на странной мысли: мне хотелось играть дальше.

Это адское варево из механик и литературных приёмов вопреки здравому смыслу отлично удержало мой интерес на два прохождения. Я даже забыл о том, что пропускать катсцены и диалоги нельзя – тут попросту нет такой опции. Это вообще как? Почему? Если визуал и звук сделаны еле-еле, а сюжет, несмотря на все старания Big Bad Wolf, был неинтересен, то почему мне хочется играть ещё и ещё?

Дизайнеры The Council, каким бы скромным ни был сюжет игры, великолепно поработали над главной проблемой интерактивного кино – контролем игрока над нарративом. Сами разработчики называют своё детище RPG с сильным акцентом на историю, а не наоборот – не «кинцо» с финтифлюшками, чтобы игрок не заскучал.

Рудиментарная ролевая система, в которой вы постепенно улучшаете умения Луи де Рише, трансформирует восприятие про-



ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ: за каждое из этих достижений игра поощряет бонусами. У вас есть цель, помимо просмотра кино, и она оправдается – умения дорого стоят, и очков опыта никогда не бывает много. Перед сном, до начала каждого задания, Луи читает (!) учебную литературу, которая тоже приносит очки!

исходящего. Ваше взаимодействие с игрой не ограничивается выбором реплики или редким нажатием кнопки, когда сюжету приспичит вставить там и сям назойливые QTE. Появляется дополнительный слой принятия решений. Нужно думать не что именно сказать, но как. На что надавить? Логика, манипулирование, убеждение? Попытаться блеснуть эрудицией, знанием истории или религии?

При этом мало просто быть всезнайкой – бесконечно выворачиваться из передрыг при помощи интеллекта не выйдет. Разговорные уловки требуют усилий, а у находчивости Луи есть пределы. Если хочется полу-

чить какую-то информацию, задействовав тот или иной метод, нужно подумать, стоит ли оно того. Стоит ли расшифровать подозрительное письмо на иврите, чтобы «перегреться» и не смочь убедить баронессу в своей точке зрения?

Пресвятой Дэвид Кейдж, да это же самый настоящий кризисный менеджмент!

Именно поэтому игра не скрывает интерфейс даже во время важных, как в **Deus Ex: Human Revolution**, диалогов. Шкала усилия в левом нижнем углу экрана – это напоминание о том, что *вы*, игрок, влияете на развитие событий. О том, что вы не зритель, а дирижёр этого оркестра лжи.

ОТЕ ЗДЕСЬ С ИЗЮМИНКОЙ. Иногда, пока гости поглощены беседой, Луи может отмечать странности и нюансы в их поведении. Если есть нужный навык, герой быстро проведёт причинно-следственную связь и поймёт, в чём дело, узнав силу или слабость персонажа. Ненавязчиво, полезно для геймплея и на сто процентов опционально



Это всё, конечно, иллюзия, но выполненная с завидным вниманием к деталям. Самая убедительная ложь — это правда, из которой изъяты ключевые моменты. Так и есть: ваши решения и навыки Луи меняют рассказ совсем слегка, но заметно. Важную информацию и некоторые секреты при использовании определенных способностей можно получить раньше, чем игра застанет вас врасплох. Другие детали, масштабом поменьше, The Council не выдаст вообще. Их нужно откопать самому. Это вы проявили хитроумие и предприимчивость. Это вы их нашли, а не сценаристы скормили с ложки.

На моей памяти The Council — единственная игра такого рода (не считая, возможно, **Fahrenheit**), в которой сюжетное решение ведёт к двум *разным* последствиям, а не вариантам одного и того же происшествия. Первый эпизод имеет два абсолютно непохожих финала, и оба, в перспективе, могут изменить курс (даже тон) повествования. Слова о реиграбельности — не пустой звук,

потому что некоторые нюансы и тайны персонажей нельзя узнать, ничего не предпринимая.

Игра не столько тычет вас лицом в экспозицию, сколько открывает перед вами театральную сценку и предлагает решить, что вам интереснее. Какая информация обладает большей ценностью? Имеет ли смысл быть искренним? Вас регулярно ставят перед дилеммой о том, чем стоит пожертвовать в поисках истины, или где эту истину вообще искать.

И одна эта иллюзия контроля, щемящее чувство, что решения игрока наконец-то действительно имеют вес, дорогого стоит.



Пройдя один эпизод, подводить окончательные итоги ещё рано. Но, коль спрашиваете, подчеркну ещё раз — мне интересно, чем всё закончится.

Не из-за сюжета, нет. Не уверен, что кого-то, кто на своём веку повидал десят-

ки, если не сотни детективных историй, способна затянуть интрига The Council. Меня больше занимает другой вопрос: как далеко студия Big Bad Wolf зайдёт с игровыми механиками.

Мне хочется посмотреть, как игрок сможет дальше влиять на сюжет. Какие ещё фортели и чудеса эрудиции выкинет Луи де Рише. Как аукнутся мои решения в следующих эпизодах, если это вообще произойдет. The Council невозможно не ругать за графику, звук и сильно завышенную стоимость (1349 р. за все эпизоды), но геймдизайн (напомню, в интерактивном кино) как минимум нетривиальный. Это необычно, занятно и свежо, пусть на каждый плюс и находится обидный минус. Особенно если вы устали от Telltale и ищите новизны или хотите расширить игровой кругозор.

Жду второго эпизода и от всей души надеюсь, что разработчики не опустят планку качества. Уж слишком заманчивым был сюжетный крючок в конце. ■



GHOST OF A TALE

Я ВЕРИЛ В ТЕБЯ, МЫШОНОК!

АННА БРАСЛАВЕЦ

Если вы читали моё превью **Ghost of a Tale** в раннем доступе, то знаете, какие большие надежды я возлагала на эту игру. В ней всё было настолько хорошо, что даже не верилось: неужели подобное чудо способна выпустить крохотная студия **SeithCG**?

И вот свершилось...

ОСНОВЫ ОСНОВ

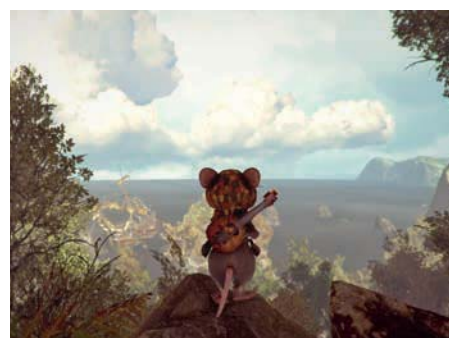
Вы — мышонок-менестрель Тило, и вы в полном одиночестве просыпаетесь в тюрьме. Первое, с чем игра предложит взаимодействовать, — это красная роза; таких будет множество. Собирая их, вы открываете новые главы в книге, которая рассказывает о жизни Тило и судьбах его близких. Например, в этих летописях говорится о его супруге, которая сейчас, очевидно, не рядом — её надо найти. Именно романтические чувства побуждают мышонка выбраться из тюрьмы.

В первую очередь *Ghost of a Tale* — это экшен-адвенчура и стелс. Во вторую — сказка с глубокой мифологией и чёткими правилами мира. Но сразу вам почти ничего не расскажут, придётся по крупицам восстанавливать события былых лет по диа-

логам и записям. Благо всё к этому располагает: по каждому предмету в инвентаре можно щёлкнуть и посмотреть его полное описание, а все специфические слова и названия в диалогах выделены жёлтым — это значит, что о них можно почитать во всплывающем примечании.

Но спокойно исследовать мир вам, конечно, не дадут: крепость, где в начале игры сидит Тило, полнится злобными и не самыми умными крысами в латах. Они здесь и стражники, и тюремщики: следят за порядком, охраняют важные объекты и заключённых. А ещё очень не любят мышей (особенно, конечно, тех, что убегают из камер и учиняют беспредел). Попадётесь им на глаза — забьют насмерть алебардами. К счастью, выдающимся интеллектом они не обладают: достаточно просто скрыться из виду, залезть в любую подходящую по размеру бочку или тумбочку — и стражники мигом разойдутся по своим делам, будто никакой погони и не было.

Как раз за такими прятками и проходит порядочная часть игры — это, конечно, могло бы быстро надоесть. Но создатели вовремя суют игроку под нос *костюмчики*...



ИГРА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО красивая. Просто посмотрите вокруг

МЫ УЖЕ ВИДЕЛИСЬ РАНЬШЕ?

Возможность менять внешний вид персонажа есть почти везде, но далеко не всегда костюмы несут в себе практическую функцию. В большинстве случаев окружающим NPC всё равно, голый вы, в доспехах или в балетной пачке. Но не в *Ghost of a Tale*! Здесь от одежды зависит буквально всё: от ваших характеристик (скорости бега, скрытности и т.д.) до отношения окружающих. Да, это мышинный аналог Хитмена!



ЧТОБЫ СПАСТИ ЛЮБИМУЮ, мыш готов стать кем угодно. Даже кровожадным и грубым капитаном пиратского корабля



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ эти славные доспехи, придется постараться. Но оно того стоит!

В игре шесть вариантов костюмов. Стандартный, наряд менестреля, состоит из шапочки с колокольчиком и простого верёвочного пояса. В нем вы просто мыш. Остальные комплекты нужно по кусочкам собирать на локациях. Обыскивать надо буквально каждый угол, потому что в любом сундуке и на любой пыльной полке может лежать элемент желаемого костюма. Новый сет – новые возможности!

Многие наряды Тило надо собрать в любом случае: от этого зависит продвижение по сюжету. Например, в латном доспехе туповатые крысы примут вас за своего. Конечно, они никогда не перестанут удивляться вашему росту, но все равно будут общаться как с равным: крысиный главнокомандующий начнёт отдавать

приказы, а рядовые солдаты расскажут о последних происшествиях (большинство из них вы сами и учинили, только тс-с-с!). Ну а если вы в костюме известного на весь мир вора Долго, с вами охотно поболтают мышки-преступники...

Кстати, самое время поговорить о второстепенных персонажах!

ЗНАКОМЬТЕСЬ!

Конечно, помимо вас и заскриптованных патрульных в игре есть ещё и вполне живые и разговорчивые герои. Тут вам и высокомерный учёный, и древний призрак, и парочка мышек-воришек, и лягушка-пират. Каждый из персонажей второго плана играет очень важную роль в истории

и обладает уникальным характером, манерой речи и поведением.

Например, престарелый заключённый пират Керольд постоянно ругается на вас, забывает всё на свете и чудачит по полной. А своего рода «чумной доктор» Фауст, проживающий в канализации, использует в диалоге заумные слова и относится к вам с пренебрежительным снисхождением. При этом у каждого из них свои мотивы, о которых вам предстоит узнать по ходу сюжета.

Советую читать все диалоги и примечания очень внимательно. В них часто попадаются забавные реплики и детали, а ещё заложена уйма информации про непонятный окружающий мир.

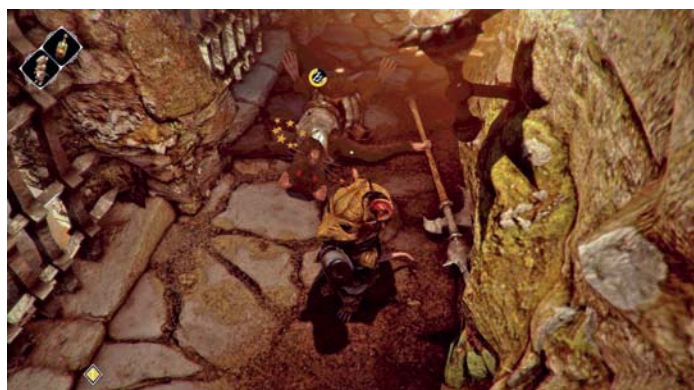
ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Мир игры бесшовный, так что в вашем распоряжении окажется множество локаций: загадочные и опасные катакомбы, зловонные стоки, живописный берег, промозглая тюрьма и ещё куча мест. В любом из них можно всюду залезть, оббежать каждый уголок, исследовать все входы и выходы. Открываются локации постепенно (это обусловлено сюжетом), поэтому к каждой успеваешь привыкнуть и минут через тридцать-сорок после захода уже сносно ориентируешься в путаной сетке ходов. Карты, конечно, есть – но их тоже надо искать.

К тому же даже в знакомых локациях время от времени открываются новые короткие ходы и невидимые прежде туннели. И это очень здорово: по квестам вас частенько гоняют туда-сюда по карте, а тропки напрямик экономят немало времени.



ИНОГДА
милейшая игра
становится пугающе
таинственной



УДАР БУТЫЛКОЙ по голове не убивает крысу, но на какое-то время выводит её из строя



ЭТО КТО? Чумной доктор? Сумасшедший ученый? Нет, все тот же Тило!

ИНТЕРЕСНЫЙ ПОВОРОТ

Тило нужно осилить множество разнообразных сюжетных и побочных заданий — от захватывающих до самых скучных. В основном его просят что-нибудь найти и принести (как вы уже поняли, внимательность в GoAT — самое важное качество игрока), но иногда приходится уметь врать, красть, сочинять песни и стихи, раскрывать заговоры и даже сражаться! Хотя Тило всеми силами избегает применять грубую силу, да и оружия у него никакого толком нет, он всё-таки способен дать отпор.

Тут и там по локациям раскиданы пустые бутылки, палки, баночки со слизью и взрывающиеся шишки. Их-то мы и используем в критических ситуациях. Например, бутылкой можно оглушить крысу, забывшую надеть шлем. А если разбить банку со слизью, враг неминуемо поскользнётся. Киньте палку в стену — тогда она шумно треснет и отвлечет внимание от ваших передвижений. Ну а шиш-

ка при взрыве способна устроить пожар, обвал и множество других локальных катастроф.

Кроме того, по ходу игры можно изучать и улучшать навыки. Хотите сильнее бросать предметы? Хрупкая, но умелая мышка Фаталь научит. А может, хотите падать с высоты на все четыре лапы и не терять лишнего времени, потирая ушибленную попу? Тоже не проблема! К тому же за выполнение заданий Тило будет получать опыт и поднимать собственный уровень. А чем выше уровень, тем крепче здоровье, которое одновременно отражает выносливость: сможете выдержать больше ударов и дольше бежать без передышки.

ПОРЦИЯ МЫШИНОЙ ОТРАВЫ

Признаюсь, я фанатка Ghost of a Tale. Но как бы я её ни нахваливала, рано или поздно всё-таки придётся с замирающим сердцем рассказать о недостатках проекта. А их с релизом появилось немало...



ТИПИЧНЫЙ БАГ из сырой релизной версии: корабль уплыл, мыши остались

Начнём с локализации: разработчики обещали добавить русский язык — и сдержали слово, но, увы, не до конца. В переведённых текстах встречаются ошибки, а в некоторых очень важных документах сбиты то ли шрифт, то ли кодировка: вместо букв лишь ряд квадратиков. В общем, локализация есть,