

Александр ВАСНЕВ

# ОДНАЖДЫ В КОСМОСЕ



Я верю, друзья, караваны ракет  
Помчат нас вперед от звезды до звезды.  
На пыльных тропинках далеких планет  
Останутся наши следы.  
"Четырнадцать минут до старта"

Жанр Adventure/Action Издатель 1С Разработчик Step Creative Group Рекомендуется Pentium III 1,5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб  
Количество дисков 2 CD Сайт www.stepgames.ru

**С**татьи, посвященные "Звездному наследию" (далее "ЗН"), принято начинать с рассказа о том, что эта адвенчура является ремейком одноименной спектрумовской игрушки, которую компания Step Creative Group выпустила еще в 1995 году. Не станем изменять этой традиции и мы, однако в дальнейшем давайте не отвлекаться на сравнения и параллели, а воспринимать все, как в первый раз. Ведь вряд ли многие наши читатели могут похвастать знакомством с первоисточником. И дело тут даже не в недостатке игрового стажа, просто десять лет назад время Spectrum'ов уже прошло, а игровым миром в нашей стране правили писишные четверки и первые пентиумы.

## Жабий бунт

Начнем мы наш обзор с сюжета, вернее, с пересказа событий, предшествующих началу игры. Дело в том, что, несмотря на всю информативность вступительного ролика, вселенная "ЗН" становится гораздо понятней для стороннего человека после прочтения материалов, изложенных на сайте разработчиков. Но поскольку далеко не у всех есть возможность ознакомиться с ними, то вкратце поведаем о том, что да как и почему.

Будущее. Технологически продвинутое, но отнюдь не такое светлое, каким

оно могло бы быть. В течение многих лет Центральный Союз Человеческих Колоний (далее ЦСЧК) вел кровопролитную войну с расой таргонов, что не лучшим образом сказалось на могуществе этих "двух великих очагов разума во Вселенной". Противостояние продолжалось до тех пор, пока однажды на сцене невесть откуда не появился третий серьезный игрок галактического масштаба - флот жабоподобных артангов. Первыми от него пострадали наши потомки (таргонам, правда, образцово-показательной порки тоже избежать не удалось), несколько планет ЦСЧК стали

легкой добычей захватчиков. Военная мощь новичков была такова, что через некоторое время человечество вынуждено было подписать мирный договор на условиях жаб-переростков, в результате чего власть на всех планетах, входивших в Союз, перешла в руки завоевателей. Но сказать, что люди смирились с ролью униженных и оскорбленных, было бы преждевременно. Началась долгая подготовка к восстанию. В течение последующих двухсот лет агенты Военного Совещания готовили почву для новой битвы. Основная задача на данном этапе заключалась в снабжении оружием беззащитных колоний, входящих в состав ЦСЧК. Собственно этим и занимался контрабандист со стажем, а по совместительству и главный герой "ЗН", некто Неустршимый (такую кличку ему придумали не столько понтов ради, сколько для конспирации, потому что слово "неустршимый" в переводе на артангский язык представляет бессмысленный набор звуков).

Во время одного из рейдов корабль нашего альтер эго был перехвачен жабым патрулем на орбите неизвестной планеты. Подробности последовавших

⚡ "На-ви-га-тор, - прочитал прэг на визитке. - Да ты крут, парень!"



⚡ Вы, жабы, мне еще за Севастополь ответите!



⚡ Это не глюки монитора, просто герой использовал по назначению порцию дури, купленную у местного торговца





↑ Здесь бы не пазлы решать, а с девушкой гулять

за этим событиям мы опустим, потому что они не так уж и важны для сюжета в целом. Стоит лишь сказать, что в результате этой встречи транспорт героя превратился в космическую пыль, а сам Неустрасимый, найдя убежище в спасательной шлюпке, через некоторое время оказался на поверхности той самой неизвестной, но в то же время вполне пригодной для человеческой жизни планеты.

Все, приехали, здесь, собственно, начинается приключение, а потому дальше по доброй традиции о сюжетных подробностях мы умолчим. Лучше поговорим о том, хороша или плоха представленная нашему вниманию игровая история. В целом, она очень даже ничего, главный признак такого диагноза – все время хочется узнать, что будет дальше. А если еще добавить к этому замеченную нелинейность прохождения и наличие более чем одного варианта концовки, то может показаться, что с этим компонентом ситуация в "ЗН" лучше некуда. Увы, это не совсем так. Дело в том, что сюжет старается быть серьезным, лучше сказать, пытается походить на реальную историю. И по большей части с этой задачей успешно справляется. Но, к сожалению не всегда. Случаются моменты, когда для успешного решения той или иной проблемы требуется совпадение слишком многих "если". Причем бывает так, что даже одно допущение выглядит неправдоподобным, а когда их вместе собирается целых три штуки, зачатки теории вероятности пробуждаются в голове и начинают бунтовать против подобного произвола. Например, в определенный момент украденный героем челнок сбивают артангские истребители. Причем сбивают так, что в результате аварии Неустрасимый оказывается именно в той локации, которая ему нужна, причем, похоже, что добраться до нее в тот момент другими путями

невозможно. Очень странное совпадение, но на этом время чудес не заканчивается. Среди обломков своего очередного загубленного корабля герою удается найти очень важную (и довольно-таки хрупкую) деталь, непонятно каким образом пережившую крушение, а в соседней локации он вдруг встречается с персонажем, которого до этого там встретить было невозможно (хотя эту местность мы не раз посещали в дебюте игры). В сумме же из-за всех этих совпадений создается такое ощущение, что мы подобрали монетку и она встала на ребро.

### Фотоальбом

Далее давайте разберем геймплей. Во-первых, заслуживает отдельного разговора система локаций. В современных приключениях ситуация с ней обстоит следующим образом. Как

↓ В этих лесах живут очень, очень злобные аборигены



### МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Очень интересно подошли разработчики к возможности комбинирования предметов внутри инвентаря. Не секрет, что попытка скрестить ежа с ужом в собственной походной сумке с последующим использованием получившегося результата на всех доступных объектах является одним из любимых развлечений поклонников жанра. В "Звездном наследии" такие манипуляции могут привести к весьма интересным результатам. Например, когда у вас появится бластер, очень рекомендую попробовать применить его на главном герое.

правило, одна область состоит из определенного числа связанных игровых экранов, каждый из которых описывает небольшой участок пространства. Переход же, связанный с путешествиями на большие расстояния, осуществляется либо посредством карты, на которой точками отмечены доступные места, либо при помощи роликов, когда нас просто переносят в новую местность.

В "ЗН" ситуация несколько другая. Здесь весь игровой мир разбит на привычные локации (числом чуть менее ста), но при этом переход между соседними областями занимает несколько часов виртуального времени (правда, все эти зоны не представляют собой единое пространство, а разбиты на четыре больших региона, которые становятся доступны игроку по мере сюжетной необходимости). Каждая локация в подавляющем большинстве случаев состоит всего лишь из одного экрана, причем в игре отсутствует возможность панорамного обзора (а мы имеем дело с приключением с видом от первого лица). То есть получается, что весь мир "Звездного наследия" представляет собой своего рода набор фотографий. Поначалу такой подход обескураживает: на



↑ В это трудно поверить, но перед нами одна...



↑ ...и та же локация

каждом экране присутствуют максимум пара-тройка активных предметов, что расцениваешь в дебюте как печальный конец интерактивности игрового окружения. Однако со временем понимаешь, что не все так просто. Да, эти зоны-локации не перенасыщены объектами, да, редко в какой из них приходится решать пазлы (которые, между прочим, довольно логичны), но, что самое интересное, в совокупности все эти "снимки" рождают в сознании картину мира. Очень хочется проиллюстрировать данное заявление на каком-либо примере, но делать этого мы сознательно не будем, поскольку именно в изучении планеты, на которую занесла тебя судьба, и спрятана если уж и не половина, то во всяком случае значительная доля игрового кайфа. Это как симулятор Робинзона или некая вариация на тему "Обитаемого острова" братьев Стругацких (кстати, следующий проект Step Creative Group). Единственное, к чему можно придраться в подобной модели, так это к сравнительно небольшому размеру городов. Все-таки десяток зон - маловато, чтобы создать иллюзию посещения действительно крупного населенного пункта.

### Остаться в живых и здоровых

Вторая особенность "ЗН" - это жесткое отношение окружающего мира к герою. Дело даже не столько в экшн-вставках (удачно вписывающихся в геймплей), сколько в тех правилах игры, которые придумали разработчики. Возьмем, например, имеющиеся у героя показатели "здоровья" и "выносливости". Со временем (например, при переходе из локации в локацию) оба из них постепенно уменьшаются. Но если пополнить второй индикатор можно довольно легко - поспать в безопасном месте, то с хелсбаром все не так просто. Поскольку мы находимся во враждебном окружении - нечего надеяться на трехразовое горячее питание и качественное медицинское обслуживание. Выживать приходится при помощи подножного корма (в данном случае, это ягоды), а запас медикаментов попол-



нить за счет трофеев или в результате тщательного обыска бесхозных объектов техногенного происхождения. Кстати, максимальный запас "лечилок", который может перекочевать в карман игрока, довольно невелик, и гарантирую, что где-то к окончанию трех четвертей игры вы будете беречь каждую жизнеспасающую таблетку как зеницу ока. Очень хорошо помогает вжиться в образ изгоя.

### Утро вечера мудренее

Третий интересный момент игры - манипуляции со временем, которое в "ЗН" течет по мере наших странствий. Художники не просто так проделали гигантский объем работы, нарисовав все локации в нескольких вариантах. Пусть и не слишком часто, но все же порой посещение одной и той же области в разное время суток может привести к интересным открытиям. Особенно хочется отметить, что такие визиты практически всегда обоснованны и совершаются не наобум, а с определенной целью, вытекающей из того или иного задания.

### Смотрите и слушайте

"Звездное наследие" - это тот редкий представитель жанра адвентюр, в которой подавляющее большинство бэкграундов достойны того, чтобы их использовали в качестве wallpaper'ов. И это говорит о многом. Правда, прямо скажем, не самое высокое качество исполнения трехмерных моделей персонажей (это касается как их внешнего вида, так и анимации) слегка подпортило общее впечатление от игры и не позво-

лило поставить ей в соответствующей графе оценку выше семерки. К сожалению.

А вот что касается музыки и озвучки, то рейтинговая "девятка" говорит сама за себя. Любые эпитеты тут будут неуместны - это просто-напросто надо слышать. Единственное, что можно отметить, - в состав саундтрека вошли, помимо новых композиций, несколько переработанных треков из оригинального "ЗН", которые геймеры, знакомые со старой игрой, должны опознать без труда (*т-а-а-а-к, а кто-то, кажется, собирался обойтись без сравнений? - прим. ред.*).

### Все хорошо, что хорошо

Выделенные под статью журнальные площади заканчиваются с ужасающей быстротой, а ведь так хочется еще поговорить о "Звездном наследии". Наверное, это лучшее доказательство того, что игра удалась. Созданный разработчиками мир, уверен, надолго поселится в наших сердцах, заставляя время от времени вспоминать об этом пусть и коротком, но захватывающем приключении, а заодно и грезить о продолжении. Будет ли оно? Ответ на этот вопрос вы найдете в интервью с девелоперами, которое расположилось по соседству.

### РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	9 x 0,10
Сюжетная линия	8 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

ИТОГО  
**8.0**

Александр ВАСНЕВ

# ЗВЕЗДНЫЙ ОСТРОВ

**О** дате и месте проведения внеочередного заседания Военного Совещания ЦСЧК нас проинформировали заранее. Разумеется, было сделано все, чтобы на этом мероприятии присутствовал представитель "Навигатора". Ведь только там можно было узнать последние новости о ситуации в борьбе человечества против артангского ига, а также о том, как обстоят дела у сотрудника Группы Свободного Поиска Максима Каммерера застрявшего на планете Саракш.

Наши усилия не пропали даром, а потому в означенный день мне все-таки удалось попасть в зал, где проходило секретное заседание. В тот момент там находились генеральный директор компании Step Creative Group, а по совместительству идеолог старой и новой версии "Звездного наследия" Юрий Матвеев, руководитель проекта Денис Тепляшин, а также гейм-дизайнер и сценарист Илья Чудаков...

## Часть I: "Звездное наследие"

**Навигатор игрового мира:** Смерть артангам! Хочу начать нашу беседу с главного вопроса, который волнует всех людей, нещадно борющихся с жабми-оккупантами. Когда следует ждать вторую часть игры?

**Юрий Матвеев:** Говорить о том, когда появится сиквел и появится ли он вообще, пока преждевременно. Во многом это зависит от того, насколько успешно будет продаваться "Звездное наследие". Но в то же время, не скрою, продолжение мы планировали изначально. Могу рассказать вам, например, что во второй части, если она, конечно, будет, состоится перемещение героя в сердце мира пришельцев, то есть его ждут приключения в иной части Вселенной. Она даже и называться должна "По ту сторону Вселенной". Главной задачей Неустрасимого станет поиск способа победить цивилизацию артангов.

Пока герой будет пытаться решить эту проблему, в нашем мире начнется восстание людей. Интрига второй части состоит в том, сумеет ли помощь от Неустрасимого придти вовремя? У нас даже есть идея одной из альтернативных концовок второй части, согласно которой игрок возвращается в нашу Вселенную слишком поздно, т.е. к тому моменту, когда артанги просто-напросто уничтожили человечество. И он остается, по сути, последним представителем своей расы. Но это мы уже не-

много забегаем вперед, хотя могу вам сказать, что в целом сюжетные линии второй части продуманы.

**НИМ:** Если предположить самый благоприятный вариант развития событий и сиквел все-таки будет выпущен, то какова будет его продолжительность?

**ЮМ:** Приблизительно такая же, как и первой части.

**НИМ:** После знакомства с "ЗН" у нас сложилось впечатление, что она чем-то напоминает книги-игры. Это точка зрения имеет право на существование?

☛ **Квартира гвардейца Гая Гаала**



Юрий Матвеев



Денис Тепляшин



Илья Чудаков

**ЮМ:** Все верно. Влияние книг-игр прослеживается, правда, сказать, что какой-то принцип оттуда перетянут, - нельзя. Ведь что касается геймплея, то перед нами этакий жгучий сплав и книги-игры, и квеста, и адвентюры, и Interactive Fiction, и даже RPG - отовсюду по чуть-чуть.

**НИМ:** У вас не было идеи вставить в игру материалы по вселенной "ЗН" с вашего сайта? Они ведь очень помогают прочувствовать атмосферу созданного вами мира.

**ЮМ:** Если говорить о новелле-вступлении, то ее однозначно надо было использовать, хотя мы уже включили ее в



↑ Да... Делая добрые дела, на такой домик не заработаешь

один из патчей к игре. Что же касается дневников Неустрашимого, то относительно них были другие планы. В настоящем виде они больше похожи на наброски, мы хотели бы их дополнить и в итоге придти к некому варианту книги, которую можно было бы продавать вместе с игрой в коробочном издании. До сих пор от этой идеи, кстати, не отказались. Может, мы попробуем выпустить эксклюзивный тираж "ЗН" в комплекте с книжкой, инструкцией, новеллой, майкой - некий подарочный вариант для фанатов. Мы уже даже для него дизайн обложки разработали. Но это придется делать своими силами, потому что наш издатель ничего такого не планирует.

**НИМ:** В начале игры герой становится причиной гибели патрульного крейсера "Артанг Великий" (предварительно убив трех находящихся на нем членов экипажа). Но раз команда была небольшая, значит, и корабль - не самый важный. А шумиху из-за этого инцидента власти потом подняли такую, словно Неустрашимый уничтожил действительно ценный звездолет.

**Денис Тепляшин:** Тут важен не столько размер корабля, сколько сам факт нападения. Оказание неповиновения артангам - событие довольно редкое по меркам мира игры.

**ЮМ:** К тому же мы знаем, что артанги - очень продвинутая раса, так что для управления даже большим кораблем им достаточно команды из нескольких пилотов. Тут вам не "Звездные войны" (смеется).

**НИМ:** Одно из достоинств "ЗН" - очень качественная озвучка, хотя очевидно, что добиться этого было непросто, поскольку персонажей и диалогов в игре довольно много. Как вы объясняли задание актерам?

**Илья Чудаков:** Специально для этого было собранно множество документов. Так, например, досье на каждого персонажа, которое состояло из скриншотов и артов с его изображением, а также там был психологический портрет



↑ А какой здесь, наверное, запах...

данного героя. Кроме того, к каждой фразе в диалогах нами были сделаны комментарии о том, как ее надо произносить.

**НИМ:** Кстати, а почему в игре не слышно настоящих голосов артангов, а только перевод их речи на наш язык?

**ЮМ:** На самом деле они говорят, только очень тихо; возможно, мы и это исправим при помощи патча.

**НИМ:** Где-то в середине игры герой находит очень ценный футляр и записку, которая просит его доставить данную посылку Эдуарду Сколу в Таран. Но как мог оставивший послание знать, что, когда я найду пакет, этот самый Скол не умрет или, например, не съедет с квартиры!

**ЮМ:** Ответ на этот вопрос будет подробно дан во второй части "ЗН". Так что объяснение есть, но я вам его не скажу.

**НИМ:** Не было желания ввести в игру дополнительные эффекты, отрицательно действующие на здоровье персонажа. Например, отравление после пропущенного удара во время боя с пауком!

↓ Подозрительная какая-то бутылка стоит на столе в доме Лизы Тейлор. Неужели самогон?



**ЮМ:** Да, были такие идеи. В частности мы хотели, чтобы в игре встречались, помимо съедобных, еще и ядовитые ягоды. Просто времени на это не хватило. Если будем делать вторую часть, то постараемся данную задумку реализовать.

**НИМ:** Нам очень понравилась ваша схема использования предметов инвентаря. Откуда она появилась?

**ЮМ:** Это отличительная черта еще старого "ЗН". В спектрумовской версии мы стремились придумать как можно больше вариантов взаимодействия объектов. Конечно, когда количество предметов велико, это делать очень трудно, и потому в совсем уж абсурдных ситуациях мы ограничились фразами-отмазками.

**НИМ:** Когда герой находится в Пульсаре, ему снится странный сон, который потом никак не объясняется...

**ЮМ:** На самом деле это ролик, который проигрывается в момент смерти от кустов в начале сюжетной линии. А вставили мы его в качестве сна, чтобы добавить в игру некий элемент ужасика. Кстати, в спектрумовской версии тоже был сон, правда, другой. В нем ге-



↑ Буквально пару минут назад этот паук махал лапами, шипел - словом, старался меня напугать. Не знал, бедняга, что я - Неустршимый

рой видел, как отец не может схватить футляр, который плавает в космосе за бортом корабля. Это был намек, что футляр пропал, но в этой игре мы его убрали, потому что в новом "ЗН" Неустрашимый и так практически сразу узнает о пропаже.

**НИМ:** А чем еще отличается нынешняя версия игры от спектрумовского варианта "ЗН"?

**ЮМ:** Да практически ничем. Нынешнее "ЗН" - это то, что мы хотели сделать раньше, но не могли в силу технологических ограничений.

**ДТ:** Единственное серьезное отличие - это появление альтернативной сюжетной ветки.

Посчитав, что на этом первая часть моего задания выполнена, я заинтересовался, как продвигается работа над новым проектом Step Creative Group, который создается по мотивам романа братьев Стругацких "Обитаемый остров". И вот что мне удалось узнать...

## Часть II: "Обитаемый остров: Землянин"

Прелюдией к следующей части беседы, стал просмотр артов из игры "Обитаемый остров: Землянин" (некоторые из них вы можете видеть поблизости). В это время Юрию Матвееву поступило срочное донесение из сопредельной галактики, а потому дальнейшее обсуждение прошло уже без него.

**НИМ:** Технологически "Обитаемый остров" будет похож на "Звездное наследие"?

**ДТ:** Да, по сути, игра делается на том же движке. Правда, появится возможность панорамного обзора и будут существенно улучшены модели персонажей и их анимация.

**НИМ:** Какова жанровая принадлежность "Обитаемого острова"?

**ДТ:** Это чистокровный квест. Что касается экшн-сцен, которые присутствуют в романе, то часть из них предстанет в виде роликов, например, драка Максима с бандой Крысолова, а часть мы видеоизменим, чтобы в результате получились головоломки.

**ИЧ:** Например, вместо вооруженного налета на башню в компании "выродков", Максиму придется скрытно проникнуть на этот объект, заминировать его, а потом незаметно выбраться оттуда.

**НИМ:** Будут ли в игре присутствовать различные варианты концовок, благо домыслить их здесь довольно легко?

**ДТ:** Нами полностью проработана сюжетная линия книги, а насчет дополнений и ответвлений ясности на данный момент нет.

**НИМ:** В начале книги Максим не понимал речи обитателей Саракша. Это найдет свое отражение в игре?

**ИЧ:** Да, скорее всего, данный момент будет реализован в диалогах. Планируется, что, например, первый разговор с Зефом будет проходить на уровне мнемонических действий. Постепенно Максим начнет понимать речь аборигенов, а по мере его совершенствования в знании языка жителей Страны



Неизвестных Отцов ему станут доступны все более и более развернутые варианты ответов в диалогах.

**НИМ:** Будете ли вы каким-либо образом использовать при решении головоломок ежедневные гипнообработки местного населения?

**ИЧ:** Да. Например, в книге героя увозит из телецентра Фанк, а у нас он выбирается оттуда самостоятельно, и побег можно осуществить, когда жители находятся под воздействием излучателей.

**НИМ:** Какова будет продолжительность "Обитаемого острова"?

**ИЧ:** Игра будет приблизительно в полтора раза больше, чем "ЗН" (у опытного игрока полное прохождение "ЗН" занимает порядка 10-12 часов - прим. авт.).

**НИМ:** А как будет обстоять в игре ситуация с музыкой? Услышим ли мы знаменитые гвардейские марши?

**ДТ:** Музыка будет, как мне кажется, не хуже, чем в "ЗН". Гвардейские марши тоже планируются, правда, хорового пения не обещаем (тридцать три раза массаракш! - прим. авт.), поскольку это довольно сложно реализовать.

**НИМ:** Спасибо за информацию! Похоже, что эта игра в надежных руках. Все поклонники жанра адвентюр могут спать спокойно!

