

Отзывы жюри ЗОК 2021 (могут содержать спойлеры). Оглавление

1. t=120K demo (<i>ARTIX_4, Nitaru, Sky Avali</i> QSP).....	3
Альфина.....	3
Антон Ласточкин.....	3
cheshire.....	3
goraph.....	4
techniX.....	4
yandexx.....	5
2. X (<i>PringOva</i> Rpg Maker).....	5
Альфина.....	5
Антон Ласточкин.....	5
cheshire.....	6
goraph.....	6
techniX.....	6
yandexx.....	7
3. Билет в один конец (<i>Виталий Блинов</i> Web).....	7
Альфина.....	7
Антон Ласточкин.....	8
cheshire.....	8
goraph.....	8
techniX.....	9
yandexx.....	9
4. Дверь (<i>Daimos</i> Godot).....	10
Альфина.....	10
Антон Ласточкин.....	10
cheshire.....	10
goraph.....	11
techniX.....	11
yandexx.....	12
5. Закат лета (<i>Nooby</i> Twine).....	12
Альфина.....	12
Антон Ласточкин.....	12
cheshire.....	12
goraph.....	13
techniX.....	13
yandexx.....	14
6. Инъекция Марса (<i>Алексей Галкин</i> Web).....	14
Альфина.....	14
Антон Ласточкин.....	14
cheshire.....	14
goraph.....	15
techniX.....	15
yandexx.....	15
7. Колобок и компания (<i>Ersaider, Пашка</i> Аперо).....	16
Альфина.....	16
Антон Ласточкин.....	16
cheshire.....	16
goraph.....	16

techniX.....	17
yandexx	17
8. Красная шапочка: охота на волков (<i>Вета, Tangarou, Ангел</i> Ренру).....	18
Альфина.....	18
Антон Ласточкин.....	18
cheshire.....	18
goraph.....	19
techniX.....	19
yandexx	19
9. Луна-9 (<i>Пётр Косых</i> Instead).....	20
Альфина.....	20
Антон Ласточкин.....	20
cheshire.....	20
goraph.....	21
techniX.....	21
yandexx	22
10. Не сдавайся, скелет! (<i>Out_or</i> Стorigейм)	22
Альфина.....	22
Антон Ласточкин.....	22
cheshire.....	23
goraph.....	23
techniX.....	24
yandexx	24
11. Нити пламени, окованные льдами (<i>Аноним</i> QSP)	24
Альфина.....	24
Антон Ласточкин.....	25
cheshire.....	25
goraph.....	25
techniX.....	26
yandexx	26
12. Про кота (<i>Виктор</i> Twine).....	26
Альфина.....	26
Антон Ласточкин.....	27
cheshire.....	27
goraph.....	27
techniX.....	27
yandexx	28
13. Про собаку (<i>Виктор</i> Twine).....	28
Альфина.....	28
Антон Ласточкин.....	28
cheshire.....	29
goraph.....	29
techniX.....	29
yandexx	30
14. С улицы Бассейной (<i>Finest ясный сокол</i> Instead).....	30
Альфина.....	30
Антон Ласточкин.....	31
cheshire.....	31
goraph.....	31
techniX.....	32

yandexx	32
15. Хроники Нордхейма. Второй отряд (<i>Вячеслав Добранов Ink</i>).....	33
Альфина.....	33
Антон Ласточкин.....	33
cheshire.....	33
gograph.....	33
techniX.....	33
yandexx	34
16. Штурмовик Времени (<i>Irremann Instead</i>).....	34
Альфина.....	34
Антон Ласточкин.....	34
cheshire.....	34
gograph.....	35
techniX.....	35
yandexx	36

1. t=120K demo (*ARTIX_4, Nitaru, Sky Avali | QSP*)

Итоговая сумма баллов игры: 133

Альфина

Здесь проделана большая, кропотливая работа: автор не только придумал мир, но и погрузился в технологии инопланетной жизни, в их мелкую фактуру: типы скафандров, температуру и влажность, работу передатчиков и прочих устройств... Это не только внушает уважение, но и создаёт убедительное ощущение, что мы в самом деле играем за астроспециалиста, который про функционирование станций не в книжке читал. Необходимость достаточно кропотливо ковыряться в этих системах погружает нас в стиль его мышления.

Увы, личности героя, его частной мотивации немного не хватает: вводные тексты написаны достаточно сумбурно, а захватывающий интриги нет. Но, думаю, на этот уже созданный мир можно положить более интересный частный сюжет.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

Антон Ласточкин

Очень тяжелая игра. Перегруженный интерфейс с картой и кучей характеристик, разобраться нереально. Тут надо многостраничное руководство читать. Побродил немного по миру и всё. Считаю, что автору надо удариться в графические игры, там пропускной информационный канал среднего игрока будет выше.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 4/10

cheshire

Запоминается...

Количество контента — сногшибательное.

Закономерно огромное количество грамматических и программных ошибок.

Очень высокий уровень проработки сеттинга в плане техники и (псевдо-?) науки.

Зависание на сохранении.

Так и не удалось «сфабить» патроны, не хватило капсул (их было отрицательное количество).

На квесте «Километры» сбросился счётчик и ровер не приехал. Персонаж погиб от обезвоживания. Жаль!

Хотелось бы...

ИСПРАВЛЕНИЯ. БАГОВ.

И немного редактуры.

Итоговый вердикт...

Отличная, масштабная игра. Действительно, иммерсив-сим.

Ощущение свободы действий (настоящее или ложное, без разницы), плюс, какое-то необъятное количество объектов, и соответствующие такому масштабу баги. Можно ли в принципе избавить такой проект от всех ошибок? Сильно сомневаюсь.

И тем не менее, одна из лучших работ на олимпиаде.

Увлечательность: 9/10

Геймплей: 10/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 4/10

[goraph](#)

Запоминается...

Окно игры делится на 13 окошек, в большинстве из которых куча всяких ссылок, многие с выпадающими меню. Одно из таких окошек, это переключение между шестью вкладками, каждая из которых содержит ещё два окна. Всё это вываливается на игрока сразу, без какого-либо обучения или подсказки. Разбирайся как хочешь.

Хотелось бы...

Менее громоздкий интерфейс. Как по мне, игра сильно бы выиграла, если бы была графической. Или даже парсерной.

Итоговый вердикт...

Игра одновременно не готова (я знаю, что это демо, но я член жюри, а не альфа-тестер, и это не оправдывает), и спроектирована неудачно с точки зрения интерфейса.

Получившееся крайне громоздко. Полно ошибок. Итого имеем что-то весьма интересное, на что можно посмотреть, но вряд ли с удовольствием поиграть, разве что вы уж очень на многое готовы закрывать глаза. T=120к может быть превратиться в очень хорошую игру когда-нибудь в будущем, но сейчас она готова даже в меньшей степени, чем киберпанк 2077 в день релиза.

Увлечательность: 8/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 8/10

Литературный стиль: 7/10

[techniX](#)

Вы на космическом корабле, летите в поисках планеты, которая станет вашим новым домом. Но всё пошло не так, и вот вы в аварийной капсуле спускаетесь в негостеприимный ледяной мир. Нужно как-то выжить...

Масштабная текстовая RPG с кучей параметров и детальной симуляцией! Что может быть интереснее? Как оказалось, много что...

Пролог с генерацией персонажа даёт кое-какую информацию об игровом мире, но не даёт игроку сколь-либо внятной цели, кроме как “выжить”. Ну ладно, выжить так выжить.

Пожалуй, самый серьёзный противник, с которым предстоит столкнуться игроку - это интерфейс. Объём информации, которая вываливается на игрока после пролога, создаёт впечатление, будто мы играем в Excel. “Температура -105 градусов, здоровье 290/410, сытость 100%, гидратация 100%, психологическое состояние 160 из 160...” Честно говоря, мне было сложно удержать в голове такое количество параметров.

В целом, “текстовость” игры не идёт ей на пользу. Во многих случаях использование пиктограмм, индикаторов и графики существенно облегчило бы жизнь игрокам. К примеру, перемещаться внутри базы было бы намного проще по графической карте, чем по списку дверей и помещений.

На протяжении всего конкурса автор дорабатывал игру, и в последней версии отсутствуют многие из проблем, с которыми я поначалу столкнулся. Тем не менее у некоторых предметов отсутствует опция “подобрать всё”, а иногда информация не помещается на экран, приходится скроллить вниз.

Для меня, к сожалению, возня с многочисленными однообразными действиями затмила остальные достоинства игры. Открыть дверь, закрыть дверь, подобрать предмет, взять в руки...

Думаю, любители детальных симуляций оценят игру по достоинству. По уровню проработки взаимодействия с окружающим миром она не уступает некоторым парсерам. Но над интерфейсом, на мой взгляд, автору предстоит ещё немало поработать...

Увлекательность: 4/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 7/10

[yandexx](#)

Безумно детальный симулятор, всю энергию которого направить бы в более подходящий формат классического роуглайка — вот что я могу посоветовать авторам. Было бы удобнее, нагляднее, интереснее. (Удобнее даже самим авторам, я полагаю).

Увлекательность: 3/10

Геймплей: 3/10

Сюжет: 2/10

Литературный стиль: 2/10

2. X (*PringOva* | Rpg Maker)

Итоговая сумма баллов игры: 154

[Альфина](#)

(Нет отзыва)

Увлекательность: 6/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 5/10

[Антон Ласточкин](#)

Ого, а тут можно навести камеру на грудь! Товарищи, а почему такое низкое разрешение? Шутка. Ну стилизация под ретро игры такая себе. Квестовая составляющая на уровне, играть можно, платформа странноватая. В принципе не понимаю, почему автор отнес

игру к категории "визуальная новелла", если убрать графику и сделать вывод мгновенным будет классический квест. Более-менее увлекательно.

Увлекательность: 6/10

Геймплей: 6/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

cheshire

Запоминается...

Философская подоплёка, куда более глубокая, чем в большинстве представителей РИЛ. Разнохарактерные герои.

Узнал, что такое «Внутренний треугольник».

Вот это поворот!

Хотелось бы...

Более серьёзного настроения в оформлении.

Менее скомканной концовки.

Итоговый вердикт...

Крайне качественное произведение. Грамотный текст, большое количество локаций, несложные головоломки.

Сюжет с неожиданно глубоким контекстом.

Но всё время не покидала мысль: насколько бы иначе смотрелась игра, будь она оформлена не огромными пикселями, а как обычная ВН, например.

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 8/10

goraph

Запоминается...

Весьма своеобразный визуальный стиль. То, как обыграны роль оператора, и то, как он управляет ракурсом, фильтрами и в целом картинкой в кадре.

Хотелось бы...

Не запускать исполняемых файлов, особенно установщиков, и чтоб работала мышка.

Хотелось бы менее банальный и предсказуемый сюжет, и каких-то неожиданных поворотов в процессе, так как герои, по сути, банально выполняют то, за чем пришли, просто по пунктам.

Итоговый вердикт...

И на грд такег можно создавать вполне достойные произведения.

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 7/10

techniX

Вы - Сергей Коноплёв, телеоператор местного канала. Вместе с журналисткой Еленой вам предстоит снять сюжет про открытие, сделанные учёными из местного

института изучения мозга. Но в чём оно заключается? Кажется, профессор Бродский что-то недоговаривает...

Игра начинается с меню, в котором присутствует пункт “Читать”. Уже интересно.

Несмотря на то, что “X” сделана на движке RPG Maker, это самая что ни на есть текстовая игра. Паззлов, правда, не завезли. Мы просто перемещаемся по локациям, говорим с персонажами, и вводим коды, найденные в других местах.

К сожалению, игру можно пройти, проигнорировав намёки на “второе дно”. Тогда в финале главный герой доснимет свой сюжет, так ничего и не поняв, и прокачанное операторское мастерство ни для чего не пригодится. Не надо так. Лучшая сюжетная ветка откроется вам, если вы попытаетесь докопаться до правды - там и интересные открытия, и сюжетный твист в конце, и разные концовки в зависимости от вашего решения.

Автор взял тему “Квесты эпохи нью-эйдж”, заданную организатором конкурса, и раскрыл её более чем достойно. Есть, конечно, мелкие недочёты, куда без них. Однако эта игра заинтересовала меня с самого начала, заставив гадать, что же происходит и кто виноват. Финальный же сюжетный поворот, хоть и возникает неожиданно, всё равно хорош. Пожалуй, среди игр этого конкурса в “X” один из наиболее захватывающих сюжетов.

Увлекательность: 8/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 10/10

Литературный стиль: 8/10

[yandexx](#)

Сложно передаваемый японский вайб от этой игры сначала удивляет, но потом вспоминаешь, что ведь это японский движок именно для таких игр именно созданный. Возможно, не совсем опрятная, хотя относительно целостная по форме работа. Но вот о чём она — я не знаю. Как и не знаю, героине ли принадлежат сексистские и расистские высказывания, или автору.

Увлекательность: 5/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 4/10

3. Билет в один конец (Виталий Блинов | Web)

Итоговая сумма баллов игры: 178

[Альфина](#)

Главной удачей этой работы мне показалась механика инвентаря и особенно заметок. Многие подобные текстовые игры страдают тем, что на объекты (названия их) можно кликать, получая о них информацию, но информация эта — чистый флейвор, просто дополнительные описания. В «Билете» же всё не так: в любом кусочке текста может содержаться информация, которую герой запишет, и дальше эти заметки можно использовать для продвижения по сюжету. А это даёт игроку дополнительную и очень важную мотивацию всем интересоваться.

Увы, я так и не поняла, является ли странноватый литературный стиль («Туалет удовлетворил меня так, что я смог удовлетворить свои потребности») багом или сознательным подражанием чему-то в сторону Платонова.

Увлекательность: 8/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 6/10

Антон Ласточкин

Хоть сам автор признаётся, что это не игра, как по мне самая настоящая игра. Жаль Виталий отошёл от более нагруженных механик к минимализму. Такая меланхоличная интерактивная история, для меня не примечательная. Надеюсь, она найдет своего поклонника в среде ИЛ.

Увлекательность: 4/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 7/10

cheshire

Запоминается...

Кукуруза (конечно же).

Отличная техническая составляющая (особенно учитывая, что не используется ни один из готовых движков).

Оформление... странное.

Огромное количество мест, персонажей, квестов и то, как это всё бесшовно реагирует друг на друга.

Отличная система сохранений.

Achievements!

Хотелось бы...

Менее витиеватых описаний. Из-за них иногда сложно разобраться, что вообще описывает автор. С масштабом произведения масштаб проблемы возрастает соответствующе.

Итоговый вердикт...

С первых же минут игра вызвала стойкие ассоциации с «Замком» Кафки. Герой, оказавшийся в чуждом окружении, окружающие его странные персонажи и то, как обыденно они относятся ко всей той фантазмагории, что творится вокруг.

Сеттинг на любителя, но самое главное (тут я грозно смотрю на большую часть участников ЗОК) — внутренне не противоречив!

С технической стороны всё ещё лучше: я наиграл чуть больше отведённых регламентом двух часов и этого явно недостаточно, чтобы оценить весь объём осуществлённого, но уже можно сказать, что произведение, действительно, масштабное. И, что удивительно, не разваливается под собственным весом, не кишит багами (тут я снова смотрю на некоторых представителей). Наоборот! Как часовой механизм из сотен составляющих (встреченные персонажи, посещённые места, время суток, полученные предметы, текущий статус квестов и т.д., и т.п.) игра работает, выдаёт осмысленные реакции и предлагает ещё.

Моё почтение автору.

Увлекательность: 8/10

Геймплей: 8/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 7/10

goraph

Запоминается...

Поля кукурузы, металлических подсолнухов и кашель. То, что Блинов умудрился исправлять баги так, что мне не приходилось переигрывать с самого начала, а

достаточно было просто загрузить автосейв. Монументальность. Прохождение игры заняло у меня трое суток, и то, я просил подсказок у других членов жюри.

Хотелось бы...

Даже не знаю. Я заметил пару опечаток, было пару технических проблем. Ходить по рельсам довольно долго, а приходится много, хотелось бы, пожалуй, более быстрые путешествия. Но всё это мелочи. По сути, мне даже придраться не к чему, да и не хочется.

Итоговый вердикт...

Как по мне, это однозначно лучшая игра конкурса по любому из критериев, просто на голову выше конкурентов.

Увлечательность: 10/10

Геймплей: 9/10

Сюжет: 10/10

Литературный стиль: 10/10

techniX

Вы - безымянный пассажир с билетом в один конец. До станции назначения, где вас ждёт новая жизнь, осталось совсем чуть-чуть. Но неожиданная остановка, похоже, затянется надолго. Ещё бы разобраться, что здесь вообще происходит...

Перед нами масштабный квест, на прохождение которого уйдёт не один час. Вам предстоит обойти все закоулки странного города, пообщаться с его не менее странными обитателями и разгадать множество паззлов.

Игровая механика достойна особого упоминания. У главного героя есть инвентарь с предметами и записная книжка с мыслями. Используя некоторые предметы или мысли в определённых локациях или диалогах, можно открыть дополнительные действия, которые продвигнут вас дальше. Выглядит это как "герой додумался, для чего тот или иной предмет", и, как по мне, это отличная идея. Практически все паззлы логичны, и догадаться до их решения вполне реально без подсказок. Особенно удался, на мой взгляд, паззл с мельницей.

К сожалению, сюжетно игра не увлекает настолько же сильно. Первые же встречи со странными событиями и персонажами вызывают некоторое недоумение, которое только растёт по мере продвижения по игре. Сюрреалистичный городок ощущается "синтетическим", в котором абсурдные ситуации не имеют никакого объяснения и существуют лишь для обоснования паззлов и квестов.

Всю игру я гадал, что же на самом деле происходит. У меня была надежда, что есть некая стройная теория, которая все несуразности игрового мира свяжет воедино и даст разумное объяснение. Поэтому концовка оставила у меня смешанные впечатления. Она действительно объясняет всё происходящее, но это не тот вид объяснения, на который я надеялся.

И тем не менее, проходить этот квест было интересно и увлекательно. Если вы соскучились по классическим квестам с паззлами, не проходите мимо!

Увлечательность: 8/10

Геймплей: 10/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 10/10

yandexx

Большой труд, внушительных размеров квест, где за два часа я прошёл едва ли половину. В отличие от других линейных работ здесь есть целый сюрреалистичный

город, полный паззлов. (Локации вообще — очень простая механика, но сразу даёт любой текстовой игре ощущение «места» и свободы).

Огромное количество «мыслей», не помещавшихся на один экран, в определённый момент стало скорее угнетать, чем помогать. Мне кажется, что эта игра работала бы лучше всего в формате графического point-and-click квеста.

Увлечательность: 6/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 6/10

4. Дверь (*Daimos* | Godot)

Итоговая сумма баллов игры: 89

Альфина

Мне понравились в этой игре головоломки. Вроде и простая идея — крутить взорвавшийся объект, пока он не соберётся, а работает (и хорошо отыгрывает неуютное вглядывание). И события действительно достаточно нелинейны. Но, увы, базовая предпосылка слишком абстрактна, чтобы заинтриговать, а литературному стилю не удаётся создать атмосферу скупыми средствами. Думаю, именно с литературным стилем автору стоит дальше экспериментировать — чтобы получилось больше эмоциональных зацепок и интересной фактуры.

Увлечательность: 6/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 4/10
Литературный стиль: 5/10

Антон Ласточкин

Судя по файлам с архивами, думал, на Go игрушка. Оказалось, автор написал статью про укрощения Godot. Если бы была оценка за "спецэффекты" и "графические расширения текстовых игр", я бы поставил игре 8. Ну, прикольный графический пазл, симпатичные ссылок. По остальному - сюжета нет, геймплея кроме паззлов нет, не увлекательно, извините.

Увлечательность: 3/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 6/10

cheshire

Запоминается...

Графические головоломки в моей текстовой игре!
Отличный интерфейс и безграмотный текст.
Полное отсутствие сюжета.

Хотелось бы...

Сюжетной основы всему происходящему.

Итоговый вердикт...

Сборник головоломок вида «Сориентируй камеру так, чтобы получилось изображение».
Графически игра неплоха.

Но как интерактивно-литературное произведение... Нет тут никакого интерактивно-литературного произведения.

Увлекательность: 4/10
Геймплей: 6/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 3/10

[goraph](#)

Запоминается...

То, что на конкурс допущена игра, которую очень с большой натяжкой можно назвать текстовой, если вообще можно.

Хотелось бы...

Чтобы на конкурсе были всё же текстовые, или хотя бы преимущественно текстовые игры.

Итоговый вердикт...

По большому счёту, радуется только то, что игра короткая. В целом, я не совсем понял почему эта игра допущена к конкурсу. Если оценивать только текстовую часть, игнорируя графические головоломки, впечатление осталось не очень.

Увлекательность: 2/10
Геймплей: 2/10
Сюжет: 2/10
Литературный стиль: 2/10

[techniX](#)

Вы просыпаетесь и едете на работу. Но в офисе вас ждёт нечто странное...

Есть игры, история создания которых намного интереснее, чем сама игра. "Дверь" как раз из этой серии.

Специально для этой игры автор задумал сделать редактор графов - визуальный инструмент для создания и редактирования ветвящихся историй. Задача непростая, особенно если учесть срок сдачи игры - через два месяца после начала работы. В Дискорд-канале многие выражали сомнение в том, что автор справится с этой задачей. Но он написал в срок не только редактор, но и игру. Респект.

Поскольку большая часть усилий ушла именно на инструменты, игра получилась весьма простой. Вот мы просыпаемся, вот ловим такси, вот едем (можно и не доехать, если выбрать не ту ветку), вот приезжаем в офис. Там нас ждут монстры и графические паззлы. Монстры страшны и хорошо нарисованы, а паззлы выглядят как мини-игры из инди-проектов. Сложив последний паззл, мы... просыпаемся на полу. Вот и всё.

На мой взгляд, игра отлично выполняет роль технологического демо, показывая различные возможности самодельного игрового движка на Godot. А вот сюжет в игре присутствует скорее "для галочки", чтобы как-то соединить между собой паззлы, и интересным его никак не назовёшь.

Увлекательность: 3/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 5/10

yandexx

Забавный выбор платформы. Минимально текстовая СЮА-игра с пазлами, которые неинтересно разгадывать. Прочитайте, однако, занятный дневник о разработке и постарайтесь не допустить таких же ошибок в планировании!

Увлечательность: 3/10

Геймплей: 3/10

Сюжет: 2/10

Литературный стиль: 2/10

5. Закат лета (Nooby | Twine)

Итоговая сумма баллов игры: 92

Альфина

Самым интересным моментом в этой игре для меня стало хождение по карте на время — разные типы местности (лес, поляна, озеро) ограничивают перемещение героя, превращая эту секцию в полноценную головоломку. А ещё звуки, даже самый простой фоновый эмбиент, очень разнообразят игру и помогают создать атмосферу, чувство места лаконичными приёмами.

Увы, не везде автор совладал с форматом: на крошечный ромбик, в большинстве мест выступающий в роли кнопки «дальше», неудобно нажимать; портреты героев врываются в повествование как-то внезапно, посреди реплик; и ремарки к репликам оформлены так же, как и сами оные (а они вообще так ли нужны при подобном оформлении диалога?). Впрочем, это всё технические мелочи. Видно, что фантазия у автора есть. Может, и в качестве сюжета взять менее классическую крипипасту?

Увлечательность: 5/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 4/10

Антон Ласточкин

Мрачноватый мультяш какой-то со скрежетом на фоне. Автор, извините, не понял, о чем шла речь в игре. Какие-то невнятные диалоги, высотки, потом болото...

Увлечательность: 3/10

Геймплей: 2/10

Сюжет: 2/10

Литературный стиль: 5/10

cheshire

Запоминается...

Много ошибок: грамматических, стилистических, программных.

Оформление диалогов.

Слишком долгий и неконтролируемый вывод текста.

Интересная идея с картой.

Отличные иллюстрации.

Отличный звуковой ряд.

Хотелось бы...

Вычитки.

Итоговый вердикт...

Сумбурное произведение, за неуклюжими текстами которого проглядывает замысел чего-то большего и интересного.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 4/10

[goraph](#)

Запоминается...

Кнопки "дальше" которые исчезают не сразу, а через две секунды после нажатия на них. То, что автор поупражнялся в программировании, и продемонстрировал нам, что он может сделать карту из псевдографики, по которой перемещается фигурка главного героя.

Хотелось бы...

Чтобы автор ещё поупражнялся и в тестировании, и исправил ошибки синтаксиса, существование которых в игре, состоящей на 99% из кнопок дальше, мне кажется довольно необычным.

Итоговый вердикт...

Из хорошего - картинки действительно хороши. А вот с текстом, и особенно с орфографией есть проблемы, несмотря на то что у игры был ещё и редактор текстов.

Увлечательность: 3/10

Геймплей: 2/10

Сюжет: 3/10

Литературный стиль: 3/10

[techniX](#)

Звонок вашего друга Юры выдёргивает вас из странного сна. Вас зовут Влад. Впереди - поездка на заброшку и приключения в лесу... или нет.

Игра живо воскрешает в памяти воспоминания о походах в заброшенные места, и, надо сказать, хорошо передаёт ту самую атмосферу и ощущения. Автобус, лес, заброшенный санаторий - местами буквально ощущаешь, будто находишься там. Да и описания сюрреалистических снов тоже неплохи. Увы, текст написан довольно неряшливо, и это несколько смазывает впечатление.

Интерактивная составляющая сюжета выглядит довольно спорно. В игре есть несколько сюжетных веток разной длины, и только одна из них более-менее раскрывает суть происходящего. Остальные же оставляют игрока в недоумении "что это было и о чём?" Возможно, стоило сюжетную ветку с дедом сделать основной и чуть детальнее прописать концовку.

Автор дорабатывал игру по ходу конкурса, и это пошло ей на пользу. Вывод текста по таймеру - не самая удачная идея, и хорошо, что автор от неё отказался. Также в первой версии можно было пропустить описание условных обозначений на карте и бродить среди загадочных символов, пытаюсь понять, какой из них - игрок, а какой - конечная цель путешествия. Но тем не менее, даже в версии 1.3 осталось много шероховатостей, есть ещё над чем поработать.

В общем, игра получилась атмосферная, но, увы, сюжетно пустая. Однако с ней стоит ознакомиться, несмотря на все недостатки.

Увлечательность: 5/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

yandexx

Могу объяснить такое низкое качество игры (в каждом её аспекте) лишь неопытностью и поспешностью автора. Звуки неплохо подобраны, разве что.

Увлечательность: 2/10

Геймплей: 2/10

Сюжет: 2/10

Литературный стиль: 1/10

6. Инъекция Марса (Алексей Галкин | Web)

Итоговая сумма баллов игры: 149

Альфина

Эта игра — хороший пример того, как живой стиль и цепляющие внимание детальки (прозвище марсоходов, местный сленг, странное имя попутчицы) компенсируют недочёты (от орфографических и пунктуационных ошибок до линейности). Получилась душевная, олдскульная как-бы-советская фантастика — жаль, что короткая, да и концовка будто нужна ей затем, чтобы обрубить поскорее текст, а не на самом деле. Но даже в таком коротком рассказе чувствуется продуманность мира.

А ещё мне понравилось, как вписано в сам текст слово «конец» — ещё одна небольшая деталь, украшающая работу.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 6/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 7/10

Антон Ласточкин

Игра меня затянула своими погружающими описаниями Марса, во время осмотра которых неплохо раскрывалось взаимоотношение между персонажами. Концовка с одной стороны достаточно ожидаемая, с другой стороны очень органичная. Игра теме конкурса хорошо соответствует, правда геймплейная механика очень простая. По итогу я получил удовольствие от игротечения произведения, очень приятно для диванного формата.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 8/10

cheshire

Запоминается...

Приятное оформление.

Если движок самописный, то очень хорошо работает.

Хороший, литературный текст.

Явно продуманный сеттинг.

Хотелось бы...

Большей стройности сюжета.

Менее разочаровывающей концовки.

Итоговый вердикт...

Приятный рассказ с умеренной вариативностью и опциональным текстом. Жаль обрывается, только нача...

Увлекательность: 7/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 4/10
Литературный стиль: 8/10

[goraph](#)

Запоминается...

В первую очередь то, что у нас на конкурсе удивительно много игр, где всё происходящее объясняется сном или галлюцинациями главного героя. Интересно, с чем это связано.

Хотелось бы...

Большей интерактивности. Вариативность ладно, она ослабляет сюжет, но я не об этом. Можно было сделать то же самое сюжетно, но с большим количеством сносков. Когда тебе просто выдают текст, страница за страницей, это создаёт скорее впечатление рассказа, а у нас всё же конкурс игр.

Итоговый вердикт...

Ну неплохо, но это скорее рассказ, пусть и несколько вариативный, чем игра.

Увлекательность: 5/10
Геймплей: 4/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 8/10

[techniX](#)

Вы на Марсе, везёте лекарство для американской экспедиции. Но получится ли доставить его в срок?

Текст и завязка сюжета напоминают классическую советскую фантастику о том, как наши отважные космонавты осваивают ближайшие планеты. Написано легко и с юмором, читается с удовольствием. Тем обиднее тот факт, что игра заканчивается буквально через пять минут, а все альтернативные ветки ведут к гибели главного героя.

Основная же концовка напоминает один из рассказов Станислава Лема о пилоте Пирксе. Вот только у Лема главный герой благодаря своей находчивости справился и с заданием, и с возникшими осложнениями. В "Инъекции Марса", увы, нет ни первого, ни второго, и концовка выглядит скомканной.

Как бы то ни было, игра подарила мне пять минут приятного чтения. Далеко не все игры с конкурса могут этим похвастаться.

Увлекательность: 7/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 9/10

[yandexx](#)

Приятный короткий рассказ.

Увлекательность: 5/10
Геймплей: 4/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 5/10

7. Колобок и компания (*Ersaider, Пашка* | Апери)

Итоговая сумма баллов игры: 104

Альфина

(Нет отзыва)

Увлечательность: 5/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 6/10

Антон Ласточкин

Ну что сказать, фирменный стиль Апери-игр. Меня приятно удивило взаимодействие через один клик! Общение, выстрелы, просто реактивная механика! Если бы её в хорошее окружение, да сюжет, то была бы тема...

Однако сюжет отсутствует, литературный стиль не комментируем. К сожалению, для текстовых игр, я считаю, сюжет должен быть максимально сильным. Если делать слабый сюжет, то супер-игромеханику со спецэффектами. В общем из игры запомнились супер-клики и имя Колобол.

Увлечательность: 3/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 3/10

Литературный стиль: 3/10

cheshire

Запоминается...

Большое количество разной по стилю графики.

Федеральный закон "Об оперативно-розыскной деятельности" от 12.08.1995 N 144-ФЗ.

Картинки-кнопки с непредсказуемыми действиями.

Хотелось бы...

Большей предсказуемости каждого предпринимаемого шага. В текущем виде совершенно невозможно предугадать, что будет при клике на ту или иную ссылку.

Итоговый вердикт...

Есть такая штука в теории видеоигр, называется «агентивность». Так вот тут её нет и в помине.

Не рекомендую.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 3/10

Сюжет: 3/10

Литературный стиль: 6/10

goraph

Запоминается...

В основном отдельные моменты, и не всегда хорошие. Бой с лешим, кот Баюн, разные помощники, что прикольно, и, к сожалению, тормоза апери и общая забагованность игры.

Хотелось бы...

Чтобы игру нормально оттестировали до конкурса. Ладно, плывёт кое-где разметка и картинки, но в тупики я попал несколько раз, и это плохо. Апера сама по себе не справляется, и откровенно тормозит. Так же, хотелось бы, чтобы мне с самого начала дали какое-то задание, вводную, а не просто сказали - "Иди куда хочешь". Но это, уже, вкусовщина.

Итоговый вердикт...

Могло бы получиться неплохо. Прикольная бродилка по русским сказкам, где текста немного, постоянно встречаются различные мини-игры, и мне это понравилось. К сожалению, игра рандомом выпала у меня первой в списке, и я поиграл сразу же после релиза. Авторы честно предупреждают про баги, но от этого не легче. Не скажу, что вообще неиграбельно, но нужно очень много терпения, сейвов, и на многое закрывать глаза, чтобы вообще хоть как-то поиграть. Надеюсь, оттестируют и исправят все ближе к концу конкурса.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 8/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 5/10

techniX

Вы оказались в Лукоморье вместе с Колобком. Можете идти куда вздумается!

Да, это вся завязка игры.

И что? Нет, правда, что я должен теперь делать? Какая цель у игрока?

Методичным прокликиванием всех доступных на экране картинок выясняется, что открытый мир игры населён сказочными персонажами, некоторые из которых могут дать вам квесты. Зачем игроку выполнять эти самые квесты - неясно.

Квесты оказались нескольких видов. Для поимки кота Баюна потребовалось прочесть одноименную статью в Википедии - хотя, наверное, можно было бы просто перебрать десятки возможных вариантов экипировки. Второй вид квеста - угадать комбинацию навыков. И третий, наиболее распространённый - кликать по картинке нужное количество раз, чтобы прокачать опыт или выполнить квест.

Мир игры представляет собой лоскутное одеяло из сказочных героев, Робин Гуда, кентавра и фабрики роботов. Впрочем, некоторые герои и события описаны колоритно и с юмором.

Эта игра мне особенно запомнилась. У меня сдали нервы на стрелковом турнире - настолько раздражающий grind в играх нужно ещё поискать. Если б не обязанность доигрывать до конца, я бы бросил игру в этот момент и больше к ней не возвращался.

Само по себе наличие открытого мира в игре не является преимуществом или уникальной "фишкой", ради которой люди будут играть. Этот мир должен быть ещё и интересным, у игрока должна быть цель его исследовать - например, как в другой игре на Апери, "Домовой поможет". Здесь же автору ещё есть над чем поработать.

Увлечательность: 3/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 6/10

yandexx

Уродливо, неудобно, хаотично. Написано плохо. И Апери как сервис работает один раз из пяти.

Увлечательность: 2/10

Геймплей: 2/10
Сюжет: 1/10
Литературный стиль: 2/10

8. Красная шапочка: охота на волков (*Beta, Tangarou, Ангел | Renpy*)

Итоговая сумма баллов игры: 167

Альфина

В этой работе есть заявка на серьёзную игру (в смысле такую, которую можно выпустить и продавать за деньги), хотя, конечно, до этого этапа работы ещё много — и с визуальной стороной, и со звуком, которого нет.

Ядро игры я бы назвала *бойким*. Шуточки-прибауточки, многочисленные волки разных смешных типов, забавные фразочки типа «сделать невинных волков винными», бабушка с сорока кошками. Игра сама к себе относится несерьёзно, поэтому её недочёты (вроде забавовавшего у меня диалога невинного волка, повторившегося десятков раз, или проблем с орфографией) хочется прощать.

Увлечательность: 7/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 6/10

Антон Ласточкин

Такой включаю я визуальную новеллу. Думаю, ну ладно, прокликаю полчаса. А тут бам, система навигации дом/улица. Читаю справочник, ну ладно, добавили инфу по игровому миру. Выхожу к вонючке, а тут еще и боевая система! Гляжу дальше - станок для крафта!!! Обалдеть, ну и графон соответствующий. Я был очень приятно удивлён. Хочется такую вещь рекомендовать. До конца не прошел, немного не мои предпочтения, но всё на очень достойном уровне.

Увлечательность: 8/10
Геймплей: 9/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 8/10

cheshire

Запоминается...

Почему шапочка красная.

Как при встрече с первым волком перехотелось пить чай.

На болоте пристал невинный волк и кликов двадцать заговаривал зубы так, что я решил, что это баг. Но отпустило.

Гринд.

Прогрессивная бабушка.

Хотелось бы...

Более реалистичного сеттинга.

(И продолжения «Архема»!)

Итоговый вердикт...

Характерное для авторов студии Dreamora произведение. Если вы знакомы с их «сказочным» творчеством, то уже примерно представляете атмосферу этой игры.

Со своей стороны, не являясь поклонником этих «сказочных» сеттингов, хочу отметить

крепкую геймплейную основу игры: загадки логичны и многоуровневые, предметов много и у некоторых — несколько применений.

Увлекательность: 5/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 7/10

[goraph](#)

Запоминается...

Волки, особенно волк-психолог и тот волк, что живёт в моей голове. А так же новая для меня информация о том, куда поливать помидоры.

Хотелось бы...

Чтобы невинный волк тоже оставлял какой-то трофей!

Итоговый вердикт...

Очень своеобразная, но прикольная игра с авторскими иллюстрациями. Это конечно какой-то арт-хаус, но по стилю выдержано отлично.

Увлекательность: 8/10

Геймплей: 8/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 8/10

[techniX](#)

Вы - Милли, 26 лет, интроверт, живёте в лесу, и у вас проблемы с волками. Хотя на самом деле это у волков проблемы с вами...

Очередное переосмысление старой сказки, на этой раз в виде юмористического квеста. Эта игра не раз заставила меня улыбнуться. Заметки о волках, где про жирных волков написано жирным шрифтом, диалоги с бабушкой, отношения с Дровосеком - авторы постарались на славу, выписывая всё это.

Квестовая часть игры хороша, хотя комбинирование предметов сделано несколько неинтуитивным способом. С путешествиями по лесу местами было непросто - не всегда понятно, куда приведёт та или иная лесная тропа. Поэтому, несмотря на линейность локаций, мне пришлось рисовать карту на бумаге.

Концовок у игры несколько, и в основном они зависят от того, насколько хорошо вы подготовились к битве с волком-боссом. Но особенно хотел бы отметить концовку №6, которая связывает оставшиеся непонятными сюжетные элементы, вроде "волка в голове". Несмотря на то, что использованный в ней приём мне не очень нравится, именно здесь он очень к месту. Если бы это была единственная концовка, эффект был бы ещё сильнее.

В целом, хорошая игра, прошёл с удовольствием.

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 9/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 9/10

[yandexx](#)

Вполне сносный квест, но скорее графический, чем текстовый. Милые бэкграунды.

Навигация могла быть лучше, со стрелочками, указывающими направление, например (На болото ).

Увлекательность: 6/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 5/10

9. Луна-9 (Пётр Косых | Instead)

Итоговая сумма баллов игры: 168

Альфина

Текстовый квест с парсером неизбежно внушает уважение просто по факту использованной технологии, но чёрт побери, как же можно было, взяв такой мощный инструмент, начать игру с линейного куска (драматичного разговора с женой), для прохождения которого игроку нужно повторить одну и ту же команду десятков раз? Это большая ошибка — вместо демонстрации силы технологии получилась демонстрация её слабости, увы.

Увлекательность: 4/10
Геймплей: 6/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 6/10

Антон Ласточкин

Вот сразу видна рука мастера! Конечно, не без недостатков. О многих мелких недочётах уже написали остальные тестировщики. Я лично подзастрял с отстыковкой модуля (невнимательно всё окружение осматривал), ну и разгрузкой лунохода. Чисто психологически было сложно выполнять действия космонавта в "нетрезвом уме". Но эта игра меня просто увлекла. Очень хорошая подача, начало повествования с женой с интерактивными действиями меня погрузило в мир игры надолго. Качественная проработка парсера, арты. Насколько было возможно, игра дала образ действия космонавта в космосе. Пётр мало того, что создал платформу, мотивирующую писать хорошие адвенчуры, так и еще показывает класс написания игр!

Увлекательность: 9/10
Геймплей: 8/10
Сюжет: 8/10
Литературный стиль: 7/10

cheshire

Запоминается...

Фирменные петровские рисунки.
Онлайн-формат, который сохраняет сессию после закрытия окна.
Отличная библиотека, не хуже, а местами и лучше библиотеки RInform.
Детальные процессы подготовки, полёта, расстыковки, посадки на Луну.
Множество учтённых технических нюансов.

Хотелось бы...

Большей информативности в описаниях. Не всегда понятно, что нужно делать, не всегда понятно, как нужно делать.
Некоторые требуемые действия очень уж рутинные.

Итоговый вердикт...

Крепкий парсер ровно на 2 часа. Местами излишне сентиментальный, местами излишне рутинный.

Но зато с огромным количеством разнообразной, аутентичной информации о космической технике, Луне и тому подобном.

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 8/10

[goraph](#)

Запоминается...

Невероятное количество микроменеджмента, в плане открой закрой люк, отстегни пристегни ремни, и так далее. Также то, что игра практически идеально отлажена, это приятно.

Хотелось бы...

Меньше микроменеджмента и загадок посложнее, где надо больше подумать, а не просто написать очень много команд для решения очевидной задачи.

Итоговый вердикт...

Сюжетно это идейное продолжение, если не сказать "повторение", "Другого Марса", с практически идентичным, но более качественно проработанным сюжетом, на улучшенном движке (пожалуй инстед уже можно назвать лучшим парсерным движком на русском). Не могу сказать, что игра мне по духу близка, и это то, как я хочу видеть парсер. Но то, как это реализовано технически выше всяких похвал, рекомендую ознакомиться.

Увлекательность: 9/10

Геймплей: 8/10

Сюжет: 8/10

Литературный стиль: 7/10

[techniX](#)

Вы - Борис Громов, командир лунной экспедиции на корабле "Арго". Однако с самого начала экспедиции всё пойдёт не так, как ожидалось. И ваша размолвка с женой перед полётом тоже повлияет на события...

Парсерные игры - нечастый гость на наших конкурсах. Да и игроков, знакомых с этим жанром текстовых игр, тоже не так много. Именно для них автор приложил к игре руководство в лучших традициях инфокомовских "feelies", и читать его - отдельное удовольствие.

Большую часть времени мы взаимодействуем с окружением - и это не слишком сложно, хардкорных паззлов в игре нет. Правда, в одной из сцен описание предметов сыграло со мной злую шутку. Ручки управления в кабине лунного модуля я почему-то представил как рычаги, которые можно толкать и тянуть - и только позже выяснил, что это скорее джойстики, которые можно ещё и вбок наклонять! А ещё в игре часто нужно ждать (да, в парсере есть такая команда), что может быть неочевидно для деятельных игроков, любящих брать всё и осматривать.

Самым мощным моментом игры для меня стала сцена посадки на Луну, которая живо напомнила ощущения от одноимённой игры, уже ставшей классикой. И как же было обидно, когда у меня отобрали управление перед самой посадкой! Я так хотел посадить модуль сам, сбросить скорость в нужный момент, чтобы не врезаться в лунный грунт... Но всё равно возиться с механизмами в этой игре - одно удовольствие.

До посадки на Луну всё происходящее было довольно реалистично, в духе твёрдой НФ. На поверхности Луны, в клубах розового газа, сюжет не раз и не два заставит сомневаться, что из происходящего было на самом деле, а что - нет. Автор, в

свою очередь, не даёт однозначного объяснения произошедшим событиям. И для меня это отсутствие явной кульминации несколько смазало общее впечатление от хорошей игры.

Конечно, каждый игрок может придумать собственное толкование рассказанной в игре истории, наиболее соответствующее его впечатлениям. Интересно, какая трактовка сюжета будет у вас?

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 9/10

Сюжет: 8/10

Литературный стиль: 9/10

[yandexx](#)

В парсере хочется, чтобы каждая введённая команда приносила приятный результат (впрочем, это, пожалуй, относится вообще к любым играм). В «Луне-9» наоборот, много скучных однообразных действий. Паззлы простые, но не вызывают удовлетворения от разгадки — они слишком простые и/или слишком рутинные. А окружению и действиям не хватает прорисовки. Я, например, съел бутерброд прямо на глазах Александра, а он и словом не обмолвился — андроид, должно быть. Игра качественнее очень многих других на этом конкурсе, однако чего-то ей сильно не хватает.

Увлекательность: 5/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

10. Не сдавайся, скелет! (*Out_or* | Сторигейм)

Итоговая сумма баллов игры: 155

[Альфина](#)

Это самая «игровая» игра на конкурсе — не в последнюю очередь, конечно, благодаря инвентарю и очкам здоровья. Механика «угадай, как правильно повести себя в этой ситуации, чтобы получить или не получить по щам» неоднозначна, но её исполнение я нашла отличным: почти во всех ситуациях в игре правильный курс действий логично вытекает из наших знаний и предположений о мире, расах и типажах в нём. По крайней мере, если знать мир серии Elder Scrolls, по которому игра является фанфиком.

А я-то уж по названию ждала Dark Souls!

Удивил момент, когда можно встретить Зигфрида на уроке, а потом наткнуться на громилу, который его ищет. Так вот громиле нужно отвечать, что Зигфрида ты не знаешь, хотя я ожидала обратного — что «заработанное» в другом ивенте знание мне поможет.

Увлекательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

[Антон Ласточкин](#)

Отличная книжка! Сразу зацепило, почитал про рандомные сценки и то, что игра беспроектная, пошел всех гасить. Игра по ощущениям похожа на РПГ, только упрощенная. Конечно, многие выборы делал на удачу, но в принципе можно проходить аккуратно. Посоветовал игру товарищам, тоже прошли, запомнится надолго. Книжки-игры такого формата рулят!

Увлекательность: 9/10
Геймплей: 8/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 8/10

[cheshire](#)

Запоминается...

...Как ноют кости.
...Сыр, который не интересуется.
...«Два вора, лихо скрывшись от погони, делить украденное золото решили...»
...Череп в черепе.
...Холодные и чертовски мёртвые ноги.
...Грязные девосластцы.

Хотелось бы...

Возможности вернуться к предыдущим сохранениям после окончания игры.

Итоговый вердикт...

Отличный сторигейм. С юмором, отсылками, высокой степенью реиграбельности.

Увлекательность: 6/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 8/10

[goraph](#)

Запоминается...

Вполне неплохой сюжет и очень хорошо написанный текст. Вообще с литературной точки зрения всё здорово. То, что первые несколько картинок грузились у меня несколько минут и отображались частями. Подозреваю, что при запуске игры грузятся сразу все имеющиеся в ней картинки.

Хотелось бы...

Чтобы автор работал в авторском сеттинге/вселенной, а не во вселенной Elder Scrolls.

Итоговый вердикт...

Литературная часть неплоха, а вот играть совершенно неинтересно. По сути, геймплей сводится к выбору из двух вариантов наугад, так как информации для того, чтобы сделать осознанный выбор, налево нам идти или направо, у нас просто нет. Более того, это learn by dying. После того как мы ошиблись, мы снова делаем те же самые выборы, если, конечно, они нас не убили, чтоб пройти немного дальше. Наверное, автор хотел, чтобы я пробовал разное, выбирал другие варианты, но, если честно, это нерационально, да и идёт в разрез с "отыгрышем" героя, который вместо того, чтобы наиболее быстро и качественно выполнить задачу, не будет искать как можно больше неожиданных смертей в разных уголках. В итоге, геймплей сводится к выбору 4х вариантов "как в прошлый раз", противоположного выбранному в пятый (так как тут мы погубили), и угадыванию начиная с шестого... Наверное, есть люди, которые посчитают подобный геймплей увлекательным, но я не один из них.

Увлекательность: 4/10
Геймплей: 4/10
Сюжет: 9/10
Литературный стиль: 9/10

techniX

Вы воин, но недолго. Вас убивают уже во втором абзаце. Это тоже ненадолго. Колдун Брелакус поднимает вас из мёртвых, и теперь вы - скелет, который должен выполнить поручение своего нового повелителя. Спасти принцессу из башни - что может быть проще?

Сюжет игры незамысловат. Выполни квест "подай-принеси" - этим уже никого не удивишь. Но насколько же интересно проходить эту игру!

Секрет довольно прост. На каждом уровне башни игра предлагает несколько случайных встреч из большого набора, в которых можно подсобирать лута и прокачать здоровье, и пару обязательных, которые нужно с помощью всего этого добра пройти. Всё это складывается в увлекательный геймплей - интересно же узнать, что подстерегает тебя за следующим поворотом.

Увы, сюжетная часть игры не настолько хороша. Мир игры представляет собой сборную солянку из фэнтезийных персонажей, в которую как-то затесался мимик. Да, тот самый, из Prey. В башне нам встречаются и разбойники, и стражники, и хищные животные - не башня, а целый город! Текст неплох, с юмором и забавными отсылками к современной интернет-культуре.

В общем, перед нами текстовая игра, в которую интереснее *играть*, чем читать. Думаю, в виде отдельного приложения она смотрелась бы ещё лучше...

Увлекательность: 8/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 6/10

yandexx

Скайрим-фанфик со стандартным тропом беспомощной принцессы «вон в том замке». Выглядит довольно прямолинейно, хотя решать в каждой комнате, какой вариант выбрать, было даже несколько увлекательно. Когда оказываешься там в первый раз, не во второй. К счастью, потеря прогресса в игре минимизирована. Из-за того, что в игре есть битва, подумал, что это текстовый soulslike, но это оказалось не так, и, наверное, это на пользу. (Пытался ли кто-то делать пошаговый/текстовый соулзлайк, и удалось ли это кому-нибудь?)

Увлекательность: 5/10

Геймплей: 6/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 4/10

11. Нити пламени, окованные льдами (Аноним | QSP)

Итоговая сумма баллов игры: 103

Альфина

Всё-таки хочется порекомендовать автору разобраться, как оформляется прямая речь: в игре, где важны диалоги, ошибки в этом очень мешают их читать. И не вполне ясно решение заменить реплики на выбор *пересказом* оных (вместо непосредственно текста). Ясно, зачем так делают в Mass Effect, но в текстовом-то квесте?..

Увлекательность: 5/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 4/10

Антон Ласточкин

Текст сам по себе неплохой, правда при наличии интерактивных выборов тяжело воспринимается. Завязка меня сначала зацепила, но потом монотонная колка дров, сбор ягод неплохо так разрушили атмосферу глубокого погружения в сюжет. В целом игра - крепкий середнячок.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 7/10

cheshire

Запоминается...

Прямо какая-то беда с кавычками в диалогах.

Громоздкие построения фраз, странные сравнения, стилистически несовместимые обороты.

К геймплейной составляющей наименьшее количество претензий.

Хотелось бы...

Вычитки и редактуры. Прямо, чтобы калёным железом пройтись по каждому предложению и вырезать все «окутывающие заборы».

Более щадящих условий для возможности дойти до «хорошей» концовки.

Итоговый вердикт...

Автору — больше читать качественную художественную литературу и литературу по писательскому ремеслу.

Сейчас только отсутствие хорошего вкуса и кругозора не позволяет в полной мере раскрыться в качестве автора текстовых игр.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 3/10

goraph

Запоминается...

Очень странный сюжет, который заканчивается толком не начавшись, не менее странный геймплей, где надо повторять одни и те же действия по многу раз, ещё более странно написанные тексты.

Хотелось бы...

Чтобы автор, для начала, хотя бы раз прочитал написанный им же текст, перед тем как слать его на конкурс.

Итоговый вердикт...

Слишком коротко, недоделано, сюжет не раскрыт, происходящее тянет скорее на начало пролога, чем на полноценную игру. И дело тут не в размере как таковом, а в эпическом размахе повествования, которое неожиданно заканчивается толком не начавшись. Текст совершенно не вычитан, загадки не увлекают, и желания пробираться через плохо написанный текст не вызывают. Простите, но плохо по всем критериям.

Увлечательность: 2/10

Геймплей: 3/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 2/10

techniX

Главный герой неизвестно за что попадает в очередь, а затем и в ссылку. Ну а потом заверте... Магия огня и воды! Заклинания-руны! Проклятие казнённого колдуна! Ритуал магов огня! Магическая битва! Обо всём этом нам расскажут в игре, а на кое-что даже дадут посмотреть.

Игра построена очень своеобразно. Перед нами весьма увлекательный сеттинг, сложная магическая система, конфликт стихий... Но всё это происходит где-то на фоне, а не с главным героем. Более того, главный герой практически ни на что не влияет и ничего не решает, он просто выполняет приказы. Сначала его отправляют в ссылку, потом колоть дрова, потом собирать ягоды... А всё самое интересное происходит или в долгих лекциях персонажей о давно прошедших событиях (настолько долгих, что их так и тянет пропустить), либо на глазах изумлённого главного героя.

Под конец игры появляется намёк на какую-то тайну, но буквально через пару эпизодов наступает финальная катсцена, сообщающая «Возможно, это только начало истории...». Опять эта проклятая неопределённость! Кто мне теперь расскажет, что случилось с посёлком и почему?

В финале есть рунный паззл, представляющий собой неплохую математическую задачку - но условия задачи (довольно туманные) появляются лишь один раз во всплывающем окне. И честно говоря, без подсказки я поначалу вообще не понял, чего от меня хотят.

Общее ощущение такое - потенциал у сеттинга огромный, но игра его почти не раскрывает. Вот дать бы главному герою побольше контроля, проработать паззлы и вычитать текст...

Увлекательность: 6/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 6/10
Литературный стиль: 6/10

yandexx

Давать фейловую концовку, которую ничто не предвещает — очень плохой гейм-дизайн. В целом выглядит как начало какой-то огромной саги, но времени автору, похоже, хватило только на самое начало.

Увлекательность: 3/10
Геймплей: 3/10
Сюжет: 4/10
Литературный стиль: 4/10

12. Про кота (Виктор | Twine)

Итоговая сумма баллов игры: 93

Альфина

Автор не скрывает, что это чисто ученическая работа, необходимая для освоения движка. Но даже в ученической работе можно было обойтись без опечаток типа «импуль» вместо «импульс».

Не думаю, что «Про кота» вообще стоило быть на конкурсе, ведь основная работа автора тут — другая.

Увлекательность: 4/10
Геймплей: 1/10 (отсутствует)
Сюжет: 4/10
Литературный стиль: 5/10

[Антон Ласточкин](#)

Две строчки и одна кнопка "далее". Чтобы не мучить игрока, наверное, лучше было бы объединить 20 параграфов в один абзац. Очень слабенько.

Увлекательность: 3/10
Геймплей: 1/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 6/10

[cheshire](#)

Запоминается...

Камео из игры «Про собаку».

Ритм, которым поделен вывод текста.

Тот же базовый формат, что и у «Про собаку» — Twine/Harlowe.

Хотелось бы...

Менее скомканную вторую половину истории про вампиров. Не было понятно, что именно происходит.

Итоговый вердикт...

Полностью кинетическое произведение безо всякого выбора. Но спасает качество текста и ритм, с которым подаются порции этого текста.

Увлекательность: 6/10
Геймплей: 2/10
Сюжет: 8/10
Литературный стиль: 7/10

[goraph](#)

Запоминается...

Игра. Игра ли? Коротко. Линейно.

Хотелось бы...

Чтоб автор лучше вычитал свой текст. Хотя бы опечатки чтоб исправил.

Итоговый вердикт...

Имеет право на существование и такой формат. Но не на призы.

Увлекательность: 4/10
Геймплей: 2/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 7/10

[techniX](#)

Четыре короткие истории о чёрном коте, изгоняющем сверхъестественное зло.

Споры о том, что такое “текстовая игра”, или даже “что такое игра вообще”, давно стали отдельной дисциплиной специальной олимпиады. Есть десятки аргументированных рассуждений, описывающих ту грань, что отделяет “игру” от “не-игры”.

По моему мнению, “Про кота” — это не игра. Это сборник коротких рассказов, разрезанных на короткие фрагменты. Литературный стиль можно проиллюстрировать одной цитатой: “Ночь. Все спят. Девочка стоит в гостиной. Она знает, что за ее спиной что-то страшное”. Увы, не заинтересовало и не зацепило.

Но всё же в этих коротких историях местами просвечивает мистическая аура большого города, которая ждёт достойной реализации. Ждёт “за нескончаемыми пустыми коридорами, закрытыми дверями и окнами из непрозрачного стекла”. И, надеюсь, она дожждётся своего часа.

Увлечательность: 3/10
Геймплей: 1/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 5/10

[yandexx](#)

Написано даже неплохо, атмосферно. Но игра ли это?

Увлечательность: 3/10
Геймплей: 1/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 4/10

13. Про собаку (*Виктор* | Twine)

Итоговая сумма баллов игры: 127

[Альфина](#)

Обрывочный и жутковатый мир этой игры напомнил мне миры студии Failbetter — например, тем, как у некоторых существ тут названия-прозвища вместо имён, причём какие-то на грани нелепости жутковатые. Чем так страшен Крупный Колли? Мы не узнаем, но жуть берёт. Ну а взгляд на мир глазами животного — всегда выигрышный нарративный приём.

Очень не хватало возможности перезагрузить игру, при неудаче приходилось вручную отматывать назад до ближайшей развилки.

Увлечательность: 6/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 6/10

[Антон Ласточкин](#)

Ну что сказать, классическая пещера смерти от первого лица, простите морды собаки. На каждом углу её поджидают неприятности, очень много плохих концовок. Ничего явно примечательного не увидел.

Увлечательность: 3/10
Геймплей: 3/10
Сюжет: 3/10
Литературный стиль: 6/10

cheshire

Запоминается...

Смог пройти только с солюшеном.

Самый базовый формат Twine — Harlowe.

То, что сначала представлялось игрой с реалистичным сеттингом, скоро превратилось в нечто странное, мрачноватое и с элементами хоррора.

Ландшафт истории — не просто отдельные, разнонаправленные ветки, а пересекающиеся и влияющие друг на друга пути.

Хотелось бы...

Более предсказуемых последствий своих действий. Менее заезженное оформление.

Из-за легкодоступных и частых отмен выбора легко потеряться в повествовании.

Возможно, помогла бы некая карта сделанных выборов?

Итоговый вердикт...

Почему-то напомнило (нелюбимого мной) Нила Геймана.

Многие образы интересные, но слишком несочетающиеся.

Сложно контролировать свой прогресс.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

goraph

Запоминается...

С точки зрения атмосферы это, пожалуй, лучшая игра на всём конкурсе.

Хотелось бы...

Немного более осознанного выбора без переигрывания, хоть благодаря кнопке back, возвращаться назад и пробовать различные варианты достаточно удобно.

Итоговый вердикт...

Игра мне реально зашла. Атмосфера жёсткая, грустная, даже гнетущая, но всё это очень стильно и выдержано. Играть, как мне показалось, очень удобно, можно вернуться обратно и пробовать разные пути без переигрывания.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 9/10

Литературный стиль: 10/10

techniX

Дворняжка Джек со сломанной лапой, сбжав из плена, пытается найти свой двор. И всё в этом мире будет против него - и люди, и не совсем люди, и совсем не люди...

Перед нами классическое текстовое приключение с вариантами выбора действий. Как и в классических книгах-играх “Выбери своё приключение”, мы переходим с параграфа на параграф, пытаюсь найти счастливую концовку. Несчастливые же концовки зачастую скрываются за совершенно безопасными с виду действиями, тигр-напёрсточник - лучший тому пример.

Я бы не рекомендовал эту игру впечатлительным людям - слишком уж большому количеству издевательств подвергается несчастная собака во время путешествия. Впрочем, излишнего натурализма в тексте нет. Описания местности в духе "пятиэтажки, а за ними ещё пятиэтажки" тоже детальностью не блещут.

В целом, увы, игра не увлекает настолько, чтобы появилось желание всё же найти эту самую хорошую концовку. Слишком уж она депрессивна, на мой взгляд.

И да, если бы взять геймплей из "про собаку", а текст и атмосферу из "про кота" (у этих игр один автор), итог был бы куда лучше, чем у этих двух игр по отдельности.

Увлекательность: 3/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 5/10

[yandexx](#)

Не интересная игра, а скучный текстовый лабиринт скорее, с миллионом тупиков.

Увлекательность: 3/10

Геймплей: 3/10

Сюжет: 3/10

Литературный стиль: 4/10

14. С улицы Бассейной (*Finest ясный сокол* | Instead)

Итоговая сумма баллов игры: 154 (+ 2 дополнительных балла по решению жюри) *

[Альфина](#)

Эта игра — мой личный фаворит конкурса. Любопытно, что после голосования другие члены жюри объяснили мне, что в ней много каких-то инсайдерских мемов, которых я не знаю, но при этом юмор и созданная трагикомичная атмосфера сработали на мне без знания этого контекста, что, на мой взгляд, отдельно говорит о достоинствах игры.

У «Бассейной» есть недостатки: нужно быть совсем уж сумасшедшим, чтобы догадаться в поисках ключа входить в кладовку десяток раз (если ты вообще заметил, что там меняются объекты!), а финал откровенно слаб, но я предпочту неровное произведение, где яркие победы чередуются с неудачами, ровному и гладкому.

А удач тут много, это очень харизматичный текст. Литература «А. А. Гоголя» с отсылками не только ко всей русской классике, но и «Даун Хаусу»; «если хотите, можно о него споткнуться»; квест «положить спасибо в карман»; совершенно очаровательные высокохудожественные рисунки и упоминание о том, что герой «под настроение» слушает по радио помехи. Забытые мишка и кот, меняющие имена. Фотография с друзьями без друзей. Призывно торчащий из двери ключ, с которым так ничего и не получится сделать. Игра играет с игроком, приглашая взаимодействовать не столько с собой, сколько со своими от себя ожиданиями.

Я бы с удовольствием поиграла во что-нибудь не конкурсное и про мемы, а полноценное от этого автора. Или почитала сборник его рассказов, что уж.

Р. S. Отдельно приятно встретить второго человека, который читал у Замятина не только «Мы».

Увлекательность: 9/10

Геймплей: 8/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 9/10

Антон Ласточкин

Что мне нравится в классическом INSTEAD-подходе, так это хороший шаблон для создания адвенчур. Делай по классике и плохого не получится! Что могу сказать. Я не большой любитель приёмов, которые выдергивают игрока из виртуального мира игры. Ну, всякие там "Автору лень описывать", "предмет", "спасибо", "кнопка". Для меня это просто шум, который мешает сосредоточиться на цели игры. Кому-то, наверное, зайдет, короче на любителя. В целом игра - средненькая.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 6/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 5/10

cheshire

Запоминается...

Отличное качество текста.

Эффект от спотыкания о пылесос (я не знал, что Instead такое умеет).

Юмор.

Типичное развлечение из классических квестов — угадай действие.

Но ход со «спасибо» — отличный.

Хотелось бы...

Меньше загадок, подобных поиску ключа от шкатулки.

Больше загадок, подобных манипуляции со «спасибо».

Итоговый вердикт...

Отличная игра с классическими инстедовскими механиками и бытовым сюжетом. Уровень текста — один из самых высоких на конкурсе.

Видно, что автор свободно владеет инструментарием выбранной платформы — это всегда очень хорошо.

К сожалению, самостоятельно пройти удалось разве только четверть игры, остальное — с солюшеном.

Увлечательность: 7/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 7/10

Литературный стиль: 10/10

goraph

Запоминается...

Удивительная атмосфера сюрреализма и абсурда, что почему-то очень часто встречалось на этом конкурсе, но данное произведение, пожалуй, переплюнуло остальных, и задало какую-то новую планку абсурда и нереальности происходящего.

Хотелось бы...

Затрудняюсь с ответом.

Итоговый вердикт...

Я не знаю, если честно. Проблема игры в общем-то не в странных нелогичных загадках, которые откровенно плохо продуманы, а в том, что весь сюжет игры, это - пожрать, прибраться, позвонить Вите. И собственно никаких приключений ни в процессе, ни в результате всего этого не происходит, если не считать, конечно, приключением заход в

ноутбук. Нам действительно надо пожрать, поспать и позвонить Вите. А потом зайти в ноутбук. Тут игра и заканчивается. К сожалению, я не могу сказать, что я был вовлечён в этот сюжет. А потому и решать загадки, построенные на случайных событиях и нелогичных действиях, было не слишком интересно.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 5/10

Литературный стиль: 8/10

techniX

Вы член жюри конкурса ЗОК-2021, и ваша цель проста - запустить эту самую игру, которую прислали на конкурс. Что может быть проще, чем запустить игру, в которую вы уже играете? Но цель только кажется простой...

Главное достоинство игры - живой и юморной текст. У автора, несомненно, хорошее чувство стиля. Читать описания предметов и действий - одно удовольствие, местами они очень смешные.

Но после столкновения с местными паззлами быстро создаётся ощущение, что смеются-то над тобой. Игра как будто тихонько посмеивается над игроком, тщетно пытающимся понять, что же делать дальше.

И ощущение это не из приятных. Паззлы представляют из себя прямо-таки сборник геймдизайнерских антипаттернов: "угадай нужный предмет", "найди, где что-то изменилось после действия", "осмотри локацию случайное количество раз". Конечно, до решения паззлов можно дойти методом перебора, но в чём же тогда интерес?

В целом у меня сложилось впечатление, что это "шутка для посвящённых", пародийная игра, которая понравится участникам INSTEAD-сообщества, но останется непонятной и несмешной за его пределами. Тем не менее, если вы любите юмористические квесты с абсурдным юмором и нелогичными паззлами - попробуйте, вам может понравиться.

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 7/10

yandexx

Играми, ломающими четвёртую стену, уже сложнее удивить в наше время. Иногда такие игры задают критические вопросы, но здесь это скорее набор шуток. Из них некоторые очень неплохи, другие — больше вызывают кринж, особенно если это, например, фраза, возникшая в интернете лет 15 назад.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 6/10 (7/10) **

Сюжет: 5/10 (6/10) **

Литературный стиль: 6/10

** Поскольку первоначально «С улицы Бассейной» и «Х» набрали одинаковое количество баллов, для определения победителя жюри провело совещание и большинством голосов решило начислить один дополнительный балл «С улицы Бассейной». После чего аналогичная ситуация возникла между «С улицы Бассейной» и «Не сдавайся, скелет!», которая разрешилась также в пользу «С улицы Бассейной».*

*** В связи с техническими характеристиками системы голосования дополнительные баллы были приписаны от имени uandexx'a для критериев со звёздочками (по одному на каждый).*

15. Хроники Нордхейма. Второй отряд (Вячеслав Добранов | Ink)

Так как игра была написана одним из членов жюри ЗОК, она не принимала участия в номинации «Выбор жюри». Соответственно, остальные члены жюри ставили оценки, писали отзывы, по своему усмотрению.

Альфина

(Нет отзыва и оценки)

Антон Ласточкин

(Нет отзыва)

Увлечательность: 4/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 7/10

cheshire

(Нет отзыва и оценки; это автор игры)

goraph

Запоминается...

Хороший текст, отличный "литературный стиль". И то, сколько времени я потратил на угадывание вариантов.

Хотелось бы...

Меньше "угадайки", особенно с молитвой дворфа. Менее "рванный" сюжет, который перескакивает от одного героя, с абсолютно не запоминаемым именем, к другому, причём все эти герои умирают ещё до того, как читатель успеет с ними толком познакомиться. Впрочем, я понимаю, что это как раз и есть "фишка" игры.

Итоговый вердикт...

Сюжет довольно предсказуем. Мы переключаемся с одного героя на другого, за несколько минут до их неминуемой смерти. Сразу понятно, что герой доскачет, что все остальные умрут, вопрос только как. При этом, всё довольно интересно, текст отличный, и несмотря на сомнительный геймплей, игра захватывает. Как по мне, произведение продолжает выдерживать дух первой части и по стилю, и по тексту, и по геймплею. И это прекрасно.

Увлечательность: 8/10

Геймплей: 6/10

Сюжет: 8/10

Литературный стиль: 10/10

techniX

(Нет отзыва)

Увлékательность: 7/10
Геймплей: 8/10
Сюжет: 10/10
Литературный стиль: 10/10

[yandexx](#)

Я не люблю generic фэнтези, но здесь мир игры хорошо продуман, и столь же качественно она срежиссирована и написан её текст. Боевые паззлы как механика очень неплохи, разве что кроме последнего, с молитвой, где для меня это была лишь фрустрирующая игра на внимательность. Приятная типографика!

Увлékательность: 7/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 8/10
Литературный стиль: 8/10

16. Штурмовик Времени (*Irremann | Instead*)

Итоговая сумма баллов игры: 141

[Альфина](#)

Больше всего в этой игре мне понравился момент, когда главный герой, попав в очевидно экстраординарные обстоятельства, первым делом задаёт не миллион приходящих на ум вопросов, а рассеянно задумывается, птеродактиль перед ним или рамфоринх, и отстранённо вспоминает школьные знания о них. На мой взгляд, это написано живо и человечно. Я бы советовала автору и дальше развивать такие вот мелкие психологические детальки — они очень украшают любой текст (интерактивный и не).

Увлékательность: 4/10
Геймплей: 5/10
Сюжет: 5/10
Литературный стиль: 4/10

[Антон Ласточкин](#)

Мини-адвенчура с небольшим юмором. Я любитель фантастических сюжетов, в принципе, как и автор. Геймплей приятно дополняет повествование, картинки неплохие. Правда, зарисовка коротенькая. Мне понравилось, общее впечатление - выше среднего.

Увлékательность: 7/10
Геймплей: 7/10
Сюжет: 7/10
Литературный стиль: 7/10

[cheshire](#)

Запоминается...

Прямо-таки железная невозмутимость советского лётчика Орлова.
И удивительные палеонтологические познания советского же лётчика Орлова.

Хотелось бы...

Чтобы лётчик Орлов вернулся в своё время и дошёл до Победы. А истории про динозавров-мамонтов травил однополчанам.

Итоговый вердикт...

Неплохой интерактивный рассказ про военного лётчика, который ничего не боится (вот что значит, советский лётчик, не то, что всякие там Йоссарианы!) и совершенно ничему не удивляется. Ни динозаврам, ни путешествиям во времени, ни битве за Сатурн. Можно такой же, но про танкиста?

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 7/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 6/10

goraph

Запоминается...

Безудержный полёт фантазии автора. Ил-2 штурмовик, джунгли мезозоя, птеродактили, фашисты, Гитлер, Летающие тарелки, зажигалка ZIPPO и Смертельный Чёрный Флот на окраине Сатурна, и всё это за 10 минут, за которые я прошёл игру.

Хотелось бы...

В первую очередь, более объёмную и более интерактивную игру, конечно. Краткость сестра таланта, конечно, но.

Итоговый вердикт...

Как ни банально - хорошо, но совсем уж мало.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 8/10

Литературный стиль: 8/10

techniX

Вы - Сергей Орлов, пилот штурмовика ИЛ-2. Волей судьбы вам предстоит поучаствовать в испытаниях таинственного устройства. И там, куда вы отправитесь, вам не понадобятся ни зажигалка, ни папиросы.

Поначалу это произведение умело прикидывается игрой. У нас есть инвентарь с предметами, есть диалог (с одним вариантом выбора), есть даже манипуляции с предметами. Примерно в середине игры, когда испытания пошли не так, как ожидалось, становится понятно, что перед нами скорее рассказ, чем игра. И после решения единственного паззла эти подозрения оправдываются - нас ждёт серия из десятка катсцен и финальный диалог. Ну и финальный твист встречает нас уже на последнем кадре - оказывается, всё это время перед нами был "кинетический рассказ".

Что ж, давайте отбросим в сторону геймплей и поговорим о рассказе. Текст написан неплохо, в духе военной прозы. А вот с сюжетом всё не так радужно. Главный герой рассказа абсолютно пассивен, его единственная цель - пересказывать всё то, что увидел. Да и финал в духе "ты избранный, потому что ты избранный" не ощущается заслуженной победой героя. В общем, так себе история.

Видно, что начальная задумка была существенно больше, но по каким-то причинам автор урезал всё лишнее, превратив квест в рассказ. К сожалению, в итоге получилось нечто среднее между игрой и рассказом - во всех смыслах.

Увлечательность: 6/10

Геймплей: 5/10

Сюжет: 6/10

Литературный стиль: 8/10

[yandexx](#)

Действительно, кинетический рассказ. Всё очень быстро, стремительно, линейно. Если полноценную такую игру можно было бы сравнить с приключенческим фильмом, то здесь мы имеем лишь трёхминутный клип, короткометражку, быть может.

Увлечательность: 5/10

Геймплей: 4/10

Сюжет: 4/10

Литературный стиль: 5/10