

1. Alchemist: Altus Book (автор - HronoStranger)

techniX

Доктор-алхимик Алан Виндстон с ручной белкой Кэрри прибывает в город Крейшир, чтобы излечить город от неизвестной болезни.

Для того, чтобы найти лекарство, сначала придется снарядить экспедицию к далекой деревне, чтобы найти источник болезни. А для этого понадобятся деньги, которые можно заработать с помощью контрактов. А для выполнения контрактов нужно собрать ингредиенты и с помощью алхимической трансмутации создать необходимое вещество. И роль белки Кэрри в этой трансмутации важнее, чем может показаться поначалу...

В первое прохождение я пренебрёг чтением заметок по трансмутации и находил рецепты исключительно методом тыка. Эта моя небрежность стоила жизни целому городу, и во второй раз я всё же ознакомился с заметками, выяснив, что можно было обойтись и без перебора. Правда, чтобы найти лекарство, всё же придется немного поэкспериментировать - как-никак, с этими веществами наш алхимик ещё не сталкивался.

Конечно, хотелось бы большего разнообразия действий, диалогов, поправить местами текст и интерфейс. Но в целом это довольно увлекательная игра, и она способна увлечь игрока на полчаса.

yandexx

Завязка предвещала "Мор", а в итоге статичный ресурс-менеджмент какой-то.

Антон Ласточкин

Во-первых, меня удивил фиксированный размер поля вывода. Пришлось подстраивать. Но дальше пошло-поехало. Неплохая крафтовая механика по созданию зелий, как нельзя кстати подходит для текстовой гр-игры. Есть рекомендации по варке. Мне пришлось открыть второй интерпретатор, чтобы включить книгу рецептов, а на первом экспериментировать. После выполнения конвертации, рецепт запоминается, это очень хорошо. Однако, сразу после выполнения правильного действия в графе результат – пусто. Стоило бы добавить туда что получается, а не пихать сразу в ингредиенты. С точки зрения фонового сюжета, неплохо. Решал глобальную задачу с местной пандемией. К сожалению, пока я упражнялся с алхимией неожиданно наступил конец игры, и я так и не смог сколотить достаточно

состояния чтобы победить болячку. Игра мне понравилась, хочется побольше таких.

Вадим Мазуревский

Игра запомнилась своим геймплеем, а также отчасти оформлением. Хотелось бы конечно большего разнообразия геймплея, игра интересна, но несколько однообразна. Сидим у себя в комнате и перегоняем, смешиваем, испаряем. Надо иногда и на улицу выбираться и на природу.

Тем не менее игра у меня оказалась на 3-4 месте.

2. Midnight Detective (автор - aliskda)

techniX

Восемь детективных загадок. Восемь подозреваемых. Кто же виновен?

Перед нами несложные логические задачи - нужно выбрать правильный вариант из предложенных. В первых двух нужно просто внимательно читать описание и список подозреваемых, потом придется воспользоваться методом исключения, а последнее дело - внезапно - требует просто угадать правильный ответ. Что интересно, сами задачи генерируются по определенному алгоритму, и у разных игроков условия задачи и правильный ответ будут отличаться.

В целом игра напомнила развлекательную колонку на последней странице газеты. Развлечь игрока она может, но совершенно не запоминается, и повторно играть в неё совсем не тянет.

yandexx

Набор неинтересных паззлов, генерящихся из тестов на логику.

Антон Ласточкин

Ого, да тут процедурная генерация. Открываю первое дело. Читал, не отгадал ни одной буквы. Напоминает мне детскую загадку «летели два крокодила, один зеленый, другой на север.» Я переигрывал первое дело раз 10, ну не могу я догадаться что если жертва повесилась, то виновато проклятое дитя. Это из фильма какого-то? Оформление и музыка прикольные.

3. Бесконечное подземелье: Бои без правил (автор - Anopryan)

techniX

Вы - воин (а может быть, лучник, маг или плут) на арене Бойцовского клуба таверны "Блюз подземелья". Перед вами - противник, за которого играет другой игрок.

Это простая карточная боёвка для двух игроков. Поскольку в сторигеймах отсутствует настоящий мультиплеер, игроки уведомляют друг друга о разыгранных картах, передавая в чате друг другу ключевые слова.

Эффекты карт достаточно разнообразны - помимо +1 урона / защиты / выносливости / карты / действия, есть шесть особых приемов. Можно строить простенькие комбинации, разыгрывая по несколько карт за ход, но в большинстве случаев приходится просто играть тем, что пришло. Правда, не совсем понятно, от чего зависит количество карт в стартовой руке.

К сожалению, техническая реализация задумки оставляет желать лучшего. После нажатия на одну из кнопок с ключевым словом к ним просто добавляется кнопка "Начать новый ход", поэтому очень легко случайно нажать на ещё одно ключевое слово. Эффект карт, сыгранных противником, показывается в виде маленьких серых уведомлений, и не сразу понятно, что вообще изменилось. Да и отсутствие синхронизации игрового состояния открывает большое поле для читерства.

Как экспериментальный сторигейм, игра безусловно интересна. Но мне она видится скорее как пример выбора неподходящего под задачу игрового движка.

yandexx

Очень интересная идея асинхронного мультиплеера, которая, однако, постоянно разваливается по пути, то ли из-за багов, то ли из-за плохих инструкций.

Антон Ласточкин

Мне кажется, что игра для нескольких игроков плохой формат для конкурса. Да и вообще сложно оценивать восприятие от коллективной игры. Давайте попробуем оценить сюжет и завязку в Counter-Strike? Что делать, будем, пробовать. Во-первых при запуске меню с рекламой других проектов, всё разукрашено. Как-будто попал на

флеш-баннер 90-х годов. После начала игры, одна строчка, выбор. Одна строчка, выбор. Утомительное начало. Задумка хорошая. Вот только вводить игрока в такие игромеханики надо постепенно. Должно быть что-то вроде туториала.

4. Бёрдинг: прогулка в весеннем парке (автор - Рэй Гард)

techniX

Вы отправляетесь на прогулку, чтобы наблюдать за птицами в весеннем парке.

Образовательные игры - нечастый гость на наших конкурсах. Автор игры знакомит нас с любительской орнитологией и предлагает разделить его интерес к этому хобби.

Геймплей игры несложен. Мы ходим по парку и, увидев птицу, должны уверенно её определить. Ну, или отгадать, как она называется - штрафных баллов за неправильные ответы тут не предусмотрено. После правильного ответа, увы, фото птицы не показывается - а жаль, это помогло бы запомнить их лучше. Текст в игре хорош, хотя кое-где присутствуют мелкие опечатки.

Играть было интересно, чувствуется неподдельный интерес автора к этой теме. Кто знает, вдруг после этой игры вы заинтересуетесь бёрдвотчингом?

yandexx

Угадывать птиц, не разбираясь в них, – чрезвычайно неинтересно.

Антон Ласточкин

Какое-то время назад начал набирать популярность такой жанр как "Serious game". В них игрок получает не только развлекательный опыт, но и образовательный. Как следствие, вместо приобретения персонажем виртуальных навыков (очки магии, здоровья), игрок получает реальные навыки определения птиц по их характерным чертам. В своё время сам пытался делать подобную концепцию для обучения работы со штурманской линейкой с помощью текстовой игры. Моя концепция оказалась полностью провальной. Там больше подходил красивый интерактивный тренажер с графической поддержкой. Однако, я отвлекся. Не уверен, что корректно сравнивать сюжетные игры и тренажеры. Из плюсов можно отметить, что автор знакомит с необычным направлением – любительская орнитология и приводит пример полевой работы. Лично я никогда не слышал о таком.

Вадим Мазуревский

Простенько, но со вкусом. Будет интересна любителям природы в т.ч. юным натуралистам. Всё-таки не так много игр у нас делается с расчётом на подростковую аудиторию.

5. Вампиры Маскарада - молодая кровь (автор - Константин Таро)

techniX

Обычный парень Чарли Бэнсон стал вампиром. Теперь ему предстоит узнать о тайном мрачном мире, неизвестном простым жителям Лондона...

С мотивацией у Чарли - или Арли, как его стали звать в клане Вентру - всё сложно. Сначала он бесцельно слоняется по особняку, выслушивая лекции о вампирах и их кланах (эти знания потом никак не пригодятся). Потом он служит мальчиком на побегушках у главы клана, который отправляет Арли то в музей, то на поиски крови девственниц, а то и вообще в психиатрическую больницу. И в тот момент, когда почти никак не связанные между собой сцены начинают утомлять, игра наконец заканчивается.

Интерактива здесь не очень много, и такое ощущение, будто мои решения ни на что не влияют. Очень много мест, где неправильный выбор немедленно ведет к окончанию игры - но, к счастью, автор даёт возможность переиграть эпизод. А ближе к концу попадаете странная багофича, когда после нажатия на вариант выбора мы возвращаемся к тому же тексту.

С сеттингом "Vampire: The Masquerade" я знаком очень поверхностно, поэтому воспринимал игру как ещё одно тёмное городское фэнтези. Мрачная атмосфера тут, на мой взгляд, получилась хорошо, а вот с сюжетом и геймплеем как-то не сложилось.

yandexx

Количество текста и впечатляет, и напрягает. Иллюстрации смешные.

Антон Ласточкин

Увлекательное чтение, захватывающий сюжет. Мне все понравилось. Единственное, не фанат вампиров и книг-игр, но сделано на хорошем уровне. Хочется пройти ещё раз через какое-то время.

Вадим Мазуревский

Эта игра не могла не обратить на себя внимание, хотя бы благодаря первоисточнику (Вампиры:маскарад). И автор не оплошал. Текст интересный, главный герой харизматичен, присутствует определённая вариативность. Пару раз излишняя натуралистичность заставила меня покоробиться, местами автор слишком вольно обращается с первоисточником, но в целом произведение отличное. Радует, что Таро снова взялся за масштабные работы. В моём рейтинге игра заняла почётное второе место.

6. Все в прошлом (All things devours) (переводчик - Алексей Галкин)

techniX

Докторант Натали Уильямс пробирается в свою лабораторию, чтобы уничтожить прототип опасного устройства. На это у неё есть всего шесть минут.

Поначалу задача кажется несложной - попасть в лабораторию и заложить бомбу не составляет особых проблем. Однако в лаборатории выясняется, что не всё так просто, а ещё у нас катастрофически не хватает времени...

А потом в какой-то момент вы поймёте, ЧТО нужно сделать. А потом, осознав ограничения, поймёте, КАК именно. И эти два момента в игре - невероятно хороши. Вы начнёте тщательно планировать действия, пробовать разные подходы, и в конце концов сможете выполнить задачу - а сделать это можно несколькими способами. Собственно, именно поэтому игра получила XYZZY award 2004 за лучший пазл и входит в список "50 лучших игр в жанре интерактивной литературы всех времён".

По нынешним меркам игра невероятно жестока. Одно неверное движение может стоить вам победы - причем вы узнаете об этом далеко не сразу. Так что сохраняться, загружаться и начинать заново придется часто.

Перевод довольно качественный, но не без мелких огрехов. Например, в описании фойе фраза "To the south is a set of automatic doors leading out into the inky night" сократилась до "На юге — главные двери". Или, к примеру, в оригинале описание явно даёт понять, что пропуск не подошел - "The slot emits a small beep and your card is rejected.", а в переводе это не так очевидно - "Из отверстия раздаётся короткий писк, а затем появляется твой пропуск."

Ещё одна особенность локализации - необходимость всегда пользоваться карточкой или ключом и нажимать кнопки для открытия дверей. В оригинале действия по открытию выполняются автоматически при наличии нужных предметов. Как следствие, полное прохождение игры несколько отличается, и солюшен от оригинала не подойдёт.

Если вы любите сложные головоломки, не пропустите эту игру!

yandexx

Удивительно, как эта игра, должно быть, вышла в сентябре 2004 к конкурсу IFcomp, а буквально днями позже вышел фильм *Primer* ровно с той же идеей перемещения во времени. Действительно приходится думать и планировать тайминги – реализация и идея замечательные.

Антон Ласточкин

Единственная парсерная головоломка встречается типовым коридором. Честно говоря, я бы запретил использовать избитые (бытовые) локации в играх. Коридор, стол, одинаковые двери. Серость какая-то. Есть некоторые нестыковки в плане навигации. Проход на первом этаже ведет с севера на юг. При этом выйти можно только три двери в восточной стене. В итоге самостоятельно смог только зайти в собственную лабораторию и начать искать запчасти для прототипа. После ознакомления с полным прохождением могу сказать, что игра полный хардкор. Хотя, в свое время тоже экспериментировал с играми, где надо было обращать время вспять. Если бы существовала номинация на экспериментальные механики, то тут было бы первое место. Не могу сказать, что меня игра поразила и увлекла словно бурлящий поток. Такой, крепкий середнячок.

Вадим Мазуревский

К сожалению, я не являюсь поклонником ни парсеров ни паззлов, но масштаб задумки и её реализацию оценить могу. Качественная игра в хорошем переводе.

Если вам нравятся парсеры и паззлы вам сюда.

[7. Депрессия \(автор - Марк Кирдань\)](#)

techniX

Денис получил долгожданную справку об отсутствии депрессии, но решил остаться в санатории "Весёлые пеньки" ещё на пару недель.

Однако обычный отдых быстро превращается во что-то очень странное...

Игра честно предупреждает нас, что первые три дня ничего интересного не будет. И действительно, поначалу мы просто бродим по санаторию, знакомимся с распорядком дня, изучаем территорию (карты здесь нет, так что придется запоминать, как пройти к нужным локациям), общаемся с местными обитателями, а по вечерам купаемся и пишем стихи. А потом начинается какой-то сюр - больная с запущенной депрессией, тревожные сны, христианские молитвы и буддистские мантры, девушка Надя, призрак из сарайчика, загадочный шестой корпус...

В игре есть запоминающиеся персонажи - странный безграмотный доктор Духовный, ворчливая старуха Проруха, буддист Вишавбарбхарм. Есть интересная мистическая история о призраке одного из пациентов санатория. Есть хорошо продуманная симуляция состояния главного героя - нужно не забывать правильно питаться, вовремя спать и почаще отдыхать. Но вот в единое целое эти элементы никак не хотят складываться, создавая очень странное впечатление. Сюжетные линии про призрака, больную депрессией и знакомство с Надей существуют сами по себе и почти никак не влияют друг на друга. Про симуляцию быстро забываешь, когда начинаются какие-то события, и бежать обедать или отдыхать становится просто некогда. Много неинтерактивных или мало интерактивных сцен, где игрок никак не влияет на происходящее.

Игра использует стандартное оформление движка и честно заранее предупреждает, чтобы мы не пытались делать что-то странное с интерфейсом и вообще расположили окна так, как рекомендует автор. Присутствуют фишки, похожие на баги (блуждание по дорожкам возле одного из корпусов), и настоящие баги (сначала я погулял с Надей, а потом она мне позвонила, как будто мы незнакомы, и познакомилась заново).

В целом игра напоминает лоскутное одеяло. По отдельности лоскутки вроде как неплохи, но цельное произведение из них никак не хочет складываться. Финал же и вовсе оставляет в недоумении - "что это было и зачем?". Хотя, возможно, любителей сюрреализма игра порадует, и они смогут найти в ней что-то интересное для себя.

yandexx

Интересный "симуляционизм" с эксплорейшеном и течением времени. Явно есть ощущение общей задумки. Немного жаль, что важные события *обязаны* происходить, но и понятно, что с полной свободой была бы гораздо сложнее реализация. Интерфейсно не очень удобно. Добрался только до плохой концовки.

Антон Ласточкин

Начал с настройки окон, как завещал автор. Дальше я понял, что окунуться в симулятор повседневности. Не знаю, я не любитель типовых локаций, предметов, не очень хочется погружаться. Похоже на любителей отечественных телесериалов. Нравится, когда показывают бытовуху. Карта сложная, лучше дополнить её в графическом виде, проблемы персонажа не зацепили, хотя явные цели прописаны.

8. За гранью желаемого (авторы - Вета/Tangarou)

techniX

Жизнь главной героини в Лондоне в последнее время состоит из одних неудач. Однажды она получает письмо от своего дяди из Аркхэма. Возможно, это шанс что-то исправить в своей жизни или исполнить давние желания?

В начале игры мы знакомимся с подробной биографией нашей героини и узнаём, как она дошла до такой жизни. Затем мы приезжаем в Аркхэм к дяде и довольно быстро узнаём, что только мы можем исполнить его последнюю волю - которая оказывается важнее, чем можно было подумать.

В игре присутствует несложная ролевая система. Выбор навыков изящно вплетён в начальный рассказ о биографии, и дальнейшее прохождение - события, возможные действия, диалоги с другими персонажами - существенно зависит от навыков героини. Вскоре после приезда в Аркхэм мы получаем возможность перемещаться по городу и посещать разные локации, где можем обзавестись как полезным снаряжением, так и ценной информацией. И от того, насколько хорошо вы подготовились к финальному заданию, будет зависеть не только ваша судьба...

Интерфейс игры выдержан в серых сдержанных тонах. Крупный, легко читаемый текст, удобный инвентарь, хорошо подобранные задники для сцен. Единственное неудобство - чтобы добраться до

квестового журнала, придется сделать два клика, так как он запрятаны за экраном с характеристиками героини.

Пожалуй, это лучшая игра конкурса. И пусть вступление кажется затянутым, а в сюжете не хватает внезапных поворотов - эти мелочи совершенно не мешают наслаждаться игрой. И ролевая система, и оформление, и геймплей - всё сделано очень качественно, на уровне коммерческих игр.

yandexx

Добротное произведение с подобающей атмосферой. Однако нахожу довольно ироничным присутствие расистски написанного персонажа (уверен, что ненамеренно) в игре по мотивам Лавкрафта.

Антон Ласточкин

Ура! Щупальца на экране. Вообще, оформление у визуальных новелл балдежное. Начало мне напомнило старые РПГ, личные качества, умения. Интерфейс для доступа к основной информации удобный. Приятный геймплей, неспешно продвигающегося детектива. Могу сказать, что всё как надо.

Вадим Мазуревский

Для меня однозначно лучшая игра конкурса, причём по всем параметрам. Оформление, литературность, геймплей - всё на высоте. Профессиональный уровень исполнения, на который стоит равняться другим авторам. Ну и лично для меня один из любимых сеттингов, приятно чёрт-возьми снова оказаться в Аркхэме!

9. Избранные (авторы - Sir Andriy/Елизавета)

techniX

Каждые пять лет в небе появляется Сияние, и Орден приезжает в поселения, чтобы избрать тех, кто поможет держать силу защитного магического поля. В этот раз жребий падает на Анну и её младшего брата Алекса.

Экран за экраном перед нами разворачивается картина необычного и загадочного фэнтезийного мира. Питомец главной героини, летунья Клёка. Магические скелеты, которых не берёт огонь. Тайны Ордена, одна интереснее другой. Каменные гиганты. И, наконец, таинственный Исток, поддерживающий защитное поле. По ходу сюжета у главной героини появляется всё больше и больше вопросов, и не всё оказывается так, как казалось поначалу. Сюжетные повороты интригуют, а финальный выбор заставит

задуматься. Отличная фэнтезийная визуальная новелла для подростков!

Но, увы, не всё так радужно. Текст пересыпан ошибками и опечатками. Интерактива практически нет: выборы действий за всю игру - а она немаленькая - можно пересчитать по пальцам одной руки, причём большая часть сводится к "бежать или нет?". И ещё интересно, почему имена почти всех персонажей начинаются на А? Анна, Алекс, Адам, Амелия, Аура... Если б не картинки, можно было бы запутаться, кто из них кто.

И тем не менее, литературная и сюжетная составляющая здесь на высоте, по этим критериям "Избранные", на мой взгляд, лучшее произведение конкурса. Но всё же это именно новелла, а хотелось бы чуть больше игры.

yandexx

Количество событий, поместившихся в игру, даже впечатляет. Но написано посредственно. Игры особо не найдено.

Антон Ласточкин

Визуальная новелла в стиле далее-далее. Под классическую музыку и мультяшные фоны читаю про полчища скелетов за окном. Очень странно. К тексту в некоторых местах есть претензии. Такая молодежная тема, не знаю, мне не зашла.

Вадим Мазуревский

Пожалуй, для меня это самая противоречивая игра конкурса. С одной стороны, отличное оформление и в целом неплохой сюжет, с другой - просто море ошибок в тексте и практически полное отсутствие какой-либо вариативности. Ну и очень тоскливая и беспросветная, а учитывая, что главные герои дети...

10. [Книгочей \(Bookre\) \(авторы - Котомару/Канра-аники\)](#) techniX

Вы читаете сказку про Жар-птицу, но у вас есть возможность вмешаться в историю...

Идея игры довольно интересна. На каждой "странице" вы можете посещать другие локации, помимо описанных в основном тексте сказки, и взаимодействовать с ними, после чего история может пойти в другом направлении.

К сожалению, авторы не снабдили игрока хоть какой-нибудь мотивацией. "Пользуясь свободой перемещения по слободе, игрок

может раскрыть мистическую тайну” - а может и не раскрыть, зачем ему это? Действия игрока могут привести к разным концовкам, но не всегда понятно, почему именно к таким. Достичь всех возможных концовок будет не просто.

Игровой интерфейс, на мой взгляд, несколько перегружен и мало интуитивен. Всплывающие окна поверх других всплывающих окон, контекстные меню для взаимодействия с предметами, ничем не отличающиеся кнопки для действий. Понравилось решение подсвечивать ранее не виденные фрагменты текста - это действительно очень удобно.

Не могу сказать, что меня увлекла эта игра. Но, повторюсь, основная геймплейная идея очень интересна, и я бы с радостью поиграл во что-нибудь подобное с более захватывающим сюжетом.

yandexx

Очень амбициозно. Сложно и непонятно.

Антон Ласточкин

Длиннущее обучение, поначалу кажется какие-то странные механики. Я бы обучение делал в интерактивном режиме, чтобы было понятнее. Вообще какой-то хардкорный симулятор главного редактора. Есть оригинал сказки, есть текущие события. Давайте-ка развернём события по другому руслу. Интерфейс тяжёлый. Есть навигация по карте, внутри параграфов ссылки с окнами, левая и правая половина, ожидание, страница назад, да еще и инвентарь. По хорошему надо было сосредоточиться на сказке и половину механик выкинуть. Нажимаю ждать, вылезит, всплывающее окно которое нельзя закрыть, хотя при осмотре крестик есть. Из плюсов могу отметить приятное славянское оформление и сказочный сеттинг.

Вадим Мазуревский

Любопытная игра, своим геймплеем напомнила мне победителя последнего КОНТИГРА. Но несколько слабее в плане текста, практически нет диалогов, только описания. Геймплей интересен, но с какого-то момента начинает "приедаться". Тем не менее, в итоге оказалась у меня на 3-4 месте.

11. Кольцо, Меч и Серебряная Корона (автор - Undrev)

techniX

Жизнь офисного клерка Николая монотонна и безрадостна. И вот однажды во вторник вечером, когда все коллеги разошлись, на мониторе появилось странное сообщение...

Николай выключил монитор, запихал вещи в рюкзак и пошел к выходу. Конец игры.

Нет, это не шутка, игра и правда может закончиться вот так. Ещё есть вариант закончить игру, сказав появившейся из воздуха Астильбе, что не будешь искать артефакты. Странное геймдизайнерское решение, если честно. Если автор не хотел, чтобы игроки заканчивали игру вот так - зачем давать эту возможность? А если хотел, то зачем всё остальное приключение?

Интерактивности здесь не так уж и много, большую часть игры можно пройти, просто нажимая "1". И даже те моменты, которые можно было бы сделать интерактивными - ввод кода, например - герой делает самостоятельно, а мы лишь наблюдаем за его действиями.

А вот с текстом в игре всё отлично, даже редкие ошибки и опечатки его не портят. История о поиске волшебных артефактов в жанре YA фэнтези читается с интересом, хорошо описаны и персонажи, и места действия. Мне кажется, что в виде повести это произведение смотрелось бы более органично.

yandexx

На головоломки не хватило бюджета, похоже. Чрезвычайно линейно.

Антон Ласточкин

Сначала попытался запустить со смартфона – это было ошибкой. Клавиатуры нет. Затем запустил на писюке. Побродил, побродил. Текст слабенький, история далее-далее. Видимо, автор вложил весь энтузиазм в использование нового движка и встраивание в веб. Тоже вариант.

12. Миссия спасения (автор - Рэй Гард)

techniX

Наёмному пилоту Джеку срочно нужны деньги. Поэтому он берётся за поиски пропавшего в туманности Гаргантюа учёного Роберта Траземунда...

Дальше нас ждёт увлекательная приключенческая фантастика. Разборки на станции Бочелли, где всем нужен контракт Джека, занимают добрую половину игры и держат в напряжении - удастся ли вылететь со станции? Сам полёт пройдёт куда спокойнее, но и там нас ждут неожиданности. Правда, пассажи про промерзающие корабли и очистку обшивки ото льда создают впечатление, будто эта история про полярников, пробивающихся через льды к Северному Полюсу. Ждал, пока персонажи начнут вычерпывать жидкий вакуум из трюмов, но так и не дождался.

Интерактивности здесь не слишком много, но для книги-игры вполне достаточно. Местами приходится задуматься, как поступить, и наши решения в дальнейшем имеют видимые последствия. Текст написан хорошо, хотя вычитка ему бы не помешала.

Очень качественный сторигейм, поиграл с интересом.

yandexx

Забавный сай-фай боевичок.

Антон Ласточкин

Приятное чтение, глаз ни за что не цепляется. Геймплей на минималочках для книги-игры. Мне немного не хватило обоснованности выборов в параграфах и их незначительное количество. Понравился сеттинг.

Вадим Мазуревский

Очень бодрое начало приключения. Качественный, приправленный юмором текст. По первым впечатлениям думал игра будет в тройке моих фаворитов.

К сожалению, вторая половина игры ощутимо слабее. Драйв и юмор куда-то пропадают. Также впечатление портит практически полная линейность.

13. [Подстройка \(автор - Skopasis\)](#)

techniX

Один ничем не примечательный день из жизни Дениса Марковича.

Первое, что обращает на себя внимание - хороший литературный стиль. Местами излишне многословный, местами старомодный, этот текст отлично передаёт атмосферу и создаёт картинку в голове читателя.

Жаль только, сама картинка ничем не примечательна. Главный герой позавтракал, сел в трамвай, оплатил проезд, пообщался с попутчиками, поговорил с начальником охраны, отстоял смену... В конце происходит некое событие, связанное с тем попутчиком, с которым мы общались - и это всё.

Если бы это было начало романа, я бы сказал, что оно слишком затянуто. Если бы это был рассказ, сказал бы, что это неплохая зарисовка из жизни, но не более того. Но для интерактивной литературы здесь слишком мало сюжета и интерактива.

И всё же - автор, пиши ещё! Потенциал однозначно есть.

yandexx

Интересно написано, жизненно и философски, пусть и очень линейно.

Антон Ласточкин

Текст в игре читается тяжело. Громоздкие конструкции. Как по мне, надо ориентироваться больше на скоростного современного читателя, а не подражать классикам прозы. Это личное мнение, думаю многие будут не согласны. Очень повеселило описание вымышленных детей. Игра является противоположностью «лабиринта смерти», где за каждый неверный выбор вне задуманного автором пути ждёт неминуемая кара. Здесь всегда игра приводит к правильному варианту ответа. Честно говоря, какого-то игрового опыта не получил. Судя по стилю изложения, лучше было бы сделать повесть и отправить на литературный конкурс.

14. Последняя ночь хорошей принцессы (автор - Дмитрий Семёнов)

techniX

Вы очнулись на полу алхимической лаборатории. В вашей голове чей-то голос, а лаборатория ещё и заперта. Что же делать?

К сожалению, часть разгадки происходящего заспойлерена прямо в описании игры - а жаль, потому что момент выхода из лаборатории и осознания того, кем мы играем и что происходит, очень хорош. И хотя в большинстве случаев выбор у нас ограничен всего двумя вариантами - но решать, что же сделать и как поступить, было действительно интересно и непросто.

Увы, интерактивна лишь та часть игры, что происходит в настоящем. Флешбеки, постепенно раскрывающие предысторию трагических событий, представляют собой полотна текста с кнопкой "дальше", и читать их утомительно. От обилия действующих лиц со

временем тоже устаёшь, тем более что по описаниям и манерам речи они не особо отличаются друг от друга. В тексте попадаются ошибки и опечатки, вычитка бы ему не помешала.

Однако в целом игра хороша. Сюжет довольно интересен, хоть за ним и сложновато следить. Понравился и финальный твист, объясняющий первопричину произошедших событий. В целом - достойный авторский дебют!

yandexx

Очень нравится смена персонажей. Повествование не от мира сего.

Антон Ласточкин

Судя по игре, автор достаточно молод. Не могу сказать, что меня утащило в пучину истории, как и сказать, что явно не понравилось. Из плюсов можно назвать геймплей, где надо подтверждать свои намерения, хотя тебе постоянно предлагают выбрать другой путь. Непрерывные ошибки орфографии: «оформсяется, Дочего». Неудобоваримые фразы: «изредка позвякивает под сквозняком, расходящимся от окна».

15. Текстовый квест 1 (автор - Пётр Бойков)

techniX

Трёхэтажный дом, дорога и куча мусора. Что ж, раз уйти нельзя, придётся забраться внутрь...

В 80-е годы XX века были очень популярны парсерные игры, где игрок должен был найти сокровище в некоем особняке, набрав при этом максимум победных очков. Перед нами представитель этого вида игр, только не парсерный.

Все приметы жанра здесь присутствуют. Притянутые за уши паззлы, разбросанные по дому предметы, которые нужно собрать и применить в нужном месте, и индикаторы прогресса в виде процентов прохождения и победных очков. Правда, навигация существенно сложнее, чем у предшественников - очень легко запутаться в дверях "поближе", "подальше", и "ещё одной", поэтому вместо традиционной карты мне пришлось для каждой комнаты выписывать названия дверей и куда они ведут. Что касается головоломок - есть и удачные находки (с Библией, например, хотя и требует поиска ответа за пределами игры), и не очень (загадки, как по мне - худший вариант паззлов, который только может быть).

Я бы сказал, что по меркам 80-х эта бродилка с паззлами очень даже хороша. Есть над чем подумать, есть что поразгадывать, и в целом ощущения как от прохождения какой-нибудь квест-комнаты. Но не более того.

yandexx

Простовато. Навигация путает, неудобная.

Антон Ласточкин

Меня порадовала компактность описаний и осведомление о прогрессе. Игрок сразу понимает, что двигается в правильном направлении. Мне кажется, начинающие должны стартовать именно с таких проектов. Текст не очень вычитанный.

16. [Тёмная планета \(автор - Irremann\)](#)

techniX

Всеволод Клэр отправляется на покинутую планету Арк Тох, чтобы найти учёного Ар Нира и спасти галактику от загадочных мисликов.

Возможно, кому-то имя главного героя и многие другие названия из игры покажутся знакомыми. Так и есть - игра является фанфиком по произведению Франсиса Карсака "Пришельцы ниоткуда".

После короткого брифинга от нашего друга Суилика, который при желании можно пропустить, мы высаживаемся на планету и начинаем приключаться. Приключение довольно прямолинейное, загадок сложнее, чем "открой дверь ключом", в игре нет.

Игра интересна своими диалогами. По ходу разговора в "инвентарь" добавляются темы для общения, и помимо обычных вариантов в диалоге, игрок может поговорить с персонажа об одной из этих тем. Жаль только, что игру можно пройти, так ни разу и не воспользовавшись этой возможностью.

Вроде бы всё есть в игре - и текст, и интерактив. Но только текст пресноват, а интерактива меньше, чем хотелось бы. Игра вполне соответствует своему описанию — это небольшое "приключение на пару часов", которое прокликивается за десять минут.

yandexx

Очень спешный темп, недостаточно деталей для погружения; много сбивающей терминологии.

Антон Ласточкин

Бодрый экшен-квест. Где надо расстреливать злобных параллелепипедных созданий. Прошел быстро, но чего-то яркого не запомнилось.

17. [Циклодол \(автор - Wol4ik\)](#)

techniX

Муж одной жены, отец одного ребёнка и работник одного предприятия отправляется с пакетом мусора к психиатру за таблетками.

Игра, безусловно, мастерски передаёт однообразие и унылость жизни главного героя. Водка, кола, помойки, метро, автобусы, очереди, рецепты... Безысходность подчёркивают и варианты выбора, которые ни на что не влияют. Что ни делай, жизнь идёт по накатанной колее, и даже таблетки от психиатра не в состоянии что-либо изменить. Да и игра, в которую играет главный герой, тоже идёт по кругу - но из неё всё же можно выйти.

Сюжета в игре как такового нет — это просто последовательность бытовых сцен, описанных блекло и невыразительно. Разве что в самой игре внутри игры присутствует метаирония вида "1. Варианты 2. Выбора", "Найти энписи", "Приступить к выполнению квеста", и это немного оживляет текст.

На мой взгляд, это скорее интерактивная зарисовка, чем игра. И к сожалению, настолько бледная, что не запоминается ничем. Ну разве что описанием приёма циклодола...

yandexx

Очень плохо.

Антон Ласточкин

Бытовая обстановка, странные выборы, непонятный юмор. Резюмирую - не понял, что это вообще была игра. Скорее похоже на информационную веб-страничку с гиперссылками. Нет ни целей, ни игровой деятельности.