

Оценки и комментарии жюри ЗОК 2024.

Внимание! Присутствуют спойлеры к играм.

«Hymenopus coronatus» (автор — YazRechnoy; 12-ое место — 166 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	7	5	3	9	6	4	6	40
Геймплей	7	5	3	7	6	4	5	37
Сюжет и литератур-ный стиль	8	6	4	9	6	3	5	41
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	8	8	6	7	8	4	7	48
Сумма бал-лов жюри	30	24	16	32	26	15	23	

Комментарии:

Oreolek:

Не могу представить ГГ. Богомол с серой кожей, хитином, ногами и руками? Насколько это гуманизация?

Главная проблема — однообразие. Так-то текст хорош, но в двадцатый раз он уже никакой. Я ждал какого-нибудь метасюжета и скрытых концовок, но это всё одно и то же. И заканчивается слишком быстро: встретили Морошку, и тут же распростились с ней.

У главной героини есть единственная мотивация ЖРАТЬ. Поэтому концовки можно разделить на две части: те, в которых она отвратительно ЖРЁТ и нормальные. Так что количество концовок практически схлопывается до двух-трёх с подвариантами. Они не тянут даже на награды или ачивки просто потому что и сложности-то не было, разве что найти их.

Оформление тоже неплохо, но слишком одноцветно. Мало контраста, особенно у тёмно-фиолетовых иконок на фиолетовом фоне. Цветное выделение текста мешает найти цветные ссылки.

Хорошо, но однотонно.

Fireton:

Игра с минимум механик, но рассчитанная на многократное прохождение. То есть одно прохождение может влиять на следующее. В целом довольно забавно, если бы не репетитивность начала игры. Было бы здорово, если бы не только концовки, но и начало отличалось в зависимости от предыдущих решений. В целом, довольно неплохо.

theCheetah:

Причудливая игра о крошечном мире под нашими ногами переносит в суровые условия выживания маленьких растений и животных. Своеобразное фэнтези на поверхности земли под лупой.

Игра очень нестандартная и оставляет множество вопросов. Истории жизни насекомых, миниатюрные дома, артефакты и магия тесно связаны с биологическими фактами и терминами. Быть может, происходящее навеяно романа Вербера.

С точки зрения геймплея выборов содержится мало. Движок Ren'Py отличается приятным интерфейсом управления, но данная игра слишком маленькая, чтобы можно было оценить накопление предметов и визуальную составляющую.

Richday:

Hymenopus coronatus

Техническое исполнение, визуальное оформление, геймплей:

- Начиная с главного меню, визуальное оформление игры производит положительное впечатление и интригует быстрее начать играть, чтобы увидеть внутриигровое оформление. Оно тоже на высоте! Автор поработал над GUI — большая часть пространства выделена под самое главное — текст; под окном текста находится небольшое окно под инвентарь — визуальное отображение (просто картинки) технических игровых проверок (можно ли что-то сделать или нет) для игрока. В правой части экрана расположено окно для отображения персонажей и других рисунков (в будущем).
- Экраны загрузки и настроек (и остальные) не стилизованы под общий GUI.
- Присутствует звуковое сопровождение, которое помогает автору рассказывать свою историю (нарратив). Звук метели в сценах на зимней улице и успокаивающая / мирная музыка в теплом и уютном доме.
- Текстовые кнопки перехода по сценам расположены прямо в тексте и выделены цветом — интуитивно понятно. Прямая речь персонажей выделена своим цветом для каждого из персонажей.
- Много интерактивности. Сама история не такая длинная и заканчивается закономерно (2 главных варианта), но варианты достижения "концовок" прописаны уникально и интересно. Не побоюсь сказать, что контроль повествования полностью остается за игроком и ре-играбелен.
- Присутствует сохранение "влияния на мир" (пройденного прогресса) в этой демо(?)-игре / игре-прологе(?), для последующего импорта прогресса в продолжение / полную версию игры!

Сюжет и литературный стиль:

- История разворачивается от лица непривычного персонажа принцессы-богомла и рассказывает о мире Инсектов (насекомых), Растений и Камней, их взаимоотношениях и выживании. История увлекает и погружает читателя-игрока в этот мир, через необычное описание восприятия мира от лица персонажей, населяющих его. А попадая на некоторые концовки автор приоткрывает игроку насколько масштабен его мир и какое захватывающее приключение его ожидает.

Общее впечатление:

- С удовольствием прошел эту игру и прочитал все возможные варианты развития событий. Есть большое желание увидеть более продолжительную / финальную версию игры от автора YazRechnoy. С нетерпением буду ждать продолжения!

Antokolos:

Для того, чтобы игроки могли в полной мере оценить данную игру, неплохо было бы сделать некую вводную часть, где был бы объяснён лор вселенной игры. Если играть без этой информации, то вместо того, чтобы просто играть, приходится строить догадки по поводу того, что тут вообще происходит, что отвлекает от прохождения. Плюсом является то, что если пройти игру по разным веткам, то картина всё-таки становится более цельной без дополнительного объяснения.

Понравилось оформление игры, есть инвентарь, правда в этой короткой истории он почти не используется.

P.S.: Кстати, рекомендую найти в интернете, как выглядит богомол *Numenius coronatus*, возможно, это даст вам ещё один штрих для понимания сюжета.

Antlas:

Красивый интерфейс и жутковатые описания. Выглядит впечатляюще при первом запуске. Когда выборы встроены в повествование не всегда понятно, к чему приведет клик по ссылке. С другой стороны, не нарушается погружение в сюжет. Что касается сюжета, то он мутноватый, тягучий, я не поклонник такого. В итоге могу сказать, что крепкий середнячок.

Hogart:

Химе не умеет читать

Первая опечатка встречается прямо на первом же, служебном экране. Гиперссылки выделены слабо, их надо прямо искать глазами. Текст написан странно, игра то во втором, то в третьем лице — может, это просто богомолья фишка?

Риторический вопрос: почему авторы VN на Ren'Py не жалеют времени на иллюстрации, но жалеют время на подбор нормального шрифта/размера/цвета?

- **+** **сеттинг** — довольно необычно поиграть за хищного, безжалостного богомола
- **— работа с оформлением текста** — цвета, зачем-то обводка, форматирование и пунктуация — всё это работает против читателя
- **— работа с оформлением текста**

«Skuldvärlden: Möjlighet» (автор — Cold Ground Club; 13-ое место — 163 балла)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	7	8	7	4	8	3	8	45
Геймплей	7	5	2	4	6	3	5	32
Сюжет и литератур-ный стиль	7	7	6	3	7	3	7	40
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	7	7	4	7	7	7	46
Сумма бал-лов жюри	28	27	22	15	28	16	27	

Комментарии:

Oreolek:

Не понимаю как читать название, могли бы и оставить старое «Долговой мир», ну да ладно.

Оформлено со вкусом, но хорошо видны корни с мобильных квестов. Автору было явно некомфортно в таком огромном пространстве монитора: картинка занимает где-то шестую часть экрана, ещё половина экрана отдана под текст, а сам текст выводится по одному предложению за раз. Пока что не понял смысл и расположение складок на иллюстрациях, но выбор интересный. (Что тут ещё комментировать в нейроартах, кроме складок? Игра говорит, что за арты отвечали два человека, наверное, складки рисовали.) А вот современный метал на фоне вот вообще не в тему, даже под эффектами, особенно зацикленный. Зачем в файлах игры лежат youtube-видео, чтобы размер увеличить?

«Могила вежливо протолкался через толпу постояльцев-кочевников, яростно обсуждавших местные цены на различные товары — их пытались облапошить те, кого хотели объегорить сами кочевники.»

Продрался сквозь пурпурную прозу, наверное, только с третьего раза: постоянные кочевники, которые вспоминают как торговались с местными. Очень «типичная» таверна.

Дальше я просто дам цитату из ОДНОЙ сцены:

«Многие столы были заняты. Могила осмотрелся, заметил [...] сидящую в одиночестве за дальним столом.

*Мъяльт промакивала мякишем хлеба блестящие от жира губы и одновременно говорила.
[реплика]*

Могила сделал рукой знак вопроса. [реплика]

Могила [...] доедал оставленный Мъяльт хлеб, заказал у хозяина несколько кружек эля, чтобы запить съеденное.»

Во-первых, «доедал» и «заказал» это не одновременные действия.

Во-вторых, Мъяльт всё ещё говорит, а значит, и хлеб не отпускала. Более того, она его и не ела, только губы вытерла. Видимо, Могила ест его уже промоченным.

«Для Нагого, узнаваемого во всех городах: сабля новая, кинжалы. Ножны для оружия. Гамбезон, штаны походные. Три рубашки, сапоги лакированные, два плаща, один утеплённый. Вещевая сумка увеличенная, саквояж лекаря армейский. [...]»

Извиняюсь, но это ОЧЕНЬ смешно. Выходит мужик в лакированных сапогах и плаще: в одной руке саквояж, в другой сабля, на спине сумка с запасным утеплённым плащом и рубашками, на поясе два кинжала висят на всякий случай — действительно, грех не узнать такого обвешенного Нагого.

«Полыхали сараи и сеновалы, конюшни и прочие постройки.»

Иллюстрация: один горелый дом с открытым окном в чистом поле. Меня вот спрашивают, почему я не люблю нейроарты — да потому что авторы в них даже не всматриваются: есть дом, есть огонь, и так сойдёт. Другой пример: из иллюстрации кладбища выходит что в этом мире существует вполне себе католическое христианство.

По геймплею ставлю 7, потому что повествование идёт огромными неинтерактивными кусками, по предложению за раз. Выбор в игре, конечно, есть, но не чувствуется и на концовку не влияет. Если бы игра была больше, это было бы большей проблемой, а так не успеешь разочароваться как уже и эпилог. Из хорошего: движок качественный и внезапных смертей нет.

В итоге, в принципе хорошо и по смыслу всё неплохо, жанрово, но сам текст построен чтобы читать было тяжко.

Fireton:

Неплохая новелла, почти кинетическая. Выбора мало, даже в тех местах, где он вроде бы должен быть. Хороший русский язык, хотя тексту не хватает вычитки. В целом, оставило хорошее впечатление, хорошая история и игра.

theCheetah:

Skuldvärlden, или Мир долгов, показался мне занимательной, но недостаточно красочной игрой.

В качестве жанра можно обозначить средневековое фэнтези с оттенком... нуара? Действие происходит в мире, страдающем от бедности, болезней и политической раздробленности, со спецификой в виде алхимии и магии. Охотники за головами здесь вполне легализованная часть общества, работающая параллельно с органами власти. Причём достаточно привилегированная.

История по большей части линейна, имеет несколько вариантов развития, но на концовку читатель повлиять не может никак. На мой взгляд, истории не достаёт проработки персонажей: более-менее описан главный герой, да и то в самом начале, а к остальным героям привыкнуть не успеваешь, вследствие чего относишься к их судьбе довольно равнодушно. Кроме того, игра оставляет без ответа слишком много вопросов, касающихся как устоев вкратце описанного мира, так и основной сюжетной линии.

Присутствуют речевые ошибки и опечатки, вероятно, возникшие в результате ввода текста с телефона. И, пожалуй, для хорошей визуальной новеллы не хватает более разнообразного

оформления — в первую очередь, визуального. Музыкальное сопровождение специфическое, на любителя.

Надеюсь, что эта игра — лишь часть более объёмной задумки, которая сможет раскрыть многие карты и пролить свет на особенности фэнтезийного мира.

Richday:

Skuldvärlden: Möjlighet

Интерактивность (геймплей):

- В таверне, при выборе на кого будем охотиться первыми не дали сделать выбор (сцена с наперстками). Только прочитав до финала становится понятно такое решение. Но почему не дать истории закончиться раньше? Дать возможность игроку, от лица Могилы, посмотреть остальные объявления наперекор действиям Жёлудя, используя свое положение капитана. Спасти своих коллег от смерти и решить судьбу Жёлудя на месте.
- В выборе торговцев нет никакой разницы — в любом случае игрока экипируют всеми вещами из списка. Хотя можно было сделать так, чтобы у торговцев нашлась бы только часть вещей из списка, что в последствии повлияло на то, каким способом (с помощью чего) будут выполнены следующие заказы.
- Выбор движения через Хент или Сингель тоже никак не влияют на повествование. Еще один «выбор ради выбора».
- Почему не дали сделать выбор что делать с объявлением розыска Сюрта (сжигать / сохранить и показать / охотиться)? А после не дали игроку судить Сюрта — отпустить его или убить, лишив игру интерактивности. Хотя уже в аннотации к игре, разработчик говорит игроку: «тебе придется решать судьбу».
- В противовес этому, далее, игроку, в зависимости от принятых решений, несколько раз предлагают решить судьбу Фарреда. И сценарий выполнения заказа на ведьму от Гвайва можно выполнить несколькими путями. Это хорошо.

Текст, сюжет и увлекательность:

- Тексту нужна редактура и вычитка. Пытаешься «проникнуть» в историю, но через предложение текст «выбивает» читателя из нее. Общий смысл понятен.
- Не хватило раскрытия личностей персонажей и их взаимоотношений между друг другом — ведь они являются главными действующими персонажами.

Техническое исполнение и оформление:

- Думаю, я угадаю, если скажу что у автора это первый или небольшой опыт работы с Ren'Py. Было несколько мест, где потерялись имена персонажей, которые говорят. В настройках можно выбрать шрифт (всего 2). Автору нужно было присоединиться к сообществу Ren'Py СНГ, где ему оказали помощь и дали подсказки и рекомендации по разработке.

Общее впечатление:

- У концепции этой игры и истории есть потенциал, который можно развивать. Игру можно переработать и доработать: отредактировать текст и убрать лишнее, добавить больше интерактивности (добавить больше зависимостей и вариантов событий от сделанных

выборов), узнать больше о возможностях Ren'Py и поэкспериментировать с вариантами отображения текста (например, как в *Hymenopus coronatus*).

Antokolos:

Довольно интересно описанный мир в жанре тёмного фэнтези, чем-то напомнило мир Ведьмака. Интересно было узнавать о местном лоре, который подаётся дозированно и постепенно на протяжении всей истории. Авторы немного рассказали об одной из ветвей местной религии, о том, что в этом мире есть магия и алхимия, показали неочевидные последствия применения телепортации и многое другое. В общем, если в этом сеттинге создать большую разветвлённую историю, с ней было бы очень интересно ознакомиться.

Представленная на конкурс история, в принципе, является неплохим введением в сеттинг. Тем не менее, есть и недостатки. Главным недостатком можно назвать то, что игроку не дают выбора в ключевых местах сюжета. Игру нельзя назвать линейной, многие задания можно выполнить разными способами, и в процессе даже узнать что-то новое о наших героях, а возможно, и какие-то намёки на то, чем может закончиться эта история, но концовка всё равно будет одной и той же. В принципе, понятно, почему так сделано, если дать игроку делать все ключевые выборы, игра могла бы стать в несколько раз больше, но всё же читатели интерактивной литературы привыкли, что они обычно могут довольно значительно влиять на сюжет.

Текст требует редактуры, например: Проезжая по тракту, им не встретилось ни одного патруля. Также встречаются опечатки и орфографические и пунктуационные ошибки («кованный забор»), со многими из которых справилась бы простая проверка орфографии в текстовом редакторе. Также стоит поправить момент с выборами в первом заказе (на Сюрта), ибо что выбирать из вариантов «Отдать и уехать» и «Спросить прежде» понятно только если хорошо помнить предыдущий сюжет.

В моменте, где Гвайв даёт встречный заказ, не объяснена его суть, только по ходу сюжета далее выясняются подробности. Гвайв просто говорит, что может «перебить ваш заказ своим» и всё.

Музыка и картинки, в принципе, соответствуют тону истории.

Как итог, могу сказать, что читать было интересно, у истории и всего сеттинга на мой взгляд есть большой потенциал, реализацию которого было бы интересно увидеть.

Antlas:

Практически кинетическая новелла. Немного выборов. Но переключающиеся фоны и неспешное повествование позволяют ощутить себя в кинозале как за кино.

Hogart:

Казнь, месть или символ?

Если кто-то попросит посоветовать тёмное фэнтези, но не Сапковского и не «Чёрный отряд» — дам ссылку на эту игру. В целом новелла больше всего напоминает как раз последнее: некий отряд наёмников, сплошные клички вместо имён, рублёный текст.

- **+** текст — читается легко и быстро
- **+** история — мрачная, тяжелая, но чем-то затягивающая

- — опечатки, опечатки, опечатки — много их

«Авалон» (автор — Chizor — Егор Лампов (Команда «Авалон»); 9-ое место — 178 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	7	5	5	8	7	7	6	45
Геймплей	6	4	6	8	6	5	7	42
Сюжет и литератур-ный стиль	6	4	5	7	6	5	4	37
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	7	9	7	8	9	7	54
Сумма бал-лов жюри	26	20	25	30	27	26	24	

Комментарии:

Oreolek:

Я не знаю, почему Awollon читается как Авалон, ну да ладно.

В оформлении очень странное сочетание размытых до неузнаваемости «фотографичных» фонов, пиксельных спрайтов с JPEG-артефактами и аляпистого блока текста, как будто его в Paint'e нарисовали. Ляпы нейронок, впрочем, просвечивают даже через фильтр.

Боевка плохо вписывается в рамки текстовых игр, конечно. Это скорее пошаговая 2D стратегия, только один на один. Она неплоха по задумке, но сложность игры довольно нечестная: после третьего поединка идёт сразу четвёртый, без сохранения и паузы на закупку зелий. В начале игры меня поставили в рукопашную против лучника, который первым же ударом попал стрелой на крит. Я не вижу внутренней логики, поэтому не знаю на что влияет выбор легких, средних и тяжёлых доспехов; по ощущениям, лёгких доспехов достаточно, а точить надо в первую очередь оружие. Закупиться зельями дешевле чем прокачивать доспехи, я играл как-то так.

2D карта даёт гигантское преимущество лучникам и не терпит мечников. Пока я трачу два хода на то чтобы нагнать врага, он просто отбегает на три хода. «Притянуть врага» выглядит как какой-то костыль. «Персонаж недоступен» на лучника это, конечно, главный подвох.

Немного цитат из игры — без комментариев:

«Вы неожиданно замечаете, что находитесь в окружении разбойников, выглядящих как обычные крестьяне, взявшиеся за оружие. Неготовые мириться с потерей своего имущества, вы берётесь за копьё. Нескоординированность врагов явно играет вам на руку. Искусно защищаясь, вы отстаиваете своё право на жизнь, но в пылу сражения не замечаете, как вашу повозку угоняют. Вы спешите в столицу сообщить о краже.»

« — Привет. Случаем не участвуешь в турнире?

— И что же меня выдало?

— Я вроде бы видел тебя перед выходом на бой. К тому же, кто станет просто так носить с собой лук по городу.»

«Стоило вам только выйти из таверны, как вы тут же оказались в праздничном хаусе.»

Честно, вот вроде бы нормальная игра. Несколько героев, чёткая структура с боёвкой, два простых линейных сюжета. Но сюжет и все диалоги переданы настолько функциональными широкими мазками, что я не чувствую литературности. Введение быстро пересказывает события, чтобы быстрее начать, а концовка быстро пересказывает события, чтобы быстрее закончить.

Fireton:

Хотел выбрать охотника, но мне сказали что этот персонаж не реализован и надо ждать DLC. Недоделка. Оформлено красиво, но боевая система всё портит. Не знаю, есть ли там другие противники кроме лучников, но лучник всё время убегает и как-то прижать его практически невозможно. Плюс на каждое действие отрабатывает анимация текста, что очень утомительно. Текст тоже оставляет желать сильно лучшего. Меня убили на арене и дальше продолжать у меня не было никакого желания. Ну и текстовая игра на полгигабайта — это сильно, конечно.

theCheetah:

Авалон — такое пафосное название было выбрано данной разработке. Колоритная обложка и благозвучное название, откликающееся на многие популярные в мире рпг-игры, пожалуй, являются той самой одежкой, по которой хорошо встречают.

В действительности игра выглядит поскромнее и является по большей части линейной с небольшими пошаговыми боёвками. Игроку предстоит выбрать одного из персонажей с разной предысторией и мотивами, но в конечном счёте всем предстоит встретиться на турнире и подвергнуть свою жизнь опасности ради более возвышенной цели. Будет это желание отомстить, добиться правосудия или прирождённое стремление к прекрасному, выбирать вам.

Боевая система, соответственно, предоставляет возможность управлять одним из трёх типов воинов (точнее двух, пока третий находится в разработке) и выбирать тактику против врагов с такими же возможностями. Шансы проиграть, особенно на первых порах, достаточно велики, но с течением времени появляется возможность улучшить свои оружие и броню и скорректировать тактику. Пожалуй, сражения после определённого перезапуска начинают становиться слишком уж однообразными, особенно последняя битва с рыцарем. Возможно, не хватает конкретики по силе оружия и доспехов и нанесённому урону: влияние улучшенного оружия, к примеру, можно заметить, но при возрастании здоровья противников оно сходит на нет и становится неочевидным.

Сюжетная составляющая провисла сильнее. Во-первых, не хватило по-настоящему важных выборов, влияющих на достижение концовок. Во-вторых, несмотря на качественную завязку и пару хорошо написанных сцен и персонажей, игре не хватило разнообразия и проработанного текста. Недостаток литературного оформления в конечном итоге сказывается на том, что игрок не до конца заинтересован в успешном завершении истории, а в большей степени занимается соблюдением баланса финансов и сил.

Игре не хватило масштаба и глубины, но это вовсе не означает, что в неё скучно играть. Боевая система и определённые сюжетные решения интересны, а оформление выполнено очень качественно как с точки зрения игрового фона, так и касательно музыки (кроме одной

музыкальной вставки после входа в город, создающей впечатление, что дело происходит в оживлённом офисе). Любопытно будет увидеть реализацию боя для третьего персонажа.

Richday:

Авалон

Геймплей:

- Выбор из 3х персонажей (историй): Воин, Коллекционер, Охотник (недоступен на момент конкурса). Все три персонажа находятся в мире игры и игрок встретится с двумя невыбранными позже.
- Запись на турнир (ввод имени ГГ).
- Боевая система — понравилось решение разработчиков представить пошаговый бой с его визуализацией в непривычном виде.
- Система здоровья — при получении ранений, можно вылечиться только позавтракав (восстановит ХП) в таверне на следующий день после боя.
- Контрольные точки сохранений — игра предлагает сохранить прогресс.

Не хватило:

- Возможность открыть игровое меню внутри игры (сохраняться, загружаться, управлять настройками музыки (опции), выходить из игры (не через алт+ф4).
- Подсказки как вести бой (в целом понятно, но лучше добавить инструкцию / пояснение перед первым боем, или сделать подсказку по кнопке).
- На данном этапе готовности игры (на момент конкурса) игроку нечем заниматься в городе, в свободное время от ключевых событий.

Замечания:

- Возможность заказать завтрак в вечернее время. Логично что завтрак нельзя заказать вечером. Если хотите оставить игроку возможность лечиться — назовите это «заказать еду / ужин».
- Между вторым и третьим боем (когда лихорадит во сне) не дается времени на прогулки по городу (ведь 2 дня отдыха, т.е. 2 ночи!);
- Баг: Днем иду с площади в травяную лавку — не меняется фон (золота 0; до этого посещал кузню и травяную лавку).
- Баг: играя за воина, при отказе сотрудничать с тайной организацией в диалоги добавляется Name<Name>.
- Вечер наступает только в случае, если: игрок проснулся -> вышел из таверны -> погулял по площади -> вернулся в таверну -> снова вышел на площадь. Обычно в играх, где хотят играть со временем, делают «флаги» действий игрока (грубый пример: ЕСЛИ в текущий день игрок посещал кузню И посещал лавку травницы, ТОГДА наступает вечер -> открывается возможность идти в переулки с площади. Также можно создавать дополнительные «флаги», которые будут отвечать за действия игрока внутри этой мини-

локации, которые приведут к включению главного «флага» в этой мини-локации), реализуется подсчет времени (действия игрока добавляют (заставляют идти вперед) время) или добавляются кнопки «перемотки» времени суток (ждать полудня / вечера / ночи / спать (перемотка с ночи до утра). И когда нужно начать новый день (игрок идет спать), все «флаги» посещений / действий обнуляются.

Сюжет и текст:

- У каждого героя свои цели и мотивации. У каждого героя 2 концовки (добился цели с помощью / самостоятельно).
- Разработчики рассказывают сюжет через диалоги с НПС (неигровые персонажи), которые сделаны в формате РПГ-выборов.

Не хватило:

- Больше взаимодействий и дополнительных квестов внутри города. Может быть стоит увеличить продолжительность турнира по количеству дней (увеличить количество дней между боями. Например, раз в 7 дней), и дать игроку возможности улучшать отношения (выполнять поручения) с тайной организацией, от которых будет зависеть их объем помощи игроку. Или в эти дни игрок может самостоятельно совершать действия, которые повлияют на его будущие бои на арене (лучше / хуже).
- Добавить возможность героям изменить свои цели по ходу игры (отказаться от первоначальной цели). Например, втереться в доверие тайной организации, но в конце встать на защиту короля и подавить мятеж.

Оформление:

- Интересное решение размыть арт в игре — смотрится хорошо и придает изюминку. Изображения персонажей запикселены по-разному (думаю, некоторые изображения были изначально нарисованы в пикселе, а другие, сгенерированные ИИ, пришлось пикселить специально), что цепляет глаз.
- Приятная музыка и звуки.
- Разные чиббики героев в битве для ГГ. Но почему враги (лучник, копьеносец, мечник) выглядят одинокого? Считаю, разработчики поленились поискать бесплатные ассеты.

Хочу пожелать команде разработки игры творческих успехов!

Antokolos:

Прежде всего хочется похвалить оформление игры, всё-таки искусственный интеллект может создавать арты в едином стиле, который соответствует общему настроению и сюжету. Надо сказать, что фоновых артов в игре довольно много, и все они выглядят интересно и разнообразно. Музыка тоже подобрана хорошо, советую, кстати, добавить в меню пункт Credits/Авторы, в котором указываются авторы использованной музыки. Если же музыка собственного сочинения, то тем более хвалю.

Каждая из историй в основном линейна, однако интересная находка – сделать так, чтобы герои из разных прохождений могли встретиться друг с другом, этот момент понравился.

Текст требует редактуры, например: Увидев его, вас тут же настигают ужасные воспоминания, Глашатай, неровня, брызжать кровью. Зазвенели купола. Может быть, в последней фразе имелись в виду колокола?

Также хотелось бы чуть поподробнее познакомиться с персонажами и их мотивацией, в особенности это касается NPC. Мы узнаём немного об их истории, об их отношении к происходящему, но всё же им немного не хватает индивидуальности, чтобы они ощущались более полноценными персонажами повествования.

Жаль, что оба главных героя отказались от предложения травницы о рекламе зелья сами, а игроку тут выбора не дали. В принципе, дополнительный интерактив всегда радует.

Отсылку на Скайрим в конце сюжета мечника оценил) Шутку с оплатой реставрации таверны тоже)

Ну и ещё, к сожалению, стоит отметить один из главных недостатков игры – боёвку. Вокруг неё вращается весь сюжет, ведь как-никак наши герои – гладиаторы на арене, и этот момент должен был быть сделан идеально. Однако:

- 1) Мечник выглядит крайне слабым, часто он просто гоняется за противником по арене и так и не может нанести удар. Дождаться, когда у лучника-противника кончатся стрелы (а возможно ли это?) так и не удалось, герой погиб раньше. Один раз удалось зажать врага в углу, но с последним противником этого не получилось.
- 2) Копейщик, напротив, выглядит излишне сильным персонажем, может, конечно, мне повезло, но за счёт его дальней атаки все бои удалось выиграть без проблем.
- 3) Отдельный вопрос касается особых умений бойцов и применения ими лечебного зелья. Почему-то обоим персонажам были доступны только перемещение и удар, несмотря на то, что враги могли и метать копьё, и притягивать врага цепью к себе. Также не было опции применения лечебного зелья, хотя я его точно покупал. Точно не уверен, но может быть, это было поломано в одном из обновлений, к сожалению, в раннюю версию игры не играл.

Несмотря на описанные недостатки, игра в целом понравилась. Чем-то она немножко напомнила мне «Хоббита» – маленькую, по сути, сказку, из которой потом вырос большой роман. Желаю авторам, чтобы они, как и профессор Толкиен, поподробнее рассказали нам о лоре своего мира, а там, глядишь, мы и узнаем более подробно об истории таинственного камня, который так манил нашего торговца.

Antlas:

Очень сильное визуальное оформление, приятно играть. К сожалению, мне кажется оно напрочь задавило литературную составляющую. Такое ощущение, что запускаешь кампанию в героях, а у тебя на старте такая заставка. Боёвка с одной стороны хорошо выглядит, удобно, с другой стороны, для незрячих такая игра и геймплей недоступен в принципе.

Hogart:

Что ты думаешь о короле?

Небольшая приятная RPG. Если честно, я бы обошелся без боёвки, она не такая уж интересная, и хорошо что её можно просто прокликать.

- **+** **пиксель-артные портреты** — приятно смотрятся в общей стилистике игры
- **—** **ошибки и опечатки** — здорово портят впечатление

«Багровая безмятежность» (автор — Константин Шепелин; 7-ое место — 188 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	5	3	5	6	6	10	7	42
Геймплей	4	4	7	9	8	10	4	46
Сюжет и литератур-ный стиль	6	4	6	7	7	8	8	46
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	5	6	6	10	9	9	9	54
Сумма бал-лов жюри	20	17	24	32	30	37	28	

Комментарии:

Oreolek:

Нейроарт сильно отвлекает. С таким навороченным геймплеем нужно что-нибудь более нормальное.

Игре очень, ОЧЕНЬ нужна обучалка по интерфейсу, потому что все эти механики с идеями, статами, уликами — это СЛОЖНО. Сложность игры рассчитана на то, что игрок знает куда идти кратчайшим маршрутом и что там делать, интерфейс просто неадекватен.

Генерёжка обещает крутую RPG, но явно слишком широка. Я сделал персонажа с упором на Шарм и, естественно, провалил абсолютно все проверки. Эффект двойного текста, когда персонаж сходит с ума, делает глазам игрока больно. После смерти игра перезапустилась, но статьи стали ещё хуже, а сложность ещё выше. Поэтому игру я смотрел в режиме хардкора, не в силах пройти ни одну проверку даже с бонусами от идей. В общем, я уважаю рвение сделать RPG по механикам настольных игр, но баланс провален.

Если делать сиквел, как-то покажите, что в проверках есть бросок кубика. «Шарм: 3, Сложность: 3» означает, что я рассчитываю на успех, а не на «Модификатор -5, у вас ничего не получилось, получите психический урон, вы померли, у вас 0 ресурсов и 0 идей, начинайте заново, кстати, вас бьют.» Ну и в принципе мне нужна обучалка именно для того, чтобы понять, как вообще проходить эти проверки со штрафом -5.

Советую перечитать правила настолок, которыми вдохновлялись: «Безмятежность» очень сильно завязана на неуправляемый рандом. Это очень распространённая ошибка людей, которые не понимают теорию вероятностей: вероятность 1/15 получить модификатор -5 не означает, что он будет выпадать раз в 15 проверок. Она означает что если в игру поиграют 10 человек и каждый пройдёт 400 проверок, то хотя бы у одного игрока будет шанс получить модификатор -5 три раза подряд, провалив все действия за раунд. Всё, что есть у игрока — это сохранение и загрузка, хотя они и сбрасывают все проверки в локации. В настолках если вы вытаскиваете токен из пула, ЕГО БОЛЬШЕ НЕТ В ПУЛЕ ТОКЕНОВ. СОВСЕМ НЕТ. ТАМ НЕВОЗМОЖНО ВЫТАЩИТЬ -5 БОЛЬШЕ ДВУХ РАЗ

ПОДРЯД. К тому же, там есть инструменты манипулирования удачей: рискнуть пассажиром, собрать свою колоду, и так далее.

Так и не понял, что означают и что дают достижения. Просто прошёл игру и мне выдали какую-то пачку без пояснений. Ну ок.

Fireton:

Ну такое. Технически игра исполнена круто, но играть в неё у меня не получилось. Какое-то нагромождение механик, сложные показатели, действия. Плюс всё приправлено изрядной долей рандома. Но видно, что автор вложил много сил, за что ему респект.

theCheetah:

Дух старого-доброго лавкрафтианского ужаса не приходит сразу: сперва появляются намёки, сокрытые от чужих глаз тайны, затем начинают происходить необъяснимые события, обостряются чувства, а всё вокруг словно затягивается дымкой обманчивости.

Игра действительно нагнетает и понемногу добавляет крупниц к поиску решения основной загадки, попутно обдавая читателя необычными, зачастую жутковатыми подробностями. Но главной составляющей разработки и, как видится после прохождения, непростой задачей при самой игре становится механическая часть.

Дело не только в том, что параметров много, объяснений дано мало, рандом сложный и проиграть легко. Дело в том, что игра почти с самого начала начинает пестрить разнообразными краткими описаниями (мест, действий, выборов и т.д.), многочисленными выборами и не совсем понятными изменениями статусов, и привыкнуть становится довольно трудно.

Помимо этого, каждое значимое действие сопровождается проверкой характеристик, каждые три хода появляются случайные события, а случайность регулярно выпадает далеко не в пользу игрока. В итоге прохождение скорее превращается в комбинацию сохранений и перезапусков, а текст развития сюжета начинает теряться за сложными фразами игрового процесса.

Нужно отметить, что технически в игре не замечено крупных проблем, а визуальное сопровождение выполнено качественно, но воспринимается тяжеловато. Если освоиться в геймплее, прохождение пойдёт куда более увлекательно. Лавкрафтианской истории в чём-то не хватило дополнительного текста, а механике из настолки не достаёт конкретики.

Richday:

Багровая безмятежность

Геймплей, техническое исполнение и оформление:

- Показатели Здоровья и Рассудка.
- Система характеристик, инвентарь, дневник, идеи. Игрок всегда видит свои характеристики и имеет доступ к просмотру дневника, идей и инвентаря. Под все сделаны свои иконки.
- Для всего есть подсказки при наведении.

- Доступно большое количество действий, которые на прямую влияют на вариативность прохождения. Есть ограничение на количество действий, по истечению которых, увеличивается показатель Безысходности.
- Разработчики с успехом используют форматирование текста. В дневнике появляются записки с использованием другого шрифта.
- При потере Рассудка текст размывается (!), и состоит из набора несвязанных словосочетаний.
- Изображение фонов локаций, персонажей, иконки предметов.

Общее впечатление:

- Игра напоминает собой серии игр Пенумбра и Амнезия, игры-хорроры по Говарду Лавкрафту, игру Шорох — попов в мистические обстоятельства, игрок должен выяснить что произошло, не умерев и не сойдя с ума (показатели Здоровья и Рассудка).
- Одна из лучших игр конкурса с геймплейной и технической точки зрения.

Antokolos:

Очень противоречивая работа. С одной стороны, нельзя не отметить сложность идеи и реализации в техническом плане. Даже не верится, что такое можно сделать на Твайне. В игре есть и инвентарь, и журнал, и характеристики персонажа, и даже прокачка (если вы достаточно продвинетесь в расследовании, то сможете выбрать дополнительную «идею», которая может помочь в прохождении). Также интересна сама концепция «идей» – по сути это некоторые случайным образом выпавшие карты, которые можно использовать в любой локации, чтобы помочь справиться с испытаниями. Также очень круто реализовано изменение внешнего вида и текстового описания локаций в зависимости от физического и душевного здоровья персонажа. Атмосфера также на высоте, любителям Лавкрафта должно понравиться, оформление также погружает в атмосферу.

Однако, все эти достоинства затмевает один недостаток – слишком уж суровый рандом при проверке действий и высокий порог входа в игру. Как члену жюри, мне пришлось постараться разобраться, как тут всё работает, и наверняка есть любители, для которых один этот процесс уже будет увлекательным квестом, но новичка, на мой взгляд, это может отпугнуть и сильно мешает проникнуться атмосферой и сюжетом игры.

По поводу рандома могу сказать, что даже несмотря на то, что мне был доступен солюшен, это не сильно помогает, очень часто приходится сохраняться и загружаться, переигрывая один и тот же участок, что совсем не способствует погружению в игру. Как сказал выше, есть система прокачки, но она тоже не сильно помогает. Может быть, сделать так, что чем дальше игрок продвигается по сюжету, тем лучше у него начинает всё получаться, за счёт того, что он больше узнаёт и становится более опытным?

Antlas:

Мой любимый движок, красивое оформление. По игромеханике, наверное, одна из наиболее продвинутых за последнее время. Лично для меня оказалось очень много параметров и индикаторов за которыми надо следить. Сложно сделать адаптацию для скринридеров, лучше двигаться в сторону графического рпг. Я больше склоняюсь к минимализму, однако, сама

возможность попробовать разные роли и подходы к решению головоломок уже очень увлекательно и интересно. Хотелось бы почитать техническую статью о разработке игры. Отличная вещь!

Hogart:

Амбициозная, но сыроевская RPG.

Детективная RPG (а, скорее, настолка) по лавкрафтовским мотивам.

- **+** **атмосферно** — текст, картинки — все на достойном уровне.
- **+** **богатая механика** — многим нравится разбираться, как что работает.
- **+** **приятное оформление** — иконки, цветовое кодирование текста, интерфейс, интерактивные элементы — всё говорит о том, что перед нами игра, авторы которой не забывают о мелочах. Даже модалка с разработчиками называется «Экипаж».
- **— жёсткий рандом** — экипаж вдохновлялся настолкой «Ужас Архэма», а это не самый лучший пример гейм-дизайна. Лучше было бы взять Call of Cthulhu 7-й редакции и позволять игроку превратить провал в успех, добровольно приняв последствия.
- **— непонятные правила** — часть иконок снабжена подсказками, часть нет, здоровье и психика отображаются почему-то сбоку, а не с остальными атрибутами. Где-то в углу тикает счетчик безысходности, но что случается, когда он достигает максимума, и почему этот максимум увеличивается? Почему я не всегда могу переместиться в другую локацию?

«Биллетюни правды» (автор — oblavov shta nah; 16-ое место — 138 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	7	6	2	2	7	6	5	35
Геймплей	7	6	4	5	7	6	5	40
Сюжет и литератур-ный стиль	5	3	3	2	6	4	6	29
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	5	5	2	5	5	5	34
Сумма бал-лов жюри	26	20	14	11	25	21	21	

Комментарии:

Oreolek:

Довольно ностальгичная сатира на конец 10х годов XXI века. К сожалению, в деталях юмор плавает, непонятно что именно высмеивается и кто все эти люди, а может, это вообще постпостирония, которую я не смог понять. Матюки тоже не проясняют ситуацию. Споткнулся о какой-то баг с сахарницей (после первой чашки кофе нельзя взять другую, а без кофе и сахар не открыть), не смог выйти на лучшую концовку, ну да и шут с ней. Сахарница победила.

Fireton:

Симулятор члена избиркома, которому поручено сфальсифицировать выборы. Причём выигрышной считается та концовка, в которой у вас это получилось. Написана в манере ранних «Хомяков» и «Туалетов». Вся игру автор старательно издевается над словом «бюллетени». Эту бы энергию, да на мирные цели...

theCheetah:

Небольшой квест в весьма необычной локации и при нестандартных, казалось бы, обстоятельствах. Один из тех квестов, которые несложно проходятся.

Литературную составляющую игры описывать не буду. Игра запомнилась, пожалуй, в чём-то сбалансированной системой поиска предметов, а также высмеиванием некоторых социальных (и не только) проблем.

Richday:

Биллетюни правды

Провокационная игра на политическую тему, с недвусмысленными отсылками на события в реальном мире.

Геймлей в игре представляет собой переход по локациям с выбором действий, некоторые из которых заставляют вернуться в соседние локации, но уже с новой информацией (квест). Визуального оформления нет. Сюжет и литературный стиль оставляют желать лучшего.

Antokolos:

Читая текст данной игры, с лёгкостью представляешь себе образы героев и происходящего.

Узнаются некоторые реальные личности среди кандидатов.

Геймплей состоит в том, что мы собираем разлетевшиеся бюллетени, преодолевая возникшие сложности (в духе найти ключ, чтобы открыть тумбочку), загадки несложные, сделаны с юмором и, в принципе, понравились.

Игра на злободневную тему с сатирическим уклоном. Текст в целом написан грамотно, серьёзных орфографических и прочих ошибок нет. Есть нецензурная лексика, но она вполне вписывается в атмосферу ситуации и добавляет накала эмоций.

Игра без картинок и звуков, просто текст с выборами в движке QSP. Технических проблем не заметил.

Не знаю, подразумевалась ли отсылка на миф о ларце Пандоры или нет, но тем не менее миф гласит, что когда ларец был открыт и беды разлетелись по миру, на дне ларца осталась надежда (espoir).

Antlas:

Название не очень соответствует содержимому. Мне очень понравился выбор сложности. Я всегда в играх выбираю минимальную сложность, чтобы насладиться геймплеем и сюжетом и чтобы враги не сразу убивали. Правда это было давно и для шутеров. По геймплею и подаче — бодренько. Мне напомнили квесты космических рейнджеров. Я бы предложил поменять как раз сеттинг на более фэнтезийный, убрать местами едкую сатиру, тогда будет вообще класс!

Hogart:

Голосуй, или проиграешь

Политическое высказывание в стиле «панк». По формату — point'n'click без откровений.

- **+** краткость — игра милосердно коротка
- **—** панк — политическая сатира может быть и потоньше

«Битва при Мюльдорфе» (автор — SARGERAS; 8-ое место — 179 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	6	7	7	6	7	7	7	47
Геймплей	5	4	7	5	7	3	6	37
Сюжет и литератур-ный стиль	6	8	6	10	7	7	8	52
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	6	4	7	7	7	5	7	43
Сумма бал-лов жюри	23	23	27	28	28	22	28	

Комментарии:

Oreolek:

«Вы находитесь в центре кавалерийского ударного кулака, который, по замыслу короля, должен был сойтись с австрийскими визави в достойной поэмы благородной конной шшибке, однако вместо этого вам похоже придётся разгонять азиатских наёмных варваров. Рыцари возмущены, и гневный гул уже давно висит над вашими рядами. Что ж, дополнительная нелюбовь к противнику никогда не бывает лишней.»

Мне пришлось залезть в интернет чтобы понять о чём тут толкуется и как связаны австрийский король, рыцари и азиатские наёмники. (Никак: говоря об азиатах, автор имеет в виду половцев, которые в реальной битве при Мюльдорфе были венгерскими.) На иллюстрациях в роли врагов показаны какие-то монголы. Несколько смертей приходит от стрелы конного лучника.

«Будьте готовы к внезапной смерти. Ничего не поделаешь — в гуще сражения никогда не знает, когда старуха с косой достанет тебя.»

Смелое геймплейное решение для движка с платными сохранениями. Кстати, потраченные закладки не возвращаются (даже за удаление сохранений), а сохраниться можно и прямо перед внезапной смертью. Зато мне предлагают купить 30 закладок всего за 1,11\$. На конкурсе две игры из «ТК», так что бесплатных сохранений на обоих не хватило.

«(Кнопка: Прицелиться в коня) Крамольная мысль закралась в голову, но вы тут же отогнали её — подобным богомерзким поведением занимаются либо смерды, либо люди, находящиеся в безвыходном положении.»

Наш герой, наверное, дурак.

«Копьё осталось далеко позади, сломанное пополам от неудачного удара. Пришла пора меча! Старый добрый полуторник с нежным шипением вышел из ножен — тебе будет кого ужалить!»

Точно дурак. Меч должен вытаскиваться из ножен тихо: это металл, который скользит по коже, всё равно, что ремень на штанах с нежным шипением застёгивать. Внутри шлема в принципе таких звуков не слышно. Судя по иллюстрациям, этот супергерой орудует полторником одной правой. Во второй руке у него иногда нарисован щит, иногда — поводья.

«Вы желаете разметать, уничтожить этот островок организованности, вопиющего порядка, посреди царящего дикого хаоса битвы. Занесённый меч с шипением разрезает воздух.»

Я понял: у него меч со встроенной шипелкой.

«В изнеможении вы валитесь на спину. Виски страшно ломит, пот льётся ручьями по лицу и спине, нога горит, словно в неё вонзили раскалённый в жаровне охотничий шомпол. Задыхаясь, вы из последних сил поднимаете забрало. Несколько красных капель падает прямо в глаза.»

Думаю, в битве 14 века очень бы пригодился охотничий шомпол. А ещё охотничий огнестрел.

«Чей-то меткий укол в лицо отправляет вас в Вальгаллу.»

В общем, на этом закончим про историчность.

«Ваше неконтролируемое падение резко прервал крупный валун, ударивший в шлем как в набат. Смотровую щель заметно смяло, острая каменная крошка больно ударила по глазам. Некоторое время вы просто приходили в себя, пытаетесь осознать, что произошло. Собрав чудом оставшиеся силы и привалившись поудобнее к камню, вы бессильно распластались бесформенной кучей металла.»

Мне особенно нравится «собрав силы, вы бессильно распластались», но валун тоже прекрасен. Для полного экстаза не хватает только третьего слова на «бес» для металла.

«Судорожно выдернув из ножен мизерикорд, и хрипя что-то невразумительное, вы из последних сил, собранных в безумной попытке спастись, кинулись на ватных ногах вперёд, продираясь сквозь застилающий глаза кровавый туман.»

Знаете чеховские ружья? Так вот, если у героя внезапно оказался в руках мизерикорд, то его бы стоило хотя бы упомянуть где-то пораньше. Даже просто как список инвентаря: если игрок это использует, то лучше когда оно и существует изначально. («Арсенал» — это всё-таки другое, туда свалено вообще всё.)

«Разбойник мешком повалился на густую лесную траву. Рыцарь стоял неподвижно, как зверь впитывая все звуки вокруг, стремясь не пропустить ни малейшую угрозу. Однако всё было тихо. Где-то наверху громко каркнул ворон, и вторя ему, заорали в кронах сойки-пересмешницы.»

Я поражён. Одним абзацем автор соединил в себе Михаила Пришвина и Сьюзен Коллинз. (Сойка-пересмешница — это вымышленная птица с обложки «Голодных игр». Теперь я знаю, чем на самом деле он вдохновлялся.)

«Ворвавшись на королевский холмик, вы напоролась на узорчатые гвизармы гвардейцев. Лезвия ударились в нагрудник лошади, несколько ударов пришлось вскользь на ноги и плечи. Вы не остались в долгу, перерубая древки, коля мечом в сочленения доспехов. Тяжёлая броня практически непробиваема для меча, но мощные удары конских копыт работают лучше любого молота. Сбивая с ног, вы топтали беспомощных латников до тех пор, пока удачный удар алебарды, пришедшийся точно в щель под болтающимся наплечником, не свалил вас с коня.»

Просто хорошая цитата, чтобы закончить. (Это не концовка, про концовки в общем-то написать нечего.)

Что тут сказать? Геймплей основан на загрузке частых сохранений, но он есть. Ачивки и счётчики прогресса очень к месту. Иллюстрации плохо стыкуются между собой и очень приблизительно связаны с текстом, а арт из Kingdom Come: Deliverance вообще-то слишком известен чтобы его вот так использовать.

Моя основная претензия в том, что стиль и сюжет выкручены в сторону мясорубочного экшена вопреки даже внутренней логике. У героя с его боевым конём счёт на какие-то сотни убитых, а моменты, когда повествование берёт перерыв на то чтобы отдышаться, очень редки и коротки. Из-за этого довольно сложно оценить, насколько быстро герой идёт к заветной победе: резня под холмом мало отличается от резни на другом холме, а варианты выбора сводятся к угадке, за какой дверью вас не ждёт конец игры. Это можно было бы оформить геймплейно поинтереснее: у героя есть копьё, меч, мизерикорд и верный конь, игроку можно давать загадки, что именно и когда использовать, в какую сторону рулить. Игра очень быстро приедается, у меня мало интереса искать непрочтённые 50% текста после исторической победы. (Там очень много нелинейности, но дуэль с рыцарем читается по духу так же как и драка против крестьян.)

Fireton:

Интерактивная история со многими концовками, написанная хорошим языком. Читать интересно, играть... ну так. Если интересно переигрывать, может понравиться. Но дело осложняется совершенно уродской платформой, крайне недружественной к пользователю.

theCheetah:

Одна из самых сбалансированных, гармоничных игр олимпиады. Симулятор битвы на заре эпохи Возрождения повествует о малоизвестной для классической российской истории битве, произошедшей когда-то между претендентами на Священный, как он тогда назывался, престол.

Игру нужно похвалить за внимание к видам доспехов и вооружения, принципам и техникам ведения средневекового боя, а также некоторым историческим нюансам и отсылкам. Не берусь судить о достоверности описываемых событий, ходе главного сражения и реалистичности отдельных подробностей боя, но подобная проработка не только была интересна автору, но и увлекает читателя своим антуражем.

В качестве оформления есть ряд живописных иллюстраций. Язык претендует на красочное описание битвы в целом, сменяющееся отдельными кровавыми образами, проходящими перед персонажем, и его внутренних ироничных мыслей. Но меня покорёжили канцеляризмы. Самые что ни на есть современные и вовсе не смешные.

А вот игровая составляющая, хоть и основанная исключительно на текстовых выборах, приятно отзывается при погружении и побуждает перепроходить игру в поисках новых путей. Помимо разнообразных смертельных исходов, зависящих порой больше от желания автора, чем от мотивов игрока, можно выделить два-три основных пути развития баталии глазами одного человека. Будет ли его имя смыто позором, или он с честью покажет себя — выйдя живым или пав героем — покажет удача и интуиция.

Да здравствует очередной король Священной Римской империи!

Richday:

Битва при Мюльдорфе

Отлично написанный текст, который приятно читать — автор знает своё дело. Сюжет разыгрывается в декорациях битвы 14 века, увлекая игрока возможностью решить исход сражения от лица конного рыцаря. Геймплей прост и прямолинеен — скачите и рубите, решите атаковать или отступить. Три сюжетных концовки, которые имеют разные варианты. Автор вставил тематические изображения, сгенерированные ИИ.

Antokolos:

В этой игре нравится, что она основана на реальных исторических событиях и имеет некоторый образовательный эффект. В частности, лично мне захотелось изучить историческую подоплёку описываемых событий (что я и сделал, вкратце про эту битву можно прочитать здесь: <https://denvistorii.ru/28-sentyabrya/proizoshla-bitva-mezhdu-pretendentami-na.html>).

Текст довольно грамотный, но при этом интересно, что сделанные выборы, по крайней мере, в основной части игры, где происходит сама битва, воспринимаются как решения во время боя в какой-то экшен-рпг, где неверное решение может стать фатальным. Обычно такое считается в текстовых играх недостатком, но в данной ситуации выглядит весьма уместным.

Понравилось, что на сюжет игры могут повлиять мелкие детали, которые внимательный читатель может заметить, допустим, тот самый болтающийся наплечник доспеха появится в сюжете ещё не один раз :)

В игре есть картинки, смотрятся органично.

Antlas:

Всегда восхищался попытками сделать интерактивную историю из линейной. Яркие исторические события так и просятся в виртуальную реальность игр. Если стратегии RTS, то там, насколько мне известно, стараются подбить сеттинг и игровой баланс, а дальше пусть игроки сражаются историческими армиями с любым исходом. В случае ИЛ очень много компромиссов. Текст в игре приятный, а вот игромеханика одна из самых примитивных — пещера смерти. Шаг влево и тупик. Я понимаю, что можно сослаться в реальности мы тоже не знаем к чему приводит тот или иной выбор. Однако в реальности можно как-то оценить риски. Здесь можно было выбор давать более развернутый, чтобы было больше похоже на шахматную партию, чем на блуждание во тьме. Попытка отличная, текст хороший, но геймплей по мне — слабый.

Hogart:

Опустить забрало

Приятный исторический квест. Хорошая вариативность, неплохой язык (и грамотный к тому же), местами исторические гравюры.

- **+** агентивность — множество выборов, каждый со своей изюминкой и логичными последствиями

- **+** **достоверность** — автор разбирается в предмете, это работает на погружение
- **—** **иллюстрации** — надо было выдержать стиль и подобрать все иллюстрации из средневековых манускриптов. Но это уже придирка:)

«Генезис: Посвящение» (автор — Gard; 1-ое место — 208 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	8	9	10	8	9	10	7	61
Геймплей	7	7	3	7	8	7	6	45
Сюжет и литератур-ный стиль	6	9	9	8	8	10	6	56
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	6	7	6	7	7	8	5	46
Сумма бал-лов жюри	27	32	28	30	32	35	24	

Комментарии:

Oreolek:

Я считаю, что произведению, в котором нет женщин (одна девочка в четвёртой главе и ещё одна девушка в пятой), а все мужчины похожи по описанию на Арнольда Шварценеггера, только почему-то без рубашки, в «плотно облегающем тело паладинском биокостюме» и с лазерным миниганом, нужна хотя бы щепотка самоиронии. Когда я читаю описание инопланетного захватчика – «значительно выше обычного человека, широк в плечах и, видимо, очень силён» или «непропорционально длинные, тонкие конечности, широкие плечи...» — я уже считаю это за авторский фетиш.

«...Тварь всё же проглотила паладина. По шлему заскрипели клыки, его сжало, словно в тисках. Опасно замигал датчик воздуха. Кремень попытался дать мысленную команду биокостюму снять защиту, но тот, как всегда, не реагировал на приказы. Паладин словно оказался в смирительной рубашке. [...] Монстр отреагировал, и паладина затрясло, а затем стало сдавливать, словно в тисках.»

Как именно отреагировал монстр? Да никак, просто паладина стало сдавливать. Страдательный залог убил и сдавил все возможные детали.

Большой объём книги играет против автора, потому что запас метафор очень быстро иссякает, а конкретные детали часто опускаются. Не останавливаясь для уточнений, он падает на горячо любимые клише:

«Размахивая рукой словно дирижер, Драган заставил меч летать по площади, рубя бегущих тикоидов и при этом второй рукой стреляя из выжигателя. В рядах врага началась паника. [...]»

«Сейчас перевес был на стороне людей — технологии против примитивных клыков не оставляли последним шансов. В рядах противника началась паника.»

(Поиск по PDF показывает, что по ходу книги паника начинается ещё несколько раз, а «словно дирижёр» размахивать позже будет Грим.)

«Грим Седовласый, высокий и широкий в плечах, шагал уверенной твёрдой походкой. Поверх биокостюма он накиннул синюю мантию, отороченную белой шерстью, церемониальный наряд магистров ордена. Испещренное морщинами лицо, длинные седые волосы. Два года назад орден отмечал его столетие. Однако тело магистра, омоложенное многочисленными трансплантациями и бионикой, оставалось здоровым и крепким, что наверняка стоило баснословных денег.»

Каждому столетнему старцу нужен кто-то, кто будет писать про его крепкое и здоровое тело с уверенной твёрдой походкой. На удивление, не упомянуто рукопожатие.

«(Позже, в шестой главе) На вид генералу было лет семьдесят, но рукопожатие его было твёрдым, волевым, решительный взгляд.»

Я знал, что автор не откажется от этого штампа.

Часть персонажей попросту забыли представить. Кто такой и как выглядит Весельчак из взвода героя? Он появляется из ниоткуда и всё что про него известно — то, что он часто смеётся и улыбается. Про Агнара Брока известно ещё меньше: он у них медик. На этом всё.

Очень много скрытых переходов — то, что выглядит как коридор, но на самом деле проверяет параметры за кулисами. Опять же, книга немаленькая, поэтому геймплей в онлайн-версии выглядит, на мой вкус, хуже чем в PDF.

Боевая сложность игры довольно топорна. У героя целых 40 пунктов здоровья и автор зачем-то отслеживает аптечки (5 пунктов каждая). В пятой главе герою дают 25 пунктов аптечками, а в шестой — все 60, если он готов потратить время, а потом просто периодически досыпают. Это сильно мешает самому сюжету: вместо эпической победы в дуэли над великим противником герой обыскивает его тело и начинает пожирать найденные аптечки. Я бы поделил всё на 5, отнимал по 1-2 здоровья за раз и просто периодически лечил героя на полную, потому что игра редко разменивается на удары меньше 5 очков за раз.

Моя первая игра закончилась в бою с Метой, где «Кремень использовал всё что у него было» и игра закончилась. Ближайшее автосохранение — в начале главы, час назад. Что называется, пошли вон отсюда.

Нейроарты периодически добавляют мешанину, рисуя вместо космодесантников в биокостюмах (как в Crysis) каких-то обычных челов, обвешанных тактическими бронепонтами. Или лабораторию, в которой пол выстлан неровной мозаикой из пластика (нейросети не могут делать квадратные узоры). То, что в тексте описывается как угловатое, на картинке либо идеально гладкое, либо шипастое. Короче, иллюстрации слабо связаны с текстом и друг с другом.

Больше всего вопросов к тону и морали: нужно ли мне держать Сопряжение низким, как того хочет герой, или высоким, как того требуют от него начальники? Я старался держать в начале ниже и поэтому в конце много огребал. Нужно ли держать героя Святым Паладином или давать ему пить и отдыхать? Это очень сложные вопросы, особенно в онлайн-версии.

Боевые сцены на самом деле хороши — когда они прописаны. Геймплей нелинеен и отслеживает кучу навыков, переменных и состояний — включая триггеры из предыдущих игр серии — но очень грубо обрывается. В конце игры в принципе неверный выбор означает перепрохождение всей главы заново. Сюжет... да в общем-то простой экшен-сюжет без сюрпризов. (Штампы сюрпризами не считаются.) Ещё хорошего то, что в игре нет рандома, я бы не выдержал.

Fireton:

Увлекательная книга-игра, хороший текст и, как бы выразиться, хороший ритм. Параграфы текста не слишком большие, выбор всегда понятен. В итоге я втянулся и прошёл игру до конца. Занятно, но мне написали, что я прочёл всего 19%, хотя играл больше двух часов. Монументальный труд какой-то.

theCheetah:

Громадная по объёму и, казалось бы, отпугивающая этим потенциальных читателей, игра увлекает с первых минут. Ни одна другая игра конкурса не была настолько захватывающей и беспощадной, колоритной по своему лору и интриге сюжета.

Прекрасным образом происходит введение персонажа, подстёгивая интерес и уровень адреналина. Далее события развиваются довольно спокойно, давая читателю шанс освоить новые понятия о мире, прикоснуться к секретным технологиям, узнать героев. Знаменитый своими подвигами орден Паладинов, негибаемых стражей мира и практически неуязвимых в бою элитных солдат, продолжает буднично сторожить порядок в известных космических пределах, в то время как его новый рекрут, по прозвищу Кремень, никак не может привыкнуть к передовым технологиям ордена, научиться контролировать себя и заслужить право сохранить своё место во взводе.

Гроза всегда приходит стремительно. До её появления можно ощутить лишь накалившийся, нестерпимо жаркий воздух. Затем появляются первые признаки отдалённого грома, заставляя всех насторожиться и прислушаться к приближению беды. Первые капли дождя, яркие вспышки молний — и гроза перерастает в настоящий ураган, стремясь смести и уничтожить всё на своём пути.

Наверное, так можно попытаться описать первую часть нового Гenezиса. То, что происходит дальше, напоминает сущий ад. Описанный не слишком навязчиво, но броско, метко и жёстко. Пожалуй, главная мысль произведения призывает не сдаваться, идти вперёд, несмотря ни на что, пока есть надежда. Даже если надежды нет.

Автор рассказывает действительно будоражащий научно-фантастический боевик с небольшими элементами драмы. По большей части сюжет линейен, за исключением некоторых отдельных эпизодов и различных сражений, коих будет предостаточно. Справедливым будет посотовать на то, что при решении ключевых моментов зачастую мнение игрока не спрашивается, альтернативных путей прохождения почти не предусмотрено, выбор неверного пути в определённых ситуациях обрывает сюжет слишком быстро.

Геймплей игры предоставляет возможность следить за множеством параметров, ресурсов и ключевых слов. Здесь и личные характеристики героя, и его вооружение, и приобретённые в ходе выборов навыки, и многое другое. Многие выборы, связанные с имеющимися ключевыми словами и уровнем характеристик, скрыты от игрока, что зачастую усиливает ощущение линейности. В целом игра больше сводится к грамотному контролю ресурсов и набору необходимых навыков. Даже нельзя сказать, что пройти её очень сложно.

Визуальной составляющей немного не хватает, на технически игра реализована грамотно, за исключением некоторых шероховатостей, связанных с расстановкой знаков препинания и опечатками, ближе к завершению сюжета.

Напоследок выскажу свои личные пожелания по поводу литературной составляющей игры, которая, разумеется, является преобладающей. Во многом остаются не до конца раскрытыми действия Кремня в ходе переломных решений, и читатель додумывает многие детали. Понятно, что главный герой имеет крайне закрытый тип характера, но даже мысли таких персонажей могут во многом пролить свет и добавить красок истории. Кроме того, не хватает более близкого контакта с другими персонажами. Предыдущий Генезис отличался множеством диалогов, даже внутренних, провоцирующих читателя сопереживать многим из товарищей по несчастью и терзаниям самого Кремня. Немного напряжения, возможно, не помешало бы добавить в моменты неожиданных поворотов (хотя многие эпизоды уже после этих переломных моментов изобилуют яркими штрихами).

Наконец, я бы многое отдал за некоторые простые, житейские слова и поступки. За пару лишних фраз в диалоге со спасённой девочкой. За дружеское похлопывание по плечу за считанные часы и минуты до смерти. За имя того парня на вершине пирамиды. Такие вещи всегда добавляют приятной теплоты.

Пишу это не как циничный критик, а как любитель хорошей драмы и хороших текстовых игр, который надеется, что эти слова хоть немного помогут мотивации автора продолжить работу над проектом или даже взяться за новый. Потенциал у игры огромный.

Richday:

Генезис: Посвящение

Около sci-fi приключенческий боевик. Интересный сеттинг автора. Немного напомнило романы Бессонова, Злотникова и других отечественных писателей из жанра. Играется достаточно просто. Есть статьи — но успешно проходил игру не обращая на них внимания. Иногда проверял здоровье, когда предлагали выбор с лечением / использованием аптечки. Игра сопровождается множеством изображений, сгенерированных ИИ. Тяжело выделить что-то конкретное похвалить/поругать. Уверенное произведение от автора с опытом.

Antokolos:

Монументальное творение, которое автор писал 10 лет, однозначно стоит прочитать. Правда, в современных реалиях времени и сил на это может не хватить даже у тех, кто любит текстовые игры.

Несмотря на то, что автор довольно грамотно начал повествование сразу с экшена (по сюжету главный герой проходит своеобразный экзамен в опасных для жизни условиях), на мой взгляд, первая половина книги-игры всё же немного затянута. Самая интересная часть начинается непосредственно на Дюткане, именно здесь мы будем принимать большую часть решений.

Очень жаль, что нет сохранений до пятой главы, всё-таки до этого момента проходит довольно большой объём текста, а хотелось бы попробовать сделать другие варианты выборов, хотя бы в третьей и четвёртой главах, но я просто побоялся это делать, чтобы не начинать с начала. Возможно, это техническое ограничение редактора Квест-бука, если это так, то стоит разрешить авторам делать больше чекпойнтов.

Несмотря на то, что многим боевая система не очень понравилась, мне она кажется, напротив, весьма логичной. В процессе игры герой может изучить новый боевой навык, а затем применять его в похожих ситуациях. Например, так я выучил навык «Бумеранг», который позволяет поразить

сразу несколько целей, и потом он мне часто помогал в прохождении. Боевая система смотрится не очень в формате книги-игры в виде ПДФ-файла, так как в этом случае игрок может сразу увидеть некоторые последствия своего выбора (например, сколько хитпойнтов потеряет он или противник), но онлайн-версия этих недостатков лишена. С трудом можно себе представить, чего стоило автору увязать между собой разные варианты навыков и их применение в отдельно взятом бою, какой из этих навыков будет более полезным в данной ситуации, а от какого будет меньше пользы. Как минимум, применение каждого из навыков нужно было художественно описать текстом, даже это уже большая работа. Для успешного прохождения боёв стоит просто логически подумать, какой из навыков вам будет полезнее прямо сейчас. Например, если вас окружили, то прямо-таки напрашивается применение «круга смерти», который наносит урон всем вокруг героя, если целей несколько, поможет «бумеранг» итп. Иногда, правда, есть и неочевидные последствия выборов (например, та самая граната, которая не попала в окно, чего никак нельзя было предугадать).

Кстати, в связи с этим хочется отметить, что мне понравилось кинематографичное описание происходящих событий. Бои описаны очень ярко и образно, как будто смотришь кино, радуется, когда автор может умело передать словами возникающие у него в голове образы.

Ещё я поймал себя на мысли, что на Дюткане игра превращается даже в некоторое подобие стратегии, а не просто в РПГ с прокачкой навыков главного героя. Допустим, нам нужно будет оборонять батарею орудий, которые смогут помочь нам в дальнейшем, наращивать силу оказавшегося под нашим управлением отряда, принимать в него уникальных бойцов итд. Кстати, надо предупреждать, что действие «попросить аптечку у медика отряда» уменьшает силу отряда, по крайней мере в первый раз это может быть не очень очевидным для игрока.

Стоит отметить, что в игре можно попытаться отыграть разные роли, есть даже достижение «Тёмный паладин» для плохишей. Единственно, я бы убрал момент с проверкой на определённый связанный с этим параметр в самом начале истории, не очень приятно переигрывать с начала две главы. Ну и, в целом, заглянув в ПДФ-файл, я был приятно поражён тем, сколько текста, описывающего совершенно другие игровые ситуации, я не увидел (для справки: я нашёл наилучшую концовку и статистика Квестбука показывает, что для этого потребовалось открыть 50% параграфов).

Интересная находка с дополнительными триггерами, которые открываются, если прочитать другие книги автора. Мотивирует прочитать их. Есть, правда, одна связанная с этим проблема: после нахождения наилучшей концовки вы не получите связанное с ней достижение, если не читали Катарсис. Так вышло, что я читал Генезис и не читал Катарсис, и я был этим фактом неприятно удивлён. Тем более, что в ПДФ-файле достижение «Лучший финал!» даётся буквально через один параграф, но только при условии, что вы читали Катарсис.

К сожалению, минусы работы вытекают опять же из её монументальности.

Во-первых, тексту не мешает вычитка. Есть некоторые проблемы с пунктуацией, например, вот здесь лишняя запятая: «Рядом, успокаивающе рвались снаряды, сотрясая землю». И таких мест довольно много. Есть проблемы с использованием деепричастных оборотов в некоторых местах. Есть опечатки, например: «передать нашим ученым». Ещё есть такое чувство, что в некоторых местах исходная фраза была позже исправлена автором, а в текст попали оба варианта, и черновой, и финальный. Возможно, какие-то слова в текстовом редакторе были сделаны зачёркнутыми, а при копировании в редактор сторигеймов зачёркнутые слова тоже скопировались, пример, к сожалению, привести не смогу, но вроде что-то такое было ближе к концу игры.

Во-вторых, несмотря на то, что в игре нелинейность присутствует, не каждый игрок, даже тот, кому игра понравилась, найдёт силы и время, чтобы пройти эту игру дважды, стремясь получить другую концовку или просто пройти другим путём. Возможно, эту игру вообще стоило бы сделать чем-то типа сериала, выпуская отдельные главы по мере их готовности, тогда бы и автор быстрее получил обратную связь, и игрокам не пришлось бы так долго играть. Для справки: на сайте Квестбука в данный момент среднее время одной игры 27 минут, я же играл 891 минуту. За 27 минут игрок, скорее всего, даже не пройдёт вступление.

Жаль, что в игре только три официальных достижения, хотя на самом деле их 15. Скорее всего, это тоже ограничение редактора Квестбука, есть пожелание к Джу разрешить авторам делать больше ачивок, если это действительно так.

Antlas:

Настоящая текстовая игра начинается с видео инструктажа и списка терминов. Серьезный подход. Начал игрочитать, выглядит очень профессионально. Главный герой мне напомнил космодесантников из Вархаммер. Скажу честно, до конца не дошел, побродил в режиме бога. Постоянная боёвка, решение как замочить и как выжить. Думаю, стоит вернуться к ней, когда будет настроение как следует раскрошить мордоклювов и других лютых созданий.

Hogart:

В тёмном мрачном будущем...

Космоопера/боевая фантастика. Сеттинг напоминает сразу WH40k, Halo, Starcraft и «Дневники Киллербота».

- **+** **легкий текст** — написано без изысков, но и без особых шероховатостей.
- **— объём** — как я понял, из-за ограничений платформы первое сохранение есть только в 5-й главе, а главы тут немаленькие. Горе тебе, читатель, если хочется поэкспериментировать с выборами в третьей главе.

«Даэна. Ожерелье смерти» (автор — Aleks Otter; 5-ое место — 193 балла)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	6	6	8	7	10	10	6	53
Геймплей	6	5	5	7	7	7	6	43
Сюжет и литератур-ный стиль	8	6	8	8	9	7	8	54
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	7	6	6	7	5	5	43
Сумма бал-лов жюри	27	24	27	28	33	29	25	

Комментарии:

Oreolek:

«Крес взяла с оружейной стойки тренировочный кинжал, молясь всем богам, чтобы партнёром достался увалень Берт. Увы, навстречу ей вышла Луиза с мечом.»

Это второй скрин игры и в ней уже три действующих лица, о которых я знаю только имена. Кто кому кем приходится вообще?! При этом в собственно сюжете они не участвуют, ГГ тут же уезжает далеко и надолго с четвёртым персонажем.

Первая ОБУЧАЮЩАЯ битва собрана так чтоб я проиграл. Потому что враг в полтора раза толще, бьёт вдвое мощнее, а у меня нет уворотов. Мне выпало четыре Выпада, и на этом вся тактика закончилась. Так и не понял, а как в это выигрывать? И нужно ли выигрывать, если потом эта механика ни разу не повторяется?

Иллюстрации хорошо сгенерированы и не выпирают из оформления. Обложка прекрасна, видно что художник старался.

«После двух дней в седле мышцы одеревенели и болели так, будто в лагере Крес балы давала, а не тренировалась с утра до ночи.»

Не понял, чем же она всё-таки занималась два дня — в седле сидела или в лагере тренировалась?

«— И ещё кое-что. Кем был одержимый?»

— Эрик? Охотником, в последний раз он ходил за бизоном.

— Значит, на юго-восток, — заключил магистр.»

Где-то здесь есть логика, но мне её не объяснили.

История про дорогу оставляет странное ощущение: несколько скринов подряд перепрыгивают через несколько часов, чтобы дать один выбор и пропустить ещё несколько.

«— Подождите! Кто вас убил?»

— Абсолютно серьёзно. Глоток рома — это меньшее, что я могу сделать, чтобы душа обрела покой. Поверь моему опыту, иногда приходится делать намного менее приятные вещи.»

Кажется, автор немного перепутал реплики.

По сюжету: я не понимаю, а почему ГГ, вполне себе арендованная рабыня, не сбегает когда у неё есть меч, кобыла и полная свобода действий ещё в начале игры? Ради чего она идёт вперёд всех спасать, а не поворачивает в любую другую сторону, она настолько герой? В конце игры её просто возвращают рабовладельцам.

Не понял тонкой разницы между вариантами выбора «отогнать ворона» и «ударить ворона палкой», пока не выбрал — оказалось, Крес пыталась отогнать ворона криками.

«Мастер Тод обратился к ней пристальным пронзительным взглядом. Он всё понял.»

А я ничего не понял и игра продолжилась без разъяснений.

«(отдать конденсаторы ворона)

ИГРА ОКОНЧЕНА!»

что. В игре всего две точки сохранений и ОЧЕНЬ много внезапных смертей. После концовки нужно переигрывать заново, но сайт говорит: «Сторигейм прочитан на: 44%». Я так попал ещё на две плохих концовки, и это отбило всё желание идти дальше. То есть, герои кое-кого нашли и что-то поняли (но мне не пояснили) и готовятся к Большому Замесу, но в сюжете до сих пор нет простых пояснений, кто все эти люди и почему им важно продолжать (ну, кроме причины того что если не продолжать, то игра заканчивается). У меня чёткое ощущение железных сюжетных рельс. Наверное, игра раскрывается где-то после трёх часов чтения или выхода на Настоящий Рут, но этим я буду заниматься попозже.

Fireton:

Книга-игра с очень неочевидной боевой системой. Диаграмма в начале игры вообще не помогает, тыкал почти наугад. Ну и собственно, бой мешает получить удовольствие от игры.

theCheetah:

По сравнению с другими играми серии «Таламонт» эта оставила приятное впечатление, в первую очередь, своим сюжетом, простотой, отсутствием лишнего пафоса и множества сложных деталей мира. Здесь можно отметить и непрямой ввод героини, эпизод из лагеря, которые позволяют читателю хоть немного присмотреться к Крес, её ходу мыслей и поступкам. Приёмами постепенного ввода черт персонажей автор пользуется на протяжении всей игры, тем самым раскручивая линию сюжета и стараясь подогреть общий интерес.

С точки зрения особенностей мира игра не навязывает географических подробностей, отдавая предпочтение истории конкретной экспедиции, особенностям жизни в мире в условиях Тени и некоторым тонкостям устройства магического сообщества. Главная задача раскрывается постепенно, скорее всего не с первого прохождения, и представляет собой довольно загадочную

историю с трагичным концом. Обстановка охваченного страхом городка Вокерови, разорённой таверны и мрачной финальной локации добавляют ощущения неминуемости и напряжённости.

Вариативность в игре реализована довольно неочевидным образом, с помощью выборов в диалогах, на первый взгляд, мало на что влияющих. Именно геймплейную составляющую освоить оказалось сложновато. Вероятно, сыграло роль мышление «ленивого игрока», поскольку многие фразы в диалогах влияют только на редкие реплики, оставляя общий текст неизменным и иногда давая новые опции выбора. Также нужно учитывать, что несколько сюжетных веток заметно длиннее и даже вариативнее других, хотя добраться до них довольно сложно, что делает игру не совсем сбалансированной.

Кроме того, в игре присутствует несколько боёв, где правильная комбинация выбранных действий позволит нейтрализовать действия противника и нанести урон. Подсказок по ведению боя дано немного, поэтому догадаться игроку предстоит самому.

В целом, игра, несомненно, стоящая и увлекательная, особенно для любителей текста. Остаётся пожелать автору в будущем не останавливаться на достигнутом и пробовать новые идеи и сюжеты.

Richday:

Даэна. Ожерелье смерти

Хорошее короткое фэнтези-приключение. Прочитал с увлечением. Вариант боёвки в стиле камень-ножницы-бумага, но с большим количеством вариантов. Варианты атак ГГ выдаются ему случайным образом. Есть несколько иллюстраций-изображений. Тяжело выделить что-то конкретное похвалить/поругать. Уверенное произведение от автора с опытом.

Antokolos:

Достаточно вариативная интерактивная история, интересно читается, благодаря хорошему слогу автора веришь в этот мир, погружаешься в него. Основываясь на своём прохождении игры, я предполагаю, что разные выборы меняют параметры характера героини, что позволяет открыть или закрыть разные пути прохождения истории, что является интересной механикой и хорошим вариантом отыгрыша выбранной вами роли. Боёвка требует некоторого времени для освоения, и сражаться, подглядывая в памятку, не очень удобно, но после нескольких боёв невольно запоминаешь принцип, и тогда победа в бою даже начинает приносить удовольствие :) Впрочем, боёв при желании можно избежать, кое-где это даже позволит более полно раскрыть сюжет.

Здорово, что в Сторигеймах есть достижения, для того, чтобы получить максимум удовольствия от произведения, рекомендую получить их все, так вы наиболее полно ознакомитесь с историей.

Не знаю, планирует ли автор развивать эту историю, но её продолжение прямо-таки напрашивается, а этот рассказ может послужить отличной «демо-версией» для неё.

Картинки, несмотря на то, что выполнены при помощи нейросети, смотрятся довольно органично, похожи на чёрно-белые иллюстрации в книгах.

Из небольших недостатков я бы отметил, что действие начинается слишком уж резко, и без аннотации к книге плохо понятно, кто такая главная героиня, как она попала в лагерь и что тут происходит. Впрочем, если всё же прочитать аннотацию, а не сразу нажимать кнопку «играть», то всё станет на свои места.

Antlas:

Симпатичная история, приятный текст. Немного нелинейная история прерывается битвами в стиле камень-ножницы-бумага с дополнениями. Мне показалось что история между периодами активностями немного затянута, но если читать вдумчиво и не спеша, будет самое то! Рекомендую для прохождения не по одному разу. Однозначный топ.

Hogart:

— *Вы осознаёте, что мертвы?*

Довольно мрачное фэнтези. Не знаком со вселенной (судя по всему, довольно обширной), но всё главное понятно из текста игры.

- **+** **язык** — автор не переупрощает текст, не скатывается до уровня тиктоков
- **+** **боёвка** — вопрос, нужна ли вообще боёвка в IF, оставим за скобками, но в целом мне понравилось
- **—** **рваный темп** — повествование то сосредотачивается на мельчайших, практически бытовых деталях, то одним абзацем покрывает путешествие длиной в несколько дней, если не недель

«Дитя средневековья» (автор — Monkey; 6-ое место — 190 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	5	6	8	10	8	8	4	49
Геймплей	4	7	7	8	9	8	5	48
Сюжет и литератур-ный стиль	6	6	7	9	8	8	5	49
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	6	8	5	7	6	8	4	44
Сумма бал-лов жюри	21	27	27	34	31	32	18	

Комментарии:

Oreolek:

Как передать всю глубину моего разочарования?

На конкурсе две игры из «Текстовых Квестов» и все мои бесплатные сохранения вероломно съела ещё «Битва при Мюльдорфе», не оставив на эту ни одного. Но даже если бы я начинал с запасом из пяти, этого было бы всё ещё мало.

Это RPG, в которой НУЖНО идти по прохождению. Шаг влево и вправо это либо смерть, либо вечное уныние в проклятом мире без конца и сюжета, в котором вас оставили. И она ест сохранения на завтрак, обед и ужин, потому что вы можете проиграть, ещё не зная об этом. (Второй вариант — обнаружить, что ветка, в которую вы качались с самого начала, глючит или ещё не дописана.)

Основная идея игры на стартовом экране описывается так:

«Примите вызов и проведите главного героя через тернии средневековой жизни от рождения и до самой смерти (возможно, скорой).»

То есть, жанр изначально выбран такой, что игрок сражается против игры, пытаясь обойти расставленные ловушки. Награда за выживание — новый контент. К сожалению, этот контент не предполагает структуры. Просто идут года, вам везёт или не везёт наткнуться на что-то новое, и когда-нибудь вам повезёт закончить смертью героя от старости.

«Семья жила в маленькой деревушке, жители которой возвращали культуры или разводили скот. Новые лица появлялись только когда сюда забредал, как мне объяснили, случайный сборщик податей.»

Невероятно обтекаемое место действия. Это фэнтези? Это историчность? Где? Когда? Сеттинг печально небогат на конкретику.

Общий тон игры — никакой. Автор может писать и комедию, и драму, но не хочет плавно подводить к ним. Вместо этого нейтральный тон просто падает куда-то в сторону, а потом так же резко возвращается, потому что игра должна иметь спокойный мир-песочницу:

«А ты, значит, хорошо разбираешься в свиньях, мальчишка? Ты и есть этот опытный крестьянин? Или всё же я понимаю в поросях больше? Я, который выращивал их всю свою жизнь? Я, чьего брата в младенчестве сожрали свиньи?!»

Иногда это слишком странно чтобы назвать шутками, просто какие-то бессвязные вставки посреди описания:

«Зал питейной как обычно гудел: велись пьяные разговоры, граничащие с бранью, билась глиняная посуда, порхали между столами женщины с разносами. Последним, кстати, не везло особо. Женщинам, а не разносам. Пьяный крестьянин не чурался шлепнуть работницу по задку или ещё чего сотворить, однако черту переступали редко, по крайней мере прилюдно. Если за женщину могли заступиться, то её остерегались обижать.»

Вы думали, что просто зашли в обычный трактир? Но на самом деле последние десять лет здесь творились... ну, нам не говорят, что именно, но иногда это было переступание черты приставаний! Это взрослая игра для взрослых. А ещё потом сообщают что трактирщик жирный. Ха-ха.

Боевые сцены написаны просто плохо. Всё так же никакой конкретики, только ещё и с приправой запутывающих метафор. Кто-то кого-то чем-то бьёт, а к вариантам выбора это слабо относится.

«Уворачивался я плохо, а обезоружить противника не хватало сил – подливал масло в огонь и печь, то и дело появляющийся сзади как призрак давно умершего деда.»

Несмотря на то что это формально RPG в открытом мире, в ней нет квестов. Вместо этого используются короткие линейки действий: вы заходите на линейку, проходите серию экранов, затем возвращаетесь в открытый мир. Если кто-то сказал «собери мне вот такие цветочки», то весь мир становится на паузу, вам выставляют таймер ходов и вы немедленно уходите собирать цветочки. Не успели — линейка провалена.

В игре можно найти несколько девушек и пожениться (только на одной). Это не даёт ничего, потому что жить молодожёнам негде, так что жена исчезает из игры.

На первый взгляд вроде бы есть экономика и grind, но нет наград. Ковка гвоздей (пardon, гвоздя — герой делает не больше одного за раз) не поднимает навык кузнечного дела, а сами гвозди не принимают на продажу. Вариант «продать то что сварил из травок» закончился тем, что торговец потерял бутылку и ничего не заплатил. А секрет в том, что экономика и grind навыков — фальшивые. Если найти (по прохождению от автора) особую ветку, то игра переходит из открытого мира жизни в деревне на следующую ветку: режим выживания в лесу, где нет ни денег, ни кузнечных мехов, ни травок для алхимии.

Итак, про режим выживания. Одним словом его можно описать как «нечестный». Если вы не успеете за первый день поставить в своём доме тепло, еду и воду, то уже на первую ночь начнёте терять здоровье. Игра ставит вам таймер: каждое действие, включая некоторые (но не все) перемещения, занимает игровой час до рассвета. Если ночью вам не повезло умереть... ну, к этому моменту вы уже должны купить или накланчить несколько десятков сохранений.

Если вы всё-таки поняли, как правильно проходить эту секцию, вас ждёт старый добрый grind. Чтобы собрать воды, нужно набрать глины и смастерить миску, после чего миска ломается. Эти три действия надо повторять до пяти раз, если бочка с водой опустела. Игра даёт несколько вариантов выбора, которые напрямую не связаны с улучшением жилища, но, опять же, часть из

них глючит, часть явно не дописана, а остальное требует слишком много игровых часов чтобы пройти, поэтому награждает героя голодной холодной смертью. До четвёртого дня я так и не выжил, поэтому на следующую секцию (Лагерь Разбойников) уже не попал. У меня ещё не все другие игры пройдены.

Подытожу. В игре нет цельного сюжета, нет интересного сеттинга, нет квестов, уровень снисходительности¹ выкручен до Жестокого, сложность опирается на запоминание последовательностей, рандом и угадайку, а самая длинная концовка настолько спрятана за флагами и мини-играми, что её сложно найти даже с прохождением. Автор ждёт от игроков огромных вливаний денег и/или времени просто потому что она столько всего написала и игроков должна толкать жажда прочитать ещё.

В тексте есть интересные места, авторский стиль и видно желание сделать игру разнообразной, попытаться построить новые механики на тех же жёстких ветвлениях. Но игра уже переросла возможности движка и на нём не выстраивается ничего кроме рандома, гринда и загадок на запоминание. В результате это масштабное красивое ролевое разочарование.

¹ https://ifwiki.ru/Forgiveness_rating

Fireton:

Запустить эту игру — уже отдельный квест. В приложении этих игр тыщи, так что пришлось воспользоваться поиском. Теперь о самой игре. В целом занятно, автор вложил массу сил и труда в игру. Игра не имеет какой-то выделенной механики, мы просто растём, бродим по деревне и пытаемся делать всякое. У меня довольно неплохо складывалась карьера кузнеца и отношения с дочкой старосты, пока я не решил поспать в родном доме. И умер. Такие дела.

theCheetah:

Игру можно сравнить с лоскутным одеялом — из прочного материала, со наметками узорной вышивки, но состоящим из отдельных кусков, оставляющих на цельной фактуре множество дыр. Квест растёт и дополняется, но даже в процессе работы наблюдать за ним интересно.

Стиль повествования в целом довольно приятен, за исключением некоторых фраз, выделяющихся обрывочностью или канцеляризмами. Сюжетных линий запланировано множество, но только несколько можно проследить достаточно далеко. Здесь есть и ремёсла, и торговля, и романтика, и даже потусторонняя мистика, не на шутку нагоняющая страх (по крайней мере, на главного героя). Любители симуляторов смогут попробовать, например, поработать помощником кузнеца или вообразить себя одиноким скитальцем в дремучем лесу. Или же можно пуститься в распутывание узлов слухов и древних тайн, опутывающих деревню.

Геймплейная составляющая удобна многочисленными сохранениями и удобным управлением, но нужно отметить, что порой продвижением сюжета по той или иной линии кроется за неприметными выборами, которые необходимо долго искать. Появляется ощущение, что игра стоит на месте.

К сожалению, из-за отрывочности в игре всё ещё много недостающих частей и багов. Однако в ней чувствуется большой потенциал, и кажется, что возможностей приложения может не хватить для полноценной реализации задумки. В любом случае, искренне надеюсь на развитие и успех.

Richday:

Дитя средневековья

Писал большой подробный отзыв, но из-за технических неполадок он пропал, пишу тезисно

Геймплей:

- Много локаций, в которых есть много вариантов действий.
- Понравилось решение автора разделить жизнь ГГ на этапы: младенчество, детство, 17 лет, 18 лет, 24 года и далее. После детства, все смены этапов жизни персонажа являются для игрока неожиданными — это затрудняет менеджмент действий.
- Поскольку игра в разработке, есть недоступные ветки сюжетов и выборы, которые заканчиваются «тупиками».
- Следить за прокачкой умений, вещами и здоровьем персонажа можно только дома.

Сюжет и литературный стиль:

- Интересные сюжеты, которые переплетаются между собой в единый, в зависимости от выбора действий игрока.
- Хорошо написанный текст, его легко читать.

Не хватило:

- Положительной для ГГ романтической линии с дочкой старосты Хельгой. В прохождении автор упоминает о спасении Хельги из лагеря, после прохождения выживания в хижине.

Техническое исполнение и оформление:

- Есть иконки для умений персонажа.
- Есть оповещения об изменении чего-либо (отношений, навыков)
- Есть подсказки-пояснения на иконках навыков. Были 2 цифры без иконок и без подсказок.

Общее впечатление:

Игра быстро и надолго увлекает. Играл с большим удовольствием. Во время прохождения появилось желание поработать над проектом совместно и сделать порт (версию игры) на движке Ren'Py.

Antokolos:

В такой масштабной игре хотелось бы понимать итоговую цель игры, хотя игра ещё не завершена, возможно, когда игра будет завершена полностью, с этим будет лучше.

С другой стороны, какая итоговая цель в жизни человека? Так что если сравнивать с жизнью среднестатистического жителя планеты, то может и нормально, когда выполняешь только промежуточные цели (где взять поесть, кем стать, как научиться быть рыцарем, если сейчас ты простой крестьянин и т.д.)

Понравилось, что тяжёлое средневековое существование порой разбавляется юмором (подковы для старосты)

Понравилась логика повествования: когда ГГ был маленьким, и зашёл в кузницу, то был вариант выбора «украсть что-нибудь». Позже, когда повзрослевший ГГ охраняет кузницу и к нему заходят мальчишки, внимательному читателю не составит труда сделать правильный выбор.

Понравилось, что выборы в прошлом влияют на будущее, допустим, отношение к вам тех или иных персонажей в зависимости от ваших действий или даже начнёте ли вы в раннем возрасте сначала ходить или рисовать символы.

Со времён средневековья мало что изменилось, так же думаешь, где взять денег и поесть.

Геймплейно вам придётся серьёзно управлять своими финансами, ибо для работы в кузнице вам нужен уголь и руда, а если покупать руду на рынке, то много не заработаешь. Нужно следить за своими тратами, и даже если вам хочется, к примеру меч, то нужно его покупать только тогда, когда он действительно станет необходим.

Может быть, я что-то не так понял, но заметил несколько противоречий: в одном месте было сказано, что жители деревни собрали все грибы в лесу, а в другом – что местные вообще боялись ходить в лес. Таких мест была ещё парочка.

Автор предупреждает нас, что игра пока не закончена, но, возможно, стоило сделать урезанную версию игры именно для конкурса, где убрать весь контент, который в данный момент недоступен (часто есть выборы, которые пока ведут в никуда, и если вы ещё не сохранялись, то сделав такой выбор, уже не сможете вернуться назад). За это пришлось снизить оценку за техническое исполнение на один балл.

В игре есть картинки, смотрятся органично.

Antlas:

Запустить квест — это целый квест, простите за каламбур. Интригует. Получается средневековый тамагочи? Нет, даже ближе к рпг. Интересное сочетание, приятная графика, достижения. Я не большой ценитель такого формата, но сделано на славу. Мне кажется, молодёжи такое будет заходить. Хорошая работа.

Hogart:

Средневековый выживач

Не дозвался мамку в колыбели — умер от голода. Решил выручить подружку — остался без пальца. Захотел помочь отцу — свалился в обморок. В целом жизненно, но я бы предпочел историю, которая куда-то ведёт, а не просто череду страданий.

- **+** контент — хватит на несколько пере прохождений
- **—** бытовые неурядицы — их хватает и в быту

«Дичь» (автор — Kirdan; 10-ое место — 172 балла)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	9	6	3	5	9	5	7	44
Геймплей	9	5	5	7	9	8	7	50
Сюжет и литератур-ный стиль	10	4	3	5	7	5	5	39
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	5	5	6	5	5	6	39
Сумма бал-лов жюри	35	20	16	23	30	23	25	

Комментарии:

Oreolek:

«Лиана сделала несколько закруток с табаком и угостила меня... я никогда не пробовал эту дрянь, но на этот раз — так и быть!»

Тест «какой ты герой древней дичи» с отсылками это отлично, но прогибать персонажа игрока после генерации под нужды сюжета — это называется «рельсы».

Про картинку сказать нечего, а вот со звуками есть технические вопросы. Лай собак у меня был как неотключаемый скример. (Настройки громкости в Qqsr спрятаны так, что быстро до них не дотянуться. А в классике звук немного сломан.) Фоновая музыка в начале вроде бы тихая, думал что и вся игра будет более-менее тихой.

Тексты смертей достаточно красочны как награды сами по себе, но ачивок немного не хватает, раз уж я прохожу на все ветки. (Хорошо, кстати, сравнивать эту игру с «Битвой под Мюльдорфе» — задумки похожие, но RPG-система даёт гигантский перевес над голыми ачивками.) По сравнению со смертями хорошие концовки написаны простовато: закончилось, и всё.

Игра определённее скорее широка, чем глубока: кажется, победный путь слабо зависит от инвентаря, загадок и полученной (за одну игру) информации, опираясь больше на персонажа и его удачу. По сути, геймплей — это тыкание в разные ветки сюжета с загрузкой сохранений, если тык закончился неудачно. Но мне понравилось.

Fireton:

Какой-то ужастик категории «Ж». Мы едем, нас схватили и мы спасаемся. Играл, пока не получил ошибку «Локация с заданным названием не существует!» Неделка, штош.

theCheetah:

Довольно сложно оценивать квест, когда не являешься любителем этого жанра игр.

Здесь есть мрак, кровь, напряжение... но как будто чего-то не достаёт, какой-то изюминки, заинтересовывающей читателя. Линия главного героя (героини) в данной игре значения не имеет, судьба знакомых особенной жалости не вызывает. А вот сюжетный поворот с историей обитателей острова подогревает интерес, правда, не слишком долго. Впечатление от игры немного портит некачественная вычитка.

Присутствуют классический сбор предметов, комбинирование их использования. Для нахождения успешных концовок необходимо в классическом стиле сохраняться и искать различные пути выхода. В некоторых местах удачно использованы аудиальные фрагменты, нагоняющие атмосферы, но чувствуется нехватка изображений.

Richday:

Дичь

Геймплей:

- В начале игры создаем персонажа, характеристики которого, будут влиять на прохождение.
- После вступление геймплей представляет собой классический квест-ескейп.
- Есть ограничение по весу переносимых предметов. Их можно выкинуть, но нельзя подобрать. Вещи могут портиться / пропадать из инвентаря (бабушка на чердаке заберет у ГГ банку с кровью).

Не хватило:

- Возможности возвращаться в локации.

Сюжет:

- Типичный для хорроров.

Оформление:

- В прологе есть музыкальные эффекты.

Antokolos:

Нравится обилие параметров персонажа, причём их даже можно выбирать самому, но можно сделать и случайно сгенерированного персонажа. Близорукая девушка Аня, обнимающая алабаев и отлично плавающая, оказалась вполне себе играбельным персонажем :)

Сложно сказать, какие из параметров сильно влияют на прохождение, а какие нет, но когда попробовал поиграть за другого персонажа, отличия были заметны.

Также нравится, что игровые ситуации можно разрешить разными способами, так что, в принципе, не скучно будет играть за любого персонажа. От параметров персонажа даже зависит тот сюжет, который мы сможем увидеть (например, с одним NPC можно договориться только при определённых условиях).

В плане квестовой части, радует обилие предметов, которые можно подобрать и применить, причём тут есть ограничение по весу, и поэтому придётся решать, какие предметы могут пригодиться именно вам, может быть, ваш персонаж настолько хорош в чём-то, что сможет справиться с проблемой и без помощи дополнительных предметов.

Если бы в игре были достижения, то они бы могли показать игроку глубину игры, насколько она на самом деле разносторонняя. Иначе не совсем понятно, является ли найденная вами концовка лучшей из возможных или нет.

К сожалению, в игре есть баги. Возможно, большая их часть была исправлена уже в процессе голосования, но на всякий случай приведу те, которые встретил я, возможно, автору эта информация окажется полезной:

- 1) Мрачной стеной стоял лес. Я оставила лодку и отправилась в самую его гущу → Продолжить путь → Строка 1, код ошибки 110, Описание: Локация с заданным названием не существует
- 2) Пить алкоголь в такой ситуации – худшее решение... – Тогда беги, — сказал безумец. — У тебя немного времени. Скоро он опять захочет крови. Тут при выборе одного из следующих действий выскакивает ошибка: Локация: 11, Место: при посещении, строка 2314, код ошибки 119, Описание: Неверное число аргументов оператора/функции.

Текст в целом грамотный, читается интересно, чем-то похоже на триллеры про то, как кого-то похитили маньяки, и герои пытаются спастись. Правда, кое-какие места в тексте я бы всё-таки подправил.

Antlas:

Автогенерация персонажа меня порадовала. Я скромная и неловкая девушка Тома, увлекающаяся мистицизмом, с нулевым зрением и практически нулевым интеллектом. Но я люблю читать и если что могу сильно дать в репу, а также профессиональный пловец. Очень забавно выглядит. Большой упор на взаимодействие с инвентарем, решение квестов, при этом история меня не затащила, простите.

Hogart:

Фарслам

Хорроры я не люблю, но тут что-то есть.

- **+** агентивность — что бы игрок не сделал, игра как-то отреагирует
- **+** атмосферно — в игре по-хорошему неуютно. Особенно доставляет старинная песенка
- **—** длинное вступление — умираешь очень быстро, а кнопки «промотать вступление» в следующие разы нет

«Из тени» (автор — Kot211; 11-ое место — 167 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	3	4	7	3	7	5	7	36
Геймплей	6	5	2	4	6	5	7	35
Сюжет и литератур-ный стиль	4	5	7	5	7	5	7	40
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	9	6	9	5	10	8	9	56
Сумма бал-лов жюри	22	20	25	17	30	23	30	

Комментарии:

Oreolek:

Мне в принципе нравится сочетание цифровых спрайтов и традиционных фонов, но их оформление не очень продумано: фоны довольно мелкие и частично перекрываются спрайтами. Если бы фоны были хотя бы чуть-чуть справа, а спрайты — только слева (персонажа героя не обязательно постоянно держать на экране), я думаю, было бы логичнее. Или какая-нибудь галерея фонов отдельно. Именам говорящих стоит дать чёрную обводку потолще, у них ужасный контраст.

Начало откровенно унылое. Загадки на инвентарь, выживание, сбор предметов — не требует обучающей главы и было уже во многих играх до вас. Можно было бы пропустить первые две главы без ущерба сюжету, тем более что они полностью пересказываются позже.

Ездовые собаки на фонах — это интересно. Жалко что их очень поздно представляют и показывают.

«Автор: Извините, но этот кусок совсем не успел, расскажу кратко»

Автор: Извините, дорогой читатель, но постановщик боевой сцены проспал и не проработал такой ход.»

А так всё хорошо начиналось... В чём смысл не вырезать недоделанные вещи, тем более когда игра уже достаточно длинная? Хотя нет, часть текста явно вырезали, но не до конца:

«Юноша долго не думал и решил потратить сэкономленные денежки на рынке, куда и отправился в поисках припасов или каких полезных штук. Как минимум, ему предстояло купить флягу для воды, из-за отсутствия которой он намучился в предыдущие несколько суток.

Час с небольшим прошёл почти незаметно и вот же парень стоял рядом с телегой, где ему было отведено место.»

Единственное, что можно расширить, это главу с путешествием в караване. Два рассказа-истории главгероя идут практически бок о бок, мы ничего не узнаём о девушке, он просто пересказал свою жизнь и на этом путешествие заканчивается, потому что в пути ничего не произошло. Может, туда новости добавить из города, какие-то масштабные манёвры большого сюжета, которые перекрывают дороги? Вся история довольно локальна и сконцентрирована на главном герое, хотя после прихода в город вдруг начинает намекать на какие-то интриги.

«Извините, но концовку совсем не успел»

А зачем это отправлять на конкурс? В чём смысл оценивать десятый черновик из каких-нибудь шестнадцати? Ну не уложились в дедлайн, раньше апреля игра не будет закончена, короткой или кинетической её сделать не позволила гордость, но когда даже в кратком изложении вместо финала пишется «Продолжение следует»... конца истории ждать через год, что ли?

Мне нечего сказать о том, что в игре есть, потому что это как рисунок лошади, только без ног. Хорошая голова. Видно, что авторы старались. Левое копыто тщательно прописано. Только это пока ещё не лошадь, а её обещание. Я не буду следить, выполнят его или нет.

Fireton:

В целом неплохо, но очень затянуто. Много действий, не приводящих к результату. Поэтому играть несколько утомительно. Понравилось, что музыка и картинки были специально сделаны для игры, это клёво.

theCheetah:

В первую очередь, стоит похвалить оформление: забавные рисунки, анимации, персонажи. Музыкальное сопровождение во многом помогает отвлечься от всего и погрузиться в само прохождение.

Игра представляет собой приключение из нескольких глав, последовательно двигая сюжет и витиевато открывая новые подробности предыстории. Повествование ровное, использованы различные приёмы, сюжетные повороты и находки для придания динамичности как отдельным эпизодам, так и главам в целом. За исключением некоторых шероховатостей, касающихся описания некоторых персонажей и диалогов и отличающихся некоторой наивностью или грубостью, читать очень приятно и увлекательно.

К сожалению, игровая составляющая сильно разочаровала. Несмотря на яркий сюжет и необычную задумку, игроку подавляющую часть времени предстоит наблюдать со стороны за монотонным повествованием, диалогами, перемещениями, принятыми решениями героев. Фактически выбор влияет только на небольшие блоки текста, которые всё равно закольцованы или ведут по одним рельсам. Хорошей идее не хватает полного вовлечения игрока.

Ближе к концу игра порадует накалом трагизма, интригующей кульминацией... и необычной развязкой. Короткой, как будто скомканной, но, без сомнения, оставляющей желание увидеть продолжение.

Richday:

Из тени

Хороший арт, приятная музыка. Интересное решение сделать ГГ слепым и тем самым, через геймплей, показать его восприятие мира. Из-за этого же все изображения в игре оформлены в ЧБ-цвете, как будто только очертания, и являются нарративным инструментом. Сюжет показался затянутым, хотелось бы больше динамичности. В первой части игры (пещерах) был интерактив и движение по локациям. В таверне, когда нужно было отправиться с караваном — история больше превратилась в линейную.

Обязательно доделывайте вашу игру до конца и улучшайте ее по ходу разработки! Заходите в сообщества по разработке интерактивной литературы и ВН, общайтесь и перенимайте опыт.

Antokolos:

Выполнив просьбу автора игры, проходил её самой последней, играл в версию от 5 марта 2024.

Есть стойкое ощущение незавершённости истории, не до конца ясны мотивы персонажей, не полностью проработаны их образы, не разоблачён главный злодей. Так что если это что-то типа демки к полной истории (о чём нам автор в конце намекает), то однозначно ждём продолжения! :)

Вступление несколько затянуто, и поворот сюжета происходит практически в середине игры. Многие игроки могут до него не дотянуть, и тогда игру совсем не поймут.

За сам этот момент хвалю, это было довольно неожиданно, хотя какие-то намёки на странность происходящего внимательный читатель заметить мог. К сожалению, после этого игра осталась по большей части линейной.

Однозначно стоит похвалить художников и композитора, даже в коммерческих инди-играх часто берут готовую бесплатную музыку, а тут музыка была написана специально для игры! Расставлена музыка по большей части грамотно, правда, трек в моменте, где Эльзиф встречает Зака, на мой взгляд стоит заменить, как-то он не очень подходит по духу описываемым событиям (слишком весёлый трек, возможно, остался от предыдущей сцены).

Спрайты персонажей и фоновые картинки нарисованы отлично, вспомнилась классика игр на INSTEAD с авторскими рисунками. Также стоит отметить хорошую работу со спрайтами персонажей, их перемещение по экрану соответствует происходящему, чем-то даже похоже на небольшую анимацию (персонаж оглядывается, бежит по экрану в тот момент, когда это происходит в тексте истории).

Из минусов следует отметить уже упомянутую линейность повествования, если бы во второй части истории нам дали большую свободу волеизъявления, то на контрасте это бы выглядело, на мой взгляд, очень хорошо. Кроме того, в тексте, к сожалению, довольно много ошибок, особенно в первой половине, например:

«Он покрыл несмываемой славой...» — если это не шутка, то звучит странно (слово «несмываемый» обычно используется в негативном контексте, например, несмываемый позор)

«местным окрестностям, обучить ученика» — тавтология

«только ради потому предпочитал отстраняться и заниматься боевыми тренировками в моменты, если, конечно, не валился с ног от усталости» — в моменты чего? Как будто слово пропущено.

Опечатки: «таков плана каравана»

Орфографические ошибки: «прищюренные»

«Лицо взирало»

Отсылку к Морровинду во время поездки на короване (а также ещё раз ближе к концу игры) оценил).

Antlas:

Приятная чёрно-белая графика, медитативная музыка. Достаточно много выборов для визуальных новелл. Мне понравилось сочетание интерактива с выборами и количеством текста. Единственно, не хватило сюжета, мотивационной части персонажа. Так, крепкая средняя игра.

Hogart:

Визуальная новелла про того, кто не видит

Самая лучшая VN на фестивале. Не страдает чрезмерно затянутым вступлением и длинными катсценами вообще, давая выбор каждые несколько параграфов — что, КМК, очень большой плюс.

- **+** **оформление** — особенно порадовали ламповые карандашные (или угольные?) рисунки в качестве задников, персонажи так же очень хороши. Музыка подчеркивает настроение сцен
- **+** **персонажи** — загадочный ГГ интригует, и в то же время позволяет игроку ассоциироваться с ним. Второстепенные персонажи так же каждый имеет свою изюминку
- **—** **шрифты** — дефолтный беззасечный шрифт, да еще и с обводкой, несколько роняет общее впечатление от, в остальном очень аккуратного, оформления

«Капсулы» (автор — Wol4ik; 17-ое место — 122 балла)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	6	4	3	2	6	2	6	29
Геймплей	6	3	2	2	5	1	5	24
Сюжет и литератур-ный стиль	6	5	5	5	6	4	8	39
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	4	5	2	5	2	5	30
Сумма бал-лов жюри	25	16	15	11	22	9	24	

Комментарии:

Oreolek:

Как-то никак, хотя аннотация настраивала на что-то жёсткое. Всё началось... и тут же закончилось.

В среднем не могу поставить больше 6, потому что введение практически ни с чем не связано. Я всё ожидал когда герой начнёт пинать пьяных, как в начале, потом сам пить, потом глючить... а это всё было разве что задать тон.

Fireton:

Не очень понял, к чему «страшное» вступление. Это реально мелкая зарисовка-история, в которой нет никакого геймплея (два выбора в конце не в счёт) и которая оставляет после себя чувство лёгкого недоумения. Из плюсов — грамотный русский язык.

theCheetah:

Щепотка горькой морали, циничной, жёсткой и, наверное, по-своему справедливой. Цитаты мудрых и своеобразный упрёк при выборе вариантов. Отмечу, что написано грамотным, пусть и не утончённым языком.

Небольшой зарисовке — небольшой комментарий.

Richday:

Капсулы

Совсем коротка зарисовка. По сути — никакой интерактивности, делаем 1-2 выбора, чтобы попасть на одну из концовок. Не увлекательно.

Antokolos:

По сути это интерактивный рассказ с незначительным количеством развилок, которые потом быстро заканчиваются одним из финалов.

Автор постарался рассмотреть разные варианты развития событий и последствия решений. Очень хотелось, чтобы ГГ наконец-то дал в нос своему недалёкому другу, а он это так и не сделал, жаль :) Хотя, в связи с тем, что написано в конце обзора, может это и хорошо, решать вопрос силой -- последнее дело.

Текст в целом написан грамотно, серьёзных орфографических и прочих ошибок нет.

В игре нет картинок или звуков, только текст, есть меню сохранения, сохранения работают нормально, к технической составляющей вопросов нет.

Написав этот обзор и размышляя о том, что ещё можно написать об этой игре, чтобы он не был совсем уж техническим, я начал вытирать пыль в квартире, и в процессе меня осенило.

Игра называется Капсулы (как выяснилось из игры, речь про таблетки, а не про кабинки для людей), а в своей статье Волчик писал, что рабочим названием было Циклодол-2, так как ранее он уже писал игру Циклодол. Название напоминает какое-то лекарство, и тут я понял, что так оно и есть.

Как нам сообщает автор, игра частично основана на реальных событиях, а значит, в его жизни была похожая ситуация (или хотя бы отдельные моменты из неё), и здесь он проигрывает её снова и снова, рефлексивует, пытается понять, правильно ли поступил тогда, когда это произошло, было бы лучше, если бы поступил как-то иначе. Такая психологическая самопомощь действительно может помочь привести мысли в порядок, действуя как лекарство, а заодно может помочь и кому-то другому. Вот как я понял идею и посыл игры, надеюсь, понял правильно :)

Antlas:

В карточке игры и при включении игра яростно сопротивляется пользователю, мол нельзя открывать, подумай ещё. Наверно и был расчет на подогрев интереса? Далее у меня поток мыслей, можно пропустить, чисто субъективно.

Едет с ребенком а метро непонятная женщина. У неё есть инстинкт ""ажмать"", но не понятно она атлетка, худая как палочка, объемная или мощная. Насколько получится у неё выполнить угрозу? В следующей сцене уже мужик главный герой. И пошел связный рассказ, на любителя. Не впечатлён, извините. Геймплей в стиле далее-далее, кроме последнего выбора. Рекомендую себя попробовать в конкурсе рассказов, там могут именно по стилю изложения подсказать, сюжетным поворотам.

Hogart:

Не мы такие, жизнь такая

Для экспериментальной игры как-то простовато, а для slice of life — переусложнено. Но что-то в этом есть.

- **+** текст — давненько я не встречал добротного потока сознания
- **+** краткость — игру можно пройти, тут же перепройти, подумать и перепройти еще раз

«Красная шапочка» (автор — ГиГ; 4-ое место — 195 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	8	7	6	7	8	7	7	50
Геймплей	8	7	5	7	7	6	5	45
Сюжет и литератур-ный стиль	7	6	5	9	8	7	9	51
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	5	8	9	5	7	7	8	49
Сумма бал-лов жюри	28	28	25	28	30	27	29	

Комментарии:

Oreolek:

«Анимация — Video-Kandinsky, иконка — Kandinsky (отдельная благодарность Sber AI)»

Ребята, ваша Красная Шапочка несколько раз разворачивается пустым лицом к зрителю и обратно на первом экране. Нейровидеофон это самое тупое что можно было придумать в текстовой игре, жутко мешает читать. Спустя какое-то время после начала игры новые фоны заканчиваются, а музыка останавливается: видимо, это была демоверсия.

В игре удивительно отсутствуют описания. Персонажей, локаций, действий — всё происходит с бесформенными людьми в серых одеждах, которые действуют незаметно и непримечательно. Хуже того: текст часто повторяет себя, как будто ему и сказать-то нечего.

«Культист подошёл к вам, занёс кинжал и ударил наотмашь. [...]

Культист снова занёс руку с кинжалом — резко, будто марионетка, ведомая безумным кукольником. [...]

С этими словами он занёс кинжал и нанёс очередной удар — на вас легла ещё одна багровая полоска. Вынимать оружие он уже не потрудился.»

Это же сильно мешает сюжетным поворотам, потому что довольно трудно удивляться тому, что какой-то из обтекаемых персонажей внезапно обрёл... всё ещё не конкретную, но более определённую форму.

Игра нелинейная, но множество выборов защёлкивают игрока на длинных, но смертельных ветках, точнее, коридорах. Вроде бы долго искал Хорошую Концовку, а вроде бы и провёл кучу времени прощёлкивая экраны с единственным или фиктивным выбором.

Разные линии игры очень странно стыкуются: на одной ветке героиня хочет применить укусы волка против вампира, а на другой вампир, который боролся с той же волчицей, спокойно показывает ей свежую рану.

Из хорошего — авторы выдерживают жанр и у них есть оригинальный сеттинг. Религия, духи, странные парни в тёмном лесу вытаскивают всю игру на себе.

Fireton:

Неплохая адаптация старой сказки. Вполне интересно. Поймал вайб «Чёрной книги» почему-то.

theCheetah:

Первое, что приходит на ум после старта погружения — броскость оформления. Игра достаточно атмосферно сопровождается видео- и аудиоконтентом. Изображения в стиле тёмного фэнтези заполняют динамикой те эпизоды, где локация долгое время не меняется. Музыкальное сопровождение напоминает о том, что путешествие будет довольно напряжённым, таящим опасности.

Главное, в чём проявляется диссонанс данной истории — разрыв шаблонов и, как следствие, правдоподобность сюжета. С одной стороны, главная героиня — всё та же Красная Шапочка, которая направляется к своей любимой бабушке, с другой — действие происходит в мрачном королевстве под гнётом жестокого монарха, несправедливой власти и первобытных страхом перед неизведанными тайнами ночи. При этом во многом по контексту героиня кажется не взрослой девушкой, какой предположительно является, а всё той же девочкой: её поведение в диалогах, мысли, уменьшительно-ласкательные слова, даже юный друг героини — всё словно стремится напомнить о старой детской сказке. На фоне этого некоторые жуткие поступки Красной Шапочки, принятые ей решения и хладнокровие по-настоящему пугают. Образ героини истории остаётся для меня непостижимой загадкой.

Игра предлагает несколько путей достижения цели с разными возможными исходами, предусматривая не только выигрышные или откровенно проигрышные концовки, но и некоторые альтернативные варианты. В некоторых местах прохождение подобно решению загадок, где-то игроку предстоит пройти диалоги, в иных ситуациях придётся действовать в режиме триллера.

Игра не открыла всех своих тайн и оставила достаточно вопросов. Пожалуй, я бы даже не сказал, что здесь можно выделить по-настоящему положительные концовки. Везде присутствует ощущение печали, трагедии или безысходности, но таков уж задуманный автором мир.

Richday:

Красная шапочка

Хорошая «Альтернативная история» Красной шапочки. Хорошо написанный текст и интересная история.

Antokolos:

«Интерактивный рассказ, в котором довольно много развилок, позволяющих взглянуть на одни и те же события немного под другим углом. В принципе, по ходу действия вам встретятся одни и те же персонажи, но взаимодействие с ними может быть различным, что позволит вам получить более полное представление об истории. В некоторых местах проверяется наблюдательность

читателя: если вы будете давать те ответы, о которых вам сообщили ранее по сюжету, то смертельных концовок будет меньше.

Сделано довольно атмосферно, цветовая гамма картинок их анимация смотрится гармонично, хорошо подобрана музыка. Однако, решение запустить анимацию картинок на фоне постоянно несколько спорное, т. к. может отвлечь от чтения.»

Antlas:

Прикольная страшилка с большим количеством выборов. Есть возможность исследовать мрачный проклятый мир сумрачных деревень. Текст написан неплохо, выборы действительно приводят к разным концовкам. Я не большой фанат такого беспробудно мрачного сеттинга, но имеет место быть, почему нет... Достойный кандидат на топ-3.

Hogart:

Да помогут нам Высшие

Качественно сделанный квест. Написано очень неплохо, варианты выборов логичны и имеют логичные же последствия, мир, полный враждебных сил, раскрывается и заглатывает не спеша.

- **+** история — простая, но вариативная
- **—** видео на фоне — интересная фишка, но постоянное мелькание на фоне напрягает глаза

«Поручение Её Носочества» (автор — agentlapki; 15-ое место — 139 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	1	7	5	1	7	3	7	31
Геймплей	4	7	7	3	7	3	8	39
Сюжет и литератур-ный стиль	2	6	6	2	6	5	7	34
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	5	6	5	4	6	3	6	35
Сумма бал-лов жюри	12	26	23	10	26	14	28	

Комментарии:

Oreolek:

Не используйте Discord как CDN. Его ссылки тухнут в течение месяца или даже быстрее. Вы не обхитрите биллионную мегакорпорацию, используя чат как личный хостинг.

Смайл с зелёной лягухой с самого начала не обнадёживает...

«В просторном зале порхает девушка в легком фиолетовом платье, поверх которого надет фартук, разукрашенный фиалками. Она поёт про какие-то молекулы любви, непостижимые для Агента, но ее чарующий голос заставляет стараться ей подпевать. [...] — Молекулы любви пронзили небеса! — поет девушка и передает Агенту импровизированный микрофон в виде черпака.»

Нейроиллюстрации, текст, жанр — всё просто смешано в кучу и не вяжется друг с другом. Иллюстрация тронного зала это прям Сражение с Главным Злодеем Всех Вреён И Народов, а не Кресло Её Носочества. Абсолютно никакой атмосферы, я не могу понять это сказка или фэнтези или постпостмодерн или что вообще.

«todo: Ребусник на удивление Агента легко принимает приглашение и направляется в тронный зал

В процессе написания...

В процессе написания...

todo: таверщик ссылается на 100500 дел»

За что мы здесь сегодня вместе собрались?! И это я играю в девятый апдейт. Единица за увлекательность, вас никто не заставлял делать столько локаций и квестов в игре. Квесты «????» это просто верх издевательства: пойди туда, не знаю куда, найди то, не знаю что. Благо что игра не очень большая и недоделанных локаций меньше сотни.

«Народ набегает на ее супчик и вкушает. [...]

Народ рукоплещет, Ведьма на радостях выбегает на сцену и целует Возничего в щеку, а затем устраивает всем сюрприз. Народ в ужасе наблюдает, как она с Возничим подготавливает всё это дело...

Народ вылезает из столов и скамеек, обнимается друг с другом, что пережили эту напасть, и рукоплещут Ведьме.»

Здесь нет отрицательной оценки за литературность, так что поставлю 2. Из 10.

Fireton:

Занятный пазлфест, юморной. Стиль и образы напомнили книги Евгения Клюева. Впечатление несколько смазывается общей невнятностью повествования. Совершенно неясно, зачем мы бегаем и собираем всех жителей в тронном зале, впрочем, поручение есть поручение.

theCheetah:

Небольшой квест о сказочном царстве, полном театрально колоритных персонажей и юмора.

В отличие от многих других, этот квест абсолютно не напрягает воображение, не нагоняет атмосферы ужасов и не имеет проигрышных вариантов. Игра не утруждает читателя ни решением головоломок, ни временем отсчёта. Каждый из героев сказочного королевства прописан несколькими меткими штрихами, разбавленными юмором, местами действительно очень забавным. Проходится легко.

Порадовало, что игра реализована на отдельной платформе с максимально простым доступом и понятным интерфейсом. К сожалению, некоторые моменты на момент прохождения были до сих пор не проработаны и не дописаны, не хватает цельности текста, встречаются ошибки и логические неувязки (к примеру, о присутствии некоторых предметов).

В целом, можно поблагодарить автора за разбавление скучного дня и пожелать попробовать свои силы в более крупной игре.

Richday:

Поручение Ее Носочества

todo: поставить оценки и написать мнение о работе

Сложно оценивать сюжет игры, поскольку в игре не прописано множество сцен — вместо них только заглушки в виде «todo» или коротких заметок для писателя. В жанре произведения указана «сказка» — читатель ожидает что его погрузят в мир этой сказки. Вместо этого попадаем в непонятное пространство.

В игре есть задания — это хорошо. Но для преимущественного большинства квестов нет описания или сцены с текстом, из которой можно понять что нужно сделать. Например главный квест «собери всех своих друзей в тронном зале». А кого собирать-то? Хотя бы намекнули бы. В итоге собрать нужно всех персонажей, что раскинуты по всем доступным локациям. В квестах о сборе на фестиваль и предметов для ведьмы можно следить за выполнением задания.

На момент оценки: многообещающее цепляющее название, за которым хочется увидеть настоящее приключение в сказочном мире, а по факту — черновые записки.

Antokolos:

В принципе, было интересно прочитать про выполнение Агентом ответственного поручения, но загадки были довольно очевидны, и несмотря на имеющую место быть интерактивность, по сути это больше было похоже на рассказ.

Персонажи прописаны довольно интересно, каждый со своим характером и к каждому нужен свой подход, чтобы успешно выполнить поручение её Носочества.

В целом текст было приятно читать, написано живым языком, с юмором. Местами проглядывает тонкая сатира, не такая прямолинейная, как в Биллетюнях Правды, но всё же. Есть незначительные недочёты по тексту, также временами встречаются фразы «в процессе написания», todo и т.п., которые надо бы было вычистить перед релизом.

Стоит отметить разный стиль картинок в игре, некоторые нарисованы, скорее всего, нейросетью, некоторые похожи на детские. Возможно, здесь есть какой-то авторский замысел, но если нет, то лучше бы выполнить всё в одном стиле.

Багов в целом не нашёл, даже сохранения работают. Когда забрал ингредиенты с кухни (сахарок, перец, кусочек туши), они не исчезли из описания, хотя в других локациях описание иногда меняется.

Иногда немножко путает, что предметы становятся активными только тогда когда нужны (например, когда нужно было найти бурьян, возможность взять его появилась только тогда, когда он понадобился по сюжету).

Кстати, возможно, эту игру можно было бы реализовать в виде квеста на INSTEAD, по крайней мере геймплей очень похож (перемещаемся между локациями, подбираем предметы, приносим их в нужную локацию и применяем).

Antlas:

Необычный движок, у меня кнопка далее постоянно убегала от мышки. Нелинейность есть, юмор тоже, квест тоже. Средненько.

Hogart:

Молекулы любви

Как посмотреть «Время приключений», не включая «Время приключений»? Жаль только, что играть пришлось в незавершенную версию, с заглушками и опечатками. Так же несколько портит впечатление разношерстность картинок.

- **+** **текст** — плюстик авансом: по первым параграфам видно, что авторы хотят и могут писать задорно и весело
- **— женские персонажи** — все без исключения трепетно порхают и буквально сияют неземною красотой

«Приключение длиною в день» (автор — Дмитрий (Nimbus_2000); 2-ое место — 207 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	8	7	6	10	8	10	6	55
Геймплей	8	8	6	8	7	8	5	50
Сюжет и литератур-ный стиль	7	8	5	10	7	9	6	52
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	5	9	7	7	7	8	7	50
Сумма бал-лов жюри	28	32	24	35	29	35	24	

Комментарии:

Oreolek:

Нелинейность очень хороша, но для игры про детей и, возможно, для детей довольно странно отсутствие морали: главный герой может украсть палкой деньги у лавочника (для этого украл арбуз или отобрав палку у девочки), а может пойти в азартные игры. Вариант «пойти и рассказать обо всём родителям» трактуется как универсальный провал.

Нейроарт ужасен. На фоне прямо возле текста висит огромный фонарь, который очень явно нарушает законы физики. (Остальные детали тоже нарушают, но не так очевидно.) Опять же, я бы не показывал это детям, они ж поверят что так и надо.

Отключённая отмена хода и автосохранение без возможности переиграть — это неожиданно слишком жестоко для такой игры. Возможность вернуться после провала, помощь на случай если не смог набрать даже 5 монет и постигровая галерея активностей — это, конечно, хорошо, но не легче было бы просто включить сохранения?

Fireton:

Хорошая игрушка, разнообразный геймплей и отличное оформление. Поиграл с удовольствием.

theCheetah:

Хорошо выстроенная игра с приятным интерфейсом и иллюстрациями позволяет очутиться в старинном городке из фэнтезийного мира, со своими ярмарками, гоблинами, магами и строгими стражниками. Довольно милая история глазами мальчика, выручающего своего брата, нечаянно заколдованного рассеянным волшебником. Как именно достичь своей цели — обманом или честным словом, силой или смекалкой — решать читателю.

Проходится очень легко, все нюансы механики интуитивно понятны и просты: по-видимому, предполагалось, что данную игру можно проходить с детьми. Но нужно отметить, что для детской аудитории в игре слишком затрагиваются темы алкоголя, воровства и другие не самые понятные и очевидные с точки зрения морали (для ребёнка) темы. Для человека более взрослого игра оставляет, скорее, приятное впечатление.

Игра не восхищает премудростями лихого сюжета или большой вариативностью, но заключена в приятную для глаза оболочку и не заставляет слишком уж напрягать мозговые извилины, анализируя происходящее по сюжету истории.

Richday:

Приключение длиною в день

Геймплей, техническое исполнение:

- В самом начале можно выбрать: разобраться самому, или быстро закончить приключение при помощи родителей. Часто игроку не предоставляется выбор отправляться ли в приключение / выполнять главное задание, которое приготовила ему игра и разработчики.
- Всегда видим количество наших монет.
- В большинстве (почти во всех) ивентах предусмотрены разные варианты решения проблем (отобрать палку силой или найти конфету) / последствия.
- В палатке арифметики у Пифагора и в палатке мастера загадок гоблина Ио, можно самому вводить ответ примера (input-поля).
- Бой — классический камень-ножницы-бумага с другими названиями. Есть подсказка. 3 варианта завершения ивента.
- В тексте «защиты» подсказки к будущим событиям в игре (выделены жирным).

Оформление:

- Фоновое изображение, помогающее автору в передаче нарратива.
- Весь текст помещен в отдельном окне, чтобы не сливаться с фоном.
- Крупный размер шрифта — глаза не устают читать.
- Использование форматирования текста для описаний и прямой речи.
- Используются картинки для персонажей — автор потратил время на их поиск / генерацию нейросетями.

Общее впечатление:

- Грамотно написанный текст. Присутствуют описания, которые задают настроение и погружают в мир. Автор не дает игроку заскучать, составив подходящий темп. Есть сцена после титров, которая еще больше раскрывает нарративную часть. Интересное и необычное, но простое объяснение возникновения имен гоблинов. Получил удовольствие от прочтения и игры.

P.S. Хмельная магия! Мастера НРИ — разбирайте)

Antokolos:

Загадки – большой плюс, для тех, кто их любит, было интересно их разгадывать и вписывать правильный ответ. Понравилось, что игру можно пройти разными способами (можно выполнить задание гоблина, а можно помочь его арестовать, можно забрать палочку у девочки силой, а можно обменяться на конфетку и т.д.)

Понравилось, что в этой короткой, но динамичной игре уделено внимание лору вселенной (встретившись с одним гоблином внимательный игрок получит подсказку, как решить загадку другого гоблина в будущем).

Текст грамотный.

Есть юмор.

Помимо стандартного интерфейса Twine в игре присутствуют картинки. Несмотря на то, что, по всей видимости, использовались нейросети, смотрится это довольно органично.

В целом – лёгкое развлекательное произведение для всей семьи, понравилось.

Antlas:

Очень душевная история. Прошел с большим удовольствием. Мне все понравилось — простой слог, короткие кат сцены, сильная мотивация вытащить брателло. По игромеханика — тоже все супер. Центральный ресурс — деньги, которые можно добыть разными способами. Я бы рекомендовал всем, кто начинает знакомится с ИЛ, а также детям.

Hogart:

Что у него в кармашшшшке?

Набор паззлов, связанных незамысловатым сказочным сюжетом.

- **+** **атмосферно** — есть в игре что-то такое, что возвращает тебя в детство
- **—** **небрежность** — ошибки и опечатки, хоть их и немного, прямо-таки бросаются в глаза

«Пять принцев» (автор — senmosni; 3-е место — 206 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	8	10	7	5	8	3	8	49
Геймплей	7	8	2	7	6	3	5	38
Сюжет и литератур-ный стиль	7	10	8	8	8	5	9	55
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	10	10	10	7	9	9	9	64
Сумма бал-лов жюри	32	38	27	27	31	20	31	

Комментарии:

Oreolek:

Графика, собственно, выставляет стандарт для всех остальных игр конкурса. Есть, впрочем, мелкий глюк графики: при выборах «мне не нравится эта концовка» спрайты показываются на чёрном фоне, накладываясь друг на друга. Музыка тоже хорошая.

Орфография сильно хромает («по пусты», «до поздна», «посдедовала», «выцвевшими», «пововерхности», «находу», «кчему», «того что ищите», «гремассе»), что довольно неожиданно для относительно короткой игры с иллюстрацией на каждую сцену. Я подозреваю, что игру мало тестировали, ну да об этом потом.

«Это была небольшая библиотека. Все полки книг были заставлены огромными томами. Доски под тяжестью книг опасно выгибались.»

Наверное, прогибались, иначе книги каким-то образом со временем выросли в объёме и начали давить на полки снизу вверх.

По структуре сначала идёт введение вне сюжета, потом введение по сюжету, потом флешбэк, и это ужасно:

«Про это я как раз хочу вам рассказать. [...] Итак, начнём. [...] Наверное, стоит начать с самого начала...»

Я ждал какого-то возвращения феи Сейнт в конце, потому что ну должна же она быть кем-то кроме экспозиции, если уж сюжет пошёл в завороты, но не случилось.

Я не уверен насколько это баг и недостаток тестирования, но всем принцам понравиться не получится: если задобрить первого принца (Эйна), то он подарит спички и сделает невозможным битву со вторым. На разговор с четвёртым (Деканоном) нельзя выйти вне зависимости от выборов, потому что в игре можно получить всего три очка его расположения из пяти. Будем считать что это метагейм, благо на концовку он не влияет.

Дуэль в игре, конечно, хороша, но сильно выбивается: сказка вдруг становится кровавой и героиня такая хрясь! и убивает одного из принцев. Или принц закалывает её. (Кстати, за первое дают одну новую картинку, за второе — две.) Я понимаю что рейтинг 16+ и тёмная сказка, но эта сказка тянет скорее на 14+ без этой дуэли.

Перечисленные проблемы не мешают играть, это всё ещё красивая (и потенциально кровавая) сказка на полчаса-час.

Fireton:

Я привык к определённому качеству игр на наших конкурсах, и привык делать скидку на непрофессионализм. Но тут мне не хочется. Это игра совершенно нестыдного качества. И это тот вид искусства, которым являются или, вернее могут являться компьютерные игры. Рассказать историю так, чтобы игрок поучаствовал, зацепить душу и заставить задуматься. А ещё захотеть уметь так же. Bravo, автор. Лучшая игра конкурса, однозначно.

theCheetah:

В далёком лесу, в прекрасном высоком замке, жила чудесная фея. Многие путники, в поисках совета, славы или мудрости, приходили в её обитель, в надежде услышать заветные слова, которые позволили бы открыть тайны мироздания, стать благороднейшим рыцарем или заглушить душевную боль...

Эта игра особенная. Она потребует спокойной обстановки, удобных наушников и мягкого кресла, бдительного внимания и осмысления прочитанного. В этой истории сказка переплетена с реальностью, с простыми истинами и жизненным опытом. Дело каждого читателя, как именно воспринимать прочитанное, соглашаться и верить в него или же нет. И несмотря на то, что игра практически линейная, не стоит быть равнодушным с принимаемым решением. Хотя бы для себя.

Из недостатков нужно выделить не самую качественную вычитку (причём, в основном в начале истории, далее текст идёт практически идеально). И как бы я ни хвалил сам рассказ, его построение и завуалированную проблематику, но игра имеет всего несколько выборов действий, буквально пару-тройку возможностей влиять на дальнейшие вариации сюжета и одну более динамичную сцену, которая несколько выбивается из общей канвы и атмосферы.

В любом случае, спасибо автору за эту красивую, по-настоящему трогательную историю и за её прекрасное визуальное, музыкальное и техническое оформление.

Richday:

Пять принцев

Техническое исполнение и оформление:

- У музыкальных файлов разный уровень громкости — в игре постоянно приходится заходить в настройки и делать тише / громче в зависимости от музыки. Сводите ваши звуковые файлы к одному уровню громкости.
- Есть выборы, которые ограничены временем (таймер) — они задуют темп и помогают разработчику в нарративной части.

- Имея приятный визуальный стиль изображений и персонажей, в игре используется стандартный игровой интерфейс. Было бы приятнее увидеть стилизованный GUI.
- В неистинных концовках, есть возможность «вернуться» к истинному сюжету.

Визуальный стиль игры заслуживает отдельного внимания. Он является отдельным Героем игры. Он самостоятельный и целостный — без или с минимумом текста, автор сможет передать свои мысли до читателя, дав ему еще большую свободу интерпретации, оставив долгое «послевкусие» от произведения, подталкивающие к размышлению на философские темы. Цветовая палитра, неровность линий, не соблюдение геометрических пропорций — заставляет читателя воспринимать происходящее как сновидение, сказку, нереальным, накапливая это ощущение с начала и раскрывающиеся в финале.

Изображение церкви (снаружи) выбило из «сказки» (так и было задумано?). Ожидал увидеть что-то в готическом-фэнтезийном стиле или в соответствии с остальной архитектурой встреченной в игре — из камня со статуями. Ну и интерьер церкви не совпадает с ее внешним видом.

Общее впечатление:

Хорошее законченное произведение, через которое автор смог поделиться своими переживаниями и прожитым опытом. Игра больше воспринимается как психологический детективный триллер в сказочной декорации. По-своему эта игра является Жемчужиной.

Antokolos:

Интересная идея игры, сюжет берёт за душу, слом четвёртой стены в конце игры, понравилось сочетание графики в стиле детских рисунков и поднимаемой серьёзной темы.

Музыка также понравилась, если она взята из открытых источников, это лучше добавить в пункт «Об игре», если собственного сочинения, то тем более хвалю.

Кто такие принцы, догадался где-то на втором из них, но это было не очень легко, пришлось поразмыслить :)

В текущий момент минусами игры являются баги (игра всё же проходима до конца), а также обилие орфографических и стилистических ошибок текста, но это не критично. Несмотря на ошибки в тексте, он довольно образный и хорошо описывает происходящее.

Как совет по улучшению восприятия игры: можно было бы сделать что-то типа достижений к ключевым моментам сюжета или скорее даже галереи картинок, чтобы игрок понимал, весь контент в игре он увидел или нет. Дело в том, что по сути игра довольно линейна, выборы есть, но их результатом, как правило, является либо смертельная концовка, либо какая-то уникальная сцена, которая, тем не менее, не оказывает влияния на дальнейшее повествование. Добавление галереи помогло бы определиться, стоит ли переигрывать игру или нет.

Что я имею в виду: допустим, игра в самом начале задаёт загадку. Небольшой спойлер -- ответ игра запомнит и напомним вам об этом в самом конце. Но кардинального изменения сюжета от этого не произойдёт, и текст истории изменится совсем незначительно. Имея галерею, игрок сразу бы понял, имеет ли смысл переигрывать с самого начала. Хотя перфекционисты всё равно будут переигрывать :)

Надеюсь, автор выложит игру ещё на каком-нибудь популярном ресурсе, например, itch.io или VK Play, так будет возможность дать ознакомиться с игрой более обширной аудитории. Ну и совсем

замечательно, если будет возможность сделать перевод на английский, чтобы расширить аудиторию ещё больше.

Antlas:

Версии для разных платформ меня порадовали. Рен пай очень мощный движок. Анимация красивая, история дается порционно, ну так принято в ВН, я понимаю. Я листал, листал, еле не добрался до первого выбора в игре. Для меня — похоже на комикс, чем на игру.

Hogart:

Притча о потере

Пожалуй, самая глубокая игра на фестивале. Идея, хотя и не нова, подана довольно удачно.

- **+** **идея** — стара как мир и столь же вечна
- **+** иллюстрации — просто конфетка!
- **— текст** — очень не хватает корректуры или хотя бы спеллчека в редакторе, в котором писалась игра

«Слушай внимательно» (автор — Динара Гафина; 14-ое место — 148 баллов)

Оценки:

	oreolek	fireton	theCheetah	Richday	Antokolos	antlas	Hogart	Сумма баллов по критериям
Увлека-тельность	7	6	6	3	6	3	10	41
Геймплей	7	3	3	4	5	2	7	31
Сюжет и литератур-ный стиль	7	6	7	3	6	2	9	40
Техниче-ское испол-нение и оформле-ние	7	6	5	5	5	2	6	36
Сумма бал-лов жюри	28	21	21	15	22	9	32	

Комментарии:

Oreolek:

Голливудская драма завязана хорошо, но непонятно в чём моя здесь роль, что мне делать — тем более что и финалы не очень-то друг от друга отличаются. Хороший финал подан абсолютно тем же тоном что и худший. А так, для микроразмера хорошо.

Fireton:

Очень короткая история, в которой, похоже, нет хорошего конца. Увы, пройтись по всем веткам повествования оказалось совсем не сложно.

theCheetah:

Небольшая зарисовка в трагичных тонах. Героизм и немое взаимопонимание давних друзей перед лицом колоссальной опасности. Проблема вагонетки в масштабах небольшой игры, но крупной по задумке драмы.

Учитывая строгие требования к объёму и длительности прохождения веток, можно заключить, что работа была сделана очень хорошо. Написано и технически реализовано грамотно. Короткая позитивная вводная, наводящая на сомнения завязка, развитие проблемы, кульминация и финал — эти шаги выстроены в чёткой последовательности, формируя сюжет.

Даже если принять во внимание скромные геймплейные возможности, сжатый сюжет и, следовательно, недостаток накала, игра воспринимается цельной и законченной. Ни грубости, ни раздражения, ни смеха не может прийти на ум после её прохождения.

Richday:

Слушай внимательно

Мини-история о сценарии захвата самолета от глаз диспетчера. Прогнозируемый сюжет, который не заставляет читателя переживать за персонажей. Этот сценарий можно было бы сделать более интересным, рассказывая его параллельно (с переключением) от нескольких ключевых лиц: диспетчер, пилот, захватчик, пассажир. Где действия каждого персонажа могли привести к проигрышу / победе одной из сторон конфликта (условно стороны: террористы, пассажиры, государство) развитию событий.

Также не раскрыта мотивация террористов (зачем они захватывали самолет?). Замечание к сценарной ветке с ВВС: предупреждающих выстрелов не делается. Сначала производятся попытки установить связь с пилотами. Если связь установить не удастся — подаются специальные сигналы покачиванием истребителя (крыльями), тем самым демонстрируя вооружение ракетами, что говорит о готовности их применения.

В игре нет концовки, где удастся спасти самолет.

P.S. Недавно на Apple TV вышел сериал под названием Hijack (Захваченный Рейс) — семичасовой рейс KA29, следующий из Дубая в Лондон, захватывают террористы. Экипаж и все пассажиры на борту оказываются во власти преступников. Сэм Нельсон, опытный корпоративный переговорщик, решает применить свои профессиональные навыки, чтобы спасти всех на борту самолета. Рекомендую к просмотру.

Antokolos:

Небольшой интерактивный рассказ, где вам предстоит играть роль диспетчера, общающегося со своим другом-пилотом, самолёт которого был захвачен террористами. Сюжет довольно напряжённый, но, возможно, если бы произведение было подлиннее и мы бы больше прониклись образами персонажей, то было бы больше сопереживание им. С другой стороны, тогда сюжет не был бы таким напряжённым на протяжении всего рассказа, так что задача довольно сложная.

Выборов много, но, к сожалению, так или иначе большая часть из них приводят к трагическому финалу истории. Хотя, возможно, именно в этом и состоит задумка игры, в такой ситуации довольно трудно повлиять на происходящее. В связи с этим вспоминается одна из игр с давнишнего КРИЛ (кажется), где герой делал разные выборы, а по достижению истинной концовки появлялась кнопка «Осознать тщетность», при нажатии которой игра сама начинала выводить на экран все доступные выборы и их комбинации, показывая игроку, что хорошего решения нет ни в одной из ситуаций. Почему-то тогда это мне показалось очень крутым ходом, возможно, этой игре не хватает чего-то похожего, чтобы история задела душу ещё немного сильнее.

В игре нет картинок или звуков, только текст, потому балл за оформление пришлось снизить.

Antlas:

Начало истории напоминает Артура Хейли "Аэропорт". Стиль оформления строгий — история суровая. Практически все ветки обошел, достаточно безрадостные. Непонятно как принимать

правильные решения в поставленных ситуациях. Вообще игра, скорее, набросок, чем полноценное произведение.

Hogart:

Агрессивные пассажиры на борту.

Мастерство — это умение сказать всё нужное и ничего лишнего.

- **+** **сжатая проза** — хорошо передает напряжение и не надоедает при перепрохождении.
- **+** **лазерный фокус** — ничего лишнего, только ты и голос твоего друга в рации.
- **—** **переходы** — смена POV никак не обозначается и это немного сбивает с толку. Можно было бы выделить повествование от лица Мэтта и речь диктора курсивом или как-то еще."