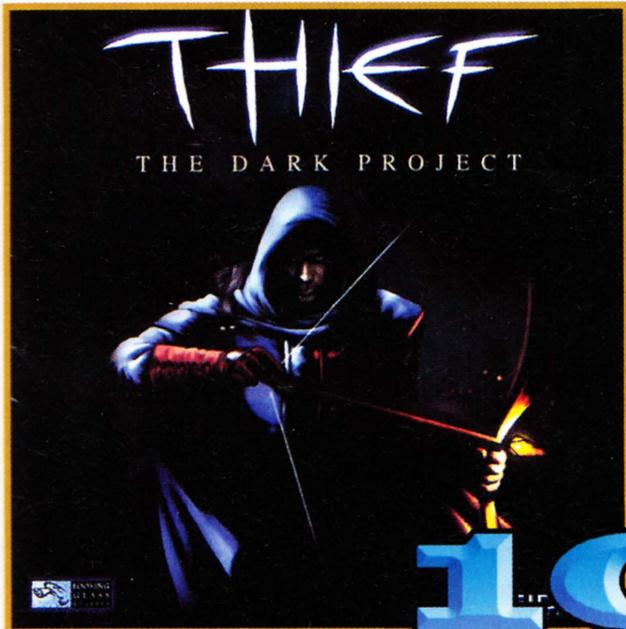


# Thief: The Dark Project

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	Стелс-экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Looking Glass Studios



## 10 ЛЕТ

В то время как мы со страниц «Игромании» уже который месяц говорим о новом поколении экшенов, апеллируем к понятиям типа «шутер 2.0», наша рубрика в очередной раз напоминает, что все новое — не более чем хорошо забытое старое. Обратите внимание хотя бы на то, насколько четко разграничивается механика игры в одиночном режиме и мультиплеере, и станет ясно, как витиеваты и неоднозначны экшены от первого лица.

Десять лет назад в этом жанре был период мощных тектонических сдвигов. Одной из первых ласточек стал **Tom Clancy's Rainbow Six** (см. рубрику Game Over? в «Игромании» №8'2008), симулятор спецназа, где акцент

был сделан на игру в команде, аккуратность и осторожность. В то же самое время **Looking Glass Studios**, прославившаяся хитом **System Shock**, представила свое видение «умного» экшена, назвав его first-person sneaker (от англ. *to sneak* — красться).

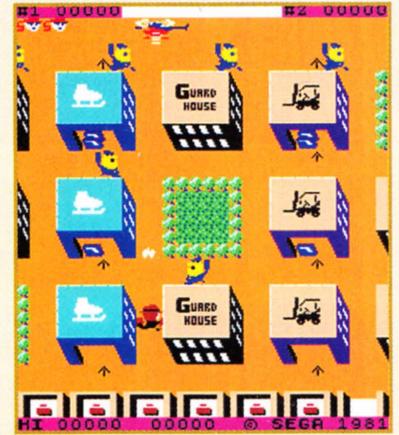
Не вступать в бой первым, оставаться в тени, не издавать лишних звуков — на этих принципах держится карьера каждого профессионального вора. А еще сдержанность и внимательность — об этих качествах приходилось вспоминать каждый раз, когда загружался один и тот же сейв, для понятности переименованный во что-нибудь вроде «%№#@! ohrana u dverey». Как и в реальности, наш вор, художавый субъект в черной накидке, хоть и был вооружен до зубов, но выстоять в открытом бою против многочисленной охраны не мог. Однако стоило только понять всю, простите, «воровскую кухню», и жить становилось легче. В крошечной тьме, за которую

## Самые древние стелс-экшены в мире

**005** (1981). Одна из первых разработок SEGA для аркадных автоматов. Главному герою, агенту 005, нужно незаметно вынести из здания секретные документы и доставить их к вертолету.

**Castle Wolfenstein** (1981). Первый стелс-экшен для домашних компьютеров: побег из нацистского плена со всеми вытекающими, впоследствии вдохновивший **id Software** на разработку понятного чего. По меркам 1981 года, игра вышла навороченная — подбор ключей к дверям, поиск патронов и провианта.

**Metal Gear** (1987). Не нуждающийся в представлении дедушка **Metal Gear Solid**, полностью сформировавший концепцию жанра. Здесь вам и глядящие в оба охранники, и злые собаки, и радиосвязь, и хитрые ловушки — например, пол под током. А просветка лазерных лучей с помощью сигаретного дыма? Ай да Кодзима...

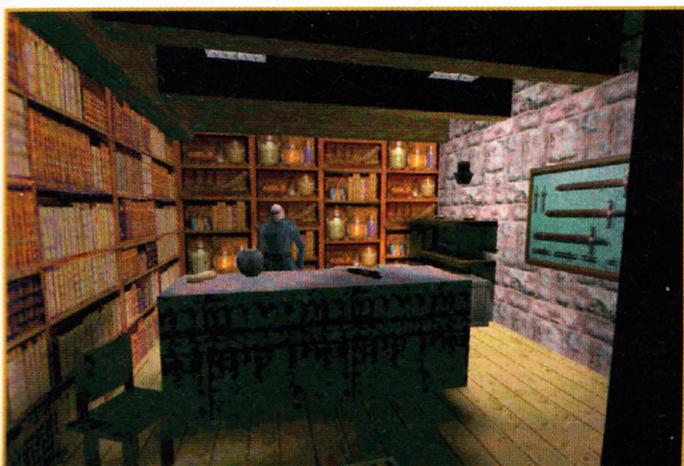


сойдет и небольшая тень, заметить вора практически невозможно. Так же невозможно, как и услышать, что он проползает на корточках за спиной у охраны. От удара дубинкой по голове любой стражник оседает на руках — не забудьте оттащить бездыханное тело подальше от посторонних глаз.

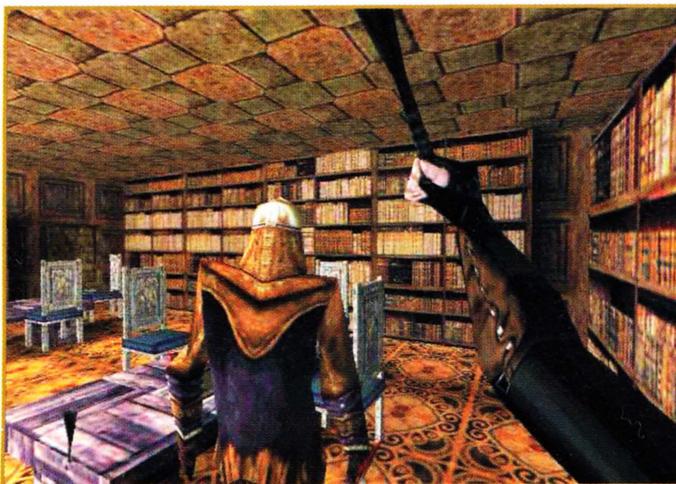
Любая задача в Thief имела четкое и красивое решение, а порой и несколько. Например, в колчане у вора лежало несколько связок стрел на все случаи жизни: боевые

(с ними все ясно), водяные (тушить факелы и смывать с пола и стен кровь), шумовые (чтобы сдвинуть с мест засидевшихся охранников), стрелы из мха (для застилки особо «громких» поверхностей вроде железных полов) — наконец, стрелы с веревками, цепляющиеся за деревянные балки (верный способ проникнуть в замок в обход всей охраны). В случае крайней необходимости в ход всегда можно пустить меч, но как убить мечом зомби? На такие случаи есть запас святой воды — одного флакона обычно хватало для специальной стрелы, убивающей зомби с первого раза. Словом, все в работе вора было складно и ладно — даже наворочанное в ходе миссий золото с пользой шло на покупку снаряжения для следующих испытаний.

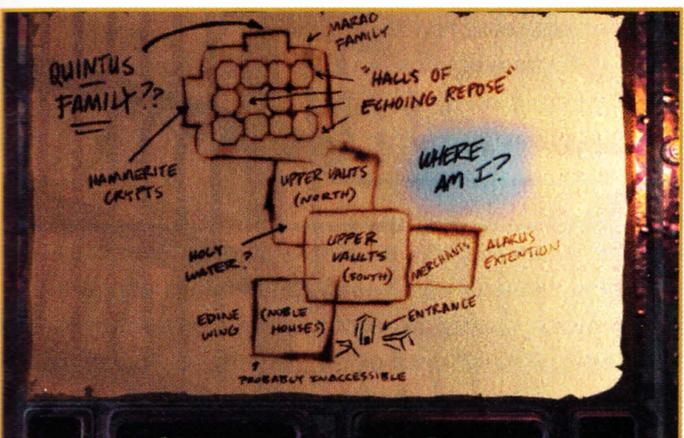
Успех первой части Looking Glass с еще большим вдохновением продублировали в сиквеле с подзаголовком **The Metal Age** (2000), после чего большая часть компании перешла под крыло **Ion Storm Austin**, но и там не успокоилась, результатом чего стал **Thief: The Deadly Shadows** (2004), последняя на данный момент игра серии. По иронии судьбы, те же десять лет назад свой вклад в жанр стелс-экшена внесла **Konami** — о **Metal Gear Solid** вы читали здесь же несколькими номерами ранее. Засим краткий курс истории самого осторожного и смекалистого ответвления жанра экшена можем считать завершенным. Играйте с умом и не лезьте на рожон — помните, что ваш герой всего лишь обычный человек, хоть и не без козырных карт в рукавах.



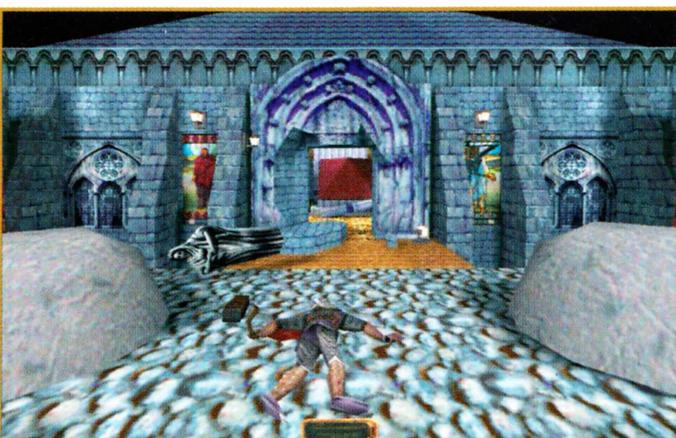
Сейчас этого бедолагу убьют, а нам останется только стянуть с прилавка все, что успеем, и быстро отойти в тень — убить-то на самом деле хотели нас.



Вот уберем лишнего свидетеля, и можно будет спокойно обшарить комнату.



Ну и где мы, черт побери, сейчас находимся? Карта в Thief хоть и полезна, но доверять ей до конца нельзя.



Судя по наведенному шороху, нас кто-то опередил.