

## **Thief: Deadly Shadows**

Системные требования:

Необходимо: P4-1500, 256 Мбайт Ram, 2,93 Гбайт на жестком диске.

Рекомендуется: P4-2000, 512 Мбайт Ram.

Жанр: stealth-action.

Казалось бы, не так давно минувший 1998 год явил миру игру Thief: The Dark Project, а вместе с ней и жанр stealth-action. На смену неконтролируемой агрессии и бездумным перестрелкам в action-развлечениях пришли осторожность и расчетливость действий. На волне нарастающей популярности нового направления огромную популярность обрели Sam Fisher и Splinter Cell. Пришла пора третьей инкарнации приключений средневекового вора - не таясь в тени, показать себя во всей красе.

Как вы уже поняли, наш с вами старый знакомый Garrett снова в деле. Уже нет породившей сериал команды Looking Glass, а “воровское” дело все еще процветает, и было заботливо взято на поруки создателями не менее известного хита Deus Ex из Ion Storm. Сценаристы решили не прибегать к особо оригинальным сюжетным ходам, поэтому новая история стартует сразу после событий, происходивших в первой и второй частях.

Таинственная организация Keepers (хранители), бережно хранящая драгоценную информацию и обычно придерживающаяся политики невмешательства, выходит на главного героя. Причиной тому служит находка угрожающего пророчества, в котором говорится о возможности наступления Dark Age (Эры тьмы) и последующей утере всех накопленных человечеством знаний и технологий. В очередной раз роль рыцаря плаща и кинжала на невидимом фронте поручена именно вам. Стоит отметить, что незнание содержания предыдущих 2-х “серий” не должно повлиять на ваш игровой интерес, хотя несколько ссылок на прошлое все таки можно встретить.

Первое, что сразу же обращает на себя ваше внимание, это конечно, графика. В ее основе лежит Unreal Engine 2.0, который программисты перебирали и модифицировали дважды, первый раз для Deus Ex: Invisible War, затем для Deadly Shadows. В итоге была получена потрясающая по качеству реализация полной динамики игры теней и света, что видится особо важным, учитывая жанровую принадлежность игры. Если обратить внимание, то можно заметить различия света проливаемого факелами от освещения, даваемого свечами или электрическими лампами. Можно долго забавляться со своей тенью, с интересом наблюдая ее перемещения.

С другой стороны необходимо отметить факт межплатформенной разработки третьей части Thief, помимо пользователей PC свидетелями преступлений виртуального медвежатника могут стать и обладатели консолей. Отсюда и ряд претензий, основаниями для которых служат недочеты, различимые невооруженным глазом. К примеру, модели окружающих вас персонажей очень достойно смотрятся лишь на некотором расстоянии, однако стоит сократить дистанцию, как они становятся слегка расплывчатыми и теряют в качестве. Игра была специально оптимизирована под возможности DirectX 9.0, а обладателям карт от ATI было настоятельно рекомендовано обзавестись версией 4.4 драйвера Catalyst для корректной работы. Наконец, для удобства можно переключаться между первым и третьим лицом.

Геймплей подвергся лишь легкому тюнингу и сдвинулся в сторону определенного облегчения игрового процесса с целью привлечения новых игроков к сериалу. Заметьте, опущен был лишь нижний порог сложности, и любители hardcore'a не останутся в стороне. Основным нововведением можно считать предоставление нам определенной свободы выбора. Если раньше Garrett'у приходилось безропотно выполнять миссии одну за другой, то сейчас в нашем полном распоряжении находится целый город, курсируя по которому можно подобрать себе очередную "грязную работенку". Другое дело, что после определения с предстоящим делом все становится прежним, да и на определенных этапах игры предлагаются определенные задания.

Вернемся к специально возведенному поселению, оно поделено на зоны и среди своих многочисленных построек имеет специальные магазины, в которых можно будет сбить что-нибудь из награбленного добра или обзавестись новым оборудованием. Кстати, немного о нем. Можно тушить факелы специальными водными стрелами, ослеплять охранников гранатами-вспышками, разбрасывать фляги с маслом на пути преследующих и многое другое. Изменился способ взлома замков на вашем пути. Теперь необходимо путем проб и ошибок нажатием на специфические точки, определять какая из них открывает замок. В зависимости от сложности замка будет варьироваться число таких точек.

Звук является одной из определяющих основ великолепной атмосферы, для полноценного погружения в нее иногда необходимо прислушаться к происходящему вокруг. Более 300 000 слов в хорошо озвученных диалогах и отменное музыкальное сопровождение дополняют картину. Резюмируем: перед нами, несомненно, удачный проект, занявший лидирующие позиции в своей нише, первый в списке ближайших приобретений любителей "виртуальных прятков".