

Луидоров и пират

Monkey Island на сцене

Студенты Hammond High School города Коламбия, штат Мэриленд, поставили пьесу по мотивам компьютерной игры «The Secret of Monkey Island». Руководство LucasArts дало добро. Спектакль поставлен достаточно близко к оригиналу, разве что из-за нехватки актеров были вырезаны два эпизода, а Элейн Марли стала негритянкой.

Мечтал дожить свой век в достатке,
Но у пиратов честь — неходовой товар,
Вам чек вручают в виде черной метки,
Шесть грамм свинца — вот весь ваш гонорар.

С адитесь поудобнее и налейте себе кружку рома. Сейчас мы поведаем вам о ремесле, которое на протяжении многих веков одним будоражило кровь в предвкушении приключений и наживы, а у других вызывало страх и трепет. Пиратом мечтал стать почти каждый мальчишка, грезя о том, как будет бороздить моря и океаны, завоевывая славу и трофеи. А разработчики с удовольствием используют романтические устремления игроков и исправно снабжают нас шедеврами про джентльменов удачи.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Слово «пират» произошло от греческого *peirates*. Корень *peira* переводится как «пробовать, испытывать». Можно сказать, что пиратом был человек, «пытающий счастье». Первые упоминания о пиратах встречаются в греческих мифах и скандинавских сагах. В них это занятие прославлялось, поскольку было сопряжено с огромным риском. Например, поход аргонавтов — чем не разбойничья экспедиция? Тем не менее, она воспета как героический подвиг. В Афинах существовало Общество пиратов, члены которого помогали государству во время войны, занимались охраной торговцев и портов. В средние века самыми страшными пиратами считались норманны (викинги и варяги). Скандинавский полуостров идеально подходил для расположения пиратских баз. Норманны покорили все побережье Европы от Нордкапа до Гибралтарского пролива.

Стреловзвон

Автор:
Александра Кост
kisun@comtv.com

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Обезьяна Джонс

В серии игр об острове Обезьян есть многочисленные ссылки на творения режиссера и продюсера Джорджа Лукаса. В первую очередь это, конечно, «Звездные войны» и сериал об Индиане Джонсе. Вот лишь несколько примеров:

- Когда Гайбраш говорит с паромщиком, что хочет попасть на Skull Island, тот отвечает что это очень опасно. Гайбраш говорит: «I'm not afraid!», на что паромщик отвечает: «You will be. You WILL be!». Это цитата из диалога Йоды и Люка из Пятого Эпизода «Звездных войн».
- На Skull Island Гайбраш говорит контрабандистам: «That diamond belongs to a museum!» Индиана Джонс в «Последнем крестовом походе» говорит то же.
- В конце 2-й части игры Лечак говорит Гайбрашу: «I am your brother». Гайбраш кричит: «No! No, that's not true!», на что Лечак отвечает: «Search your feelings, you KNOW it to be true!» Игра слов, связанная со знаменитым диалогом Дарта Вейдера и Люка Скайуокера.

Во второй половине XVI века европейские правительства снаряжали экспедиции для освоения Нового Света. Кроме военного флота, власти с удовольствием использовали и авантюристов, занимающихся морским разбоем. Так, например, английские пираты с большим энтузиазмом грабили и захватывали торговые корабли, возвращавшиеся в Испанию с богатыми грузами на борту, и при этом официально числились подданными короны, становились адмиралами и губернаторами. Само собой, хватало и одиночек, грабивших все корабли подряд, невзирая на цвет их флага.

Пиратство, к слову, было далеко не самым романтическим и приятным занятием. Выбравшие судьбу морских грабителей обрекали себя на множество испытаний. Они месяцами находились в пути, перебивались солониной и сухарями, пили несвежую воду. На кораблях постоянно свирепствовали разные болезни, а те, кого они не касались, умирали в мучениях от полученных в боях ран. К тому же, смерть пирата, как и его жизнь, не была спокойной, и мало кто из них умер у себя дома в теплой постели.

НАМ ТОЖЕ ХОЧЕТСЯ

Компьютерные игры, как любое порождение массовой культуры, четко отражают распространенные в

обществе штампы, что прекрасно доказала вышедшая в 1987 году Sid Meier's Pirates! – первая игра Сида Мейера с его именем в названии. Действие игры разворачивалось в XVIII веке в Карибском море. Именно события, происходившие в это время и в этом месте, до сих пор связываются в сознании обывателя с пиратством. Перед игрой мы выбирали год начала нашей корсарской карьеры, уровень сложности, а также главный талант героя. Уже по одному их перечню можно составить представление, насколько разнопланова игра: герою позволялось стать искусным фехтовальщиком, метким канониром, умелым навигатором, мастером запудрить мозги или экспертом в области медицины. Кроме того, герой мог принадлежать к одной из четырех держав – Англии, Франции, Испании или Голландии. От этого зависела стартовая позиция, а также то, с каким кораблем он пускался в игру. Основная сюжетная линия – поиск потерянных родственников. Но сюжет разрешалось игнорировать, вместо этого занимаясь, чем душа пожелает. Хотите – тихо-мирно зарабатывайте деньги на торговле, перевоза грузы из порта в порт. В городах вы могли пообщаться не только с лавочниками, трактирщиками и моряками, но и наведаться к губернатору, чтобы получить от него каперское сви-

детельство – разрешение грабить суда врагов его державы. Успешно трудясь на благо страны, вы получали новые титулы и земельные наделы, а также увеличивали вероятность подружиться с губернаторскими дочками или даже жениться на них. Впрочем, отказываться от услуг простых моряков тоже не стоило. У некоторых из них можно было узнать о местонахождении клада. А ведь всем известно, что закапывать и откапывать сокровища – любимое занятие пиратов после грабежа кораблей. Кстати, о грабеже. Встретив в море другой корабль, вы могли попытаться мирно разойтись с ним, спросить последние новости или начать бой. В битве нужно было умело маневрировать, принимая во внимание направление ветра и тот факт, что корабли стреляют только с бортов. Проредив экипаж противника пушечными залпами, можно было взять его корабль на абордаж. В этом случае вы сходились с вражеским капитаном в фехтовальном поединке, успех которого зависел как от вашей ловкости, так и от начальной численности ваших команд. Одержав победу, вы приступали к грабежу захваченного судна. Некоторые из его матросов могли изъявить желание перейти на вашу сторону, а саму посудину вы были вольны пустить ко дну (например, если она сильно пострадала в бою) или присо-

единить к своему флоту. Правда, в морских боях все равно участвовал только один из ваших кораблей (любой на выбор).

Собрав достаточно большую компанию искателей приключений, можно было попытаться взять штурмом какой-нибудь город – с суши или с моря. Сухопутное сражение напоминало RTS – команда разбивалась на три отряда, которыми вы управляли поочередно. Морская вылазка была похожа на бой с кораблем, только в роли противника выступал вражеский форт. Атака на город также заканчивалась сражением на саблях, только на этот раз – с командантом гарнизона. Победив на дуэли, вы смело набрасывались на город.

Рано или поздно команда требовала поделить добычу. Тогда во избежание бунта приходилось двигаться в ближайший город и выдать каждому его долю. Игра держала в напряжении – сохранять позволялось только в городах. Поэтому дальние плавания были очень опасны. Сид Мейер дал игрокам то, чего они так долго ждали, – возможность прожить хоть и недолгую, но полную приключений и опасностей жизнь настоящего пирата. Pirates вышли практически на всех персональных компьютерах того времени, а также на NES.

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

В 1993 году фанатов ждал сюрприз – Pirates! Gold (PC, Macintosh, Amiga CD32, Mega Drive), улучшенная и дополненная версия оригинала. А в 2004 году Сиду

Мейеру удалось по прошествии почти двадцати лет тщательно воссоздать дух оригинала в римейке, снова названном Sid Meier's Pirates! (PC, Xbox). Сюжет остался тем же, и нам снова предоставили возможность проходить игру разными путями. На карте появились логова пиратов, ставших фактически пятой нацией, а также небольшие поселения монахов и индейцев. Сама карта стала более удобной. Если в оригинале надо было умело пользоваться секстантом, чтобы определить свое местоположение, то теперь для этого достаточно было просто взглянуть на карту, а также освежить в памяти всю полученную ранее информацию о городах, кораблях и важных персонажах.

В морских боях игрок выбирал один из трех видов боеприпасов для пушек при каждом выстреле. Ядра дырявили корпус, книппеля рвали паруса, а картечь косила вражескую команду. Сменилась и механика сухопутных боев. Теперь захват форта стал пошаговой стратегией, где вашим головорезам противостояли не только пешие, но и конные солдаты, а также пушки.

Появилась возможность улучшать корабль – ставить на него медную обшивку, бронзовые пушки или паруса из хлопка. Кроме того, при захвате кораблей прою попадались ценные специалисты – например, плотник, повар, канониер или судовой врач, помогавшие в плаваниях и в бою.

Pirates 2? Давно в Сети!

Фанат Sid Meier's Pirates! Марчел Штрбак решил создать улучшенный вариант игры (оригинала 1987 года), который гордо назвал Pirates 2. Штрбак предлагает для скачивания рабочую версию этого, к сожалению, не доведенного до конца проекта, предлагающую довольно интересные нововведения. Среди них – возможность выбрать пол героя и настроить его внешность, появление у персонажа показателя здоровья, а в городах, соответственно, лекарей. Со встреченными в море кораблями можно торговать и даже предлагать им союз, более близко можно общаться и с губернаторскими дочками.

Сайт Pirates 2: http://www.geocities.com/marcel_strbak/p2page.htm

Интересные преобразования претерпел геймплей «любвиной линии». Теперь, чтобы заслужить благосклонность губернаторской дочки, нужно было успешно отплясывать с ней на балах, вовремя нажимая кнопки, – этакая Pirate Dance Revolution. Забавным нововведением стали «шпионские» миссии. Отныне, чтобы прокрасться в город или сбежать из тюрьмы, мы пробирались по темным улочкам, стараясь не попадаться на глаза страже. Кроме того, к игре, по традиции Сиды Мейера, прилагалась подробная встроенная «пиратопедия». Она лишней раз подтверждала, что участь многих настоящих пиратов была весьма и весьма незавидной.

В НЕИЗВЕДАННЫХ ВОДАХ

Дело берегового братства подхватила японская компания Koei, выпустив в 1990 году Uncharted Waters для PC, MSX, NES, SNES и Genesis. Чем-то она напоминала творение Сиды Мейера, а чем-то выгодно от него отличалась. Главный герой – молодой португалец Леон Франко, пытающийся вернуть доброе имя своей некогда благородной семье, а также завоевать руку и сердце принцессы Кристианы. На пути к заветной цели можно было заниматься тем же, чем и в «Пиратах», – торговать, искать клад, захватывать корабли, выполнять задания правителя – а также многими другими делами, например, вкладывать деньги в развитие портов. Результатом ваших инвестиций становилось появление в лавках новых товаров, а в доках – новых доступных кораблей. Впрочем, вы могли построить судно собственноручно, выбрав тип корпуса, материал для парусов и количество мачт. Кроме того, в портах можно было резаться в карты: в покер и блэкджек. Помимо растущих со временем мореходных и боевых параметров, у героя был действительно работающий показатель charisma, от которого зависела

В BLACK BUCCANEER К ПИРАТСКИМ МОТИВАМ ДОБАВЛЯЮТСЯ ВУДИСТСКИЕ.

Дисциплина превыше всего

Пираты не добились бы такого успеха в своем нелегком труде, если бы их действия не были слаженными и отточенными. А причиной тому была строгая дисциплина, которая царила на пиратском корабле. Вот лишь несколько примеров:

- пираты всегда должны были спать одетыми;
 - недопустимо было оставаться спать на берегу;
 - каралось склонение товарищей к пьянству;
 - были запрещены все азартные игры;
 - за появление на корабле женщины (особенно переодетой в мужчину) виновники могли поплатиться жизнью;
 - драки между членами команды не разрешались.
- Все вопросы можно было решить с помощью дуэли, организованной по всем правилам.

Английский пират Бартоломей Робертс вообще был трезвенником и пил только чай, а член команды, пожелавший выпить рому после отбоя, должен был выйти на палубу и напиться прямо на глазах у капитана.



Sid Meier's Pirates! Gold



Uncharted Waters



Sid Meier's Pirates! (2004)



преданность его помощников (они управляли кораблями его флота), а также способность торговаться с лавочниками.

Графика и интерфейс оставляли желать лучшего. Города на суше не очень отличались друг от друга в пределах одной нации. При выходе в море корабль неуклюже передвигался по невидимым клеткам, анимации судна не было, скроллинга тоже, мир разделен на экраны. Передвижение судна по диагонали невозможно, и угнаться за противниками было зачастую нереально — иногда они, сбежав на соседний экран, ловко перепрыгивали через сушу. Сражаться можно было только днем, а сами бои были пошаговыми. Зато действие Uncharted Waters не ограничивалось только Карибским бассейном — вы могли плавать по всему миру!

Продолжение, Uncharted Waters: New Horizons (или просто Uncharted Waters II), было издано в 1994 году для PC, SNES и Mega Drive, а в 1996 году — портировано на PlayStation. Вторая часть игры предлагала большее разнообразие в сюжете — теперь у нас был не один главный герой, а 6 на выбор, причем у каждого своя история и своя задача. Впрочем, можно было по-прежнему забыть о главной цели и заниматься тем же, чем и в первой части, — торговать, воевать и просто путешествовать. А еще флиртовать со служанками в тавернах, получая от них ценные сведения о городах и флотах.

Сериял процветает и поныне, совсем недавно вышла Uncharted Waters IV: Rota Nova для DS и PSP, запущена онлайн-версия игры, правда, пока только в Японии, Корее и Тайване.

А ПРИ ЧЕМ ТУТ ОБЕЗЬЯНЫ?

Мальчику Рону Гилберту очень нравился аттракцион «Пираты Карибского моря» в Диснейленде, только

В «КОРСАРАХ ОНЛАЙН» МОЖНО БУДЕТ ПОИГРАТЬ ЗА ПИРАТОВ РАЗНЫХ СТРАН, ДАЖЕ КИТАЙСКИХ.



Port Royale

Морские приключения Аватара

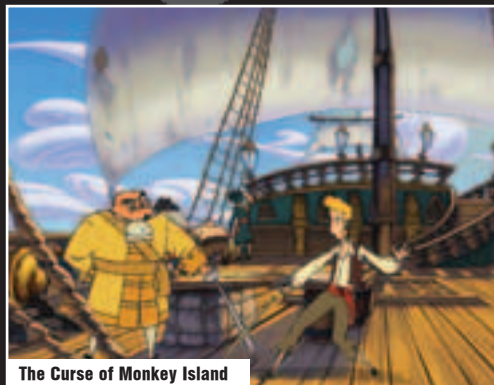
Пиратская тема часто вдохновляла и авторов классических фэнтези-сериалов. Так, в серии The Elder Scrolls появилось нумерованное ответвление The Elder Scrolls Adventures: Redguard (PC, 1998). Игра была посвящена приключениям темнокожего флибустьера Сайруса, в лучших традициях Pirates! отправившегося на поиски своей пропавшей сестры. Интересно, что вторая часть Ultima VII тоже чуть было не стала игрой про пиратов. Продюсер Уоррен Спектор рассказывает, что первая версия сценария была просто пропитана атмосферой Карибов, этакое «Пираты Британии». К сожалению или к счастью, у проекта вскоре сменился лидер, а вместе с ним и сценарий. Однако в последней игре серии, Ultima IX: Ascension (PC, 1999), авторы все-таки уделили немалое внимание теме берегового братства. Из недавних примеров вспоминается Suikoden IV (PS2), где герой волею случая то сражается с морскими разбойниками, то встает на их сторону. А совсем скоро должно выйти дополнение Thieves Den к The Elders Scrolls IV: Oblivion (Xbox 360), где вы получите возможность стать предводителем пиратской команды.

ему всегда хотелось слезть с экскурсионного парома и поближе рассмотреть корабли.

Когда Рон вырос и стал сотрудником компании Lucasfilm Games (ныне известной как LucasArts), он создал игру, герой которой обращался к игроку со словами: «Привет, я Гайбраш Трипвуд. Я хочу стать пиратом». Игра называлась The Secret of Monkey Island (1990 год, PC, Amiga, Atari ST, Macintosh).

Классический романтизм и пафос пиратских историй были поданы в ней со здоровой иронией. Сейчас «Секрет острова Обезьян» считается классикой юмористических квестов, и трудно поверить, что, помимо диснеевского аттракциона, Рон вдохновлялся мрачным пиратским романом On Stranger Tides («На странных волнах») Тима Пауэрса. Впрочем, хотя настрой книги и отличается от игрового, их объединяет тема колдовства вуду, а также обилие странных персонажей. Гилберт признается, что образы Гайбраша и его врага Лечака позаимствованы... то есть навеяны книгой Пауэрса.

По сюжету, чтобы поступить в пираты, Гайбраш должен пройти три испытания — показать, что он умеет фехтовать (на ругательствах!), искать сокровища и воровать. А ограбить нужно, ни больше ни меньше, губернаторшу острова Илейн Марли. Но случилось так, что Гайбраш в нее влюбился, и когда коварный пират-зомби Лечак похитил девушку, герой пускается за ним в погону на остров



The Curse of Monkey Island

Обезьян (который действительно существует в Карибском море, но называется по-испански — Monos Island).

Многие считают, что головоломки в игре трудноваты, и иногда можно капитально застрять. Впрочем, напряжение, которое создается при неудачных попытках пройти какой-либо участок, разряжают искрометные шутки и диалоги. Графика тоже оставляет приятное впечатление — игра выглядит как яркий и красочный мультфильм.

ЗЛОДЕИ ВСЕГДА ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Спустя год серию продолжила Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. Игра была выполнена на том же движке, но отличалась улучшенной графикой. Загадки стали совершенно безумными, но теперь нам позволили выбирать уровень сложности.

Теперь Гайбраша преследовал Лечак. Оказалось, что этого зомби не так-то легко убить. Кроме того, герою предстояло найти сокровище Big Whoop. В 1997 году вышла третья часть серии квестов под названием The Curse of Monkey Island. В ней Гайбраш собирался жениться на Илейн, но добытое им кольцо оказалось проклятым и превратило невесту в статую. Герою приходилось отправляться на поиски «расколдовывающего» кольца, а тут еще Лечак снова восставал из мертвых...

Авторы и в третьей части не забыли удачные приемы предыдущих историй об Обезьяньем острове и их героев. А вот графический стиль изменился до неузнаваемости, а также впервые в серии появилась голосовая озвучка, очень неплохая и реально задействованная в геймплее. К традиционным «дразнильным поединкам» добавилось забавное певческое состязание, где Гайбрашу надо было придумать строчку, на которую у пиратов-лентяев не нашлось бы рифмы.

На смену веков в 2000 году пришел релиз четвертой части саги, Escape from Monkey Island. Теперь герои появились перед нами в трехмерном исполнении, и многих поклонников это отпугнуло. Поменялся и общий настрой игры. Самому Рону Гилберту, отошедшему от сериала после LeChuck's Revenge, игра не понравилась. Некоторые говорят, что Escape from Monkey Island стала словно пародией на предыдущие игры серии. А пародия на пародию всегда остается лишь блеклой тенью оригинала.

ГОРДОСТЬ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА

В 1995 году появилась Sea Legends («Морские легенды»), игра, разработанная компанией «Мир-Диалог». Одним из ее создателей был тогда еще малоизвестный Сергей Орловский. Пожалуй, именно «Морские легенды» можно назвать первым достойным ответом «Пиратам Сида Мейера». «Легенды» добавили к формуле Pirates! более сложные морские



Cutthroats: Terror on the High Seas

Pirates как источник ВДОХНОВЕНИЯ

Когда закипела работа над многопользовательской онлайн-ролевой игрой Pirates of the Burning Sea, выяснилось, что главный дизайнер Тэйлор Дэйнс ни разу не играл в Pirates! Сиды Мейера. «Конечно, я про нее слышал – как можно делать игру про пиратов и не знать о Pirates!, – но поиграть в нее я смог только месяц или два спустя после того, как мы начали работу над нашей игрой, – признается Тэйлор. – Что меня особенно впечатляет в играх Сиды Мейера – это высокий уровень исторической достоверности. Pirates! просто обильно подлинными историческими деталями». Интересно, что сам Мейер в одном из интервью сказал буквально следующее: «Pirates! были сделаны по мотивам фильмов, а не по историческим справочникам». Правда, речь тогда шла о первой игре серии.

бои, где вам приходилось маневрировать целым флотом. Изображались баталии с помощью модной в те годы воксельной технологии. Кроме того, у игры был более интересный и заметный сюжет, чем в игре Мейера, хотя, в лучших традициях жанра, сценарий можно было смело игнорировать.

В 2000 году российская игровая индустрия порадовала геймеров новым шедевром под названием «Корсары: Проклятие дальних морей» (Sea Dogs за рубежом). Действие происходило на архипелаге, напоминающем Карибы. Герой, молодой капитан, разыскивал своего отца. Как вы уже догадались, в «Корсарах» завязка была лишь формальным поводом отправиться в плавание, но тех, кто желал следовать сюжету, ждали 4 полноценные кампании за каждую из сторон – Англию, Испанию, Францию и пиратов. Игра предлагала такую же свободу, как в Sid Meier's Pirates!, а в чем-то даже превосходила классику. Например, более развитой системой параметров персонажа. Герой совершенствовался в таких дисциплинах, как навигация, коммерция, abordage и ремонт. Ролевая система игры позволяла увеличивать навыки как за счет собственного опыта, так и нанимая «офицеров». Этот термин объединял шесть должностей: первый помощник, боцман, канонир, казначей, плотник и судовой врач. Напомним, что позже «специалисты» появились и в ремейке Sid Meier's Pirates!

А вот чего нет ни в старых, ни в новых «Пиратах», так это возможности прогуляться по улицам города. Прохожие в «Корсарах» не только введут игрока в курс дела и дадут необходимые указания тем, кто поленился прочитать руководство, но и помогут в дальнейшем развитии сюжетной линии. Что касается военных действий, надо отдать вражескому AI должное – он вел себя очень толково. Насчет abordage-

го боя мнения разделились. Кому-то схватки на палубе показались слишком скучными и вялыми, ну а кто-то пришел в восторг и посчитал это возвращением к истокам.

А ГДЕ ЖЕ ДЖОННИ ДЕПП?

Раз уж мы затронули тему «Корсаров», нельзя не вспомнить о «Пиратах Карибского моря» (PC, Xbox, 2003). После того как студия Диснея увидела почти законченных «Корсаров 2», они немедленно предложили российским разработчикам превратить проект в игру по мотивам фильма «Пираты Карибского моря». Кинолента, как вы уже догадались, снималась «по мотивам» уже упомянутого в этой статье диснеевского аттракциона. Увы, условия контракта звезды фильма Джонни Деппа не позволили ему принять участие в работе над игрой, поэтому от кино бывшего «Корсарам 2» достались, по большому счету, одни пираты-скелеты.

Проект, конечно, был несколько скован диснеевской лицензией и линейным сюжетом. Однако достоинства графического движка оспаривают немногие. Морские битвы, да и просто долгие переходы выгля-

САМОДОВОЛЬНАЯ
КАПИТАНША КИКА ИЗ
SHIKODEN IV – ХОЗЯЙКА
«ПИРАТСКОГО
ГНЕЗДА»



дят замечательно (хотя их можно сократить, включив «перемотку»). Кроме того, игра позволила заглянуть в дикие карибские джунгли, а также использовать пистолеты в схватках с противником.

КОРСАРЫ'99

Год с тремя девятками ознаменовался двумя на первый взгляд похожими проектами для PC: Cutthroats: Terror on the High Seas и Corsairs: Conquest at Sea. Та и другая в общих чертах повторяли геймплей Pirates! – торговля в портах, морские баталии и суровые RTS-сражения. Однако Cutthroats «прославилась» ужасным интерфейсом и обилием багов. Зато в игре, как и в жизни, отношение экипажа других кораблей к вам зависело от того, какие флаги вы поднимали на мачтах. Еще один жизненный момент – необходимость действовать быстро, сжигая разграбленный город. Ветер разнесил дым, а завидев его, к вам сбегалась городская стража. Corsairs была разбита на миссии, но, как ни странно, ощущению пиратской вольницы это особо не вредило. Разработчики добавили в копилку жанра свои пять пиастров: возможность засылать на чужие корабли шпионов, а также собственноручно обустроить города, строя и улучшая такие здания, как крепость, доки, маяк и губернаторский дворец.

ASCARON ENTERTAINMENT ПРОДОЛЖАЕТ ДЕЛО

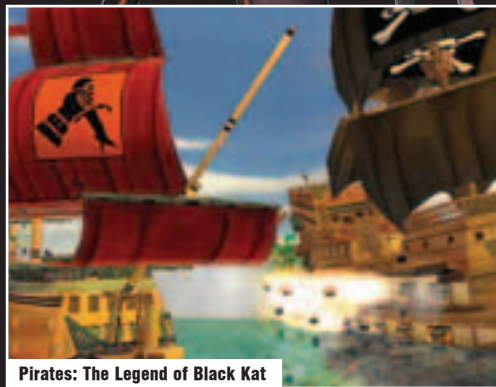
В начале 21-го века немецкая компания Ascaron выпустила сразу несколько компьютерных игр пиратской тематики. В 2003-м году появилась Port Royale. Мы снова очутились в Карибском бассейне, нам

Черный Буканьер приходит на смену Черной Катарине

На консолях с пиратскими играми тоже неплохо. Весь сериал Uncharted Waters, beat'em up Pirates of Dark Water (SNES, Mega Drive) и RPG про воздушных пиратов Skies of Arcadia (DC, GC). Кроме Xbox-версий «Пиратов Карибского моря» и «Пиратов Сиды Мейера» вспоминается и Pirates: The Legend of Black Kat, вышедшая в 2002 году для PlayStation 2 и Xbox. Игра объединяла морские баталии и похождения от третьего лица на суше. Героиню звали Катарина де Леон. Возможно, имя Катарина – отсылка к Каталине де Эраусо, известной испанской конкистадорше, кстати, являвшейся также игравшим персонажем в Uncharted Waters II. А фамилия «де Леон» заставляет задуматься, не состоит ли «Черная Кат» в родстве с Сервантесом из Soul Edge. А этим летом на PS2, Xbox и PC появится Black Buccaneer, игра, полностью сосредоточенная на пеших приключениях пирата Френсиса Блейда, волей случая соединившего свою душу с призрак Черного Буканьера, могучего колдуна вуду.



Black Buccaneer



Pirates: The Legend of Black Kat



«Корсары Онлайн»



Tortuga: Pirates of the New World



«Пираты Карибского моря»

опять предстояло выбрать, на стороне какой из четырех держав мы будем жить и воевать. Предыдущий проект Ascaron, Patrician 2, был посвящен полностью морской торговле. Однако, несмотря на то что в Port Royale тоже была мощная экономическая система, игра исподволь внушала мысль, что разбогатеть на торговле — это долго и скучно, а вот вступить в бой и обогатиться в результате него — святое дело!

Вместо отдельных кораблей под нашим командованием находились конвои со своими капитанами (которые, как и наш герой, могли прокачивать со временем параметры), причем, чем выше уровень персонажа, тем большим количеством конвоев мы можем командовать. Кроме того, как и в Corsairs: Conquest at Sea, вы могли строить собственные предприятия в городах.

Вышедшая чуть позже Tortuga: Pirates of the New World уклонилась от Port Royale в «пиратскую» сторону. Исчезла сложная экономика, из многих флотов у вас остался один, но, к сожалению, ничего особо интересного взамен «урезанных» элементов геймплея не появилось.

Как и в Port Royale, захват кораблей приносил неплохие барыши. Только в «Тортуге» способов потратить заработанное золото было немного. Деньги нельзя было вложить ни в бизнес, ни в строительство. Даже собственный корабль снарядить было нельзя, поскольку мы пополняли наш флот исключительно за счет захваченных судов. Единственное, на что тратились деньги, так это на зарплату матросам, да на повышение статуса в «Зале славы». Поэтому сначала огромное количество наличных радовало, а потом разочаровывало.

Спустя почти год вышла третья игра от Ascaron — Port Royale 2. Здесь опять главенство взял торговый симулятор. Игра стала проще во всем, кроме морских сражений. К примеру, как и в «Тортуге», даже если вы плывете целой флотилией навстречу врагу, то участвовать в бою будет только один из ваших кораблей. А вражеских — сколько угодно! А этим летом Ascaron собирается выпустить Tortuga: The Two Treasures.

ПИРАТЫ ВЫХОДЯТ НА ПРОСТОРЫ ИНТЕРНЕТА

В 2003-м году было объявлено о старте проекта под названием Pirates of the Burning Sea, в России известного как «Корсары Онлайн». Отныне пираты возьмутся покорять просторы Интернета под флагом компании Flying Lab Software при поддержке Akella Online. Разработчики обещают игрокам приключения

в Карибском море и на побережьях Америки. Мы сможем выбрать путь пирата, военного моряка или же торговца, а также поступить на службу к одной из держав. В дальнейших релизах обещают появление профессии исследователя, члена Королевского географического общества. В игре можно стать владельцем домов, предприятий или месторождений природных ресурсов.

Обещается мощная поддержка созданного пользователями контента. Игроки смогут создать собственные текстуры — например, расшить узорами паруса или изобразить свой герб на флаге. Сведущие в 3D-моделировании могут даже предложить на суд разработчиков свои модели кораблей. Игра будет распространяться посредством технологии Steam компании Valve.

НАШЕ ВРЕМЯ

Некоторые думают, будто дело пиратов осталось в прошлом, на море остались разве что браконьеры, а гордым словом зовутся исключительно люди, незаконно распространяющие медиа-продукцию. Но это совсем не так — морские разбойники существуют и по сей день. По сведениям Международной морской организации (ИМО), каждый год происходит не меньше сотни преступных нападений на суда, а ежегодный доход морских пиратов сегодня составляет около 20 млрд. долларов.

Самые опасные районы, где процветает пиратство, это Малаккский пролив, пролив Филиппа и побережье Индонезии, пролив Банкай, северная оконечность Суматры, Шри-Ланка, Персидский залив, Сомали и Танзания. В Южной Америке это Карибский бассейн и Юго-Восточное побережье Бразилии. В Средиземном море напряженная ситуация в районе Албании. У побережья Западной Африки наибольшее количество нападений совершается в Гвинейском заливе.

Современные пираты вряд ли могут вызвать уважение к своей профессии, которая лишилась всяческого романтизма и жадности приключений. Потому что появляющиеся даже в наше время проекты стараются не отходить от «классических» декораций. Готовящаяся к выходу на PlayStation 2 и PC Swashbucklers: Blue & Grey от компании «Акелла» рассказывает о более поздних событиях, чем времена Моргана и Черной Бороды, но тоже достаточно далеко отстоящих от наших дней. Swashbucklers бросает нас, в роли свободного контрабандиста, все в то же Карибское море в разгар войны Севера и Юга. Перенос

действия в XIX век означает появление продвинутой техники, такой как пушки Гатлинга и корабли-броненосцы, иную политическую обстановку, но, по сути, игра не будет сильно отличаться от серии «Корсары» — свободный геймплей с ролевыми элементами, морские сражения и сухопутные стычки с применением холодного и огнестрельного оружия.

Даже шутер «Пираты XXI века», несмотря на свое название, не станет правдивой историей из жизни современных морских «джентльменов удачи». Разработчики, компания DIOsoft, обещают приключения на море и на суше, но — в другом измерении, ворота в которое открываются в Бермудском треугольнике. Впрочем, параллели с современностью в «Пиратах XXI века» все равно прослеживаются, и этим проект отличается от десятков других пиратских игр. Желая разработчикам семи футов под килем, а вам, дорогие читатели, встретиться с пиратами только в играх, фильмах и книгах. ■

Кто к нам с мечом придет, от якоря и погибнет!

Редко встретишь игру про пиратов, посвященную исключительно морским плаваниям. Все-таки размахивать саблей гораздо веселее, чем бороздить пустынные океанские просторы. Неудивительно, что с развитием жанра файтингов их героями нередко становились признанные мастера абордажа и нечестных трюков. Первой костлявой ласточкой можно назвать Спайнала, персонажа серии Killer Instinct, первая часть которой вышла на аркадных автоматах в 1995 году. Коронным приемом этого реанимированного силой науки древнего пирата было превращение в противников. Другая значительная фигура — Сервантес де Леон, обладатель мечей Soul Edge в одноименной игре. Интересно, что Сервантес, как и Спайнал, — пират, восставший из мертвых. Невольно вспомнишь тут и Лечака — Сервантес весьма похож на него, только не смешной. А если говорить о веселых флибустьерах, их легко найти в сериале Guilty Gear. Джонни и Мэй, хоть и воздушные пираты, ведут себя вполне как их морские собратья, и даже еще круче. Достаточно упомянуть, что оружие девушки Мэй — это огромный якорь, который не всякий мужчина поднимет.