

Обзоры и оценки жюри

Оглавление

19 минут (автор — Kot211; движок — Ren'Py).....	1
Ante Lucem (автор — mkirdan; движок — QSP).....	4
iПоколение (автор — SKIT; движок — Twine).....	8
PIATTO FREDDO (автор — Tenvel'; движок — QSP).....	10
Rajamistri (Каменщик) (автор — Cold Ground Club; движок — Ren'Py).....	13
TEA BAG (автор — De@th K!d; движок — QSP)	16
WR-417 (автор — norikson; движок — HTML5).....	18
Астель (автор — Творческое объединение Мандаринки; движок — RPG Maker MZ).....	21
В ожидании процесса (Линии) (автор — Ревелев Н.; движок — Tweebox).....	24
В поисках чёрного пламени (автор — teleelf; движок — QSP)	26
Время-X (автор — Трофимчук Владимир; движок — FireURQ).....	29
Глиняные ноги (автор — Hungry; движок — QSP).....	31
Дневник (автор — ОНА; движок — Twine).....	34
Заснеженный Артефакт (автор — Wow Game ; движок — Wow Game)	36
Коля Парсерков против Миши Менюшкина (автор — mkirdan; движок — QSP)..	39
Комиссар (автор — ура_romanow; движок — Unity)	41
Корабел Маркграфа (автор — Literal Team; движок —Unity).....	44
НЕВИДАЛЬ (автор — Жабка-Теофрин; движок — GMS2)	47
Новая Жизнь (автор — ed_DarkTales; движок — Ren'Py)	50
Ныряльщик (автор — Luka; движок — INSTEAD).....	53
Последний маяк (автор — NebulaForge; движок — HTML5).....	56
Пропавший Кабанчик (автор — Lapki Team; движок — QSP).....	58
Пушкин. Последняя дуэль (автор — Sargerass; движок — Текстовые квесты)	60
Разговор до заката (автор — Рина Башарова; движок — QSP)	62
Спасите Фею (автор — Lunohod-1; движок — Twine)	64
Хуже ходячих мертвецов (автор — Студия "Оживали"; движок — Twine)	66


Общие результаты

Место	Название	Общее впечатление об игре	Геймплей и головоломки	Сюжет и атмосфера	Текст и литературный стиль	Техническое исполнение и оформление	Итого
1	mkirdan — Ante Lucem	45	37	43	40	33	198
2	Жабка-Теофрин — НЕВИДАЛЬ	42	21	41	44	46	194
3	Luka — Нырлящик	36	40	36	38	42	192
4	teleelf — В поисках чёрного пламени	39	32	43	39	29	182
5	yra_romanow — Комиссар	36	34	34	33	40	177
6	Literal Team — Корабел Маркграфа	34	32	31	39	40	176
7	ed_DarkTales — Новая Жизнь	35	23	35	29	44	166
8	Трофимчук Владимир — Время-Х	32	32	25	26	45	160
9	Творческое объединение Мандаринки — Астель	33	21	34	31	40	159
10	Ревелев Н. — В ожидании процесса (Линии)	33	28	28	36	30	155
11	De@th K!d — FEA BAG	31	19	33	32	31	146
12	Lapki Team — Пропаций Кабанчик	31	24	30	29	30	144
13	Wow Games — Заснеженный Артефакт	30	15	28	26	41	140

14	Рина Башарова — Разговор до заката	26	25	26	32	28	137
15	Hungry — Глиняные ноги	29	26	27	27	27	136
16	Tenvel` — PIATTO FREDDO	27	17	29	32	28	133
17	Cold Ground Club — Rajamistri (Каменщик)	25	12	30	27	32	126
18	Студия "Оживали" — Хуже ходячих мертвецов	26	22	24	27	26	125
19	NebulaForge — Последний маяк	22	16	24	27	35	124
20	norikson — WR-417	23	18	22	31	24	118
21	Lunohod-1 — Спасите Фею	22	16	21	28	30	117
22	Kot211 — 19 минут	21	21	20	23	31	116
23	Sargerass — Пушкин. Последняя дуэль	20	16	24	27	26	113
24	SKIT — iПоколение	18	11	13	19	25	86
25	Она — Дневник	15	8	18	19	22	82
26	mkirdan — Коля Парсерков против Миши Менюшкина	18	15	13	19	16	81

19 минут (автор — Kot211; движок — Ren'Py)

22 место — 113 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	3	4	4	6
Геймплей и головоломки	5	1	3	7	5
Сюжет и атмосфера	4	1	4	6	5
Текст и литературный стиль	4	3	4	6	6
Техническое исполнение и оформление	6	7	4	8	6

Отзывы:

theCheetah

"Escape-головоломка в смертельно опасном режиме: нет цели, нет описания, нет правил. Лишь одно имеет значение: всего есть 19 минут, чтобы покинуть ряд комнат, и бег времени неумолим.

В игре отсутствует какой-либо сюжет, а текст служит средством нагнетания.

Предложения обыкновенно кратки и случайным образом появляются в зависимости от скорости передвижения и выпавших событий и локаций.

Задача игрока – разобраться (раз с третьего, возможно, пойдёт лучше) в замкнутом круге однообразных помещений, уследить за таймером и счётчиком панического состояния и попытаться отловить те самые выпадающие события, с помощью которых можно достичь цели.

Реализовано это очень резко и довольно непонятно, даже без объяснения правил – сразу нужно действовать. Найти ключевые эпизоды достаточно тяжело, и не совсем понятно, действительно ли повышается шанс их выпадения в дальнейшем.

Управление выполнено удобно, к однотипным нажатиям можно быстро привыкнуть. Цветовое оформление помогает восприятию, но как будто цвета не всегда соответствуют эффекту. Не хватило саундтрека на фоне. Игра кажется очень непонятной и хардкорной в плане рандома. Из-за этого её атмосфера почти не чувствуется, и главной целью является одно: как можно скорее прокликать далее."

Irremann

Ладно, это какой-то эксперимент с формой и отсылками на что-то, во что я не играл. В общем я ничего не понял =)

Byte

Идея игры интересная, но реализация и управление не понравились.

Похоже, что элементы игры расставлены хаотично для создания соответствующей психоделической атмосферы. Напомнило советский мультфильм "Ёжик в тумане".

Korwin

"Интерактивная литература - наше всё...

Я помню игру ""Охота на Вампуса"" от Хэнк Киръ, в которой тоже было блуждание по лабиринту с повторяющимися комнатами. Однако, там была вполне литературная предыстория, личность Героя, обрисованная скупыми, но яркими мазками и механика, которая понятна. 19 минут - по факту сюрреалистическая головоломка, блуждание в глубинах памяти или кошмарного сна. Упорным разгадывателям головоломок и наблюдательным людям с аналитическим складом ума игра может понравиться, потому что есть в ней и реальная головоломка, и момент катарсиса. Меня не зацепила, хотя я положительно оценил задумку и оформление."


Gyt

Идея со временем на действия интересная. Жаль только, что из действий по сути только продвижение вперед с различной скоростью и открытие дверей (без скорости, а могли бы выбивать, отмычками тыкать). События в комнатах выглядят случайными, и очень разочаровывает, когда натыкаешься на дубликат. Выбора по сути нет, логичнее всего идти вперед с нормальной скоростью и тратить 50 секунд на комнату, сколько их там 19? Иногда выползает "спокойнее" красным цветом, ну видимо фишка такая. Может если увидели повторку, надо вернуться назад? Нет, путь закрыт. Ну реально, либо мне так везет, либо три раза подряд не кушать ягоды и кушать таблетки немного скучновато. Прогресса не видно, начинаю новую тактику: если на душе спокойно бежим, иначе нормально топаем. Забег не удался. Ага, выдвинул новую гипотезу, что надо вспоминать порой неуклюжие, но фиолетовые действия, а не совершать обычные, полезно-успокаивающие мероприятия. Герой и так вполне стабилен, будто бы гораздо сложнее заставить его бояться (но всё же удалось, он просто отрубается на некоторое время). Вроде как идея моя неплохая, но теперь мешает рандом, сейвскамить не хочется. Наверное, надо 19 раз вспомнить что-то. Или может нужно вспомнить каждую комнату, прежде чем идти дальше, хм. Но если просто бегать взад-вперед по первой комнате, ничего

не вспоминается. Ага, в этой комнате вспоминаем про пакмана. Кстати, это единственная отсылка, которую я понял - логотип старого гаминаторского конкурса, который возможно удачно совпал с появлением автора на том сайте. Ну и 19 минут оттуда же. Остальные отсылки не знаю, потому что в игры с прошлого ЗОКа не играл (даже от самого автора, такой я злодей). Мда, но и этот тезис потерпел неудачу, во второй комнате особо не вспоминается. Может шанс на вспоминание зависит от количества пройденных комнат? Вроде да, но толку от этого мало... А решение, к сожалению, пришло внезапно и рандомно и это не совсем то чего я ожидал от игры. Мог бы получиться менеджмент ресурсов какой-то, а не гиммик с дверью, типа собрать все виды воспоминаний. Для меня эта игра именно про поиск полезных воспоминаний за 19 минут, начали со старого гаминатора и дальше скачем рандомом. А вот почему герою так важно отмотать время и вернуться в те же самые пройденные комнаты я честно говоря так не понял. Цель получается не связана именно с 19-ю минутами, их могло быть и 9 и 25 - просто не надо их тратить. Возможно, лучше бы намекало на цель, если переход в следующую комнату проматывал время вперед (не только на 10 секунд на открытие двери). Может движение назад иногда должно было отматывать время назад (рандомным событием). А сейчас мотивации идти назад немного, и тем более пытаться открыть заднюю дверь.

Ante Lucem (автор — mkirdan; движок — QSP)

1 место — 198 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	9	8	9	10	9
Геймплей и головоломки	8	5	7	8	9
Сюжет и атмосфера	8	8	10	9	8
Текст и литературный стиль	7	7	9	9	8
Техническое исполнение и оформление	6	5	5	9	8

Отзывы:

theCheetah

"Сюжетная полнота, проработанность и вариативность этой книги-игры очень быстро увлекают читателя в удивительный мир, где смешивается альтернативная реальность, фантастика, мистика и триллер, а за каждым поворотом может ожидать новая подробность игры, скрытая истина или конец.

Действие происходит на оскудевшей Земле, покинутой большинством людей и погружённой в антиутопический мрак «истончения слоя» и вторжения демонических сил. Среди океана болезни, хаоса и ужаса, словно остров с разбитым шлюпом, возникает городок в дальнем секторе, жители которого погрязли в своём мрачном бесцельном существовании и, несмотря на все опасности и собственных демонов, цепляются за призрачную мечту о бессмертии. Атмосфера умирающего захолустья, находящегося под лапой адских сил, очень погружает и увлекает, вызывая в воображении нужную обстановку и настрой.

Примечательно, что центром сюжета является героиня, её мать и племянница – все личности довольно чистые, стойкие и возвышенные. Фигуры горожан, все разные, но связанные общими слабостями, представлены очень узнаваемо и по-своему предсказуемо, в их словах и действиях чувствуется общая нить задумки. Отец Лии при этом стоит особняком – пожилой, колоритный, гордый человек, замкнутый в собственном горе и отчуждении, но способный понимать и переживать. Туманность действия долгое время оставляет в неведении как о сеттинге, персонажах и лоре, так и о последствиях отдельных выборов, правильности многих решений и конечной цели путешествия. По ходу повествования не единожды приводятся сомнения героини, угрозы недругов и жителей, даже отчуждение Учителя, каждый раз заставляя читателя задумываться вместе с Лией. Образы потусторонних существ и параллельных слоёв,

сопровожаемые чертами хоррора и символизма, постепенно подводят к выводу о том, что главной целью, возможно, является борьба с могущественными демонами (причём не одним). Даже дойдя до конца, читатель не получает полного ответа на вопрос о том, был ли совершён верный выбор и что же ждёт героев дальше.

Механика представляет собой довольно гибкую систему проверок четырёх основных параметров, отражающих сильные стороны героини, а также бонусы к проверкам и способы прокачки. Здоровье и энергия символизируют соответственно показатель жизнеспособности и внутреннюю мощь адепта, черпаемую из его духовных сил. Для управления сюжетом используются многочисленные метки и параметры отношения персонажей – очень сложная система, которую трудно балансировать и отлаживать.

Несмотря на достаточно хорошую вариативность посредством меток, история не лишена узких сюжетных мест, а также многочисленных ответвлений, не имеющих значительного влияния. Многие выборы дают о себе знать заметно позже, а иные, казавшиеся такими серьёзными, на деле лишь изменяют один-два параметра либо подсказывают верный путь, к которому можно прийти и самому.

Главная проблема построения такой модели игры с метками и относительно взаимозаменяемыми сюжетными ветками – здесь далеко не всегда все варианты достаточно проработаны по тексту, атмосфере и характеристикам. Зачастую видно, какие линии автор написал изначально – в них самые длительные и старательные описания и совершенно логичные действия, – а какие дописывались после – они могут быть очень краткими, местами скомканными и не совсем понятными с точки зрения полезности сюжету. Не совсем гармонично продуманы некоторые конфликты и их разрешение, часть выборов кажутся иногда перегруженными сложностями и тяжестью последствий, в то время как другая часть потасовок и загадок разрешаются в тексте без особых затрат. Самый заметный пример – борьба с бандой и Жиром в больнице очень затратна, но не даёт ощутимого эффекта от победы, в то время как одолеть Игната в целом проще, хотя он фактически является главным злодеем.

Кроме того, встречаются и баги. Выловить их без карты и файла книги очень сложно, приведу только несколько. Не всегда изменение обстановки по тексту сопровождается изменением параметров (например, в моменте в парикмахерской Дина может наехать на Лию и маму, но на отношение Дины это никак не повлияет; в одном из вариантов нажатия не кнопку сигнализатора пограничниками не отнимается здоровье). При диалоге с Нелей не работает переход «Сны?» (отсутствует ссылка), а выбор опции по ключевому слову «Встреча в дыму», насколько я понял, технически невозможен (эту метку можно получить при отсутствии Рационализма, а

дойти до выбора в допросе Нели – при его наличии). Есть и ошибочные переходы, например, при диалоге с Ксюшей после нападения на больницу активизируется ссылка на параграф ранения Сени, а не Антона. Часть меток мне найти так и не удалось.

Сам по себе текст поначалу кажется скорее разговорным, но затем раскрывается лучше благодаря нагнетанию, мыслям героини и мистическим элементам. Игре немного не хватает метких изображений, которые могли бы помочь восприятию отдельных параграфов уже в процессе.

Несмотря на все перечисленные недостатки и сложности проработки, нужно учесть, что труд такого объёма, полноты игрового мира и богатства механики и вариантов прохождения – уже огромная заслуга. Поэтому прошу учесть высказанные замечания как своего рода пожелания и придирчивую критику. Вне всяких сомнений, книга-игра стоит потраченных на неё часов и очень интересна как для лёгкой игры, так и для глубокого ознакомления с перепрохождениями."

Irremann

Хорошая история. Мистический постапокалипсис, культисты, демоны, мутанты, оголтелый генерал (я что-то дикого прапора из ДМБ сразу вспомнил), разбавленное атмосферой пыльной российской провинции. Да, странные механики с кубиками и картами пришедшие из книг немного отвлекали, но оно в принципе все работает, так что пусть. В общем рекомендую к ознакомлению. ПС: оказывается в игре есть картинки, надо только переименовать .JPG в .jpg. Автору на заметку.

Byte

"Книга-игра с интересной игровой механикой.

Понравилась вступительные картинки, хотя в самой игре оформление минимально.

Текста много, он достаточно качественный, но требует вычитки и мелких исправлений.

Сюжет и атмосфера на высшем уровне.

Немного напоминает ""Невидадь"" с более детальным миром, сюжетом и вариативностью, а также большим количеством описаний и взаимодействий персонажей.

Очень надеюсь, что автор исправит мелкие недочеты."

Korwin

По вложенному труду, пожалуй, самая большая игра конкурса (вместе с Время-Х). Разнообразие веток сюжета, способов прохождения.

Захватывает. Текст вполне добротный. Бросание кубиков бесит - я шахматист, игры с рэндомом меня раздражают, простите. Но сама игра


очень-очень хороша, и сюжет, и персонажи. Позже постараюсь написать обзор побольше. Благодарю за удовольствие!

Gyt

Сразу оценил масштаб. Причем, хотя это третья часть в цикле, она вполне неплохо воспринимается, как самостоятельное произведение. Геймплейно тоже сделано прикольно. Правда проверка навыков по броску кубиков легко обходится загрузками, по мне так лучше было сделать на какое-то конкретное значение (и добавить возможность временно прибавлять к характеристикам за счет здоровья/энергии? или перебрасывать кубики?). Сейвскам также обещенивает негативные стороны дополнительных способностей, выгоднее их все взять (а я по незнанию не брал ни одной). А если играть честно, то, как мне кажется, слишком многое будет зависеть от удачи и далеко зайти не удастся. Карты навыков сделаны уже поинтереснее - хотя опять же хочется какой-то зависимости от соответствующих навыков, к примеру чтобы они сами открывались через несколько ходов/в начале дня, если навык 10+. Есть ещё странный полуглюк с ними, когда закрывается уже закрытая карта - может так и нужно, не уверен (но наверное, при этом нужно снижать здоровье/энергию или ещё что придумать). Метки занятные, забавно встречать незнакомые, таинственные словосочетания типа "странный люк", "ритуал в подвале", "ночное ожидание", "раскопанная могила", "долгожданное предательство", сразу хочется начать заново и пойти каким-то другим путем, чтобы всё это встретить. Но объем великоват для такого, в наших скомканных конкурсных рамках приходится пролистывать побыстрее. Не до конца понятны цели и мотивы героини: приезжает чтобы забрать отца, но убеждает его достаточно вяло, помогает всем и сразу, постепенно увязая в мирских делах (но может это я так "неправильно" играл). А на самом деле вообще надо было бороться с великим злом - первым встречным в этой игре, могущественным демоном, который убегает, получив кулаком по лицу. В итоге, я вроде бы и вышел к сносной концовке, отца увел и даже Настю прихватил (для Дины карточки не хватило), но полного удовлетворения не получил. Показалось, что слишком много важных событий зависит от карт, их всегда не хватает. А мелкие выборы (метки) более важны, чем долгосрочные отношения. Был жесткий момент с выездом с генералом, когда тебя при любом здоровье убивают и помочь может только исцеленный ранее солдат или 2 карты - пришлось переигрывать, чтобы найти солдата, ведь эти карты нужны отцу. Ну и повторяюсь, что главный "босс" как-то быстро сливается, логичнее было либо уехать раньше, либо уж требовать знания/подготовку, чтобы сражаться с ним. Выглядит поединок немного комично, после кучи предыдущих нелепых смертей героини.

iПоколение (автор — SKIT; движок — Twine)

24 место — 86 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	3	3	3	3	6
Геймплей и головоломки	4	1	1	3	2
Сюжет и атмосфера	3	1	2	3	4
Текст и литературный стиль	4	2	4	5	4
Техническое исполнение и оформление	5	5	3	7	5

Отзывы:

theCheetah

"Сложно назвать эту разработку игрой. Несколько познавательных фактов с заметной долей домысла в интерактиве. Немного гротескно.

Ошибки по тексту заметны. Из технической реализации – плохо подобран размер кнопок, анимация мешает движению прокрутки экрана. Сложилось впечатление, что создание было следствием желания попробовать свои силы на данном движке."

Irremann

Что это? Я вообще не понял. Интерактивная листовка неолуддитов?

Byte

"Повествование о современных социальных проблемах, скорее напоминающее презентацию, чем полноценную игру.

К сожалению, сюжет практически отсутствует и сложно хоть как-то оценить масштаб/серьезность происходящего, основываясь только на самом игровом процессе."

Korwin

Это, собственно, не игра. Это постановка проблемы, плакат, способ выразить свою тревогу автора. Удовольствия игроку она, к сожалению, не доставляет... А ведь ту же идею можно было выразить действительно в игре, с яркими персонажами, приключениями, выбором?


Gyt

"Такой строгий, поучительно-официальный стиль, похоже на пафосную презентацию от ИИ-помощника, отчитывающую глупых людей за плохую работоспособность. АЛЬФА одновременно просматривает обучающий

ролик по выпечке и отправляет сообщения друзьям, но главное ещё и готовит при этом, что в тексте не указано. Про ""БЕТУ"" описание самое неуверенное в плане грамматических ошибок и смысла (к примеру, те же самые ""экраны, которые используются в качестве успокаивающих, развлекательных и образовательных средств"" что и у АЛЬФЫ). Крайне мало игры за всеми этими вступлениями.

Гниение мозга - мой выбор. Ставлю лайк! Реально, очень забавная вставочка получилась, хотя наверное, замысел был в другом. Но по итогу остальные концовки - это просто унылый абзац текста, а тут как раз самое веселье происходит. Я тоже одну из первых игр делал в Scratch'e.

Оформление в целом норм, но текст зачем-то выровнен по центру и активные кнопки иногда выглядят неуклюже. Геймплей практически отсутствует. Сюжет - ну такое. Но мне всё равно было занятно почитать эту короткую зарисовку. Хотелось бы побольше всего."

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	5	5	5	6	6
Геймплей и головоломки	3	3	4	3	4
Сюжет и атмосфера	6	5	5	7	6
Текст и литературный стиль	6	5	6	9	6
Техническое исполнение и оформление	6	5	5	6	6

Отзывы:**theCheetah**

"Что может быть скучнее рассказа о поездке на круизном лайнере, попытках наладить отношения в семье, получить признание прав мужа от влиятельной родни и разобраться с надоедливymi знакомыми?

Что ж, именно так и начинается эта игра – длинное введение, знакомящее игрока с различными персонажами, семьёй героини, фактами из их биографии и неустанной раздражительностью девушки на весь мир. С одной стороны, введение слишком растянуто, с другой – оно немного приоткрывает дверь на этот специфический набор личностей в попытке показать будущую проблематику. Многие читатели могут узнать в персонажах знакомых людей, оставляющих положительный или негативный след в жизни каждого.

Повествование происходит в эксцентричной женственной манере, чем и привлекает неискушённого читателя. Импонирует откровенность, дерзость и яркость образов, однако главная героиня немного меркнет в общем хитросплетении, не будучи раскрытой в должной мере. Да и дело-то оказывается не в её проблемах, а в клубке опутавших мафиозный клан страстей, которые ещё только предстоит распутать.

Вариативности в игре не слишком много: несколько рано завершённых концовок даже не дают толком понять, где истинная сюжетная линия. Сама игра насмерть тоже не отличается большим количеством выбора: здесь либо просто гибель, либо пара исходов, повествующих о мести. Есть чувство, что автору не хватило терпения добавить логики неверных ответов в финальную сцену или красок при описании ранений.

Технически грамотно собранная, но, к сожалению, лишённая дополнительного оформления (кроме справочной информации), игра повествует занимательную историю, под пудрой развлечений и сладкой жизни таящей старые раны и мстительные мотивы. Её яркости образов и

краскам кульминации не хватило описательных черт и подводок по ходу сюжета, что заставило немного померкнуть хорошую задумку."

Irremann

Зарисовка из жизни итальянской мафии. Убийства, взятки, измены. В общем все умерли. "Присутствует продуманный сюжет, но описания показались избыточными. Ощущение, что не хватает интерактивности."

Byte

Погрузиться в атмосферу игры получилось далеко не сразу, к сожалению - думаю, что виноваты утомительно длинные описания. Кроме этого, сложно распутать все взаимосвязи героев во время их ""игры"" в VIP-зоне. Возможно, стоило сделать доп подсказки. Почти наверняка игру можно доработать и сделать геймплей более интересным."

Korwin

Как я уже писал, гангстерские разборки, "богатый" переживаниями мир преступной души — это не моё. Ни один из героев этой игры не вызывает у меня ни сочувствия, ни симпатии, несмотря на лихо закрученный сюжет и хороший текст. Увы. Но это моё глубоко субъективное мнение, я уверен, что есть игроки, которые будут в восторге! Название мне понравилось очень.


Gyt

Как-то сразу полезли опечатки и пропуски слов. Текст, в целом, не сказать, чтобы идеальный - то и дело, спотыкался о всякие шероховатости. Странные противоречия с бильярдом. Во-первых, ему вроде бы не место в казино. Во-вторых, героине как будто бы "нравится бильярд и серебро", но потом он сразу уже "не самая сильная моя сторона" и вообще я его ненавижу (впрочем ок, это объясняется концовкой, но странно тогда, что во все остальные игры она играет прилично). Никола вроде бы отпочковался и сидит в баре, но потом мгновенно телепортируется и желает нам удачи (может в воображении героини?). Ещё, конечно, сам факт того, что можно просто спокойно уйти в свою каюту и не попасться в ловушку достаточно сомнителен (и муж нас почему-то сразу полюбит, может опять воображение разыгралось?). Ну и всаженные в тело ножи почему-то не особо мешают милой беседе, ничего не меняется. Можно всадить 3, но один должен быть на последнем вопросе - и выслушивать последнюю тираду, не теряя сознания. В целом, хорошо бы было провести на лайнере хотя бы пару дней (а лучше всю неделю) до выяснения отношений, а так не успеваешь познакомиться с героями (которых очень много), как начинаешь узнавать о

них страшные правды, которые тебя особо не волнуют (Тод Юртано вообще упомянут вскользь, а ведь важную роль сыграл).

Rajamistri (Каменщик) (автор — Cold Ground Club; движок — Ren'Py)

17 место — 126 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	4	4	6	7
Геймплей и головоломки	2	1	2	4	3
Сюжет и атмосфера	7	6	4	6	7
Текст и литературный стиль	4	5	5	7	6
Техническое исполнение и оформление	7	5	6	7	7

Отзывы:

theCheetah

"История из потенциального будущего слеплена из смеси научной фантастики и киберпанка. Здесь сочетаются старинные традиции индийского общества, технологии, превышающие возможности современного прогресса, жизнь разных слоёв общества и попытки стереть или удержать разделяющие их грани.

Даже могущественные боги, представленные по сюжету, по видимости, являются усовершенствованными искусственными интеллектами, передающими свою волю через жрецов исключительно высшей касты. Главный герой отлучён от храма своего бога за неверную передачу высшей мудрости и подозрение в вольнодумстве. Вся история пропитана подробностями борьбы рядовых людей всех возрастов и положений за своё существование, самоопределение, веру или неверие. К сожалению, для главного героя повествование и цепочка размышлений не имеют опций развития.

Данная визуальная новелла полностью линейна и предлагает читателю выбор только в трёх незначительных местах, никак не влияющих на дальнейшее развитие и лишь меняющих порядок действий. По большому счёту, это последовательное изложение авторской зарисовки, обладающей достаточно колоритными описаниями уровней башни, некоторых персонажей и философствований. Концовка так и остаётся до конца не узнанной, словно сюжет не был до конца раскрыт.

По тексту не хватает качественной вычитки: заметны неточности, опечатки, ряд стилистических ошибок и незаконченность фраз, словно мысли были записаны на ходу и не перечитывались. В противовес этому стоят визуальное и музыкальное сопровождение, способствующие погружению во время чтения новеллы.

Игровой составляющей практически нет, но атмосфера необычной сюжетной линии из возможного будущего создаёт временный интерес со

стороны читателя, пытающегося проникнуть в суть происходящего и провести анализ внутренней логики. Хорошо оформленной, данной визуальной новелле для увлекательного игрового процесса не хватает значимых выборов, возможности посмотреть на проблему под разными углами и углубиться в принятие решений."

Irremann

Это визуальная новелла. Практически нулевая интерактивность. Хорошо подобрана музыка. Но вот прямо не хватает кнопок перемещений по этажам, нескольких диалогов, интерактивности в общем. Тем более история как раз такая, бродильная и говорильная. Можно было развернуть в полноценный квест в интересном сеттинге. Кому понравилось - смотреть фильм "Нирвана".

Byte

"Несмотря на то, что это визуальная новелла, иллюстрации выглядят слишком однообразными. Сеттинг интересный. Текст показался скучным и невыразительным. Я бы сказал, что его слишком много (впрочем, это родовая болезнь ВН'ок).

Сюжет проработан недостаточно, но атмосфера передана на хорошем уровне.

Интерактивности явно не хватает, головоломок тоже нет.

В целом же - сильно недоделанная ВН (игрой назвать не могу)."

Korwin

Неожиданный мир, в конце в голове вспоминается притча о двух каменщиках, усталом и счастливом, которые на вопрос прохожего что они делают отвечают по разному: усталый говорит сердито "Тешу этот проклятый камень!", счастливый - "Строю Храм!" Игра задумана очень неплохо, подкачала реализация. Зато личность героя и встреченных им персонажей имеются, и это радует!

Gyt

Медитативно-обволакивающее повествование. Текст понравился своей необычной ритмичностью, повторяющимися и кружевными словами. Были правда и опечатки, местами тяжеловато читать. Выборы без выбора также тут к месту. Музыка и картинки хорошо задают атмосферу. Картинок хотелось бы побольше, конечно, потому что по сути это практически кинетическая новелла получается. Индийская тематика мне абсолютно не близка, многих слов не знаю, но читать было интересно. В то же время сюжет развивается очень неохотно, и действие, как для игры, достаточно усыпляюще-монотонное, без попыток как-то увлечь или удивить читателя.

Похоже скорее на традиционный рассказ в формате визуальной новеллы, рассказ неплохой, но для игры, по-моему, нужно чуть больше интерактивных элементов. Хотя бы возможность куда-то посмотреть, остановиться, спросить или ответить, не туда свернуть и потом снова направиться куда надо. И даже в кинетических новеллах можно оригинально поиграться с формой повествования, чтобы игроку было нескучно кликать.

	theCheetah	Irremann	Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	8	5	7	7
Геймплей и головоломки	3	2	3	5	6
Сюжет и атмосфера	6	7	5	8	7
Текст и литературный стиль	5	6	5	9	7
Техническое исполнение и оформление	6	6	5	7	7

ОТЗЫВЫ:

theCheetah

"Циничная линейная история с парой-тройкой значительно отличающихся по смыслу концовок. Гангстеры, наркотики, предательство, насилие и убийства – всё в одном гремучем флаконе.

Игра неплохо справляется с задачей лёгкого чтения, привлекая не слишком притязательного читателя обилием ярких эпитетов, запрещённых или неприличных элементов и непринуждённо-жёстким стилем рассказа. По тексту всплывает ряд неточностей и опечаток, но восприятию происходящего они мешают не сильно.

Основная составляющая игры – это развёрнутое линейное повествование. Из геймплея здесь можно отметить только несколько степеней дурмана и возможные исходы при удачном раскладе. Технически оформлено кратко и без изысков, в качестве сопровождения используются несколько самодельных изображений.

Любителям рассказов в стиле жёлтой прессы, гангстерских интриг и намёков на откровенные сцены рекомендуется."

Irremann

Отличная небольшая история с простыми механиками и хорошим текстом. Вообще открывал с опаской, потому что помнил что как-то давно играл во что-то от этого автора, во что-то что лучше всего описывается терминами отборная кринжатина и чернуха с расчлененкой. Но вот сейчас получилось вообще норм. Тут есть персонажи, есть конфликт, есть простая, но логичная механика влияния на игру. В общем рекомендую.

Byte

Небольшая игра, основанная на эпатаже. Неплохой сюжет, диалоги. Длинные, но неплохие описания. На мой вкус, в игре перебор насилия, но, зная автора, это было вполне ожидаемо.

Korwin


Если честно, мафиозные разборки - совсем не мой жанр. Поэтому сначала я отнёсся к игре скептически. Хотелось даже поменьше текста на каждой локации и побольше действий. TEA BAG очень напоминает книгу-игру. Однако, после первой гибели героя-рассказчика я стал искать варианты, в итоге, прошёл, как я считаю, все возможные концовки, и было интересно! Искренне благодарю автора за доставленное удовольствие! Моя оценка была бы существенно выше, если бы мне нравился жанр и вызывали симпатию герои, но тут уж ничего с собой поделать не могу! Оформление лаконично и уместно

Gyt

Интересный стиль, как сценку из Тарантино посмотрел. Выбор "пить или не пить" здесь существенный и любопытный. Сразу заподозрил неладное и отказывался от предложенного чая. Во второй раз получил "секретную" концовку с Хлоей, не знаю радоваться этому или нет. Героя почувствовал, обстановку оценил. Дальше переигрывать было уже не так интересно, концовок не так много и мало что меняется в диалогах и исходах. Но напряженная, жесткая атмосфера, не терпящая малодушных решений, передана отлично. Короткий, но вполне полноценный рассказ получился.

WR-417 (автор — norikson; движок — HTML5)

20 место — 118 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	5	3	3	8	4
Геймплей и головоломки	4	3	2	7	2
Сюжет и атмосфера	4	4	3	8	3
Текст и литературный стиль	6	5	6	8	6
Техническое исполнение и оформление	5	5	3	7	4

Отзывы:

theCheetah

"Классическая ескаре-задумка, технически завёрнутая в подобие чат-бота. Квест по поиску выхода, бросающий игрока в непонятную обстановку и требующий немедленного решения.

Ведётся разработка секретного нейротехнологического инструмента, на голове потерявшего большую часть воспоминаний человека находится загадочный обруч, устанавливающий сопряжение с неизвестной системой, в записях и следах человеческой деятельности — полный хаос, а пути отхода заблокированы... Захватывающе, не правда ли?

К сожалению, в реальном прохождении всплывают явные недоработки и незавершённые моменты. Несколько раз происходят заикливания, не слишком соответствующее истеканию таймера при установке соединения с сознанием. Часто можно встретить фразы и заключения, соответствующие фрагментам, которые не были пройдены из-за альтернативных вариантов в разветвлениях. В целом карта игры не слишком грамотно продумана.

Сюжетно игра манит, но не даёт ответов. Первое время кажется, что здесь будет раскрыта вся история, но на деле концовки оказываются незавершёнными. Механика тоже сперва удивляет, а потом начинает наскучивать: ожидание «прогрузки» сообщений, ввод кодов снова и снова... Графически игра смотрится неплохо, хоть и немного однообразно. Жаль, что она не была полностью завершена, потому что даже частичная реализация выглядит симпатично."

Irremann

Идея с чатом интересная. Но реализация очень посредственная. Сразу же возникает вопрос: через что общается собеседник, если телефон в кармане и разряженный? Ответа на этот и другие вопросы игра не даёт.

Byte

"Появилось ощущение, что игре не хватает свободы перемещения. Хотелось осмотреться еще немного, прежде чем заходить в лифт, но возможности уже не было. Не понял, почему протагонист знает о кабинете 4509 и всё равно ищет в журнале номер этого кабинета.

Всё очень линейно.

Ввод кодов доступа выглядит очень странным. Сами действия явно указывают на них, но всё равно игрок должен их вводить явным образом. После обнаружения нейроключа пошел по лестнице и игра внезапно закончилась на ""Слышу голоса — люди снаружи!"". Так и не понял зачем нужен был ключ, если можно было просто спуститься по лестнице. Если это одна из концовок, то стоило немного подробнее об этом написать, иначе похоже на баг."

Korwin

Очень оригинально. Браво. Играбельность высокая, текста мало, но режим быстрого общения великолепен! Недостатки имеются и серьёзные, игра сырая, есть логические неувязки, но всё равно понравилась. Её бы доделать... отшлифовать и будет шедевр.

Gyt

"Сразу понравилось приятно переливающиеся цвета на фоне. Идея с чатом интересная, но реализация не самая хорошая. Как-то мы сразу принимаем роль командующего, не особо в чем-то разобравшись и даже не понятно через что общаемся раз телефон разряжен. Сообщения типа ""*Хлопает себя по карманам*"" выглядят странновато в переписке, и сами они выходят очень уж быстро, скопом, ломая ощущение что их кто-то печатает. Первый раз после выдачи кода для WR-417-C с телефона (разряженного) игра зависла (ошибка ""Cannot read properties of undefined (reading 'inventory')""). В следующий раз мне внезапно показали циферки для ввода кода я, конечно, его не запомнил и чат в это время проверить нельзя. Ввел что-то неправильно, потом ввел другой, но он пишет, что вводит тот же самый неправильный код. Ок. Давай посмотримся. А он такой ""Стоп! На одном столе вижу ноутбук — он включён!"" (тот самый ноутбук, в который мы только что код вводили). Я, конечно, понимаю игровые условности, все дела, но такие штуки рушат всю атмосферу. Про код доступа к служебному лифту герой тоже забыл, и мы не можем ему напомнить, хотя уже видели его в записках и он записан в чате. Взяли ключ в лифте, но инвентарь пуст. Забавно, конечно, сделаны ""пазлы"": не знаем код? - осматриваемся - а, вот же он. Не совсем понял, в чем смысл. В процессе возник какой-то ""нейроключ"", хотя в чате мы его не обсуждали. Потом уже стал немножко издеваться над игрой.

- Давайте откроем сейф, код такой-то""
- Нет, давайте ещё посмотримся.
- Осматриваемся, почитали дневник
- Да, тяжело, ну ладно, давайте теперь откроем сейф
- Цифровой замок. Нужен код. Где его взять?
- Давайте посмотримся...

Какая-то переписка людей-роботов с деменцией получается. Потом ещё нейроключ этот забрали и уехали на лифте ""к людям"", даже не используя его. (и игра опять зависла с ошибкой ""сцена не найдена в сценарии!"""). В общем, такая вот недоделка. Но текст написан не так плохо, подходит к такому динамичному повествованию. Только постоянные выборы типа отдохнуть и успокоиться выбиваются из этой логики."

Астель (автор — Творческое объединение Мандаринки; движок — RPG Maker MZ)

9 место — 159 баллов.

	theCheetah	Irremann	Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	8	4	5	8	8
Геймплей и головоломки	4	3	2	6	6
Сюжет и атмосфера	9	4	4	9	8
Текст и литературный стиль	6	5	6	8	6
Техническое исполнение и оформление	10	5	9	8	8

Отзывы:

theCheetah

"Самая сильная игра конкурса с точки зрения задумки, затрагиваемых социальных, психологических и личностных вопросов, развития сюжета и представленных персонажей.

Внутренний мир героя раскрывается с младых лет, когда он впервые видит образ девушки-тульпы, затем описано его постепенное взросление, становление интересов и взаимоотношений, самореализация и счастливый (в обеих концовках) финал. Вместе с представлением таких острых вопросов, как домашнее насилие, контроль родителей, неприятие сверстников, взывание к вере и поиск наставника, постепенно показано, как в определённые переломные жизни моменты в его мыслях снова появляется Астель, словно давая право на выбор. Она помогает герою, даёт ему силы, возможность отвлечься и достичь успехов в любимом деле, но в то же замыкает в своём внутреннем мирке, делая его странным для окружающих и заставляя забыть многие нюансы жизни в обществе людей. Влияние на восприятие новеллы оказывает скорость подачи и среднее время игры. Для задумки такого уровня игра проходит достаточно интенсивно – здесь можно увидеть некоторую скомканность в определённых эпизодах, особенно ближе к завершению, но, с другой стороны, становление личности и связи с Астель происходит именно в юности и молодости. Особенно хочется отметить то, как построено большинство выборов: они неочевидны и, как правило, могут косвенным образом привести к серьёзным последствиям. То есть нигде напрямую нет выбора, как поступить в той или иной ситуации с точки зрения действий по отношению к людям и целям персонажа, но из таких простых решений складываются его дальнейшие мотивы и весь жизненный путь. Данная новелла такую модель выборов оттачивает довольно качественно. По сравнению с атмосферностью и вовлечённостью в проблематику сюжета само текстовое наполнение выглядит чуть слабее: ему не всегда хватает полноты и выразительности, хотя с подачей происходящего он

справляет отлично. Иногда хотелось бы добавить подробностей описания или речи, однако это могло бы заметно удлинить прохождение. Местами требуется более качественная вычитка, было встречено несколько опечаток и неточностей.

Оформление выполнено очень старательно и в полной мере способствует погружению. Динамичные локации, передвижение персонажей, всплывающие картинки и некоторые визуальные эффекты способствуют восприятию игры через изображение в том числе. Музыка спустя какое-то время воспринимается как подходящий по настроению фон, а чтение текста, хоть и не всегда идеальное по скорости (нет возможности ускорить, не все актёры читают одинаково быстро), действует на слух благоприятно. Во время прохождения отдыхаешь.

Прекрасная в техническом плане визуальная новелла не оставляет читателя равнодушным. Богатое своей задумкой повествование поведает о столкновении многих сил в жизни одного человека, о преодолении психологических и социальных преград и определении себя в мире, а звук и графика игры сделают прохождение более цельным и увлекательным."

Irremann

Если пробовать онлайн - то требует регистрации. В общем это опять визуальная новелла, на этот раз давящая на жалость. Мы должны посочувствовать бедному мальчику докатившемуся до шизофрении на фоне угнетения деспотичными родителями. В одной из концовок мальчик вроде даже стал приличным человеком, но шизу лечить так и надумал.

Byte

Визуальная новелла с хорошими иллюстрациями. Религиозная тематика у меня вызывает отторжение, но я старался не обращать на это внимание. Текст, как и сюжет, в целом, неплохие. Видно, что автор пытался проработать какие-то детали игры, но у меня не получилось почувствовать атмосферу и оценить целостность персонажей.

Korwin

Отношения между мальчиком и его окружающим миром... Взросление. Малыша Левия, только в этой игре Карлсон - красивая призрачная девушка, которая не ломает люстры и не жрёт варенье - существенный плюс ей в карму! Выборы поведения, любопытный дизайн - этакая смесь графических новелл и РПГ. Неплохо. Порой жёстко. Заставляет задуматься о

Gyt

Ого, озвучка! И сразу разочарование от того, что она роботизированная. Для меня гораздо лучше было бы самому читать. Я понимаю, что есть

опция отключения, но играю, как было выставлено по умолчанию, соблюдая так сказать авторскую задумку. Понравились забавно эмоциональные спрайты персонажей (в частности сама Астель, конечно). Текст... Хм, я не эксперт по тексту и озвученный он воспринимается совсем по-другому, но проскакивает какая-то наивность что ли, наигранность. Сложно серьезно всё это воспринимать, хотя сюжет вроде бы драматичный. Может проблема в таком коротком формате. И вот эти постоянные предложения сохранить после каждой сценки отвлекают. И ещё одна и та же уставшая женщина встречается в преподавателях/работодателях. И мемное "она сейчас здесь с нами, в этой комнате" на месте. Тем не менее, в целом, милая, хоть и немного предсказуемая история получилась. Мне понравилось! Обе ветки выглядят логичными, хотя во врачебной отец Тихон вылезает как-то неожиданно, до больницы его лишь однажды, мельком упоминали в моем прохождении.

В ожидании процесса (Линии) (автор — Ревелев Н.; движок — Tweebox)

10 место — 155 баллов.

	theCheetah	Irremann	Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	6	5	4	8	10
Геймплей и головоломки	6	4	3	7	8
Сюжет и атмосфера	5	5	3	8	7
Текст и литературный стиль	7	6	6	8	9
Техническое исполнение и оформление	6	7	4	7	6

Отзывы:

theCheetah

"Очень специфический квестовый рассказ, который сложно отнести к какому-либо определённом жанру. Здесь присутствуют и сатира, и каламбур, и элементы поиска ответов в локациях и предметах, и дополнительные персонажи, описания и лирические отступления. Герои, являющиеся двумя шуточными олицетворениями научных деятелей, кажутся совершенными детьми и в то же время самостоятельными личностями, со странностями, но и с качествами, удачно дополняющими друг друга. Сама по себе история не имеет столь важного значения, как описательные приёмы, речевые обороты и юмористические эпизоды. Если не обращать внимания на местами затянутые отступления и слегка вольный стиль, текст смотрится колоритно.

Игромеханическая модель всех комнат сперва кажется громоздкой, но на деле по большей части служит заполнением игрового пространства.

Реально значимые локации и выборы занимают не слишком крупную её часть. Раскрытие спрятанных блоков, смена действующего героя с учётом характеристик профессора и академика добавляют разнообразия рутине перемещений между этажами.

Используемый движок действительно не слишком приспособлен для просмотра на различных устройствах, удобства масштабирования и чтения дополнительной информации, но к технической реализации вопросов нет. Единственный момент – после завершения написания статьи при спуске к гардеробу на третьем или четвёртом этаже попытался открыть одну из дверей, получив пустой экран.

Спасибо автору за публикацию необычной и по-своему неповторимой в своём стиле игры."

Irremann

Эталонный бред, простите, постмодернизм конечно. История местами забавная, головоломки логичные, может быть многовато абсурда, но видимо так и задумывалось.

Byte

"Игра про двух рассеянных профессоров. Ощущение, что автор вдохновился стихотворением Маршака ""Вот какой рассеянный"", усилив акцент на рассеянности в 2 раза (так как теперь у нас пара таких персонажей одновременно) и добавив академический сеттинг. Из-за получившейся необычайной концентрации манерности и фальши, я быстро начал терять интерес к игре. Текст достаточно живой, но в целом вызывает ощущение приторности. Сюжет минимальный."

Korwin


Приличный текст, хорошее чувство юмора оставляют благоприятное впечатление. На первый взгляд — незатейливая весёлая пародия на научную среду, на второй - в этом бреде есть система!!! Поскольку я обожаю библиотеки, мне очень зашло. Прикольная игра, Нонат, благодарю. Настоящий текстовый квест, требуется думать. Рекомендую

Gyt

Очень понравился такой научно-ироничный стиль текста! Текст мелковат по умолчанию, но можно отмасштабировать веб-страничку. Сохранений тоже нет, что уже хуже. Табличка характеристик и план эвакуации сразу понравились, настроили на нужный лад. Но абзацы текста выскакивали непривычно и не всегда удобно для чтения. Сюжет, конечно, крайне абстрактный, как и всё происходящее. Предвкушал взаимодействие героев со столькими-то характеристиками, но по итогу получился больше перебор вариантов. Только с пареньком мини-пазл запомнился. В остальном ходил всю игру по тёмной комнате и натёкался на стулья и столы, вместо того чтобы разбираться с механиками. И не успел освоиться, как уже выгоняют на улицу. Возможно всё дело в секретах, но на них намёков нам не предоставили, а сохранений для экспериментирования тоже нету. Ладно, начал за другого героя, получил забавные события со сталкерами, и немного другие варианты текста (выбираются видимо случайным образом), но пожалуй и всё на этом. Потёкался ещё в разные двери и даже нашёл все 3 секрета - но они скорее для совсем уж настойчивых. Засим остаюсь в легком, но восторженном недоумении насчет этой игры, обязательно стоит опробовать первую часть.

В поисках чёрного пламени (автор — teleelf; движок — QSP)

4 место — 182 балла.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	6	7	8	10	8
Геймплей и головоломки	7	5	5	8	7
Сюжет и атмосфера	6	9	10	10	8
Текст и литературный стиль	7	6	9	9	8
Техническое исполнение и оформление	4	5	5	8	7

Отзывы:

theCheetah

"Добрая сказка, завёрнутая в механику, напоминающую классический квест, повествует о маленьком городке, почти оторванном от большого мира, но связанном с иными измерениями старинными таинствами. Рассказ от мальчика-подростка, воспитанного в такой семье людей «ведающих» и живущего на грани своего мира и многих других.

По антуражу и лору игра запоминается потешными отсылками к былинным и сказочным существам, заимствованным из германо-скандинавской и других мифологий. Здесь гномы, феи и даже Костеныга (что-то вроде русской Бабы-Яги) – существа незлобные, в основном нейтральные к главному герою.

Сам герой показан ещё мальчишкой, сочетающим в себе черты обычного подростка, воспитанного, дружелюбного и деловитого, но со своими слабостями, страхами и глупостями. Он привлекает своей правильностью, любознательностью и одновременно безрассудностью, а вот предмет его мечтаний Дария представляется девушкой более скучной. Родной городок прописан уютно, но не слишком подробно, из-за чего в рамках квеста он воспринимается не таким уж домашним. Для атмосферы также не хватает акцентов и на других аспектах, важных для героя (семья, воспоминания, впечатления).

Как квест игра в целом хороша: не слишком запутанна, не слишком скучна с точки зрения бездумных нажатий, задействует все игровые локации и всех героев. То есть автор создаёт достаточно полную картину без т.н. костылей. Текст достаточно ровный, но иногда происходят стилистические неточности: речь и мысли подростков или детей бывает чересчур литературной, например, пятилетний мальчик говорит: «Ничего захватывающего».

Оформление фона создаёт положительное впечатление, но не хватает контраста. Цвет Мёртвых земель не сильно отличается от цветов Мира Грёз

и реальности. Возможно, цвет для фей нужно было сделать более тёплого оттенка, например, красноватого, а цвет реального мира – зелёным. Впечатление игра оставляет хорошее, но не сильно цепляет, а ровно на одно прохождение. И наверное, не достаёт других элементов технического сопровождения, сделавших бы погружение более приятным."

Irremann

Прекрасная небольшая история на полчаса. Да, линейная и загадки несложные. Но проходить было интересно и тут есть приключение, есть мотивация и персонажи. Я бы конечно сделал бы еще изменение фоновой картинки вместо просто цвета фона в разных мирах и хоть одну какую-нибудь мелодию, но это уже пустая придирка. Автор молодец и пиши ещё.

Byte

Достаточно качественный сюжет и атмосферный мир игры. Текстовая составляющая на высоком уровне. Вариативность ограничена, к сожалению - хочется бОльшей свободы перемещений. Вероятно, автору не хватило времени довести игру до ума - очень надеюсь, что будет еще дорабатываться. Понравилось изменение цвета фона в зависимости от локаций. В целом хорошая игра.

Korwin


Замечательная игра! Не слишком большая, не маленькая - в самый раз! У героя есть характер, герой раскрывается, герой растёт по мере игры. Здорово. Персонажи достаточно яркие и запоминающиеся. Головоломки логичные, несложные. Интерфейс простой и приятный, не напрягает. Правда, хотелось почему-то еще большего, каких-то намёков на то, что этот мир больше, чем нарисовано и показано, что это лишь кусочек огромной игровой Вселенной. Но, такие намёки отвлекали бы внимание от игры, не так ли? Текст аккуратен, глаз не заметил ошибок. Благодарю автора за удовольствие.

Gyt

Уютная такая игра, добрая, как теплое одеяльце. Перемещения между мирами - это всегда круто. И перемены цвета фона очень к месту оказались. Забавное пересечение с Ныряльщиком, только там мы искали звуки, а тут запахи. Пазлы, конечно, здесь попроще, но вполне логичны. Придаться особо не к чему. Единственное, в первый раз я немного запутался и не вспомнил, что надо возвращаться домой через дом доктора. Локаций, конечно, не так много, чтобы это вызвало какое-то сильное затруднение - разобрался быстро. Ну и игра совсем линейная, хотелось бы чуть больше вариативности.

Время-Х (автор — Трофимчук Владимир; движок — FireURQ)

8 место — 160 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	7	3	6	9	7
Геймплей и головоломки	8	5	4	8	7
Сюжет и атмосфера	5	2	6	7	5
Текст и литературный стиль	6	5	4	6	5
Техническое исполнение и оформление	9	7	10	10	9

Отзывы:

theCheetah

"Постапокалиптический город глазами выжившего становится мрачной по духу и сложной по прохождению головоломкой. Этот увлекательный квест очень убедительно реализует поиск предметов и открытие локаций и сопровождается умелым техническим исполнением.

Геймплей квеста представляет собой перемещение по довольно крупной карте с ответвлениями-тупиками и разблокируемыми локациями.

Внимательно читая описание, наблюдая за картинкой и запоминая некоторые нюансы посещённых локаций, можно вскоре приноровиться к механизму использования предметов, заключающемуся в нажатии на нужные действия и предметы (парсерный ввод тоже работает). Ресурсы персонажа и используемых предметов помогают следить за уровнем здоровья и состоянием инвентаря, то есть все эти игровые элементы не являются избыточными и нужны для процесса.

В отличие от многих менее проработанных представителей жанра, данная игра очень кратко и метко вводит зрителя в суть происходящего, и образ главного героя в контексте ядерного взрыва становится неважен. Исследуя карту, открывая новые тайники и решая головоломки, игрок сам решает, куда следовать дальше и что применять. Сделан квест действительно трудоёмко, достаточно разнообразно с точки зрения предметов и методов поиска и хитроумно для не слишком пытливого ума. Игра держит в неведении о конечной цели долгое время, а завершение приходит неожиданно и обещает продолжение истории.

Текст ровный и сухой, ориентирует на факты. Прекрасное визуальное оформление с красочными изображениями, в том числе динамическими, дополняется множеством полей отображения и управления. Не занимаясь вкусовщиной, можно сказать, что интерфейс отлично справляется с задачей. Унылая протяжная музыка и звуковые эффекты, не являясь основными средствами восприятия, тем не менее усиливают погружение.

Старательно отлаженная, игра представляет собой познавательную мозаику головоломки, которая наверняка увлечёт даже бывалого любителя квестов. Непримечательному сюжету и скромному тексту противопоставляется сильно интерактивное взаимодействие с миром и решение новых и новых задач для достижения туманной, но желанной цели."

Irremann

Игра только под шиндошс. Столлмана на вас нет! К счастью фурк запустился в протоне. Итак некий город накрывает ядерный взрыв и турист с бутылкой воды, картой и противогазом ищет способ выбраться из города. Ну неплохо-неплохо. Довольно безумно. Но вот геймплей.. Глагольное меню - это такая вырожденная форма парсера вызванная техническими ограничениями компьютеров 90х. Ну ладно, автор типа ретро ваяет. Описания выводятся в двух разных окнах - слева снизу и справа сверху, Это зачем? Шея болит! Неудобное взаимодействие дополняется пустыми локациями и полным отсутствием истории. Вообще полным и тотальным отсутствием хоть какой-то истории. Просто красивые картинки и простые и не сильно логичные головоломки. Эх.

Byte

"Хорошее, но, на мой взгляд, избыточное визуальное оформление и недостаток текстовых описаний. Иллюстрации понравились. Очень напомнило несколько игр конца 80х-начала 90х на спектруме, когда экспериментировали с трансформацией парсерных игр в сторону визуальных квестов.

Геймплей мне не очень понравился. Похоже, что в игре достаточно много манипуляций с предметами, часто не очень очевидных.

Головоломки достаточно любопытные, но погрузиться в игру, честно говоря, было сложно."

Korwin


Графический квест в стиле старой школы. Прекрасная графика, музыка на уровне. Для текстовой игры слишком мало текста, но ведь историю можно рассказать и в картинках, не так ли? Загадки разнообразны и разного уровня, как правило это "найди нужный предмет, чтобы применить его здесь", но есть и ребусы, и упражнения на внимательность. В целом - очень понравилась. Только по сути это не текстовая игра. Не противоречит ли она правилам, а?

Gyt

Классное оформление, музыка в особенности. Но я сразу же оказался в тупике и ощутил себя совсем беспомощным. Всё никак не понимал почему, если сам залез в контейнер, то не могу его открыть и вылезти. И ключ этот в дырке назойливый, ничем его не подцепить. Оказывается надо было просто написать "выйти" или заметить мини-стрелочку в интерфейсе слева - не слишком очевидно для меня. Минут 5 так протупил. Дальше уже понятнее было, хотя таймер немножко давил на нервы и слот сохранения всего один. Ещё карта почти бесполезна, хотелось бы просто посмотреть схематичное расположение районов, а не на то, что слева/справа. Описания по типу "я не вижу в этом ничего особенного" не сильно вдохновляют. Веселый звук повышения счета, как из казуальной игры, несколько не попадает в мрачную атмосферу, как по мне. Текстовая составляющая минимальная, это скорее графический квест. Прикола с двойным использованием ключа в автомобиле не понял. В целом, пазлы нудноватыми показались (сейфы, например, фонарик постоянно подзаряжать, монетки в автомате получать). Дали кучу еды, когда уже здоровье не тратится. Ну и ребусы — это какая-то дичь, ломающая всякую атмосферу. Кстати, ключ из стартового контейнера так и остается лежать на месте, даже если его взять.

Глиняные ноги (автор — Hungry; движок — QSP)

15 место — 136 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	8	4	7	6
Геймплей и головоломки	4	6	3	8	5
Сюжет и атмосфера	5	7	4	6	5
Текст и литературный стиль	5	5	4	8	5
Техническое исполнение и оформление	4	6	4	7	6

Отзывы:

theCheetah

"Игра напоминает зарисовку для тестирования механики и инструментов моделирования квестов. Как минимум раз на пути встретится боёвка камень-ножницы-бумага с запоминанием ходов противника на время, пара элементов заимствована из квестов, есть шкала здоровья и учёт предметов.

Сюжет остаётся тайной, перед големом есть только цель и её достижение. Игровой мир и герои прописаны в несколько коротких фраз, подробности либо опущены за ненадобностью, либо послужат основой для более крупной задумки.

Встречаются опечатки или ошибки. Кроме того, многие элементы механики, такие как всплывающие и дополнительные окна, смотрятся лишними. Из багов: если сразу напасть на повара, часть действий не удаляются из списка выбора.

Игра на короткое время показывает обрывки возможного будущего мира повествования и не успевает наскучить однообразной простой боёвкой."

Irremann

В общем и целом понравилось. Небольшой забавный квест с забавным главным героем. Боевка конечно сложновата, но в текстовом виде вообще сложно сделать годную боевку. Картинок бы завезли и побольше локаций, а не просто рандомные туннели с монстрами и была бы вообще годнота. Автор пиши ещё.

Byte

"Странная боевая система, использующая реальное время - нужно выбирать варианты атаки, основанные на исчезающем описании. Кроме этого, похоже, что в этой самой боевке присутствуют баги - сложно описать, что происходит, но выглядит очень странно (играл на десктопном плеере).

Может, если конец хода сделать более очевидным, то оно выглядело бы получше. Например, сообщать сколько действий осталось до конца хода. В игре присутствует сюжет, в котором нужно собирать предметы, но всё выглядит очень сырым.

UPD: Обновленная версия выглядит лучше первой опубликованной, добавились новые локации и действия."


Korwin

Прикольная игра, есть и играбельность, и сюжет, и ветвление, и, увы, рэндом, уместный в РПГ, но не слишком полезный в квестах и адвентюрах. Приятная вещь. Спасибо.

Gyt

В версии 1.1 не все опечатки были исправлены, всё равно они частенько попадают. Не фанат боевой системы на запоминание, и я постоянно путаю, думая, что справа больше, чем слева. И часто за победы ничего не дается, что немного демотивирует. Много акцента на эту боевку, и она, как го мне, совершенно не интересна для игры. И случайные битвы - одна из моих нелюбимых механик. Из-за этого всё не мог узнать имя королевы арахносов, но с некоторым усилием всё же понял в чем дело (можно же загружаться, избегая битв, что впрочем тоже не слишком правильно и

удобно), поднял балл за эту загадку, прикольная. Жаль, что она ничего особенного не дает и грибок спасти не удастся. Хорошо, что некоторые мирные решения всё же есть, но, в целом, они ни на что не влияют. Нашёл три талисмана, но концовка та же самая, что и для двух, что тоже печально.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	3	2	3	3
Геймплей и головоломки	2	2	2	1	1
Сюжет и атмосфера	4	4	3	3	4
Текст и литературный стиль	4	5	3	3	4
Техническое исполнение и оформление	5	5	2	4	6

Отзывы:

theCheetah

"К сожалению, позиция жюри обязывает не только оценивать каждую игру конкурса в отдельности, но и подводить какие-то общие планки качества с учётом особенностей каждой игры. Поэтому оценить на высокий балл эту зарисовку не могу – из-за объёма, синтаксиса, орфографии и отсутствия вариативности.

Из положительных моментов отмечу, вызывает уважение старательное использование русского языка без онлайн-переводчика. Конечно, ближе к концу истории возникают множественные ошибки, но как минимум первое время они почти незаметны. Здорово, что автор местами использует достаточно выразительные обороты и эпитеты.

Минусом игры является её линейность, то есть все ответвления, кроме главной линии, неизбежно ведут в тупик. Поэтому интерактива здесь полноценного нет, зато технически простая механика реализована без багов.

Повествование слегка рваное из-за перепадов выборов и пролистывания описаний, а также из-за трудной для носителя языка стилистики текста. Тем не менее, спасибо за простую, немного тёплую историю, способную навеять пару воспоминаний из собственного детства читателя."

Irremann

Не тянет на крипипасту, увы. А потенциал был, но автор не дождал. Надо больше вариантов и желательно не из двух пунктов, один из которых "конец игры".

Byte

"Короткая и линейная игра. Не хватает глубины истории для погружения в сюжет. Чувствуется, что идею можно было развить и сделать игру более захватывающей.

Буду ждать новых работ автора!"

Korwin


Проба пера начинающего автора? Для начала - неплохо. В начале квеста я даже сам придумывал развитие сюжета, зацепило. Расстроило то, что реальной загадки не оказалось. Обычных вещей нам хватает и в обычной жизни. Желаю удачи автору и новых проб, ошибок, труда и развития!

Gyt

Выборы, конечно, роскошные по типу "играть или не играть". Видимо юмор такой. Игра крайне плоская и скоротечная, но для ученика 9-го класса из Словакии, пишущего на иностранном языке вроде бы неплохо. Хотя как я понял тут с правками учителя ещё. Идея произведения не слишком очевидна. Будем считать, что игра о выходе за пределы зоны комфорта. Надо что-то делать самому, переступая через себя, свои страхи и слабости, иначе ничего в жизни не добьешься. Даже пару записей в дневнике не напишешь. Удивителен при этом перерыв аж в 6 лет между первыми записями и последней. Куда-то вся любознательность автора испарилась после жуткого открытия о том, что "у деда часто бывает бессонница и он решил находить ненужные вещи". Ведь все мы знаем, что по ночам он "выкидывал какие то вещи", а не находил. Возможно находит он ненужные вещи, а потом берет и выкидывает как раз нужные. А это уже и правда крайне неприятное действие для его родственников. Тем не менее такая шокирующая правда вряд ли может отбить желание писать в дневник аж на 6 лет. Напомню, что дневник оказывается за авторством самой героини, которая находит его на столе в старом доме на краю города. Сначала она не помнит, что это её дневник и её дом, из которого она много лет назад переехала. При этом "многие вещи остались нетронутыми лежать на своём месте которые покрылись толстым слоем пыли". Мистика, не иначе. Теперь ей осталось лишь прибраться и снова здесь жить. Попахивает неугомонным призраком, ожидающим новых соседей, чтобы опять начать сводить их с ума (старушку вот почти удалось довести до состояния деда, но внезапно поменялись планы - вмешался злополучный "переезд").

Заснеженный Артефакт (автор — Wow Game ; движок — Wow Game)

13 место — 140 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	8	4	7	6	5
Геймплей и головоломки	3	1	3	4	4
Сюжет и атмосфера	7	3	5	8	5
Текст и литературный стиль	5	4	5	7	5
Техническое исполнение и оформление	9	7	9	9	7

Отзывы:

theCheetah

"Своеобразная инди-разработка о временной петле, сочетающая в себе повседневность, мистику, мелодраму и триллер. Здесь чувствуются старание и любовь к выбранной идее и используемым приёмам, что не может оставить игрока равнодушным, даже если жанр такой новеллы ему не слишком подходит.

Рассказ идёт от первого лица, что неплохо усиливает впечатление и позволяет «вжиться в роль». Введению, конечно, не хватает наличия опций: первое время кажется, что история так линейно и закончится в случайный момент. С другой стороны, образ персонажа становится чуть более чётким: его мотивы, увлечения, поведение, даже обычные фразы.

В описаниях есть свой уют: обстановка квартиры, домики жителей, приятные мелочи сельской жизни. В этом антураже поиска древностей, знакомства с местными и доли юмора (и романтики) жутковатые события вокруг таинственно исчезающей деревни уже не кажутся такими уж пугающими. Больше внимания уделяется мыслям героев, словам и действиям, а благодаря подробному знакомству с ними и довольно реалистичной реакции персонажей на всё происходящее в историю «верится».

Из геймплея здесь можно выделить пять концовок, и утрированно описать их можно, прибегая к формулировке одного небезызвестного в узких кругах произведения: две из них – смерть, две из них – кровь, а одна приведёт не к основной цели, но прибавит позитива. Причём по две концовки есть в двух ветках с различными спутниками, а одна вообще открывается неожиданным образом. Из-за специфики жанра часто очень не хватает возможности выбора, скорее сюжет идёт независимо от игрока, просто в некоторых местах неожиданно появляется шанс увидеть другую авторскую мысль.

Текст не слишком выразителен и скорее соответствует жанру повседневности. Наличие некоторых речевых и орфографических ошибок

цепляет не сильно, поэтому к слогу быстро привыкаешь. Немного умиляет то, как наивно порой сформулированы мысли героя, но в обстоятельствах довольно доброй истории это сложно назвать минусом.

Техническое исполнение выполнено отлично, и даже пиксельные изображения со временем начинают казаться очаровательными. Наличие спецэффектов, таких как движение изображения, текста, объектов, изменение состояния пейзажа и предметов, а также взаимодействие с картой добавляют изюминки. Музыкальное сопровождение на любителя. Своеобразная новелла, разработанная на самодельном движке, сопровождаемая оригинальной графикой и музыкой, в рамках конкурса очень ценна. Даже несмотря на невысокую степень влияния на сюжет и незатейливый текст, прохождение навевает тёплые воспоминания об увлечениях, красотах зимней глубинки, совместных происшествиях и домашнем уюте после стольких впечатлений."

Irremann

О, пиксель-арт, красивое. Впрочем энтузиазм быстро угас. Очень линейная визуальная новелла с бредовым сюжетом. Герой лопух больше всего мечтающий о том, чтобы замерзнуть где-нибудь под забором. В общем ну такое.

Byte

"Понравился пиксельарт и чиптюны. Игре не хватает интерактивности и вариативности, а начало очень затянуто. Головоломки практически отсутствуют. К сожалению, не получилось почувствовать атмосферу игры, несмотря на музыку и графику.

Текста много, но однообразные диалоги и описания убивают интерес к игре."

Korwin

Оригинальнейшее оформление, как будто игру делали в конце 80-х годов... Миленький неспешный сюжет. Неплохо.


Gyt

Прикольное оформление, но фразы показались очень уж короткими и простыми, а музыка немного агрессивной и веселенькой для спокойного чтения. Только и делаешь, что нажимаешь "вправо" для продолжения. Музыка также меняется достаточно резко на мой вкус, понятно что для каждой ситуации она своя, но переходов никаких нет, а смена происходит часто. По итогу, она меня больше раздражала, чем поддерживала атмосферу. Возможно было бы лучше оставить её только в ключевых местах, а не на постоянном фоне. В тексте встречаются ошибки (не сколько

орфографические, сколько при построении предложений), не такая большая беда для меня, но всё же глаз иногда за них цеплялся. Текстовое окошечко настолько маленькое, что даже короткие фразы туда иногда не влезают и разделяются пополам, что выглядит странновато. Мини-игра с рубкой дров - это, конечно, просто тихий ужас (ну или у меня загнуло чего или мышка не та, а если это для того чтобы передать усталость героя, то реализация так себе). Про ctrl для пропуска тоже хорошо было бы в игре написать (или несколько слотов для сохранений сделать). Ветка с Настей больше понравилась, остальные немного подзатынутые и детские что ли. С логикой у героев проблемы, бегают туда-сюда, суеются. В домах везде свет, но все спят - ночь же, будить не будем. Видно, что сил было вложено много, ещё и собственный движок сделали, но история, в целом, как-то совсем не зашла.

Коля Парсерков против Миши Менюшкина (автор — mkirdan; движок — QSP)

26 место — 81 балл.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	3	2	3	6
Геймплей и головоломки	5	1	1	4	4
Сюжет и атмосфера	2	2	1	3	5
Текст и литературный стиль	4	3	2	4	6
Техническое исполнение и оформление	5	3	1	3	4

Отзывы:

theCheetah

"Очень любопытно было потыкать в клавиатуру в ожидании чего-то странного и непредвиденного. Игра без сюжета и каких-либо повествовательных деталей, зато ни одной ошибки по тексту не обнаружено.

Крохотная комнатка, где персонаж может передвигаться между объектами, вертеть головой, осматриваться и использовать пару-тройку предметов.

Правда, цели это никакой не имеет: из комнаты не выйти, можно только залезть в шкаф и одиноко грустить.

Что ж, можно порадоваться за автора, что он понемногу осваивается в создании парсерных игр. Хотя от управления и сюжета ожидаешь несколько большего."

Irremann

Задумывалось как стеб над парсерами, но получилось весьма слабенько.

Автору найти бы тот самый листок-подсказку с популярными глаголами и реализовать их в игре, а то читать "не понимаю" в парсере как-то печально.

В общем ну такое.

Byte

"Игра, в которой нужно угадывать действия - похоже на преднамеренное издевательство над игроком. Вступление отсутствует и непонятно зачем герою вообще что-то делать. Попытка пройти, пока не высохли глаза, а затем понял, что нужно было моргать :) Автор пытался выразить что-то, что наболело. Заставляет задуматься!

UPD: Дополнительно посмотрел прохождение - игра оказалась лучше, чем я думал. Тем не менее, подчеркнуто неудобная система команд и ориентации в пространстве быстро убивают интерес к игре."

Korwin


Пародия на плохие парсерные игры. Но слишком невесёлая, чтобы быть смешной. Игра откровенно раздражает всех, кто имеет играть игры в текстовые приключения и знаком с нормальными парсерами. Задумка неплоха, но хотелось бы: а) возможности переключиться в менюшный режим для сравнения (или я его не нашел)?; б) интереса к сюжету и личности героя; в) лучшего оформления.

Gyt

Это видимо какая-то пародия на парсерные квесты, раз мы встаем на кровати и идем в стул. Все сложности в подборе правильной фразы - игра не хочет никак под тебя подстраиваться и угадывать, что ты там имеешь в виду. Угадывать должен игрок. Ещё и моргать надо. "Помощь" не работает, только "подсказка". Вообще, если бы магическое слово "статус" было сразу известно или вся эта информация давалась бы в начале игры, она была вполне рабочей и проходимой. В текущем состоянии для неподготовленного игрока (типа меня) это больше походит на издевательство, а не ироничную пародию. Странно, что если лечь, то видишь потолок, а чтобы выйти из шкафа надо сесть. Даже если переодеться и попытаться выйти, всё равно на тебе будет мокрая пижама. Открыть ничего нельзя, выйти нельзя, но можно поплакать. Менюшкин - победил, можем лишь в щёлочку подсматривать за его веселыми приключениями в других славных играх. Идея понятна, могло быть прикольно, на деле - не очень. И пусть даже в таком виде я ей проникся, но всё же думаю, что не обязательно было делать настолько утомительный и неудобный игровой процесс, чтобы передать юмор ситуации.

Комиссар (автор — [ura_romanow](#); движок — Unity)

5 место — 177 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	8	8	5	7	8
Геймплей и головоломки	9	7	4	6	8
Сюжет и атмосфера	6	8	4	9	7
Текст и литературный стиль	6	6	7	7	7
Техническое исполнение и оформление	7	9	8	8	8

Отзывы:

theCheetah

"Стратегия по обустройству провинции вымышленного государства вызывает смешанные впечатления из-за своего противоречивого сеттинга, жанра и стиля при довольно занятой, но не до конца доработанной механике.

Действие происходит в вымышленном мире по мотивам мультсериала, и главные действующие лица – разнообразные волшебные животные при общем развитии цивилизации на уровне XX века. Это котёл сатиры, фэнтези и политики немного напрягает первоначально, но со временем привыкаешь и к описанию существ, и к специфическим терминам и понятиям (таким как любовь и вампиризм), и к своеобразным метафорам и шуткам. Надо сказать, что вплетены в канву выбранного мира все эти элементы довольно неплохо.

Война не щадит никого, и на завоёванных землях приходится наводить порядок, буквально поднимая его из пепла разрухи. Комиссару необходимо обрести баланс между взаимоотношениями с властью империи и королевой, коренными жителями, своими соратниками, а также различными группировками: сопротивлением, меньшинствами, рабочими классами. При этом нельзя забывать про денежные средства в казне, устойчивость власти и состояние самого комиссара.

Стратегия задумана довольно интересной и не слишком простой: чтобы разобраться и найти лучшие пути, нужно потратить определённое количество попыток и испробовать разные варианты. Для тех, кому это даётся тяжелее, предусмотрены облегчённые уровни сложности. Радует, что существует несколько способов пройти сюжет, различные концовки и средства достижения, даже некоторые отличия в выбранной тактике управления и поиске союзников. Приятно наблюдать, что автор дополнил игру, помимо довольно логичных мер воздействия власти, также и влияние отдельных группировок как в политике, так и в идеологии и социуме. Даже

центральная власть в империи не является целиком единой: здесь есть королева, есть военные органы управления в столице, существует структура УБО, имеется гвардия с офицерами на местах и, конечно, сам комиссар с его штабом. Благодаря этому вариативность и интерес к игре повышаются.

Однако при подробном исследовании видно, что автору не хватило игрового баланса на отдельных участках, особенно ближе к концу, так как после строительства всех сооружений и налаживания налогообложения и сотрудничества основные события вызываются лишь самой игрой при начале нового месяца. Чувствуется, что не хватило сил и энергии довести некоторые идеи и более сложные механики до завершения. Даже концовки выглядят довольно похожими друг друга и не особо запоминаются, хотя достичь «независимости», несомненно, было сложно и приятно. Тем не менее, именно игровая составляющая в этой разработке выглядит самой привлекательной и многообещающей.

По тексту иногда попадаются ошибки, опечатки либо неточности пунктуации, да и в целом стиль написания не назовёшь очень плавным. Стилистика немного теряется как из-за разнообразных оборотов, то слишком официальных, то разговорных, а также смешения жанров (прошу воспринимать это замечание больше как придирку).

Есть несколько незначительных багов, таких как отсутствие некоторых пояснений по изменению параметров или зависание модификаторов сопротивления, которые так и не были мной поняты. Но визуально игра смотрится хорошо, особенно панель статуса и основное меню, а переключаемое радио создаёт неплохую ироническую атмосферу.

В игре есть прекрасные возможности развития, и несмотря на некоторую затянутость действий и статичность второй части прохождения, её геймплей очень увлекателен и проработан. Даже невзирая на насмешливый жанр, сеттинг и сопровождение, ощущается авторский стиль, богатство фантазии и любопытные повороты сюжета. Поэтому в первую очередь желаю однажды доработать эту задумку, а уже потом отправляться творить новые."

Irremann

"Забавная экономическая стратегия в забавном сеттинге. Получил немало удовольствия от запаха напалма по утрам. И несмотря на напалм любовь пони завоевать несложно, а вот расположение начальства очень легко потерять. Отличная игра.

С запуском игры справился протон в убунту, только права надо было выдать песочнице `""sudo chmod u+s /usr/bin/bwrap""`."

Byte

Короткая экономическая стратегия в жанре фэнтези. Ощущение, что баланс в игре продуман недостаточно. Текст понравился. Сюжет минимальный, как и полагается играм такого типа.

Korwin


Прекрасное оформление, интересный сеттинг, интересный герой... всегда мечтал побывать в шкуре лошади! :-) Юмор и милота, железный стук пишущей машинки, и текстовая стратегия в стиле древней игры «Диктатор»! Рекомендую. Это реально забавно. Жаль, что проработана игра недостаточно глубоко - здесь есть где развернуться, Юрий! Благодарю.

Gyt

Странно, что в первый ход не указываются изменения показателей (установлены средние налоги + модификаторы, но отношение пони и любовь по нулям). Сохранения не обновляют экран статистики, там по-прежнему указываются отстроенные здания. Ещё там не показываются новые модификаторы и дублируются старые, ну да ладно. С музыкой из радио-приемника прикольно сделано, шрифт печатного станка, атмосфера и в целом оформление, отличные. Жаль, геймплей скатывается в ожидание неизбежного после того, как в первые ~10 ходов трепетно налаживал экономику (играл на "оригинальной" сложности) - вроде все показатели растут и уже достигли максимума, а тратить их не на что. Странно, что выбор стороны и концовки происходит вот так вот одним махом в одном событии где-то в середине, а не постепенно складывается на протяжении всей игры (коммунисты-лунористы-сопротивление-грифоны-Люсин). А вот с независимостью наоборот очень уж комплексное условие, вряд ли бы сам до такого догадался и смог достичь только на средней сложности. В целом, военная тематика мне совсем не близка и вселенная MLP тем более, но игра на удивление хороша!

Корабел Маркграфа (автор — Literal Team; движок —Unity)

6 место — 176 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	8	5	6	8	7
Геймплей и головоломки	6	4	6	9	7
Сюжет и атмосфера	5	4	5	10	7
Текст и литературный стиль	8	6	9	9	7
Техническое исполнение и оформление	9	8	8	8	7

Отзывы:

theCheetah

"Прекрасно технически реализованная игра, рассчитанная на управление ресурсами и анализ прочитанного текста с попытками прогнозирования.

Предмет менеджмента здесь – строительство кораблей.

Действие происходит в альтернативном мире, некоторыми чертами отсылающем к реальности. Здесь встречаются различные народы, описаны государства, политические и торговые структуры, управляющие лица, контрабандисты, а также дано множество отдельных историй-зарисовок, которые могут быть полезны в деле. Точных данных об эволюции государства нет, но можно предположить, что это аналог позднего Возрождения.

В условиях диктата столицы и строгой секретности технологии постройки кораблей один гениальный изобретатель открывает секрет обработки очень прочного и удобного материала и преподносит технологию здешнему маркграфу, который решает, что это его шанс навсегда вписать своё славное имя в историю судостроения. Его корабелу необходимо в сжатые сроки (три месяца) спустить на воду, оснастить и подготовить к плаванию три парусника. Должен заметить, что три месяца и для одного-то корабля – слишком краткий срок по меркам истории, тем более для трёх, но не буду вдаваться в подробности.

Герою покровительствует влиятельный вельможа, доступны средства покупки рабочих, станков, подкупа чиновников и прочих деятельных лиц, возможно налаживание дипломатии в решении различных трудностей, торги и даже разбой. Игра неплохо балансирует между диалогами с различными персонажами, всплывающими событиями и идеями по улучшению построек, а также собственно строительством суден, включающую в себя вал и обработку леса, производство парусины, сборку деталей, пошивку парусов, оснастку кораблей.

Механика управления имеет один заметный изъян: она не слишком реалистична в плане сроков, проработки нюансов этапов строительства, обшивки и так далее. Трудно провести грань между перегруженностью ресурсами и приближением к реальности, однако в некоторых аспектах заметно, что приписать многие процессы можно только вымышленному миру, где законы несколько иные. Плюсом служит сбалансированность расхода ресурсов, не позволяющая, например, слишком быстро завершить строительство.

К текстовой составляющей вопросов не возникает, стилистика повествования хорошо вписывается в антураж. Не хватает, конечно, эффекта завершенности сюжета, а также наличие большей вариативности (игра всё ещё в разработке). Техническое сопровождение и оформление, за исключением пары ошибок (отображение двух справок одновременно, а ещё где-то я попал в замкнутый баг, к сожалению, не помню где), выполнено на высоте. Музыка и изображения способствуют гармоничному восприятию.

В игру интересно играть и переигрывать пару-тройку раз, открывая некоторые подветвления и пробуя различные инструменты и средства. Её оформление и богатое по лору наполнение оставляют приятные впечатления. Хочется пожелать, чтобы две оставшиеся по сюжету ветки получились не менее качественными."

Irremann

Экономическая стратегия в условном средневеково-фэнтезийном окружении. Вариативность очень высокая. Оформлено довольно неплохо, хотя центральная часть экрана большей частью и пустовала. Может не стоило вообще разделять описания и экран с вариантами? Но вот историей я так и не проникся. Надо построить зиккурат. Т.е. три корабля, чтобы чего-то там куда-то отплыть, чтобы что-то там кому-то утереть или что-то открыть. В общем с мотивацией игрока совсем неважно. И с внутренней логикой мира есть проблемы. Строительство корабля из какого-то редкого стройматериала в полном секрете? Хех, уже забавно. В середине игры появляются какие-то аристократы "говорят вы там корабль строите, так пристройте нашего сынульку капитаном, а мы вам денег дадим".

Секретность! Дальше: для корабля нужны условные детали, паруса и экипаж. Мне кажется просто расход досок на корабль был бы лучше, чем промежуточный элемент в виде слишком условных "деталей". Потом баг или не баг - нельзя остановить набор экипажа. Добросовестные рекрутеры нагоняли тыщи народу не знаю куда, т.к. корабли были еще не построены. Хех. Так что формула работающая в графических играх типа Анно оказалась малорабочей в текстовых условиях.

Byte

Хорошее оформление, хороший текст. Игра представляет собой симулятор с простым сюжетом, где нужно принимать решения для получения нужных ресурсов и достижения целей. Управление показалось не очень удобным, но геймплей достаточно интересный.

Korwin

Шикарная текстовая стратегия. Очень зашла, хотя прекрасная задумка оказалась не доведённой до конца. Музыка, визуализация - на высоте. Провёл с игрой немало часов, получил удовольствие. Надеюсь вернуться к ней еще раз, чтобы проверить пока несделанные ветки — и совершить экспедицию к мнимым островам! Рекомендую дополнить игру картой королевства, газетами из столицы и источниками слухов от доверенных людей, любовью главного героя с дочерью аристократа и/или Оливией (т.е. включить женщин в историю в большем объёме). Благодарю за труд.

Gyt

Сразу же удивило отсутствие сохранений. Ещё странно, что в стратегической игре с менеджментом ресурсов даже не обозначены цены в магазине (можно подсмотреть их в отдельной справке, но у меня ещё скидка была). 12 ходов - очень маленький срок, чтобы наращивать производство. Сразу более логичной выглядит покупка готовой продукции (к тому же в начале требуются деньги на различные события, которые тоже вроде бы более выгодные). Один раз после нажатия на кнопку найма рекрутёра, в игре пропал весь текст, пришлось перезапускать. Многовато событий и опять же часто не ясно сколько денег от тебя потребуют - чисто хождения во тьме и тыканья наудачу получают. Давали бы хотя бы один день на подумать/подкопить средств. Также они всегда одинаковые и в одном и том же порядке, поэтому повторные прохождения, как по мне, получаются скучноватыми. Ещё в конце могли бы предупредить, что это последний день - я сначала почему-то подумал, что игра до 15-го дня и закончил со 150 монетами, не достроив последний корабль. Хорошая концовка впрочем почти такая же удручающая. Хотелось бы большего описания последствий принятых решений, какие-то итоги экспедиции, поздравления от покровителя хотя бы. И я уже радостно подготовился к ветке с Оливией, как некоему сложному режиму, а её нет, как и с Балдуином, ну ок.

НЕВИДАЛЬ (автор — Жабка-Теофрин; движок — GMS2)

2 место — 194 балла.

	theCheetah	Irremann	Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	9	9	7	7	10
Геймплей и головоломки	4	4	2	5	6
Сюжет и атмосфера	7	8	9	8	9
Текст и литературный стиль	8	10	9	7	10
Техническое исполнение и оформление	9	8	9	10	10

Отзывы:

theCheetah

"Одна из самых колоритных и впечатляющих игр конкурса. Здесь сочетается необычный жанр, характерный стиль повествования, броские герои и разнообразные юмористические, описательные и экшен-эпизоды. Сюжет строится вокруг безымянного городка, подобия советской глубинки первой половины 20 века, окружённого превращениями полумистического характера, вызванных огромной грибницей под поселением. Аномалии и абсурдность происходящего быстро становятся нормой и воспринимаются как часть окружающего облика, а новые детали удивительно гармонично вписываются в ход событий. От застенных выводов спороносной нечисти до летающих стариков, от городских переулков и драк до лабиринта ползучих домов-растений, от грибного смеха до битв (в прямом смысле) словами, игра выделяется своим многообразием идей, пародией, буйством фантазии и поразительной логичностью самых бредовых вещей. Высмеивается здесь очень многое: особенности советского благоустройства, управления, жизни граждан, творчества поэтов и не только.

Главный герой тоже не является вполне обычным человеком и потому неплохо вписывается в антураж. Намёки заставляют предположить, что он, возможно, является временной оболочкой для комиссара и не имеет чёткого прошлого. С другой стороны, обрывки мыслей о былом у него присутствуют, как и вполне человеческие страхи, сомнения и поступки, пусть и отрисованные под непривычными ракурсами жанра.

Очень интересно наблюдать, как происходит введение читателя в отдельные сцены. Более плавные описания с последующим накалом напряжённости сменяются откровенно абсурдными эпизодами, затем приходит очередь моментов экшена или познавательных справок с нотками сарказма. История не позволяет отвлечься, держа руку на пульсе и заставляя хоть немного, но сопереживать сюжету. Несмотря на некоторые

неувязки действий (при желании их можно объяснить жанром) и относительно невысокую вариативность с длинными введением, игра подкупает своим оригинальным почерком и атмосферой «хаоса и хтони». Будучи весьма увлекательной и по-своему особенной, игра также выделяется гармоничным звуковым сопровождением и визуальной составляющей, крайне удобной и познавательной. Несомненно, здесь чувствуется авторский вкус, умение показать свой стиль и увлечь читателя сочетанием хорошего текста и классной графики."

Irremann

Objet d'Art. Такого я честно не ожидал. Текст льётся и льётся как грибной сок по стенкам чайника. Буквы сплетаются межреберной лозой скрадывая рояль в своих зарослях. В общем красивое, хоть и очень линейное визиально новелловое. Но история и персонажи выкупают всё.

Byte

Отличное оформление и качественный текст. Сюжет и атмосфера тоже понравились, но лично мне не хватило вариативности, чтобы назвать это игрой. Головоломки, похоже, отсутствуют.

Korwin

Как хорошо что такие игры есть! Ассоциативно вспоминается книга Евгения Ключева "Между двух стульев", в которой Белое Безмозглое предлагало главному герою надавать по морде мокрой сетью — вместо объяснений! Дизайн игры, картинки - безукоризненно соответствуют миру абсурда. Однако, по факту, это не столько игра, сколько электронная книга... И Ключева читать было интереснее, потому что было больше смыслов.

Gyt

Тут я могу быть не слишком объективным, потому что являюсь давним фанатом автора, поэтому наставил несколько десятков, что не позволял себе для других игр. Оформление из коллажей как всегда на высоте и дополнено атмосферным эмбиентом на фоне. Режим повышенной абсурдности включен на полную, и тем не менее изобилует отсылками на реальную жизнь. Геймплей, конечно, крайне условный, история почти полностью линейная, но формат выбора глав интересный, можно туда-сюда потыкаться, что, конечно, ни на что не повлияет. Странно всё же, что в первой части вообще не предлагается выборов. Да и во второй они появляются только ближе к концу, а вот дальше уже поживее идет. Даже порядок глав может уже на что-то влиять (умение эспадой обращаться). Но к сожалению, к разным концовкам это всё не приводит, они будут решаться классическим выбором из двух вариантов в финале, что несколько

расстраивает. Мне кажется, интереснее был бы такой вариант, что при активной раскачке эспады (у меня было на 8, ждал финального босса), мы бы не смогли пожать руки и услышать слова - вместо этого сразу бы замахнулись и начали резать/отгонять, и оттепели бы не вышло. Ну и скрытый путь по сути ничем не отличается от прямого. Второй раз решил специально проходить спустя рукава, эрудиции не набирался, а эвакуировал только лекаря, который не предлагал иного выбора. К пуповине вышел с печальными характеристиками 3/1/1, за что был всё же наказан: Гнусь погибла, а путь напрямик запрещал ту самую важную встречу (о чем грозно предупреждали красным цветом). Тем не менее давали пойти криво и встречу эту всё же осуществить и концовку поменять, что я считаю не слишком честным в геймплейном плане. Однако потом я обнаружил, что, если не помогать полым и не встречать в первый раз этого древесного зверя (или порезать его), то и кривая дорожка уже не сможет помочь, что вполне логично. Высокая эрудиция же открывает финальное объяснение про Тамарина. Жаль только, что все эти тонкости не слишком заметны, если просто читать главы по порядку, чем, наверное, и занимаются почти все игроки.

Новая Жизнь (автор — ed_DarkTales; движок — Ren'Py)

7 место — 166 баллов.

	theCheetah	Irremann	Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	8	6	7	8	6
Геймплей и головоломки	4	2	3	8	6
Сюжет и атмосфера	9	5	7	8	6
Текст и литературный стиль	6	4	9	4	6
Техническое исполнение и оформление	10	7	9	10	8

Отзывы:

theCheetah

"Визуальная новелла подобной тематики и оформления хороша уже тем, что доставляет эстетическое удовольствие своим звуковым и графическим антуражем. А если вдумываться в происходящее, то и сюжет предстанет очень цельным и увлекательным.

Главный герой проходит череду перемещений из тела в тело, из образа в образ в различных реальностях, времени и действии. Его сознание переживает смену воплощений и время от времени видит мутные образы, метафорически показывающие путь разума в лабиринте нервной системы. Причиной этих перемещений является крупца ткани инопланетного монстра, объединяющего всё живое в единый коллективный разум и управляющий людьми.

Поначалу воплощения более правдоподобны, и разобраться в правде и лжи очень трудно. Самым реалистичным миром является киберпанк, а вот уже после него усилиями главного героя и его друга Рината, также попавшего под власть монстра, воображаемая нейронная матрица начинает всё чаще давать трещины и рассыпаться. Однако, как показано в одном из финалов, набрав массу и захватив человеческую плоть и нервную систему под свой контроль полностью, тварь способна создавать потрясающе реалистичные картины вполне обычного существования (как в старой-доброй «Матрице»). Жанр космического хоррора основной локации игры, постепенно всплывающей в мозгу персонажа, очень подходит выбранной тематике, а в отдельных главах при желании можно найти скрытый смысл. Офисный день является неудачной (для монстра) имитацией жизни обычного работника, киберпанк-город – натуралистичным и красочным экшеном, отвлекающим от мыслей о морке. Появление всемирной нацистской Германии объяснить сложнее, однако в этом можно отыскать попытку инопланетной твари подчинить бунтующее сознание сильной волей и страхом. Понравились также зарисовки хода мысли и разума, в конце концов выведшие героя в настоящее.

У объёмной визуальной новеллы обычно один главный недостаток – низкая вариативность и реиграбельность. Данная игра использует хитроумную систему учёта выборов в ходе всего сюжета, но из-за своей продолжительности и слабого различия текста в разных опциях не является богатой по геймплею. Мне вполне понятно, что создатель игры с большим рвением продумывал влияние выборов по ходу первых глав, желание героя подчиниться либо же вырваться из замкнутого круга, однако для многих читателей все эти тонкости скрыты глубоко «под капотом» игрового движка. А при базовых нескольких прохождениях понять эффект отдельных решений трудно.

Игра сопровождается потрясающе подобранной графикой с видеовставками и музыкой с многочисленными звуковыми эффектами, что очень качественно позволяет прочувствовать многие эпизоды. Но у довольно сильного и захватывающего сюжета в данном случае не самый выразительный текст. Он хорош при описании экшена, но речевые неточности и отдельные недочёты цепляют при более затянутых сценах. Из багов заметил только один – в последней главе при выборе того, как соскрести паразита с руки, перепутаны названия переходов и ссылки. Автору большое уважение за проделанный труд, в особенности за проработку оформления и атмосферы, а также за достаточно оригинальную, жутковатую и увлекательную сюжетную линию. Желаю творческих успехов и вдохновения на реализацию других не менее удивительных идей."

Irremann

Это визуальная новелла. Ну я не фанат визуальный новелл. В первую очередь из-за низкой интерактивности. Да, тут есть выборы местами и возможно они на что-то влияют (нет), но основном геймплей заключается в чтении абзаца и клике мышью. В общем история неплохая, но хотелось игры. Видел пару очемяток, но не догадался записать их. Кому понравилось - советую почитать Рейнольдса "За Разломом Орла" или посмотреть экранизацию в ❤️ X 📺.

Byte

"Визуальная новелла с качественным оформлением, музыкой и разветвленным сюжетом. В игре присутствует несколько реальностей и до самого конца остается неясным что реально, а что нет. Текст хороший, присутствуют напряженные моменты (удивился, что есть элементы экшна). Головоломки отсутствуют, а повествование выглядит достаточно линейным, несмотря на несколько сюжетных линий."

Korwin


Текстовый квест - экшн. Выборы, странный мир, бег, бег, опасность. Здорово.

Gyt

Оформление царское! Особенно звуки окружения. Картинки, конечно, нейросетевые, некоторые лучше обработаны, чем другие, ну да ладно. А вот с текстом уже посложнее. Иногда он не соответствует представленному окружению. Например, когда мы после офиса оказываемся в комнате в механизированном состоянии, она по тексту полуразрушенная, без отделки/обоев, торчат провода, а на картинке имеет вполне ухоженный вид. Конфликт мультяшного и описания важен, потому что теряется сама идея и смысл жанра IFiction, который многое отдает на откуп воображению игрока-читателя. Ну и что-то наш офисный работник быстровато стал терминатором, который идет спокойно умыться, после очередей пуль, выпущенных в его сторону. Это может и симуляция, но такой переход к боевику кажется немного резковатым. Вообще события происходят слишком быстро и хаотично, чтобы как-то по-настоящему в них погрузиться. Ожидать можно чего угодно, как в плохом развлекательном сериале, как будто тебя возят на американских горках классических сюжетов против твоей воли. А серии, хоть их тут и 5 штук между собой особо и не связаны. Выборов на деле тоже не так много, в главе с киберпанком их, наверное, больше всего. И она, пожалуй, самая проработанная, даже 2 ачивки дают за разные погони. Потом идут 2 похожие, окополинейные мини-истории. В последней ещё можно чуть повертеться и получить проблеск плохого финала. Возможно надо было больше травм зарабатывать и ошибок делать по ходу игры, но выглядит так, что ранние выборы мало на что влияют. Всё как будто бы решается в последней главе (взял или нет пробирку, пробит или нет шлем), и не то чтобы концовки сильно друг от друга отличаются при этом. Ещё к концу всё чаще начал выпирать нейросетевой аспект картинок то ли чтобы подчеркнуть нереальность происходящего, то ли просто времени на редактирование не хватило.

Ныряльщик (автор — Luka; движок — INSTEAD)

3 место — 192 балла.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	6	5	7	8	10
Геймплей и головоломки	7	10	6	9	8
Сюжет и атмосфера	5	9	7	7	8
Текст и литературный стиль	7	6	8	8	9
Техническое исполнение и оформление	7	9	7	10	9

Отзывы:

theCheetah

"Сюрреализм этой мистической игры-головоломки удивляет и затягивает. Рассказ о легендарных ныряльщиках и их снах, полных потаённых секретов и потусторонних ужасов, является как бы кратким погружением в необъяснимый призрачный мир.

Игра отличается почти полным отсутствием введения в сюжет и особенности устройства игрового мира. О главном герое известны лишь пара-тройка историй о его предыдущих учителях и близких, а также некоторые обрывки воспоминаний. Целью любого ныряльщика является добыча жемчуга на задворках человеческих душ, о других его делах и обязанностях, в основном связанных с нечистью, ничего конкретного не сказано. Жемчуг как предмет описан мало, но судя по его свойствам, он содержит некую жизненную эссенцию, поддерживающую силы и дух. Главной составляющей игры служит квест-головоломка, суть которой – открытие запертых комнат, взаимодействие с олицетворёнными объектами и решение логических, интуитивных и математических задач для открытия замков. В ходе прохождения некоторые особенности игрового взаимодействия и символика вещей понемногу раскрываются, но большая часть предметов так и остаётся загадкой до тех пор, пока игрок не догадается об их использовании.

Минус головоломки – её довольно высокая сложность. Несмотря на небольшой объём и наличие подсказок, для рядового игрока и читателя поиск ответов может быстро превратиться в случайные нажатия и попытки угадывания вместо оценки скрытых смыслов. Самым сложным моментом является восточная комната, при решении которой учитывается количество сделанных действий. В оправдание – автор предусмотрительно оставил подробную инструкцию по выигрышу.

Текст особых вопросов не вызывает: в квесте он занимает не самое значительное место. Элементы мистики, использование скрытых смыслов и

метафоричность смешиваются с отдельными мыслями ныряльщика и описаниями, заставляющими хоть немного, но импонировать персонажу. С точки зрения интерфейса и оформления очень не хватило звукового сопровождения (напряжённой и контрастной музыки или настораживающих звуков), но движок платформы как нельзя кстати подходит для внутриигрового управления.

Игра запоминается как сложная и необычная загадка, завёрнутая в мистическое окружение. Она приятна своими нераскрытыми секретами и фактами, красивыми метафорами и удобством игрового взаимодействия, но не даёт многих ответов и подсказок в ходе непростого прохождения и попыток осмыслить происходящее. Наверное, в этом контексте введение и окончание очень символичны: краткие, незамысловатые и одновременно необъяснимые, они показывают, что главное в игре – это сон-головоломка и воображение игрока."

Irremann

О, какая годнота. Иллюстрации, головоломки (даже слишком головоломные), предметы с интересными механиками, атмосфера. Потом прочитал что там даже секреты где-то припрятаны. В общем все клёво, но маловато. Хотя может больше и не надо и так весь вечер потратил.

Byte

Интересная атмосферная игра, при этом сюжет достаточно простой. Геймплей построен на неочевидных и утомляющих загадках. Текст хороший, оформление неплохое.


Korwin

Необычный сеттинг, загадочный мир сна, классический квест, сложные многоходовые головоломки для любителей головоломок. Смысл всего этого? Пройти игру, развить внимание и наблюдательность. Это игра-загадка. Аккуратно сделана, много труда. Благодарю.

Gyt

Отличный, приятно оформленный квест с лаконично скроенным текстом и атмосферными описаниями. Хорошо, что нельзя напортачить. Интересная задумка с кувшином/веретеном. Пазлы не слишком очевидные. Для меня как новичка и не сновидца, капли отсылают к дождю, поэтому отсутствие какого-либо отклика на него немножко смутило. А тихий звук капель в закрытой комнате тоже скорее сбивает с толку, чем подсказывает. Дальше уже как-то приспособился к логике игры. Даже прошёл её второй раз, чтобы найти все секретные жемчужины. Очень понравилось, что каждая раскрывает бонусный кусочек истории, но нахождение их немного

моторное, скорее наудачу (я почти дошёл до того чтобы пробовать подобрать последовательность из 4-х звуков в комнате с рисунками, но всё же поверил автору, что такие описания не связаны с пазлами). Запомнился также момент озарения, когда я догадался как больше исследовать этот маленький мир - самое важное в пазлах, так что здесь всё по делу. В целом, один из моих фаворитов на конкурсе. Жаль, что сложность может оттолкнуть/разозлить некоторых игроков. Наверное, можно было добавить какие-то дополнительные намеки, мысли героя, если игрок застревал где-то (тупо идти по прохождению - совсем не то).

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	4	3	7	4
Геймплей и головоломки	4	3	2	4	3
Сюжет и атмосфера	3	5	4	8	4
Текст и литературный стиль	6	4	4	8	5
Техническое исполнение и оформление	8	5	6	9	7

Отзывы:

theCheetah

"Антуражное оформление этой небольшой вариативной игры оставляет хорошее впечатление, немного оттеняя довольно скромный запас игровой и сюжетной подоплёки. Визуально соответствие тематике очень близкое: формат экрана, текст, шрифты, опции выбора.

Сама по себе игра очень маленького объёма и ограничена в вариантах развития. Несколько миниатюрных разветвлений сводятся к однотипным концовкам, иногда приводя к результату, не вытекающему из внутренней логики (скорее всего баги).

По сюжету игра сводится к приведению действий и реакции на них вместе с минимальным повествованием о происходящем вокруг. Герой так и остаётся всего лишь винтиком в каком-то механизме, а системы вокруг него, управляемые людьми либо искусственным интеллектом, действуют по своим, порой необъяснимым, законам.

Наверное, здесь в первую очередь не хватило развития различных линий действия, а затем и вовлечения в сюжет. Игроку довольно сложно получать удовольствие, ожидая завершения развёртывания текста в очередной раз с целью увидеть пару-тройку новых блоков, если дальнейшая концовка не изменяется."

Irremann

Небольшая история про безымянного зрителя космического маяка возле погибшей по какой-то неизвестной причине Земли. В игре есть проблемы с логикой - ресурсы все на 100%, но все-равно предложили эвакуироваться.

Byte

"Понравилось оформление.

Сюжет интересный, но игра явно не доведена до конца. Много веток, которые быстро обрываются.
Атмосферу игры почувствовать не получилось."

Korwin


Оригинальное оформление, очень подходящее к сюжету игры. Загадок практически нет, это похоже на книгу-игру. Коротко, энергично, текст неплох... Но личность героя отсутствует, предыстория практически тоже, поэтому не отождествляешь себя с героем. Игра СЛИШКОМ лаконична.

Gyt

Атмосферное оформление, но игра, конечно, сыровата. Как-то уж очень быстро всё происходит и разрушается, хотелось бы чтобы немного ввели в курс дела, денёк рутиной позанимались, направляя корабли, а потом уж это всё. Запасы энергии и кислорода тратятся только в одной ветке, что сбивает с толку и портит впечатление. Есть несколько вариантов с оживлением Земли, но в конце она всё равно оказывается мертвой. По итогу, тут всё те же проблемы, что и с WR-417, когда игра частенько не помнит, что ты делал раньше. Зато без совсем уж критических ошибок и застреваний. Жаль ещё, что текст появляется медленно и пропустить анимацию нельзя.

Пропаций Кабанчик (автор — Lapki Team; движок — QSP)

12 место — 144 балла.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	6	4	5	8	8
Геймплей и головоломки	5	3	3	7	6
Сюжет и атмосфера	6	4	5	8	7
Текст и литературный стиль	4	5	5	9	6
Техническое исполнение и оформление	5	7	5	7	6

Отзывы:

theCheetah

"Игру можно назвать одновременно шуточной, сказочно-мечтательной и даже немного грустной. История о Кабанчике включает в себя такие темы, как поиск себя, взаимоотношения, дружба, а также понемногу преданность, честность и любовь к выбранному делу.

Персонажи очень причудливы и не поддаются детальному описанию: животные, люди-звери и обычные люди (как правило, дамы) здесь встречаются повсеместно. При этом есть элементы и обычной сельской жизни, и колдовства, и существования в дикой природе. Кабанчик оказывается в водовороте, где он имеет лишь сумрачное понятие о своей цели и ведом практически всеми встреченными на пути к ней созданиями. Текст очень непритязательный и явно был написан впопыхах: речевые обороты, не говоря уже об ошибках и пунктуационном оформлении, явно не вычитывались с тщательностью. Геймплей очень трудно отнести к какому-то направлению, так как здесь наблюдаются элементы и интерактивной истории с редкими выборами, и квеста, и головоломки-угадайки. Некоторые выборы неожиданно приводят к резким поворотам, а «решить головоломку» в доме Ведьмы, по-видимому, пропускает часть недописанного сюжета. Оформление приятное для чтения с телефона, но кнопка меню не работает, а инвентарь выполнен очень скромно. Не совсем понятно использование предметов, скорее всего, эта часть также была недоработана.

Из истории можно вынести один урок: не обязательно быть похожим на кого-то, чтобы стать счастливым. Кабанчик, как настоящий дикий зверь, обрёл себя только в лоне природы. Спасибо за шуточную и немного поучительную сказку."

Irremann

Что-то очень просто все, далее-далее и конец. Где вызов игроку, где хардкор? Это простенькая сказка с парой ложных выборов в середине и несколькими концовками.

Byte

"Достаточно любопытная, но во многом линейная и не захватывающая история про кабанчика.

Кабанчика-мошенника постоянно подстерегают неудачи, но сочувствовать ему не получается.

Иногда присутствуют внезапные переходы, как будто пропущены части повествования.

Текст веселый, есть несколько различных ответвлений сюжета, приводящие к разным концовкам.


UPD: Относительно многих других игр, Кабанчик оказался очень даже нелинейным. Заметил ошибку отрисовки инвентаря, когда предметы отображаются одной строкой друг за другом."

Korwin

Милая такая жизненно-сказочная история. Будь она про людей, про мальчишку - подручного у жиголо, это было бы не так интересно. А здесь - почему-то хорошо! Сказочно.

Gyt

Забавная сказка, жаль, что некоторые слова как будто пропущены, опечаток много, а меню/сохранения не работают. Но атмосфера мне понравилась, весело написано, задорно, читать приятно. Игра очевидно сырая, момент с "решением головоломки" порадовал, но потом происходит провал в сюжете, что уже не так радостно. Выпивание духов замораживает игру, один раз ничего не происходило по кнопке "продолжить" (при встрече с кабанихой). Тем не менее многие моменты были проработаны: в дом можно попасть как минимум двумя способами, ранние решения (наличие двора, человечности) влияют на сюжет, много разных концовок. В общем, я отлично провел время. Чуть подправить бы, но и так хорошо.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	4	2	5	5
Геймплей и головоломки	4	3	1	4	4
Сюжет и атмосфера	5	6	1	6	6
Текст и литературный стиль	7	5	2	7	6
Техническое исполнение и оформление	6	4	1	8	7

Отзывы:

theCheetah

"Данная зарисовка в первую очередь привлекает своей поэтичностью и отсылкой на известные исторические события, затронувшие литературные круги и общество в целом в своё время. Приятно читать слог с элементами пафоса, драмы и трагедии, переживаниями и смутными мыслями. Мысли героев приправлены историческими данными, именами и событиями. Концовки сопровождаются соответствующими по духу стихотворениями, отдавая дань творчеству гения.

Сюжет строится вокруг самой дуэли и возможных её исходов. Здесь возможны не только победа и поражение, но и примирение, остановка секундантами, жестокое убийство. Да и при ранении поэт не обязательно должен погибнуть.

К сожалению, сюжет начинает меркнуть при попытке отыскать различные концовки. Геймплей однообразный и даже в «режиме Бога» наскучивает, к тому же влияние случайности на исход встречи не всегда очевидно. И честно говоря, всплывающие фразы вверху экрана не слишком удобны из-за своего расположения.

Игра читается бодро один-два, может три раза, на краткий срок погружая в атмосферу смертельной драмы. Плюсом является выделение текста и грамотно подобранное визуальное сопровождение. Но геймплей, увы, не увлекает."

Irremann

Вспомнился что-то старый конкурс игр-одноходовок. Потому что Дуэль там бы очень хорошо смотрелась. Очень маленькая зарисовка. Да тут есть типа семь концовок с разными стихами. Можно подстрелить Дантеса. И на этом все. Впрочем и добавить нечего.

Byte

"С трудом запустил игру на эмуляторе Андроида в виртуальной машине.

Версия плеера для Windows не запустилась.

Работало всё очень медленно, а в итоге игра закончилась даже не начавшись :) Ничего не понял, если честно.

UPD: После долгих обсуждений в чате стало немного понятнее о чем игра.


Тем не менее, геймплей выглядит странным и игре не хватает дополнительных пояснений о контексте происходящего."

Korwin

Великолепная идея, неплохой текст, но очень маленькая игра, в которой слишком большое значение играет рэндом. Начало пробудило воображение, хотелось большего.

Gyt

Странная псевдоисторическая штука. Открывать/читать стихи приятно, оформление достойное. Очень кратенько, маловато самостоятельного текста и какого-то внятного сюжета. Но почувствовать себя в шкуре дуэлянта игра позволяет, и это наверное, главная цель была. Правда случайность пуль может и подходит атмосфере, но не делает геймплей особенно увлекательным. Для последней концовки пришлось использовать "Режим бога".

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	5	3	5	7	6
Геймплей и головоломки	6	3	4	5	7
Сюжет и атмосфера	4	3	5	8	6
Текст и литературный стиль	5	5	5	9	8
Техническое исполнение и оформление	6	5	5	6	6

Отзывы:

theCheetah

"Окунувшись на десяток минут в прохождение этой ветвистой фэнтезийной игры с налётом драмы, игрок получает массу вопросов, странной интриги и зыбких ответов.

Главный герой пытается восстановить свою память из обрывков сознания, выслушивая историю своей жизни из уст старого друга. Здесь построена целая мозаика из переплетающихся между собой вариантов развития.

Практически каждый выбор оказывает влияние на дальнейшие опции, закоулки беседы, варианты поведения и итоги. Местами они выглядят логичными, местами — совершенно необъяснимо выводят к другому финалу. Механика довольно запутанная, но интересная.

Выбор мира фэнтези и игрового пространства объяснить сложнее. Как будто бы эта история является частью большей задумки или будущего цикла, но сама по себе очень скомканная и неполная. Много аналогий с реальным миром, в то же время магические вставки служат не для выразительности повествования, а для собственно главной проблемы игры — как герои оказались в этой ситуации и где же истина в игре слов. А истина здесь может переворачиваться с ног на голову.

По технической реализации нареканий нет, однако полностью проверить всю игру на наличие багов или ошибок внутренней логики с учётом особенностей механики трудно. И наверное, сюжету не хватает большей драмы и реальной проблематики, которая возникает при более внимательном знакомстве с персонажами и сопереживании им. Дело за будущими работами."

Irremann

Честно говоря "ну такое". Довольно небольшой диалог заканчивающийся "вот-это-поворотом", или порцией шизы, или чем-то там ещё. Искать разные

варианты в этих прохладных историях мне что-то быстро стало лень. Кому понравилось - смотреть фильм "Зеленый слоник".

Byte

"Интересный геймплей - игра основана на диалоге персонажей, из которого узнаем как о мире игры, так и об истории главного героя.

Текст хороший и интересный, выбор игрока приводит к неожиданным подробностям.

Головоломки выполнены в виде относительно простых заданий на логику."

Korwin


Квест из диалога двух главных героев. Философская мысль о том, что личность является тем, что она о себе думает... измени мысли, изменишь слова, измени слова - изменишь суть. Было интересно. Концовки нашёл не все, но время поджимало... Благодарю, Рина! Отметил, что хочу пройти еще несколько раз.

Gyt

Оригинальное действо. Странненькое такое. Какие-то концовки выбил (по трем начальным показателям + потыкался в конце). Мало что понял, двухшаговый пазл сложноват показался. Написано живо, читается легко. Но слишком много постмодернизма для меня, как-то не удалось оказаться на одной волне с игрой. Возможно, потому что нужно прямо совсем менять поведение для разных концовок, чего мне делать не хотелось. Я каким-то слишком вялым и вежливым оказался, в роль войти не удалось (без подсказок выбил лишь концовки 1, 5-6-7, 15-16). Концовки в основном ощущаются одинаково обрывисто. И ещё я не привык к интерфейсу QSP и постоянный процесс сохранения/загрузки не был очень удобным при переборе вариантов. Но классно, что вся игра - один большой диалог.

Спасите Фею (автор — Lunohod-1; движок — Twine)

21 место — 117 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	4	7	3	5	3
Геймплей и головоломки	3	4	2	5	2
Сюжет и атмосфера	3	4	4	6	4
Текст и литературный стиль	6	5	4	7	6
Техническое исполнение и оформление	6	6	4	8	6

Отзывы:

theCheetah

"Что можно сказать о крохотной игре с оттенком ностальгии? Игровой и сюжетной составляющей здесь, конечно, почти не найти: краткая вводная цели и безвариантная прокачка одного из трёх навыков нужны лишь для того, чтобы сложить три числа и получить победную концовку. Повествование достаточно подробно, возможно, даже излишне, но в данном случае вместе с цветовой гаммой создаёт незатейливый антураж игр старого поколения. Стоит отметить, что ошибок и неточностей по тексту замечено не было."

Irremann

Маловато! Мне конечно понравилось, но маловато. Даже для зарисовки маловато! Слишком мало в этом отзыве слова "маловато"! Да и сам он какой-то маловатый.

Byte

"Реализация лабиринта с обязательным перепрохождением разных вариантов. К сожалению, однообразные описания и необходимость перебора быстро свели интерес к игре на нет. Написано, что это РПГ, но признаков РПГ я не обнаружил, к сожалению."

Korwin

Добротная, красивая, но очень маленькая игра имеющая по сути всего две простых загадки. Проходится за пять минут. И знаете, это неплохо.


Gyt

Очень уж простенькая RPG, в которой у нас всегда 3 одинаковых и очевидных выбора. Всё по классике: маг, воин, вор. Идем одним путем, тренируя выбранный навык. Причем абсолютно ничего не меняется от

метода прохождения, только в конце проверка на вшивость происходит. Было бы интереснее использовать комбинации навыков типа 2+1 или даже 1+1+1, причем в правильной последовательности, на которую бы намекал текст. А так три раза прогнал, не читая, и доволен (в первый раз я правда читал, играл за хитреца).

Хуже ходячих мертвецов (автор — Студия "Оживали"; движок — Twine)

18 место — 125 баллов.

	theCheetah	Irremann	 Byte	Korwin	Gyt
Общее впечатление об игре	5	5	3	6	7
Геймплей и головоломки	5	3	2	6	6
Сюжет и атмосфера	4	5	2	7	6
Текст и литературный стиль	4	5	4	7	7
Техническое исполнение и оформление	6	5	3	6	6

ОТЗЫВЫ:

theCheetah

"Забавная игра о написании сценария к сериалу, которую хочется назвать даже не абсурдом, а сумбуром. Построена она на череде юмористических вбросов со стороны авторов, а игрок (режиссёр) при помощи недюжинной силы воображения выбирает варианты, склеивая несклеиваемое и сочетая несочетаемое.

Лоскуты сюжета можно разбить на несколько отрывков, такие как битва в замке, плутания по лесу, штурм столицы и т.д. Затейливая фантазия создателей объединяет персонажей и события из сериала с чудным юмором и отсылками к другим популярным мотивам, а моменты резких поворотов добавляют некоторой интриги.

Игру довольно тяжело перепроходить из-за сильного эффекта «бутылочного горлышка»: большинство выборов так или иначе ведут к одним и тем же «узловым пунктам», и дальше читать становится уже неинтересно. В играх с таким обилием концовок и вариантов лучше развивать сюжет более равномерно во всех направлениях.

Оформление удачное, при прохождении отмечаются ведущие к посещённым страницам опции, хотя выделение не очень броское. Не оставляет чувство встреченных багов, но в такой модели игры без её карты не обойтись. В целом игра читается с интересом раз пять, после чего поиск концовок остаётся на усмотрение каждого.

Что же хуже ходячих мертвецов? Наверное, только тётя Тамара."

Irremann

Юмористическое обыгрывание неудачного последнего сезона Игры Престолов. В принципе некоторые варианты не хуже того что там снимали в оригинале.

Byte

"Короткая игра, в которой игрок пишет сценарий сериала. Интересная задумка, но описания достаточно скудные и, похоже, большинство веток развития сюжета быстро заканчиваются.

Юмор не понял, к сожалению. Не хватает каких-то поинтов в игре, которые бы показывали успешность сериала.

Вероятно, что игра недоделана.

UPD: Вроде бы, автор значительно обновил игру после этого, но переигрывать уже не было времени."

Korwin

Добротный стёб над работой сценаристов сериала "Игра престолов".

Прошёл несколько концовок, но мои сериалы оказались коротковаты, хотя логичны. Что-то я делаю не так. Спасибо за идею.

Gyt

Снимаем более "правильную" концовку Игры Престолов. С места в карьер нас бросают в 4 последние серии, а я лишь немного знаком с книгами/сериалом и чуть подрастерялся. Целых 27 концовок, и многие ветки не слишком серьезные и написаны сыном автора, который также не успел познакомиться с оригинальным произведением (и некоторые из них, скажем так, слишком агрессивно выбиваются из стиля и здравого смысла). Ещё просматривается какая-то обрывчатость, так и хочется порой сказать (как возможно и фанаты сериала говорили когда-то): "и это всё?". Но с другой стороны появляется дополнительный стимул что-нибудь там накрутить и худо-бедно растянуть действие на все 4 серии - некое изощренное удовольствие от этого получаешь. Вариант с закольцовкой забавный (как я понимаю там скорее переход на случайное событие было или что-то вроде этого). Обидно, что если перемахнуть через четвертую стену, т.е. серию (что не так просто), то не дают даже особую концовку - просто заново начинаешь. Слишком уж много концовок связано с мисками для супа (и конкретно там с одной версией, когда один уходит в лес и встречаешь единорога). Было бы неплохо добавить возможность сохраняться/отменять ход, перелистывать с самого начала немного утомительно. Тем не менее мороженку съел, и все ачивки/концовки получил. Кинодельцы ходят строем - мертвецов мы всех умоем!