

Thief — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

«Для полного погружения, игру нужно украсть на торрентах. Ну или из магазина, но это уже на ачивку.»

— С кино-говно

Thief — винрарная серия stealth-action'ов о похождениях хитрожопого, но харизматичного воруги по имени Гарретт. В серии вышло 4 части различной степени винрарности. Самого же Гарретта, [фапабельную](#) Викторию, а также неббических размеров Город с его обитателями придумал не кто иной, как [американский ЕРЖ](#), [атеист](#) и просто хороший разработчик Кен Левин, впоследствии создавший эти ваши System- и прочие [Bioshock'и](#).

Сюжет и геймплей

Спасаем мир и, как бы между делом, выполняем обычные для вора действия.



Бей охранника [по ебалу](#) затылку.

- Первый раз — от демонического долбослава (*спойлер*: Константина) и его дрессированного веганья.
- Второй раз — от [технофашиста](#) Карраса и его огромных паровых человекоподобных роботов.
- Третий раз — от маленькой лоли. (*спойлер*: Которая ВНЕЗАПНО оказывается совсем не лолли, а старой ведьмой, убившей некую лоли и невозбранно пользовавшейся ее телом. Позже по ходу сюжета она принимает форму злобного монстра.)
- Четвёртый раз — от поехавшей подружки ГГ. (*спойлер*: Которая поневоле становится контейнером для артефакта огромной мощности, грозящей разрушить к ебням весь город)

Как и в любом stealth-action, ныкаемся по закоулкам, глушим всех, кто мешает гулять (или обходим стороной). Никаких RPG-заморочек типа [Deus Ex](#) и System Shock 2. Вместо этого стоит подключать верхнюю голову:

- Искать золотишко, чтобы собирать денег на снаряжение к следующей миссии;
- Думать, как проникнуть в охраняемое здание;
- Обходить ловушки и решать некоторые головоломки.

Кроме того, приходится выполнять сюжетные квесты, бегая по огромным уровням и читая разбросанные тут и там мануалы. Можно грабить [корованы](#): во второй части в одной из миссий нужно [набижать на торговый корабль](#) и уворовать оттуда мешочки с [пряностями](#).

Несмотря на то, что при более подробном рассмотрении и сюжет, и геймплей полны штампов, реализованы эти штампы на уровне гораздо выше среднего.

Главный герой по харизматичности способен посоперничать с JC Denton'ом, Сэмом Фишером и тов. Ричардом Диком — но без пафоса. Радует игрока сарказмом и похуизмом. Периодически отпускает доставляющие комменты.

Например, в третьей части в одном из домов игрок подслушивает разговор некоего «вора» с городским жителем. Выясняется, что «вор» выдает себя за Гарретта (которого знают как мастера-вора). Кроме собственно побочного квеста игрок извлекает лулз: после окончания разговора Гарретт заявляет примерно следующее: «So that's the famous Garrett, huh? Guess he's not as good looking as I'd heard» — «Ха, так это и есть знаменитый Гарретт? Похоже, он не так симпатичен, как я слышал».

Разнообразие фракций ИИ и их [теплое отношение](#) друг к другу имеют следствием широкий простор для троллинга: в первых частях можно спровоцировать конфликт нежити и фанатиков. А в третьей, например, спиздить волшебные палочки у магов, что приведет к тотальному шухеру всех присутствующих в локации фракций. Потасовки между охраной города и, допустим, воинами Язычников — дело весёлое. Энфорсеры Хранителей наводят шорох без помощи ГГ и способны самостоятельно



выпилить остальных персонажей.

Гаррет понимает суть /D/

Местный мунспик — викторианская речь религиозных фанатов (в третьей части выпилена на 95%), деревенский говор язычников (допилен только в третью часть) — крысолюды в первой и третьей частях, куршоки и статуи в третьей — все они невозбранно потешают англоговорящего игрока. Любителей Страны восходящего солнца порадуют [глифы Кеерер'ов](#) — хрен поймешь, что они обозначают, но выглядит весьма достоверно. Универсальное слово «таффер» может означать как ругательство (Ye' taffing me! I see you, taffer!), так и похвалу. Придуманно ЛГ-дизайнером Лорой Болдвин, по ее словам, означает человека или нечто, что ТАФФАЕТ. [Ну ты понел.](#)



Тот самый разговор с псевдо-Гарретом

Убивайт! Оглушенного персонажа или врага можно невозбранно кинуть в пылающий костер, воду или сбросить с высоты, и тем самым прервать его нелепую жизнь, а в третьей части — еще и встревожить чуть менее, чем всех жителей локации, ибо умирал несчастный с оглушительными воплями. В тюрьме Пейвлок можно выпустить из камер всех наркоманов, хулиганов и тунеядцев.

First Person Sneaker

Время от времени Thief называют родоначальником стелс-жанра. Это не совсем так:

- В 1981 году вышла игра Castle Wolfenstein, претендующая на звание первого социального стелса. Кстати, эта игра [вдохновила сами-знаете-кого](#) на создание Wolfenstein 3D, с которого все и началось;
- В 1987 году на MSX вышел «Metal Gear»;
- В 1998 на PlayStation вышел «Metal Gear Solid» и не менее винранная Tenchu.

Несмотря на эти достижения, стелса от первого лица к 1998 году еще не было. Поэтому разработчикам Thief пришлось выдумать жанр *First Person Sneaker*.

Thief: The Dark Project (Thief Gold)

Внимание! Спойлеры!



В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Thief** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).

Выпущен «Looking Glass Studios» аж в 1998 году. Эта игра сломала стандарты Quake 2, [довлевающие](#) тогда в FPS: вместо погонь с ракетницей за монстрами — погони стражников за игроком с луком.

Игра мрачна и готична, особенно на нищесредском софтверном режиме. Палитра — оттенки черного, мир — хмурое и грязное средневековье, населённое местными гопниками, колдунами, ПГМнутыми и зверушками. Места действия — город, канализации, гробницы, пещеры, заброшенные районы, руины и прочие годные для одиночных прогулок места.

Мощный, хоть и скриптованный, ИИ способен на разные выверты вроде патрулирования, трёх степеней встревоженности и поиска игрока в темноте. Такое поведение «тупым монстрам» 98-го года даже на ум не приходило.

Кроме вышперечисленного, доставляли:

- Нежить. Половина кирпичей высрана игроками из-за нежити. Особенно боялись жутчайших, уродливых и почти неуязвимых [зомби](#). А так же хаунтов. Ходят и гремят цепями, при тревоге начинают шептать жутким потусторонним голосом, от которого кровь стынет в жилах, а обнаружив игрока, бросаются к нему с призрачным хохотом и шинкуют в капусту за считанные секунды, убежать от них невозможно. [Пользователи GameSpot в 1999 выбрали хаунта самым жутким монстром в истории игростроения.](#)
- Звуки и [амбиент](#). Не только нагоняют страху, но и позволяют ориентироваться в темноте.
- Оружие. Его выбор кажется весьма скромным, пока дело не доходит до лука и стрел. Стрелы разные, хорошие, годные и полезные. Для перемещения по вертикали, кроме лестниц, присутствовал такой вин как верёвочные стрелы. Ах, да — мины, конечно же.
- Огромные — нет, ОГРОМНЕЙШИЕ уровни. Путь через карту может занять полчаса *реального времени* без учета задержек из-за монстров - и никаких тебе "подгрузок" через каждые 5 минут с потерей данных о покинутой области - что было неслыханно для того времени и тогдашних аппаратных возможностей.
- Долгие погони. Если вы думаете, что, попавшись на глаза, достаточно забежать за угол, чтобы скрыться, то здесь придется бегать от стражников очень далеко и долго. В некоторых случаях

[Thief: The Dark Project -17- Return to the Cathedral \[1/2\]](#)
Слушай и бойся, анон. Return to the Cathedral.

стражники, запалив главного героя на другом этаже, устремляются к нему всей толпой и без проблем находят злоумышленника на слух.

- Возможность невозбранно подслушивать разной степени петросянства разговоры сумасшедших сектантов, стражников и прочих персонажей.
- Озвучка персонажей, в особенности — циничных замечаний самого Гарретта, которого озвучивал Стивен Рассел. Талант, хули — на него половина фанатов фапает.
- Весьма фапательная антагонистка Виктория, вырывающая Гарретту глаз рукой-лианой (сиськи!). Впрочем, степень её фапательности меняется по ходу игры.
- Обилие неведомой ёбаной хуйни: гигантских богомоллов, плюющих плотоядными мухами; фиолетовых ящериц, изрыгающих удушающий газ; обезьян с мечами, [людей-крабов](#) и прочих внушающих омерзение фриков.
- Кошерные видеоролики в начале каждой миссии и раскрываемый с их помощью сюжет — для тех, кто хотел в него вникать.
- Карты миссии, схематично набросанные на обрывках средневековой туалетной бумаги — тёмные века, хуле, и никакого тебе [ГЛОНАСС](#)'а! В лучшем случае вся навигация — это подсветка фиолетовеньким одной комнаты и надпись «эта вещь лежит тут», «Здесь живет [Неведомая хуйня](#)», «Сюда не ходи» и «Золотишко — тут!». Под конец игры карта почти не несет полезной информации — есть кривонарисованный «вход», а все остальное, куда не пустили картографа, покрывает «туман войны».
- Врагов можно умертвить весьма изысканными методами, например, сбросить им на головы двуручную кувалду с высоты третьего этажа или швырнуть газовую мину в толпу стражников. Или вырубить стражника дубинкой в прыжке (падать на головы по методу Сэма Шифера хранители не научили — его родители к тому моменту даже в доктора играть не умели).
- Вменяемо реализованное фехтование, которого в других играх и по сей день мало. Можно было на отличненько подрататься со стражниками на мечах, главное — файтовать один на один и не пропускать удары. Главный герой далеко не бессмертен и доспехов не носит — два-три удара кувалдой или серия быстрых выпадов мечом завершат ваш путь к успеху.
- Адреналин — постоянный спутник игрока. Как только кажется, что уже притерпелся, привык к проидам тупорылых стражников, на помощь спешат зомби и всякие другие твари типа летающих огненных шаров. И так — до конца игры.



OH SHI~



Haunted Cathedral is so haunted

Короче говоря, УХ! Если слова *Haunted Cathedral* и *Bonehoard* вам ничего не говорят, то вы ничего не понимаете в Thief.

Всё это привело к лютой популярности игры в определённых кругах, остальные — постирали штанишки и постарались о ней забыть. По слухам, после выхода «Thief» появились статьи наподобие «Может ли 33-летний программист бояться компьютерной игры?» Но геймерам на помощь поспешил «Half-Life», и стадо радостно бросилось мочить ломиками хэдкрабов.

Через год после выхода «Thief: The Dark Project» последовало переиздание игры под названием «Thief Gold» — те же яйца, но ~~ее свистелками и перделками~~ с 3-мя новыми миссиями (+1 «секретная») и редактором, который фанаты коллективно выпросили у разработчиков.

Thief II: The Metal Age

Так как первая часть получила веское признание геймеров, идея стелса была еще не заезжена и деньги были ой как нужны, в 2000-м «Looking Glass Studios» выпускает вторую часть. Отныне софтверный режим пошел нахуй, недовольные нищоброды вздохнули и пошли въебывать на новую видеокарту или переигрывать в первую часть.

Идея, концепт и движок остались почти нетронутыми:

- Мир сделали чистеньким, уютненьким и совсем уж [стимпанковым](#).
- Всю нежить выпилили по многочисленным просьбам жалких трусов. Кое-где, правда, оставили, так что просрать кирпичами повод есть, и не один.
- Хвала Строителю, 256-цветовую палитру заменили на полноценный Hi-Color, а теплый ламповый свет перешел на цветное освещение.
- Размахивать мечом стало ещё проще — при наличии нормальной мышки и прямых рук можно убивать по десять-пятнадцать стражников за миссию, не пропустив ни одного удара.
- В пиратской локализации Thief 2 от конторы 7Wolf доставляли стражники с кавказским акцентом. Часть фанатов также фапает на голос Терри Бросиус (в Thief она озвучила Викторию), но, справедливости ради, стоит заметить, что она была нанята Looking Glass Studios как дизайнер, а не



Стимпанковский ОБЧР

актёр озвучки.

- Несмотря на то, что Гарретт всё такой же циник и девственник^[1], по ходу развития сюжета прослеживается его эмоциональное сближение с нимфой Викторией.
- Роботы, хоть и вызывали у любителей средневековья баттхёрт, оказались способны доставить адреналин и лулзы в промышленных масштабах. Особенно, если решиться насмерть застучать их дубинкой (долго и муторно) или вовсе спровоцировать боевого робота на **героизм** в виде дословного **убития ап стену** из-за специфического расположения его оружия.
- Требования к собиранию лута практически упразднили. Раньше на высокой сложности требовалось собрать почти все ценности с уровня, что заставляло новичков часами ползать по закоулкам и мозолить глаза. Теперь можно сконцентрироваться именно на выполнении заданий.
- В первой части неспособность AI карабкаться и лазать по лестницам заставляла стражников стоять на месте и ругаться матом. Теперь они побегут на улицу за лучником.
- Замена потерянного в первой части глаза Гарретту вставили модный стимпанковский кибер-глаз, которым он может пользоваться как биноклем и смотреть через портативные паровые видеокамеры (какой пиздец!). Дает повод обвинить Сэма Фишера в плагиате.

Взросшая замороченность миссий, шедевральные по архитектуре и размаху уровни и высокое качество игры как таковой доставили, и очень хорошо. Апофигеем уровнестроительства является последний левел — патрулируемый роботами храм-завод с возможностью самостоятельно изготовить на работающих станках почти 9000 единиц боеприпасов. И если вы думаете, что прошли Thief 2 на максимальном уровне сложности (никого не убив) и рассказываете всем, какой вы **труЪ-фанат**, знайте — вы говно и позер. Потому что труЪ-воры умудрились пройти игру, никого не оглушив, а задроты до сих пор **проходят**, не встревожив ни одного ИИ. Так-то!

Исторически сложилось так, что «Looking Glass Studios» **окочурилась** аккурат после выпуска «Thief II: The Metal Age». Этот факт является предметом давно утихших **холиваров**, в результате которых советом олдфагов установлено:

- Издатели из «Eidos» — мудаки. Во-первых, отдали кучу бабла поцу Ромеро на его провальную «Дайкатану» и работу других подразделений Ion Storm (что является достаточно спорным аргументом, ибо на эти деньги были запилены винрарные **Deus Ex** и **Anachronox**). А во-вторых, торопили гениев из LGS, из-за чего вторая часть осталась местами недопилена.
- LGS хоть и молодцы, но зря пытались впихнуть невпихуемое — силами одной студии одновременно разрабатывалось до полудюжины игр.
- Жаль, что мы так и не увидим «Thief II Gold».
- Все — на разработку модов!

Thief 3 aka Thief: Deadly Shadows

Пока «Eidos» думала, что делать с франшизой, настал миллениум во всей красе, на конвейер вышла «**Splinter Cell**», MGS 1-2 вышли на PC, и стелс стал частью игрового мейнстрима. Стало ясно, что нужно закрывать гештальт и иметь на этом **гешефт**.

Над третьей частью работали уважаемые вроде бы люди — американская «**Ion Storm**» во главе с самим Уорреном Спектором, папой «**Deus Ex**» и первой части «**System Shock**», в далеком 1997 году работавшим над самыми первыми концептами «**Thief**». Он, кстати, привлек к работе над третьей частью чуть ли не половину команды, работавшей над первым и вторым «**Ворами**». Одновременно с третьим «**Вором**» той же студией разрабатывалась «**Deus Ex: Invisible War**».

Ташемта, обе игры наступили на одни и те же грабли:

1. Вместо оригинального движка был использован модифицированный «**Unreal Engine 2**» с прикрученным физическим движком «**Navok 2**».
2. В разгаре **гонки технологий** кривые ручки «**Ion Storm**» полезли переписывать рендер с нуля и делать «первую в мире игру с динамическими тенями».
3. ВНЕЗАПНО пришел издатель и сказал, что срок сдачи проекта — вчера.
4. Из того, что есть, собрали то, что получилось, и подали фанатам, назвав релизы «независимо от предыдущих серий», то есть, без номерных индексов.

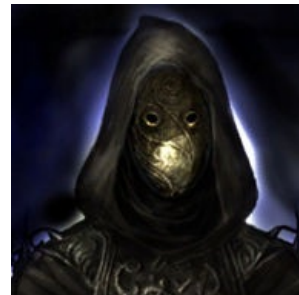
HOLY WAAAAAR!

В получившейся игре сюжет и задачи игрока остались почти теми же, разве что Спектор добавил в историю немного своих любимых **көөнлейеров** и **лесбиянок** заговоров и тайных обществ. А вот геймплей изменился кардинально, что стало причиной сравнительно небольшого срача в сообществе фанатов (см. ниже).

Технический прорыв тоже даром не дался: нищевородам пришлось засунуть 3DFX себе в жопу и опять въёбывать на апгрейд, ибо красота требовала жертв. Как показала история, рано или поздно это может случиться с



Чего бы еще такого спиздить?



Исполнители Хранителей, далекие предки **Угнетателя**

каждым.

Бурление говн

При общем балансе старых и новых штук, некоторые нововведения заставили фалломорфировать отдельных заядлых игроков. После релиза «Thief: Deadly Shadows» спор был вялым и сводился к обмусоливанию следующих моментов:



Лулзовое переосмысление набора стрел

Минусы, доставившие баттхёрт спорщикам с обеих сторон:

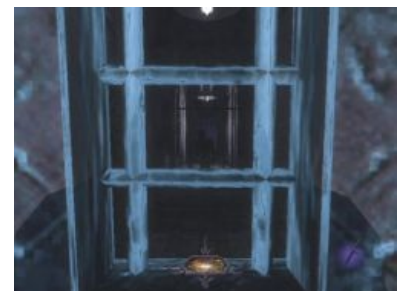
- Получившийся невнятный движок хоть и давал «динамические тени», но с трудом переваривал уровни больше трёх комнат. Привет от Xbox: большие уровни не помещались в 64 мегабайта ОЗУ. Кастомные уровни на PC можно делать и покрупнее, но они все равно сильно ограничены в габаритах в сравнении с тем, что переваривал Dark Engine (движок от первых двух игр).
- Странная физика — необъяснимая гравитация и скручивающиеся в совсем уж неприличные позы ragdoll из-за кривой интеграции физического движка в UE. Так же, как и в «Deus Ex: Invisible War».
- Нищелюды совсем негодуэ — стандартный по тем временам компьютер (P IV 1.5 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня Radeon 9600/Geforce FX 5600) еле-еле тянул ТЗ даже на минимальных настройках.

Кому минусы, а нубам похуй:

- Вид от третьего лица, глядя на который, Сэм Фишер нервно морщится. Позволяет читерски заглядывать за углы. Ещё один привет от Xbox. Другой связанный с этим баттхёрт: заглядывая за угол, Гарретт вместо наклона делает шаг ногой в сторону, благодаря чему можно наебнуться или засветиться. Был пофиксен в нескольких фанатских патчах.
- Отсутствие верёвочных стрел — последствия замены движка. Вместо верёвок появились перчатки, с помощью которых можно было лазать по стенам аки Спайдермен и сигать на головы ничего не подозревающих прохожих. Но лазать можно было только там, где разрешили дизайнеры (а разрешили они практически по всем каменным стенам).
- Ламерская подсветка лука, облегчавшая прохождение школьникам^[2].
- Теперь в воде нельзя плавать.

Дыры в боевой системе, которые нубам всё ещё похуй

- Глухой, слепой и немощный (по сравнению с предыдущими частями) ИИ, даже на максимуме сложности. Благо можно всё исправить ручками в .ini файлах настроек.
- Сидящий NPC не поддается оглушению блэкджеком.
- Оглушённый гранатой-вспышкой ИИ от удара дубинкой приходил в себя, выхватывал оружие и крошил ГГ в винегрет. В предыдущих частях вспышка + блэкджек = комбо, после которого в темном углу появлялась куча бессознательных тел.
- Кинжал заметно проигрывал привычному ветеранам мечу в открытом бою. С одного удара противника можно завалить, как и прежде, только подкравшись сзади. Но в дуэлях приходится попотеть сильнее. При этом, из-за слабости ИИ, все равно остается шанс выпилить кинжалом нескольких энфорсеров или мечников — лишь бы хватило колб с красной целебной жидкостью.
- NPC высокого роста (спойлер: статуи, куршоки, хаммериты) не могут ударить пригнувшегося Гарретта. Это позволяет невозбранно собрать армию из более 9000 вышеозначенных субъектов и устроить холивар с представителями враждебной фракции (спойлер: стражниками, крысолюдами, язычниками). Этот баг пофиксили в патче 1.1 (единственном, кстати). Подобные шалости знакомы и по первым частям, но там они исполнялись с гораздо большей изящностью.
- Оглушенные стражники роняют оружие, что несомненный вин. Фейл в физическом движке: при загрузке сохраненной игры все предметы, у которых изменилось состояние (например — «свеча горела на столе/больше не горит», или «шел стражник с мечом/больше не идет»), разом принимают это новое состояние. И находящиеся поблизости АИ честно эти изменения замечают! И если со ВНЕЗАПНО погасшей свечой или факелом все не так драматично, то падающие кагбе из ниоткуда мечи гремят и алертят окружающих. А подобрать, завернуть в тряпочку и выкинуть в топку их нельзя.



When it sees you you'll shit brix.

А может быть, и вин:

- Игра отличилась оуенным дизайном уровней. Одна только Колыбель Шейлбриджка^[3] заставит неделю срать кирпичами, я гарантирую это.
- Появились стражники с факелами (или подсвечниками), что сделало поиски спрятавшегося Гарретта куда более динамичными.
- Свечи можно задувать и экономить таким образом резко подорожавшие (по сравнению с предыдущими частями) водяные стрелы.
- Гарретт научился прижиматься к стене, теперь в полной темноте обнаружить его практически невозможно. Раньше стражники и слуги



Веселенькие помещения

постоянно спотыкались об него на бегу.

- Классная озвучка благодаря тем же Эрику Брозиусу, который работал над звуком в LGS, и Алексу Брэндону, автору эпической музыки Unreal, UT и Deus Ex. Доставляют и амбиент, и эффекты.
- Новые возможности игровой механики, позволявшие дополнительно извлекать лулз, как то:
 - Бутылки с маслом, которые можно было разбить и поджечь; в первом случае вражина падал и матерился, во втором — горел и матерился.
 - Если выстрелить моховой стрелой в лицо ИИ, его рот оказывался забит мхом. Было весело наблюдать за его попытками материться.
- Большое количество аллюзий с первой частью, в особенности — финальный ролик и весьма доставляющий разговор с Глазом, пытающимся троллить Гарретта.

После споров было решено, что множество нововведений — завлекательно для нубов, и **выпустили** мод **Minimalist Project**, выпиливающий из игры **свистелки и перделки**.

В соседнем лагере отгремели похожие специальные олимпийские игры по поводу «Deus Ex: Invisible War», после чего Уоррен Спектор слил и подался к Уолту Диснею работать над **специальным секретным проектом**.

Thief (2014)

Четвертая часть эпопеи была **анонсирована** 11 мая 2009 г. студией Eidos Montreal. Эта же контора работала над «Deus Ex: Human Revolution». Команда, правда, была набрана не из работавших над Деусом, а из Ubisoft Montreal, то есть **ассасиноклепателей**, поэтому говнецом и сюжет, и геймплей пахивали ещё до выхода. 25 февраля 2014 г. новый «Вор» поступил в продажу, а 28-го вышел в Рашке. Как и положено игре про вора — спищена до официального релиза. Версия для консолей седьмого поколения появилась в сети почти на неделю раньше обещанного срока, компьютерную же слили на торренты за три дня до американского релиза. Разумеется, забогованную аки решетю. Особенно фееричен баг с сохранением игры с 30 марта по 2 апреля, когда игра сама не понимала свои таймстампы и наёбывала свои же собственные сейвы. Подробнее [тут](#).

Результат? Низкие оценки критиков, проёб полимеров и **увольнение** 27 рукожопов-девелоперов из студии в первую неделю продаж. По заявлению Square Enix (чьей дочерней компанией является Eidos) — «для лучшего развития текущих и новых проектов». Только **массовые расстрелы...**

Если кратко: не доделали. Видно, что хотели и старались, но общей картины от игры не складывается и забогованные мини-квесты сильно портят впечатление. И да, практически единогласное «Worst game ending ever» ото всех, кто прошёл. Без шуток. Правда, хуёвая. Мы вас предупредили.

Теперь подробнее.

Как мы шатали ваш сюжет

Итак, представьте бессвязный сиквел. В Городе произошла технологическая революция, люди, наконец, изобрели электричество, печатный станок и научились добывать из мака интересные вещества, но отчего-то забыли изобрести нормальный огнестрел, потому стража до сих пор бегаёт за нарушителями с мечами и арбалетами. От старых богов остались одни намёки в виде воспоминаний прохожих и развалин зданий. За это время народился новый Гарретт, вырос, и, какое совпадение, стал мастером-вором. Голос, внешность, стиль одежды и поведения у нового Гарретта те же, что у старого. А что вы хотели, колесо Сансары Франшизы никого не отпускает. Гарретт, внезапно, живёт теперь в башне с часами в центре города, которая, на минуточку, наебнулась аккурат в предыдущей части и принадлежала при этом хаммеритам.

А потом сплошной «Garrett, I'm slipping! Garrett, give me the claw!»

Как мы шатали ваше всё

На удивление, при редкостно херовом сюжете игровая система затягивает и не отпускает. Вид от первого лица, вернули верёвочные стрелы (правда, стрелять можно не везде, а только в особые торчащие балки и перекладины), убрали шумовые, можно кидать бутылки и стаканы, чтобы отвлечь охрану, режим фокуса, есть где развернуться.

Фокус

Лучше бы его не было. Аналог чутья/концентрации из Hitman и Splinter Cell. Подсвечивает лут, замедляет



Гарретт спиздит у тебя эти буквы и ты не заметишь

<https://www.youtube.com/watch?v=Wsx48TuXVZ0>

Zero Punctuation в теме

движения NPC, замедляет окружающий мир. Основная **YOVA**-фишка этой игры и костыль для немощных, слепых и косоруких игрунов. А разгадка одна: в глаз попал осколок артефакта, и теперь Гаррет, въебав живительного мака, идёт по жизни, не напрягаясь, фокус покажет, куда идти и что делать.

Глаз обладает тупейшим багом: когда фокус весь кончился, его включение вызывает кратковременную вспышку фокуса и вещи, подсвеченные этой вспышкой, ещё некоторое время видны. В итоге имеем бесконечную подсветку всего, просто включая кончившийся фокус. А баг этот нужен для одного-единственного раза: в борделе нужно подсмотреть невидимые без фокуса символы сквозь дырочки в стене. Расчёт был таков, что тупая школота проебёт весь фокус и застрянет здесь, если не сможет увидеть символы. В итоге получили эту бесконечную абилку.

Инвалиды 3-й группы и выше (кроме слепых и парализованных) также смогут насладиться всеми прелестями игры, включив постоянную подсветку всего лута и юзабельных предметов в меню, после чего игра становится очередным сиквелом квестов для домохозяек «Найди предмет на картинке».

Меч? Какой меч?

Стандартный набор вора даже в еретической, по мнению олдфагов, Th3: DS, включал в себя: дубинку, стрелы, вспышку, мины, нечто типа аптечки (красные бутылки) и кинжал, дабы УБИВАТ. В Th4 есть только дубинка, стрелы, вспышки и аптечки (для фокуса и HP). Кинжал, меч? Нет же, если тебя засекли — задолби свидетелей тупой маленькой дубинкой! Экшн! Блокируй удары меча! Дубинкой! Стреляй из лука в упор! Ёбанный стыд...

Until he got arrow in his knee

На одну из основных деталей игры положен болт. Арбалетный, да. Стрелы откровенно слабые и заточены хер пойми подо что^[4]. Газовая стрела отвлекает/станнит, а не вырубает охранника — имеем тревогу и полную жопу проблем, зато удобно усыплять собачек и птичек в клетках. Мега-стрела «базука» aka «Усиленная огненная» экстерминирует толпу охранников до состояния пепла (напалм, ня). Тупоносые стрелы полезны для отвлечения, боевые слабые и полезны только апгрейженные aka Sawtooth. Зато есть весёлая багофича с бутылками: если метко бросить бутылку в голову охраннику без шлема (или со шлемом, но тогда нужно кинуть очень метко, в самое щачло), получаем вырубленного охранника и хедшот (если есть челендж на хедшоты), что некисло экономит время и стрелы.

Восхищает грузоподъёмность Гаррета, ибо тащить с собой он может 136 стрел, 7 цветочков, 7 пачек с едой, 5 бомб-вспышек и бутылку/стакан. Простой расчёт показывает, что при весе одной стрелы 100 граммов (усреднённо, если учитывать вес всяких наконечников и прочего; стрелы деревянные, судя по видеовставкам) и пусть даже по 100 граммов на пачку с едой и 200 на гранату-вспышку (хотя она железная, судя по модельке), Гаррет умудряется таскать с собой 15 килограммов веса (плюс лук, дубинку и золото), куда-то собирать лут в мелкопромышленных масштабах и при этом **бесшумно** перемещаться, воровать@убивать. Реализм не нужен.

И да, стрелы настолько дорогие, что всё украденное за уровень можно расстрелять за одну стычку с 2-3 стражниками.

Там какой-то шум, пойду посмотрю

Поскольку шумовых стрел почему-то в Олдейл не завезли, отвлекать приходится любыми другими стрелами или бьющимися предметами (есть очень полезный говноапгрейд, который делает боевые стрелы бесшумными). В итоге приходится прошарить пол-карты, чтобы найти чёртов стакан или бутылку, которую можно бросить. Ну или можно стрелять по вездесущим вазам (ЧСХ, есть везде, даже в могильниках и тюрьмах). Или долбить в стену дубинкой в духе **Manhunt**.

Отдельно стоит упоминания столь нелюбимая стелсоделами вещь, как собаки. Собачка чует вора, и никакое «вжаться в стену» не поможет. Поэтому игроделы очень-очень редко включают в стелсы собачек. Так вот, в Th4 решили проблему в лучших традициях детского сада для дебилов — объекты охраняют собаки в **клетках** (придумал это решение придворный страж Толлингворс: «Мы посадим собачек в клетки, чтоб люди не думали, что их можно жрать»). Да, они просто лают из клеток (если видят или слышат. Нюх собакам отключен, чтоб геймер не надорвался, однако видят эти кабысдохи даже в темноте), и охранники идут и проверяют, что же там такое. Велкам ту зе ленд оф Шизофрения, май френд.

Искусственный идиот настолько похуистичен (даже на уровне Master), что не замечает проебавшихся навсегда товарищей, ушедших проверить (при условии, что тревогу слышали оба и первый видел, что второй ушёл проверять). Ну не вернулся и не вернулся, хуй с ним, действительно. Если пошуметь 2 раза подряд, то шухер и вся толпа охранников начинает бешено луркать, после чего опять успокаивается и встаёт на те же самые места, где стояла.

Did he drop any good loot?

Лут не сильно-то и разнообразен, всего около 20 предметов, в золотом и серебряном варианте плюс картины и уникальные вещи. Драгоценных камней нет вообще. Краденое сразу конвертируется в золото, к скупщикам ходить не надо (YOVA одобряет). Для задротов добавлена коллекционная система из нескольких наборов уникального лута (бабочки, браслеты, картины, кольца, ещё кольца, етц). Уникальная дорогая побрякушка может просто валяться на обочине дороги, и пропустить её легче некуда.

Веселит сбор табличек со зданий, которые всегда были медные именно затем, чтоб их не пиздили. И да, нормально рассмотреть сей лут можно только в момент подбора. Сбор этой шелухи даёт ачивку «What's

Yours is Mine» и 30к золота.

Задротам всех мастей

Ачивок полно. [Вот](#), например, неплохой гайд по всем, с видео. Имеется откровенно бесполезная хуита вроде «Кинь бутылку и попади в неё стрелой», или «Вскрой замок, используя фокус», или «Тише едешь — больше своруешь». Также есть карты для супербыстрого воровства всего подряд, каждая быстро спёртая вещь добавляет множитель. Если тырить без остановки — over9000 очков и удлинение ЧСВ на 10 см. Игра вообще ачивко-ориентирована донельзя, собери всё, укради всё, стрельни столько-то раз, найди столько-то записок. Видимо, консольщикам кроме фаллометрии ничего и не надо больше.

Для упоротых окончательно есть кастомный режим сложности, где на максимуме даже олдфаги вспотеют — отключаются практически все допинги, и 1 тревога ведёт к фатальному проёбу всего прохождения (режим Iron Man). Очень гибко настраивается, стоит заметить.

Полуполная (полупустая) свобода действий

Относительная свобода действий: шляйся по городу, воруй у бедных и богатых, ищи нычки, торговцев, а надоест, так двигайся по сюжету далее. Большие (реально большие, хоть и линейные) карты миссий доставят. Правда, все они позорно порезаны на куски, каждый из которых отдельная локация со своей загрузкой. Хаб (!), например, состоит аж из четырёх частей.

Сторонние квесты не так чтобы сильно цепляли, но и не раздражают (Говорящий череп и гулялово с пьяным по раёну забавны). Moira Asylum аналогичен Shalebridge Cradle из Th3, но сделан хорошо. Возможно, самое интересное место за всю игру, ибо имеются невидимки и прочая НЁХ.

Для задротов и здесь рай, ибо имеются скрытые сайд-квесты (вроде подслушанных разговоров, стыренных записок, карт сокровищ) и 25 побочных заданий от NPC. Из-за этого даже просто гулять по городу интересно, хоть и порезанность его на локации заставляет иногда кружить вокруг одного места, ибо вылезти из окна можно, а залезть обратно нельзя, и приходится обходить через весь квартал. В сторонних квестах есть один большой минус — они никак не влияют на сюжет, что несколько разочарует всяких там тургор/морофагов, у которых каждый пук засчитывается и мир меняется соответственно. В общем, набор квестов «сходи-принеси». Украл, сдал, следующий. Подробный гайд по продуктивному гулянию по городу [тут](#).

80 lvl Thief

Введена убогая система прокачки за деньги, позволяющая качать Гаррета как танк, или наоборот, сделать максимально незаметным. Нахуй не нужна, как и фокус. Прокачка идёт за бабло, в геометрической прогрессии, независимо для каждого типа скиллов. Купить всё самое нужное можно сразу и дёшево, а говнище вроде «в режиме фокуса видеть как замок работает внутри, когда ломаешь» вообще не брать.

Теперь нужно покупать дополнительные тулзы вроде бритвы, гаечного ключа-торцовки и клещей для проволоки у торговцев. Бредовая идея, ибо всё покупается уже после второй главы целиком, даже на сложности Master, где цены взвинчены вообще на всё.

Введены какие-то мутные амулеты-брелоки, которые апгрейдят совершенно не нужные аспекты вроде снижения цен на цветочки, которых и так до усёру в каждой миссии натыкано. Это барахло, видимо, нужно для утилизации излишнего золота, ибо после прохождения игры и выхода в свободное гуляние по городу их оказывается овердохера, даже если фокус вкачать по полной. А да, они нахуй не нужны при свободном гулянии по городу, но это мелочи.

По завершении миссии вы узнаете свой стиль игры, коих три (Ghost, Opportunist, Predator). [Ъ](#), разумеется, Ghost. Стиль влияет на ачивки и нужен, видимо, чтобы [показывать всем в сети, что ты это делаешь](#). Окромя того, дополнительные условия (Thief Challenges) по миссии засчитываются (и оплачиваются), только если общий стиль прохождения миссии соответствует стилю выполненного челенджа. То есть, хоть ты убейся, если игра решила, что у тебя очков Хищника больше чем Оппортуниста, то все твои старания идут нахер и ничего ты не получишь. Проходи ещё раз и соответствуй, лол. Хорошо хоть, эта странная поебень действует только в основных главах — сторонние миссии считают все выполненные челенджи.

Атмосфера

Таки удалась. Мрачный город, люди, боящиеся собственной тени, стражники, казнящие и измывающиеся, катакомбы, секретные притоны, психушка с непонятно чем там живущим. Эмбиент сделан отлично, ляпы есть, конечно — вроде охранников, которые тупо охраняют горящее здание. Действительно, нахера тушить, [улыбаемся и патрулируем](#).

Местами нереальную любовь вызывает заклиненный скрипт какого-нибудь охранника/цивила, который каждый раз, как вы проходите мимо, рассказывает самому себе (ибо напарник рулится другим скриптом и уже ушёл) как он [поебался с дурой одной](#).

Персонажи

Бесхарактерны и убоги.

Игровые видеовставки Мало того, что разработы не осилили нарендерить нормальных мувиков (кроме говёной концовки и пары вставок по ходу прохождения) и приходится смотреть всё это на движке самой игры, так

ещё и диалоги. Диалоги достойны персонального кола каждому сценаристу, ибо паузы между репликами иногда по пять секунд. Видимо, пафоса недостаточно, и задержка развития тех, кто писал сюжет, компенсируется как раз задержками речи у героев. Благо, диалоги все без исключения пропускаемы, и смотреть не обязательно.

Но зато там есть порно! Вот уж чего не хватало в стелсе.

Сюжет

Можно охарактеризовать двумя словами: бессвязный и нелогичный. Отсылок к старому вору полно, и внимательный анон заметит руины построек Хранителей, руины храма Хаммеритов, своеобразную альтернативу Колыбели Шейлбриджа, стишки Язычников и прочее. Анализ хитросплетений можно почитать [тут](#). Эти яйца наводят на мысль, что кто-то из студии таки поиграл/почитал в/про старые части Thief. Также полно всяких атмосферных вставок вроде повесившихся из-за любви поэтов и их предсмертных стихов, убитых клиентами шлюх и прочее. Атмосферных, но к сюжету вообще не относящихся. А да, частично сюжет был написан Рианной Пратчетт, дочкой известного английского писателя [Терри Пратчетта](#). У тех, кто возбуждается на громкие имена, это должно вызвать восхищение глубиной и новизной этого бессвязного говна.

Мод-мейкеры и комуните

Как и любой вин, «Thief» нарастил себе уютненькое сообщество фанатов в [Пиндостане](#), в этих их европах и даже в [этой стране](#), со своими мемами, блекджеком (в данном случае он более чем уместен) и шлюхами, и даже [додзинси](#).

Перепройдя все оригинальные карты больше 9000 раз соответствующим количеством способов, фаги взялись за редакторы — как за родной, так и за те, до которых дотянулись истосковавшиеся по дубинке руки. Уместно отметить крайнюю перенасыщенность *DromEd* (родного редактора) матаном и высокие требования к юзеру. Это и не мудрено, так как сей инструмент был разработан в той же «Looking Glass», а она более чем наполовину состояла из выпускников [MIT](#) — эдакой пиндосской Бауманки. Впрочем, они и сами к нему без [бубна](#) не подходили (у одного из разработчиков вместо обоев рабочего стола висела надпись «Если вы это видите, значит, DromEd снова сломался», а когда студию постигла печальная участь закрытия, концовку фразы сменили на «...значит, вы уволены»).

Умелые модмейкеры заставляют игру десятилетней давности выглядеть ничуть не хуже ненавидимой олдфагами «Deadly Shadows», добавлять в уровни туман, дождь, молнии и прочие атмосферные [эффекты](#), и даже [эмулировать Shalebridge Cradle](#).

В послужном списке мод-мейкеров значатся:

- 1050 фан-миссий (это у них так моды зовутся) ко всем частям.
- Нефиговый такой любительский [аддончик](#) ко второй части в масштабах полноценной отдельно взятой игры. Протагонист — барышня по имени [Zaya](#). Одна из миссий чуть менее, чем полностью проходит в борделе — наконец-то, шлюхи! Одного из рукоделов, возглавлявших сей прожект, даже приняли в тесную команду разработчиков той самой третьей части. Вин засчитан.
- Извращения над десятилетней давности движком, которые разработчикам даже не снились:
 - [Управление летательными аппаратами и подводной лодкой.](#)
 - [Гоночки с хаунтами.](#)
 - [Портальные стрелы. Пруфлинк](#)
 - Дополнительные ИИ, оружие, скрипты, объекты, текстуры, нарушения ограничений редактора — тысячи их!
- Допиливание мультиплеера на родном движке второй игры — почти для всех миссий, но с глюками. Не очень популярен.
- Thievery и NightBlade — мультиплеерные моды на движке [Unreal Tournament](#). Второй уже умер, первый еле дышит.
- [The Dark Mod](#) — Thief на движке [Doom 3](#), вышел 17 октября 2009 г. Самый развивающийся проект. Кое-где все еще выглядит коряво, но



Нельзя просто взять и спиздить Primal stone

Нельзя просто взять и спиздить Primal stone



Вот, Петька, переловим всех белых, и заживём!

Вот, Петька, переловим всех белых, и заживём!



Вот на это в игре



Thief-нуб, в инвентаре пока только пластиковый стакан с пивом.

- уже выпущено 80 миссий. Некоторые фаны даже побросали свои разработки и стали делать миссии для DarkMod. Брать и качать!
- Есть ещё [OPDE](#), попытка реанимировать Dark Engine в OGRE, но дальше загрузки карт проект не продвинулся и давно дышит на ладан.

Исходники

После того, как случайно нашли исходный код первых двух «Воров», в сообществе пробежала небольшая драма, суть которой в трех словах такова: «Отдайте код, суки!» Собственно, исходники просили и раньше (даже петицию накатали), но где-то в начале 2010 года один бывший разработчик из LGS нашел и передал Eidos'у полный исходный код Dark Engine, и тот долго думал — давать фанатам или не давать. Пока юридический отдел издателя рожал, код все-таки утёк наружу (но не полностью и не оттуда, кое-чего не хватает), часть коммунити орать перестала и разом ушла в подполье перепиливать бажный экземпляр движка. Что у них там под покровом ночи творится, неизвестно, однако обещаются разные ништяки, вроде отказа от искусственных ограничений движка, включение трупп динамических теней, широкая поддержка модов и настоящий DirectX.



Зауа такая зая.

В ноябре 2012 некий анонимус выпустил дуплетом Thief 2 1.19 и System Shock 2 2.24. Этот анон зарегистрировался на французском форуме, оставил одно сообщение с патчами и съебал в неизвестном направлении, оставив охуевших от счастья фанатов только догадываться. Многое, что хотелось исправить — исправлено! Искусственные ограничения убраны, трупп 32-битные освещение и текстуры, поддержка модов и широкоформатные разрешения! Анонимус так доставил, что впору говорить о Ренессансе тафферов: тут же были начаты перепиливания фанатских миссий под новые (достаточно высоко задранные) стандарты, сообщество бурлит, рождает хайрез-текстур-паки, высокополигональные моделики, ГИГАНТСКИЕ насыщенные карты.

Книгосрач

Именно серия «Thief» вдохновила не-пейсателя Алексея Пехова к рождению [фэнтезийной](#) трилогии «Хроники Сиалы» про вора Гарретта.

По мнению одних, скопипастил Пехов только самого Гарретта, при этом избежав превращения оного в неубиваемого терминатора (по крайней мере до 3-й книги) и закрутив при этом неплохой сюжет. Другие же думают, что все равно получилось пафосное говно из серии: «Я такой мегавор, а вы пидарасы». Тащемта, вполне себе неплохое фэнтэзи, вечерок скоротать. НО только если речь про мага/мече-зарубы и прочие приключения, а вот диалоги и описание поведения персонажей у автора — штампота мааскофская — смертельно утомляют предсказуемостью. Также повсеместно напичкано лубочных русских простонародных оборотов, фраз, такой себе Гарретт из Тверской области получился.

На самом деле, главный вин трилогии - не в ГГ и его корешах, а в разнообразных флэшбеках и прочих сюжетных отступлениях, где описываются значимые эпизоды из истории Сиалы.

Фанатам серии ловить нечего — кроме собственно имени ГГ. Если не считать нескольких описаний вовровских предприятий. Башня магов в заброшенном квартале — вполне себе квартал вокруг собора в первом Thief, спуск за Рогом — Bonehoard. И всё.

Правда, если вы читаете великого пейсателя [Юрия Никитина](#), то вам, скорее всего, уже все равно.

На копипасте имени ГГ вдохновение писателя не кончилось. Дальше пошел совершенно невнятный экшн с элементами:

- а давайте Гарретт будет затариваться какими-то магическими прибудами и получать с этого невъебенный допинг перед простыми смертными;
- а давайте у нас будет ебнутый на всю голову шут Кли-Кли, который, ВНЕЗАПНО, (*спойлер*: пизда);
- а давайте Гарретт будет косить под компьютерного прототипа, неумело изображая из себя циника и неудачника, как настоящий [тролль](#), [лжец](#), [девственник](#).

Алсо, Гарретт засветился и в другой книге Пехова, а именно в одной из книг «Ветер и Искры». Главный герой нанимает для вскрытия вора, который называется Гарреттом (*спойлер*: и является тем самым Гарреттом, который никуево прокачался и создал мир цикла «Искра и Ветер»).

И ещё есть упоминание вскользь во второй книге цикла «Отблески Этерны» Веры Камши. Реверанс это в сторону игры или Пехова — не понять. Впрочем, учитывая близкое знакомство Пехова с Камшей по всяким там ***конам (да и вообще "вась-вась" стиль общения отечественных писателей руками во всём, где нет прямой конкуренции), второе представляется гораздо более вероятным.

Примечания

- ↑ Тут дело темное. Игравшие в TDP/Gold на уровне сложности Expert помнят, что одной из целей в миссии Cragleft Prison является вызволение из тюрьмы поджигателя Бассо. А все потому, что ГГ захотел трахнуть его сестру. А что там было дальше и было ли вообще что-то — об этом в сюжете ни слова.
- ↑ И не будь она такой ламерской если б разрабы додумались запилить её в вышеупомянутый механический глаз позволявший мутным изображением видеть в темноте (был бы челлендж для школоты). На худой конец могли на харде её вырубить, но нет зовися мастерком ворём С ПОДСВЕТКОЙ !
- ↑ Единственный в игровой индустрии уровень, которому была посвящена целая [статья](#) в пиндоском игрожуре. Here come spoilers.
- ↑ Кроме того, на усиленном уровне сложности у лука попросту нет прицела, что выглядит бестолково, так как в старых частях кривой и допотопный, но он был при любой сложности, а тут нет.

ССЫЛКИ

- [Лучшие фанмиссии ко всем трём играм по годам](#)



Игры

[1C](#) [3dfx](#) [A challenger appears](#) [Action 52](#) [Aion](#) [Alignment](#) [All your base are belong to us](#)
[Angry Birds](#) [Angry Video Game Nerd](#) [Another World](#) [Arcanum](#) [Assassin's Creed](#) [Baldur's Gate](#)
[Barrens chat](#) [BASKA](#) [Battletoads](#) [Beat 'em up](#) [BioWare](#) [Bitches and whores](#) [Blizzard](#) [Blood](#)
[Brick Game](#) [Bridget](#) [Carmageddon](#) [Chris-chan](#) [Civilization](#) [Combats.ru](#) [Command & Conquer](#)
[Company of Heroes 2](#) [Contra](#) [Copyright](#) [Corovaneer Online](#) [Counter-Strike](#) [Crimsonland](#) [Crysis](#)
[Daggerfall](#) [Dance Dance Revolution](#) [Dangerous Dave](#) [Dark Souls](#) [Dead Space](#) [Demonophobia](#)
[Denuvo](#) [Deus Ex](#) [Diablo](#) [Did he drop any good loot?](#) [Digger](#) [Disciples](#) [Doki Doki Literature Club!](#)
[Doom](#) [DOOM: Repercussions of Evil](#) [Dopefish](#) [DotA](#) [Dreamcast](#) [Duke Nukem 3D](#) [Dune 2](#)
[Dungeon Keeper](#) [Dungeons and Dragons](#) [Dwarf Fortress](#) [Earthworm Jim](#) [Elasto Mania](#) [Elite](#)
[EVE Online](#) [Everquest 2](#) [F-19](#) [Falcon Punch](#) [Fallout](#) [Fate/stay night](#) [Five Nights at Freddy's](#)
[Flashback](#) [FPS](#) [GAME OVER](#) [Game.exe](#) [GameDev.ru](#) [GamerSuper](#) [Garry's Mod](#)
[Giant Enemy Crab](#) [GoHa.Ru](#) [Gothic](#) [Granado Espada](#) [Grand Theft Auto](#) [Guilty Gear](#) [Guitar Hero](#)
[Half-Life](#) [Half-life.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-run](#) [Hitman](#) [HL Boom](#) [Homeworld](#)
[I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#) [It's dangerous to go alone! Take this.](#)
[Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#) [Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)

tv:Thief en:w:Thief (series) w:Thief