

СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВСЕМИРНОГО SIM-ДВИЖЕНИЯ



Георгий Курган
Илья Янович

Под словом «симулятор» мы обычно подразумеваем сердитую и очень-очень заумную игру про какие-нибудь поезда, самолеты или подводные лодки. Ну или, на худой конец, про гоночные автомобили. Но в игровой индустрии есть человек, который вкладывает в это слово нечто принципиально иное. Его зовут Уилл Райт (Will Wright), и последние двадцать с лишним лет он занят тем, что делает симуляторы практически всего на свете. В его играх можно побывать в шкуре самых разных существ: от муравья до мэра. А уж в случае со **Spore** он замахнулся страшно сказать на что.

Уиллу сопутствует успех: умопомрачительные продажи (одни **The Sims** чего стоят), всемирная известность и внушительный кредит доверия и со стороны издателя, и со стороны игроков. Сегодня, когда официально анонсированы **The Sims 3** (подробности этого события вы уже наверняка узнали в рубрике «Из первых рук»), мы решили оглянуться назад и посмотреть, какими же были игры с гордой приставкой Sim.

SimCity (1989)

Вся эпопея началась именно с **SimCity**. Точнее сказать, с той игры, из которой SimCity впоследствии выросла. В 1984 году на Commodore 64 вышла первая игра Райта, **Raid on Bungeling Bay** (через год перебралась на NES). По сути, это была совершенно заурядная вертолетная аркада. Однако после релиза Райт понял, что ему было куда как интереснее создавать карты для этой игры, чем, собственно, потом же на них и играть. Так в его голове зародилась идея о том, что обычный, казалось бы, редактор уровней можно превратить в полноценную и, главное, увлекательную игру.

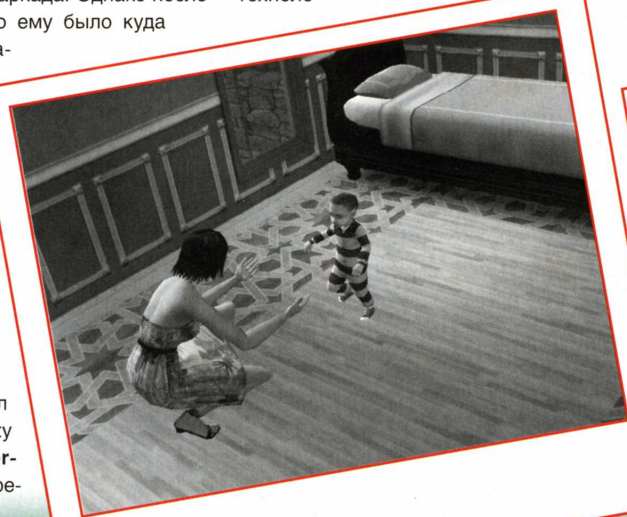
Уже в 1985 году Уилл предложил идею SimCity издательству **Broderbund** (оно издавало пре-



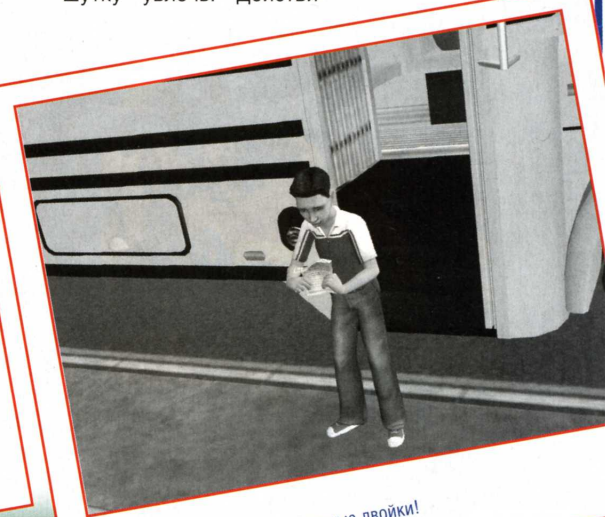
дыдущую игру Райта), однако тамошные боссы не нашли затею интересной. Райту сразу сказали, что игра не будет пользоваться популярностью и финансировать проект они не собираются. Людей в Broderbund можно было понять: во времена всепобеждающей популярности аркад идея сделать симулятор мэра, где предлагалось возвести собственный город, выглядела бредом сумасшедшего. А если в этой сумасбродной игре еще и нет четко поставленной цели... Словом, издатель вежливо отказался дать проекту «зеленый свет». Тем не менее в Maxis не отчаялись и после четырех лет упорного труда SimCity все же увидела свет.

Если вам интересно, как выглядела самая первая игра звездной серии, спешим сообщить: практически так же, как и все последующие, с поправкой на техноло-

гии того времени. Концепция финализировалась уже тогда: нужно было строить город мечты и следить за благосостоянием его жителей. Приходилось не только бездумно соединять кварталы дорогами и строить полицейские участки, но и бороться с целым рядом экономических и социальных проблем. Городу нужны были вода и электричество, жителям — дома, работа и классический набор из «пожарной части-больницы-супермаркета», а все вместе это требовало чудовищных денежных затрат. Дензнаки в SimCity улетучивались мгновенно. То есть несмотря на то, что в игре не было центральной сюжетной линии (хотя был набор сценариев, вынуждавших строить города в условиях повышенной сложности — например, во время нападения Годзиллы), она бросала вызов стратегическим талантам игроков и могла не на шутку увлечь. Действи-



Мои первые шаги!



Первый день в школе. Сплошные двойки!

тельно, когда в поте лица возводишь жалкий городишко с двадцатью домами и дохлой ветряной электростанцией, возникает скорее желание довести все до ума, чем разрушить. Впрочем, сровнять свое творение с землей тоже позволялось, причем в любой момент: для этого в игре был внушительный набор стихийных бедствий — от землетрясений до ураганов.

Что и говорить, успех игра имела оглушительный. После того как ее портировали на все мыслимые платформы (загибайте пальцы: Macintosh, Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, BBC Micro, SNES плюс версия для Windows), Maxis вплотную взялась за сиквелы.

SimCity 2000 (1993)

Политика Уилла Райта в области разработки игр всегда была одинаковой: выпустить хитовый проект, после чего методично доводить его до совершенства, выпуская бесконечные сиквелы, переиздания и дополнения. **SimCity 2000** — наглядный тому пример. Изменений в концепции — ноль целых ноль десятых. Зато была доработанная графика (изометрическая перспектива) и появилась прорва новых зданий, в числе которых: тюрьмы, школы, зоопарки и аэропорты. Несмотря на господство sandbox-геймплея, в игре был какой-никакой, но логический финал: к 2051 году нам предлагалось построить энное количество космических кораблей-колоний, на которых человечество могло бы отправиться покорять Вселенную. Также в **SimCity 2000** дебютировал простенький графический редактор **Urban Renewal Kit**, где можно было



Тут мне 16 лет. Тайком сбежал из дома и пробрался на дискотеку. Веганов!



Первый курс университета. Собираю пожертвования в пользу голодающих коров Австралии.

вносить изменения во внешний вид зданий и игровых поверхностей. Именно с этого началась отличная традиция Maxis встраивать в свои игры редакторы ресурсов.

Как и прочие части серии, игру портировали на десяток различных платформ, включая карманные версии для Game Boy Advance и Pocket PC. Чуть позже вышла еще и **Network Edition**, специальное издание с поддержкой сетевой игры.

SimCity 3000 (1999)

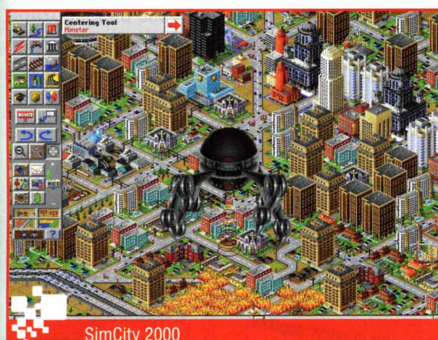
Разработка третьей части длилась целых шесть лет. В **SimCity 3000** у нашего мегаполиса стало больше возможностей, но и больше проблем. Введя в «трехтысячную» версию такие незначительные вроде бы нюансы, как загрязнение окружающей среды и полный контроль над налогами, авторы тем самым разрушили единый выигрышный сценарий, который исправно работал в двух предыдущих частях. Теперь все, что происходило во время игры, было чистой воды импровизацией — предугадать, что произойдет через некоторое время, и тем более что-то спланировать было чудовищно сложно, но все же возможно.

Вообще, к третьей части возводимый нами город заметно «повзрослел». Появилось понятие «стоимость земли», которое позволило разделить город на кварталы: тут вам и трущобы, и дома среднего класса, и элитное жилье. Кроме того, была доведена до ума система взаимодействия с городами-соседями (впервые она появилась еще во второй части игры): например, за дополнительные деньги можно было сбывать им собственные токсичные отходы. Или же, напротив, организовать такую свалку у себя, получив солидную прибавку к бюджету и несколько миллионов больших и недовольных горожан.

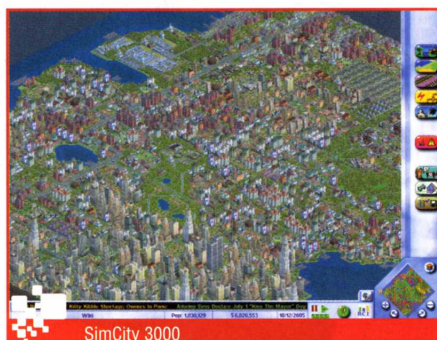
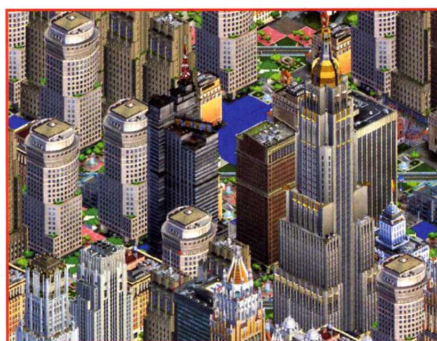
Не все знают, но изначально игра должна была быть полностью трехмерной. Однако 3D-версия, показанная на E3'1997, вызвала настоящий шок: движок выглядел, мягко говоря, непрезентабельно. В итоге **SimCity 3000** пришлось спешно переводить обратно на двумерные рельсы — игра стала псевдотрехмерной. А Maxis тем временем (в 1997-м) была куплена **Electronic Arts**.

SimCity 4 (2003)

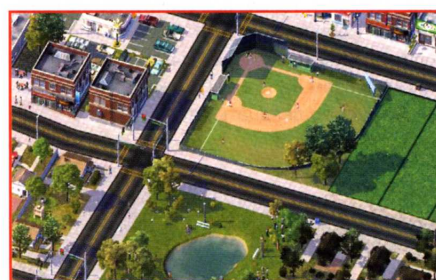
Четвертая часть игры стала последней на сегодняшний день «классической» **SimCity** — в **Societies** концепция уже претерпела значительные изменения. По совместительству четвертая часть — апофеоз хардкорных экспери-



SimCity 2000



SimCity 3000



SimCity 4

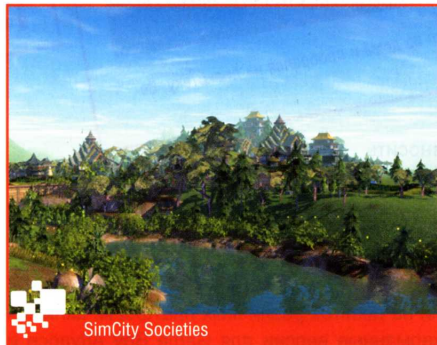
ментов Maxis. Десятки различных вариантов развития, возможность строить действительно большие города (площадь до 16 кв. км), несколько схем налогообложения, внушительный инструмент терраформинга, ворох таблиц, тонны графиков, наконец, бесполезная, но милая сердцу фаната возможность поселить в город персонажей из The Sims — это была очень и очень вдумчивая игра.

Но тщательная проработка геймплея ожидаемо привела к увеличению сложности игры. 99% попыток возвести город, который не был бы по уши в долгах и хотя бы по минимуму радовал жителей, заканчивались полным провалом. Денег, как обычно, не хватало, а вокруг так много соблазнов: хотелось возвести собор Василия Блаженного (была и такая возможность) или воткнуть пирамиду Хеопса в центре делового квартала. В результате даже ветераны градостроительного дела рисковали запутаться в мегабайтах статистической информации. Многие, впрочем, считают эту часть лучшей в серии, а запредельная сложность, мол, только придает остроты. В аддоне **Rush Hour** (изменения касались в основном транспорта) баланс, к счастью, немного подкорректировали.

SimCity Societies (2007)

Societies должна была освежить классический SimCity-геймплей, но в итоге мы получили чуть ли не самую слабую игру серии. Уилл Райт в ее создании участия не принимал: в то время он уже был вплотную занят **Spore**, так что разработку поручили **Tilted Mill Entertainment** (в свое время эти люди создали **Caesar 4**).

Идея игры была следующей: каждое возводимое нами здание генерирует одну или несколько разновидностей так называемой социальной энергии. Различные «энергетические» комбинации позволяли возводить совершенно разные типы городов: от индустриальных трущоб до тропического рая. Теоретически конечный вид города должен был зависеть от стиля игры каждого конкретного пользователя. Но получилось так, что любую комбинацию можно было с легкостью просчитать. То есть фактически перед нами был тот же самый «Цезарь», только про тематические мегаполисы. Конечно, от этой игры можно было получить некоторое удовольствие, но это была уже совсем не та SimCity, которую мы знаем без малого двадцать лет.

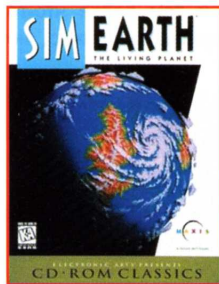


И возродится ли она когда-нибудь в привычном виде — неизвестно. Зато для Societies уже готовится первый аддон под названием **Destinations** (запланирован на вторую половину этого года).

Sim-разное

Многие из вас, наверное, и не подозревали, но помимо SimCity и The Sims была выпущена целая куча Sim-игр самых разных жанров. В большинстве случаев их разрабатывала даже не Maxis, а какие-то сторонние компании. Качество тоже разнилось: от откровенно проходных до без пяти минут гениальных.

SimEarth: The Living Planet (1990)



SimEarth (как и **SimLife**, о которой ниже) можно смело назвать прототипом **Spore**. В этой игре нам нужно было создать и развить целую планету, жонглируя массой параметров: от уровня кислорода

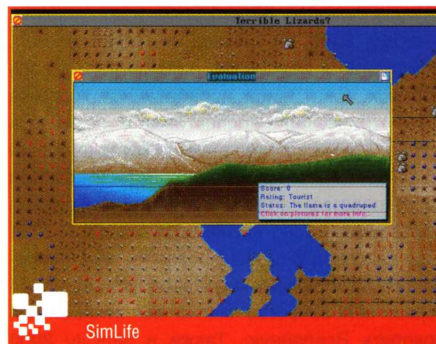
да до высоты суши относительно моря. Конечная цель — прийти к появлению разумной жизни. На все про все — скромный срок в 10 млрд лет: по его прошествии планета сгорала от жара Солнца, превращающегося в красный гигант.

SimAnt (1991)



Без пяти минут полноценный тактический симулятор: имеем толпу черных муравьев, которые горят желанием победить своих красных сородичей и взять под контроль задний двор пригородного американского дома. Управлять одновременно можно только одним насекомым. Муравей может оставлять след из феромонов и приводить с его помощью собратьев к стратегически важным точкам.

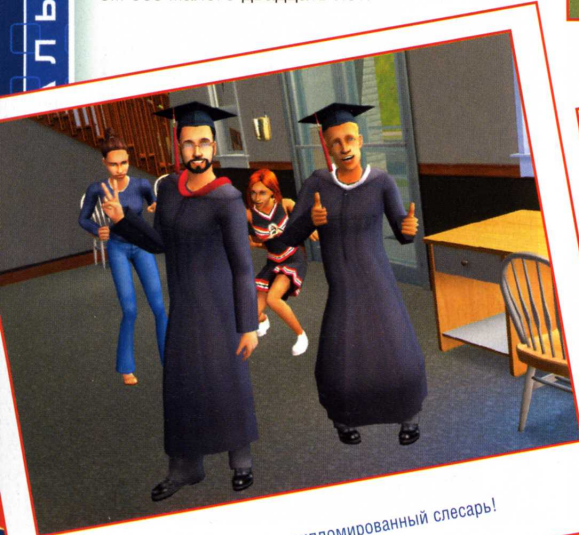
SimLife (1992)



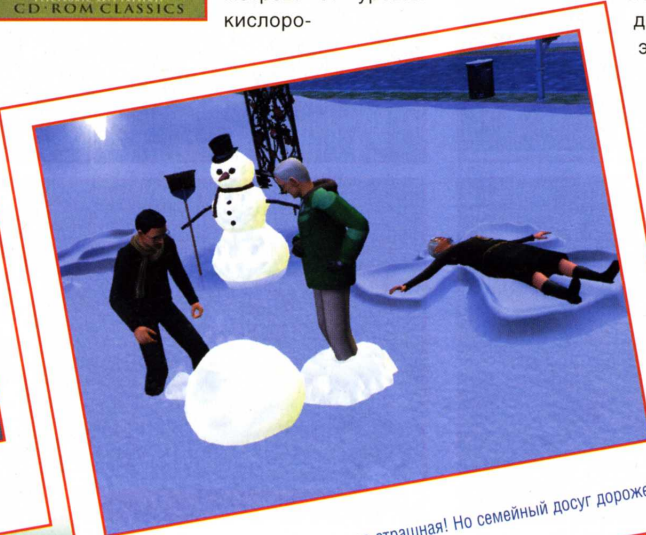
Мечта эколога. Есть планета, на которой копошатся животные и колосятся растения. Они взаимодействуют друг с другом, пытаются выжить и непрерывно эволюционируют. У нас же есть ряд инструментов для вмешательства в эти процессы. С их помощью вполне реально вывести популяцию каких-нибудь прямоходящих туканов. Конечная цель — создать самодостаточную экосистему.

SimFarm (1993)

Помимо действительно новаторских игр, Maxis разработали несколько совершенно блеклых тайкунов, то есть экономических симуляторов. Первым в линейке был как раз **SimFarm**. Здесь предлагалось построить и развить собственную ферму: расставляем постройки, сеем и



А это уже выпускной. Теперь я дипломированный слесарь!



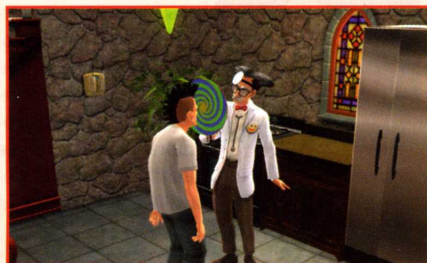
Рождество у родителей. Холодина страшная! Но семейный досуг дороже!

Я ЛЮБЛЮ ЛЮДЕЙ

Жизнь и невероятные мучения маленьких человечков: The Sims

Некоторые до сих пор считают, что The Sims — это забава для домохозяек, кроме тамагочи-возни там и делать-то нечего. Это, мягко говоря, далеко от истины. Игра дает богатый простор для самых циничных издевательств над электронными человечками. Одних только способов умерщвления предусмотрено около десятка: от пожара до падения на голову орбитального спутника. Но зачем убивать симов, если можно превратить их жизнь в сущий ад? Это же очень просто! Ниже — несколько самых очевидных разновидностей пыток. Если же вы призовете на помощь свое воображение, то сможете придумать их в несколько раз больше.

Сведите их с ума!



Когда сим понимает, что жизнь не удалась (чтобы до него это быстрее дошло, достаточно не дать осуществиться его жизненным целям), он тут же съезжает с катушек и начинает галлюцинировать. С небес спускается смешной усатый психиатр (кроме больного, его никто не видит) и проводит сеанс оздоровительного гипноза. После этого состояние пациента несколько улучшается, но ничто не мешает вам повторить процедуру!

Опозорьте их у всех на виду!



Ваш сим хочет в туалет? Это непопозволительная роскошь! Удалите из дома санузел и наблюдайте за тем, как несчастный раз за разом ходит под себя. Особенно зрелищно это смотрится на вечеринках.

Шарахните их током!



Многие предметы в игре обладают побочными эффектами. К примеру, если использовать специальный аппарат для поднятия настроения более пяти раз подряд, сим непременно ударит током. Заряд, конечно, не смертельный, но как же смешно он в этот момент дрыгается!

Устройте им эпидемию!



За успехи в карьере ученого вы сможете приобрести специальный испытательный полигон микробиолога. Вообще-то он предназначен для создания вакцин и последующей их перепродажи. Но всегда есть небольшой шанс, что ваш подопечный изобретет какой-нибудь совершенно новый вирус и непременно заразит им всех, с кем будет общаться.

Не дайте их мучениям окончиться!

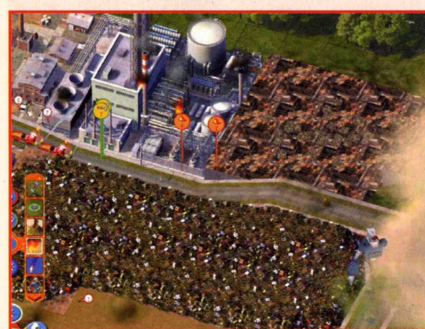


Имейте в виду, пронирливые симы могут попытаться перехитрить вас и улизнуть на тот свет. Не позволяйте им наслаждаться вечным покоем! В аддоне University есть специальный телефон для прямой связи со Смертью. За приличную сумму денег она вернет вам вашего подопечного в первоначальном виде. Но если пожадничаете, получите неуклюжего зомби, который будет шататься по дому, глупо верещать и ломать сантехнику. Очаровательное зрелище!

Жизнь и невероятные мучения маленьких человечков, часть вторая: SimCity

Не отстают и серия SimCity. В ней с самого начала был предусмотрен внушительный набор инструментов для разрушения виртуального мегаполиса: землетрясения, наводнения, торнадо, извержения вулканов, нашествия инопланетян и атака гигантского человекоподобного робота — все это помогало справиться с проблемой под названием «если ваш город вам надоел». Мы, однако, решили пойти дальше и предложить вам несколько недокументированных способов погрузить виртуальное общество в пучину анархии.

Sim-Чернобыль



Простейший способ выгнать жителей из уютных домиков — устроить свалку ядерных отходов прямо в центре города (это, кстати, принесет вам денег). Массовая забастовка обеспечена. А если таких свалок будет пять? А если пятьдесят? Правильно, к центру стянется добрая половина города. Ну а дальше — уничтожайте их как хотите.

Мама-анархия!



Еще один верный способ повергнуть жителей в шок — выкрутить налоги на максимум. Все вменяемые граждане, разумеется, попытаются покинуть город. Но если предварительно удалить все дороги, им придется задержаться — и тогда показатель счастья понизится до критической отметки, в городе начнутся беспорядки, пожары и ограбления.

Луна плюс муравейник



Когда ваш город разрастется до неприличных размеров, а количество жителей будет исчисляться сотнями тысяч, просто снесите все пожарные части, а потом подожгите мэрию. Паника, беспорядки и пробки на улицах обеспечены. Если скомбинировать этот способ с предыдущим и удалить все дороги — получится форменный геноцид.



собираем урожай, разводим животных. На результаты влияют погода и время года. В комплект входила книга для учителей, которую предлагалось использовать вместе с игрой для обучения детей основам сельского хозяйства.

SimRefinery (1993)

Эта игра была разработана Maxis специально для энергетической компании **Chevron**. В ней предлагалось следить за процессом переработки сырья (например, нефти и газа) в энергоносители. Сделана она была на базе SimCity, предназначалась для корпоративного использования и в открытой продаже не появилась.

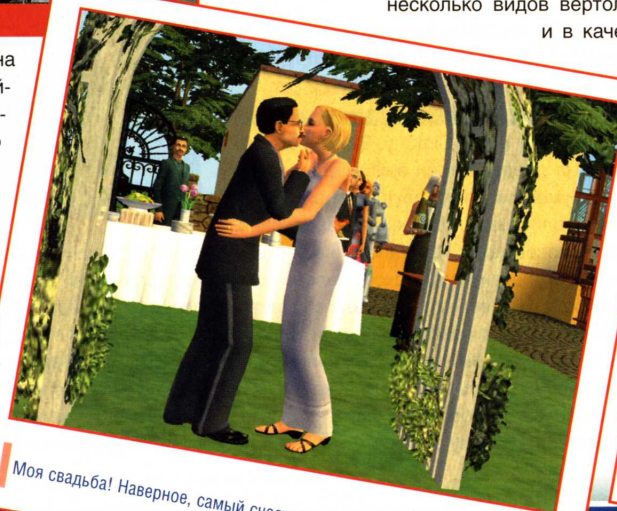
SimHealth (1994)

В **SimHealth** предлагалось следить за здоровьем отдельно взятых людей, тем самым изучая различные реакции человеческого организма и возможные заболевания. Любопытно, что **SimHealth** — игра с чуть ли не политической подоплекой: она вышла в разгар дебатов по поводу новой программы здравоохранения в США.

SimIsle: Missions in the Rainforest (1995)



Еще один тайкун, на этот раз — про обустройство собственного острова. В общем-то, ничего особенного: собираем ресурсы, отстраиваем здания, разбираемся с наркоторговцами (да, было и такое, хотя номинальный рейтинг игры — «От трех лет и старше»). Особенность игры была в том, что все действия за нас выполняли так называе-



Моя свадьба! Наверное, самый счастливый день в жизни!

мые агенты, у каждого из них были свои особенности и характеристики.

SimTown (1995)



Такой детский вариант SimCity. Тоже нужно было строить город, только маленький, пригородный и весь из себя игрушечный. «Взрослых» проблем при этом, ясное дело, не возникало. Да что там, тут даже денег как таковых не было, только несколько типов ресурсов.

SimTower (1995)



Уже далеко не детский менеджер по возведению и устройству собственного небоскреба. Сдавать этажи под офисы, магазины и отели, нанимать рабочих, заботиться о внешнем виде — обязательная программа обязанностей в целом имела. Отдельная мини-игра — обустройство системы лифтов.

SimCopter (1996)

В 1996 году Maxis обратились к вертолетной тематике и выпустили неплохой симулятор. Удивляли в первую очередь технологии: для середины 90-х модели там были просто запредельной проработки. Геймплей, впрочем, тоже был крепкий: восемь типов миссий, несколько видов вертолетов и в качестве



бонуса — возможность импортировать карты из SimCity 2000.

SimTunes (1996)

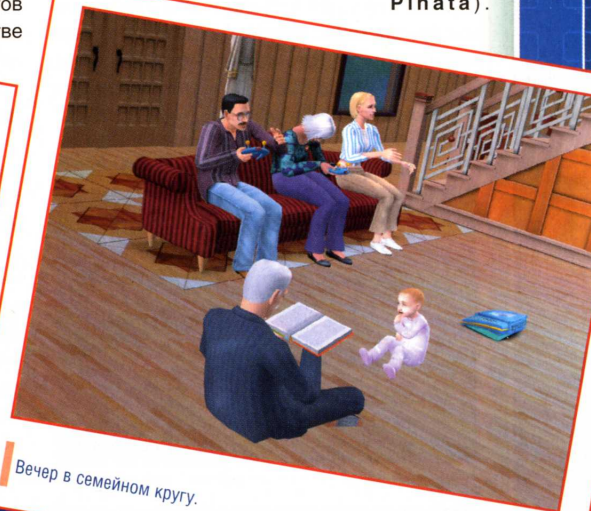


Детская головоломка от японцев из **Toshio Iwai Works**. Закрашиваем картинку точками. Каждый цвет соответствует какой-либо ноте. Затем по картинке проползают жучки, символизирующие музыкальные инструменты, и проигрывают мелодию. Довольно примитивная и типично японская игра с легким налетом бреда.

SimPark (1996)



Под наше руководство поступал парк, куда надо было привлечь как можно больше животных. Они, в свою очередь, подчинялись хитрым экологическим законам: без определенного вида цветов в парке ни за что не появятся пчелы, без них не будет опыления и размножения растений, ну и так далее (не-что похожее было в **Viva Pinata**).



Вечер в семейном кругу.

ЧЕЛОВЕКИ О ЧЕЛОВЕЧКАХ

Подборка цитат с форумов по The Sims 2 (орфография и пунктуация авторов сохранены с минимальными изменениями):

«Мы с сестрой купили диск пошли устанавливать и с первых секунд у нас была истерика — Мы орал от восторга: Вау там даже брови можно менять! ВАУ!!!!!!!!!!!!» — Fergers, форум sims2club.ru

«Я уже был и вампиром и зомби и роботом только не был оборотнем вот не получается и все тут» — Зачарованный змей, форум gamesims.spb.ru

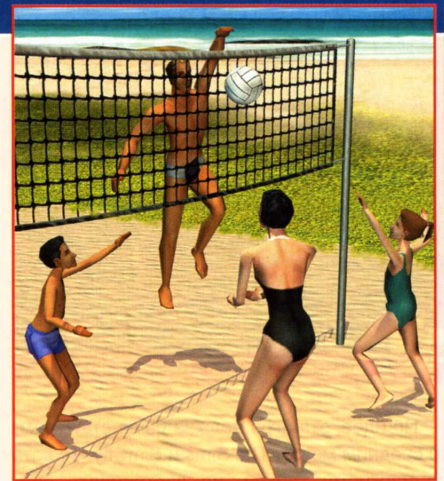
«Люблю делать реалити шоу у симов. Много симов минимум удобств. И тут все — романы, война за одну кровать и последние крошечки хлеба» — просто Аня, форум thesim.ru

«У меня симы чаще редко доживают до старости, как только надоедают, я их убиваю» — Златенок, форум sims2club.ru

«Затем у сима отросло пузо (наверное от пиццы), его уволили с работы и у него началась депрессия... он все время плакал, вонял и матерился» — ZloyFox, форум theism.ru

«...когда только начинала создала прототип своей семьи. И однажды моего мужа, который ремонтировал магнитофон, ударило током и он умер. Я настолько была поражена этим фактом, что плакала» — Lina, форум sims2club.ru

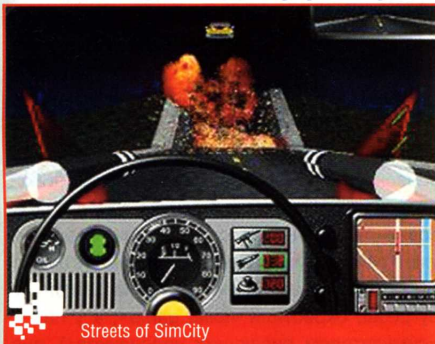
«У меня есть 2 семьи, которые перепутали своих детей, когда те были новорожденными... и по сценарию до сих пор об этом не знают» — Лора, форум theism.ru



«Потом случился пожар пол кухни сгорело и сгорела мамка... А у дочки начались прыщи...» — Supergerl98, форум sim2club.ru

Несмотря на любопытную симуляцию взаимодействия живых организмов, игра была ориентирована прежде всего на детей.

Streets of SimCity (1977)

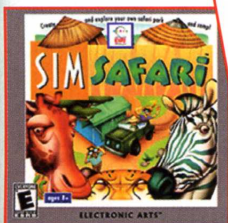


Заурядная по всем показателям автоаркада. Несколько сюжетных режимов игры (среди них есть сценарий, в котором старушка срывает планы инопланетян по захвату Земли), возможность улучшать собственную машину и режим сетевой игры. А еще здесь, как и в SimCopter, позволялось ездить по собственноручно созданным в SimCity городам.

Кстати, это была чуть ли не последняя игра, которую Maxis издавали самостоятельно — более поздние проекты выходили под маркой EA.

SimSafari (1998)

Еще один тайкун; на этот раз наподобие Zoo Tycoon (с поправкой на то, что последний вы-



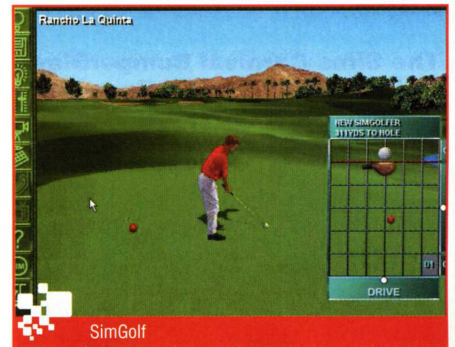
Это уже 20 лет спустя. Решили с женой вспомнить молодость!



шел тремя годами позже). Строим сафари-парк, населяем его животными, высаживаем растения и убажваем туристов. В комплекте — мини-энциклопедия в стиле «ребятам о зверятах».

SimGolf (1996) и Sid Meier's SimGolf (2001)

В 2002 году к Sim-серии приложил руку сам Сид Мейер. Из-под пера его студии Firaxis вышел отличный менеджер по созданию и обустройству полей для гольфа — Sid Meier's SimGolf. Не путать, кстати, с просто SimGolf — это уже был обычный симулятор гольфа, созданный в 1996 году под



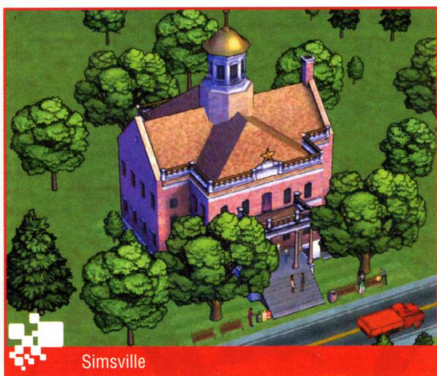
чутким руководством Maxis киевской студией Tavex (которая на играх, кстати, не специализируется).



Сын из университета вернулся... Вот время-то летит!

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Simsville (проект закрыли)



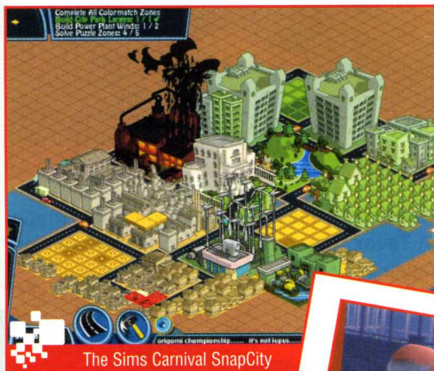
Simsville

По идее, эта игра должна была стать чем-то средним между The Sims и SimCity. То есть по-прежнему тайкун, но застраивать пришлось бы не город, а какой-то отдельный район, плюс большое внимание уделялось каждому отдельному жителю. Увы, в какой-то момент разработчики посчитали, что перемудрили с микроменеджментом, и спешно закрыли проект.

The Sims Carnival BumperBlast и The Sims Carnival SnapCity (2007)



The Sims Carnival BumperBlast



The Sims Carnival SnapCity

Последние на сегодняшний день «младшие» игры в большом Семействе. Первая — обычная офисная головоломка, вторая — примитивная вариация SimCity. Головоломка особого интереса не представляет (в интернете полно подобного рода игр и получше), а вот за Carnival SnapCity вполне можно отдохнуть в обеденный перерыв.

Эра электронных человечков

Сто миллионов. Вглядитесь в эту цифру хорошенько — именно таким тиражом разошлись игры серии The Sims вместе со всеми сиквелами, аддонами и спин-оффами. «Писающие человечки» сегодня везде — на домашних компьютерах, ноутбуках, консолях, мобильных телефонах и даже на кредитных карточках. Восемь лет назад Уилл Райт, сам того не ожидая, запустил какую-то термоядерную реакцию сокрушительной мощи, и когда она остановится (и остановится ли вообще), никто не знает.

В чем секрет? Для миллионов людей по всему миру The Sims стала игрой, в которой мечты воплощаются не за годы, а за считанные часы. Работаете клерком, хотя всегда мечтали быть полицейским? Здесь это поправимо! Хотите построить дом своей мечты? Легко! Замучили злобная жена и детиспиногрызы? Нет проблем — придумайте себе новых!

На этом, конечно, потенциал игры не исчерпывается. The Sims дает огромный простор для маленьких, но очень занятных экспериментов. Начиная от пошлостей вроде «какой ребенок мог бы родиться у Джонни Деппа и Киры Найтли?» и заканчивая самыми масштабными и изощренными экспериментами над бытом электронного обывателя. Что будет, если человекоподобный робот-слуга сойдет с ума? Как будет выглядеть инопланетянин-вампир? Можно ли поселить у себя дома снежного человека и нарядить его во фрак? Это, кроме шуток, игра тысячи возможностей!

Но, как это не раз случалось с Райтом, начиналось все далеко не так радужно. Идею игры он вынашивал еще с 1993 года. Тогда это был скорее симулятор архитектора и назывался **Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator**. Предполагалось, что игрок будет создавать дома, расставлять в них мебель, бытовую технику, предметы интерьера и... в общем-то, все. Идея заселять виртуальную недвижимость людьми зародилась чуть позже — понадобились подопытные кролики для проверки домов на предмет пригодности для жилья.

Тогда проект отказались финансировать — слишком уж странно он выглядел. «Симы» пролежали под сукном до 1997 года, а полномасштабная разработка началась только в 1999-м, то есть игру дове-

ли до ума меньше чем за год. Так в феврале 2000-го, на заре нового тысячелетия, появились самые первые The Sims.

The Sims (2000)



The Sims

Простенькие (даже по меркам того времени) модели человечков, двухмерное окружение, тарабарщина вместо нормальной человеческой речи — такой была эта игра. Дикой, но симпатичной: как и в случае с SimCity, базовые возможности серии были заложены уже тогда. Симы радостно пожирали гамбургеры, бегали на горшок (за что на Западе игру резко окрестили «toilet game», а у нас — «симулятором писающих человечков»), знакомились с соседями, кормили аквариумных рыбок, ходили на работу и часами пилились в телевизор. Ирония была в том, что вся эта тамагочи-рутина выглядела как злостная карикатура на образ жизни среднестатистического обывателя. Последовавшие затем аддоны лишь сделали это кривое зеркало больше и причудливее.

Livin' Large! (2000; альтернативное название — **Livin' It Up!**). Самый первый аддон получился и са-



За мной пришла Смерть. Неудачный выдался денек...

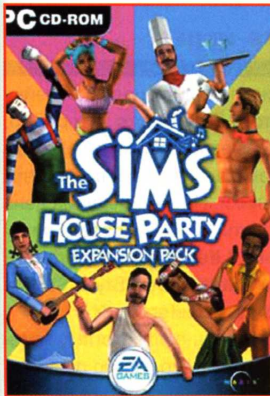


Спасибо сынишке — с того света вытащил! Я, правда, чуток подгнил, но жизнь, похоже, налаживается!



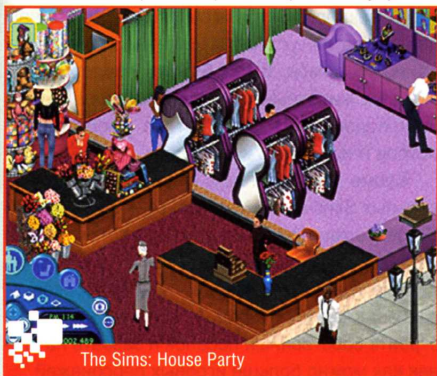
The Sims: Livin' Large!

мым скучным. По сути это был примитивный набор вещей: лампа для вызова джинна, электрогитара, набор юного химика (позволял варить зелья для издевательств над собой и соседями) и клетка с хомячком.



House Party (2001).

Это дополнение добавило в игру еще одну американскую традицию: тематические вечеринки. Десяток человек наряжается в тоги, танцует вокруг костра, жарит зефир и поет дурацкие песни. Также House Party был единственным аддоном, в котором симы могли напиваться и заказывать торт со стриптизершей внутри.



The Sims: House Party

Hot Date (2001). Начиная с этого аддона Maxis стали методично вводить в игру новые локации для сим-досуга. В данном случае симам дали возможность посетить центр города: сходить в ресторан, на дискотеку, по магазинам. Еще тут можно было познакомиться с кем-нибудь и сходить на свидание.



The Sims: Vacation

Vacation (2002; второе название — On Holiday). В этот раз человечки могли отправиться в отпуск. На выбор: заснеженные горы, дикие леса или тропические пляжи. Можно было греть пузо на шезлонге, обжираться в столовой (шведский стол!), ходить на карнавалы, играть в снежки или кататься на сноуборде. Или ввязаться в драку с разодетым талисманом отеля.



The Sims: Unleashed

Unleashed (2002). Тамагочи внутри тамагочи: симам дозволяется приобретать животных, контролировать которых игрок напрямую не может. В комплекте целый зверинец: игуаны, черепашки, попугаи, кошки и собаки. Последних можно было показывать на выставках, на остальных — только любоваться, кормить и гладить. Гадили, правда, все без исключения.



The Sims: Superstar

Superstar (2003). Воплощение еще одной типично американской мечты: стать звездой шоу-бизнеса. Этот аддон был примечателен тем, что там приходилось лично ходить на работу, делать сотни дублей, терпеть издеательства режиссера и отсиживаться в гримерке. В перерывах — походы в спа-салон и тщетные попытки избежать назойливого фаната, копающегося в вашем мусорном баке.



The Sims: Makin' Magic

Makin' Magic (2003). Кивок в сторону Гарри Поттера. Новая локация — городок магов, сбор ингредиентов, отворотные и приворотные зелья, а также чудесная возможность превратить своего соседа в жабу, а домашнее животное (при наличии Unleashed) — в человека. Волшебная палочка и горничная-скелет прилагаются.

The Sims 2 (2004)



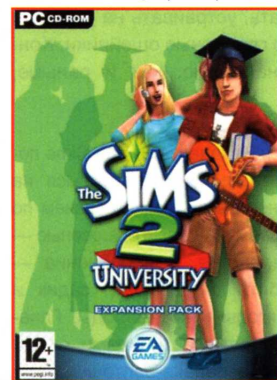
The Sims 2

К 2004 году серия доросла до полноценного сиквела. Во многом это произошло благодаря фанатам: в одном из интервью Райт признался, что его команда пристально следила за тем, как комьюнити реагирует на выпускаемые аддоны; полученные данные позже использовались при разработке **The Sims 2**.

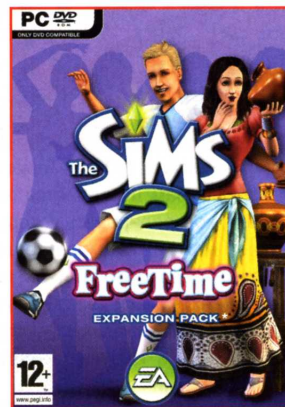
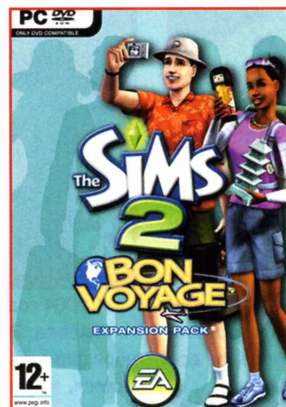
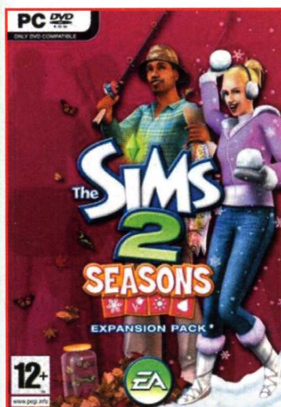
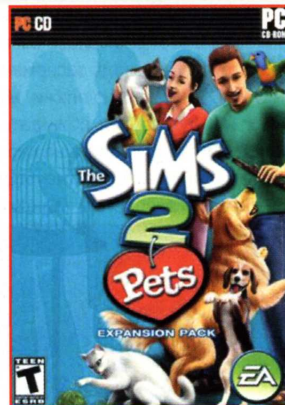
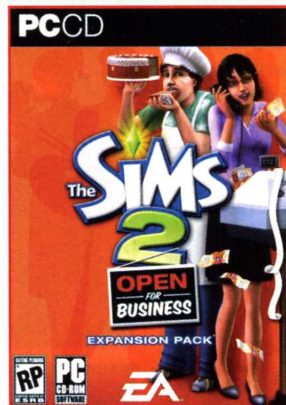
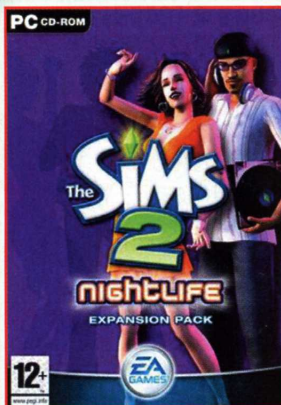
Симы повзрослели: помимо примитивных плотских желаний, у них появились духовные стремления. Правда, довольно приземленные — купить новую машину, жениться, родить ребенка или поесть макарон с сыром. Игра перешла на новый движок и обзавелась без преувеличения великолепной анимацией (даже сегодня найдется мало таких игр, где полигональные люди смотрелись бы настолько правдоподобно). Предусмотрен конструктор, в котором каждый желающий может создать своего, уникального персонажа — вплоть до более-менее точной копии себя самого. Дети, кстати, наследуют черты лиц родителей. Но самое главное — симы стали смертными! Каждый человечек проходит полноценный жизненный путь — от орущего младенца до надгробия в саду. Таким образом, в игре появилась вполне осмысленная цель — за 60-70 игровых дней воспитать полноценного человека (ну или конченого морального урода — кому что нравилось).

На сегодняшний день к игре вышло семь дополнений:

University (2005).



Симулятор американского студента: живем в общезнании, ходим на лекции, пишем курсовые и играем на электрогитаре. Ну и, конечно, закатываем вечеринки, обжираться пиццей и с дикими воплями бегаем гольми по ули-



це. При желании можно вступить в студенческое братство. Из новых вещей — прямой телефон для связи со Смертью: за большие деньги можно воскресить умершего сима в виде зомби.

Nightlife (2005). Беззастенчивая калка с Hot Date. Точно так же ходим по ночным клубам и ресторанам. Разве что теперь можно развезать по городу на собственном авто и самолично крутить винил за диджейским пультом. Ах да, еще тут можно стать вампиром и спать в собственном уютном гробике.

Open for Business (2006). Натурально игра в игре: симы открывают собственный бизнес. Закупают товар, тренируют навыки продаж, умащивают критиков и орут на подчиненных. Можно купить одно из готовых предприятий (в том числе из Nightlife) или, например, открыть домашнюю пекарню или цветочный магазин.

Pets (2006). Это, в свою очередь, реинкарнация Unleashed. С одной деталью: улучшенное и доработанное, это дополнение становится отличной альтернативой Nintendogs! Животные требуют постоянного внимания, их можно дрессировать, устраивать на работу и вешать им на шею гламурные ошейники. Контролировать их напрямую, как и раньше, нельзя.

Seasons (2007). Наконец-то в The Sims появляются времена года. Зимой катаемся на коньках и лепим снеговиков, весной скачем по лужам, летом загораем в шезлонге, а осенью — сжигаем опавшие листья. В дополнение — возможность разбить собственный садик и выращивать там ягоды и корнеплоды. Главное — не злоупотреблять пестицидами, от них сим превращается в человека-растение.

Bon Voyage (2007). Снова повторение пройденного, на этот раз — Vacation. Изменения в сравнении с оригиналом незначительны, разве что вместо горного курорта — Дальний Восток. Зато тут дают походить в кино и поиграть в народную игру «метни топор». Отдельная забава — ковыряние в земле в поисках клада.

Free Time (2008). На этот раз симы обзаводятся хобби. Возможности выбора — самые богатые: от кройки и шитья до ковыряния во внутренних частях автомобиля. Новый район, несколько новых вариантов карьеры и маленький привет из первых The Sims — лампа с джинном внутри.

The Sims Online (2002)

Идея создать онлайн-версию The Sims напрашивалась сама собой. Поэтому уже в 2002 году Maxis и EA выпустили **The Sims Online**. Это, если коротко, все те же

«Симсы», только в реальном времени и с реальными людьми вместо электронных соседей-статистов. Идея, конечно, была отличная — дать игрокам лишь пустынные локации, и пусть они сами возводят свои жилища, обустраивают их и заводят знакомства.

Но, к сожалению, проект провалился. За первые полгода была продана лишь четверть коробочек с игрой (и это несмотря на громкую пиар-компанию!), а за 12 месяцев издателю удалось посадить на игру лишь 80 тыс. игроков вместо ожидаемого миллиона. С выходом **Second Life**, где было все то же самое, только лучше, о The Sims Online и вовсе забыли. Сейчас, правда, предпринимаются попытки реанимировать проект (отменили абонентскую плату, создали новые локации, добавили некоторые возможности), но едва ли это хоть как-то спасет ситуацию. В итоге получился самый дорогой в мире виртуальный чат.

Прочие Sims-игры

The Sims 2 также породили целую линейку побочных продуктов. Stuff Packs, например, являются собой обычные наборы новой одежды и предметов интерьера — то есть все то, что так любят домохозяйки. На сегодняшний день было выпущено шесть таких наборов: **Family Fun Stuff**, **Glamour Life Stuff**, **Celebration! Stuff**, **H&M Fashion Stuff**, **Teen Style Stuff** и **Kitchen & Bath Interior Design Stuff**.

Особняком стоит спин-офф **Stories**, который ориентирован на тех, кто только осваивается в мире The Sims. В сущности, это кастрированные версии The Sims 2 и ее аддонов, в каждой из которых, однако, имеется собственная сюжетная линия. На сегодняшний день в серии вышло уже три игры. В **Life Stories** нам предлагается устроить личную жизнь двух одиноких симов, в **Pet Stories** предстоит возиться с животными, ну а в **Castaway Stories** наш подопечный попадает на необитаемый остров и ищет путь к спасению.

Кроме того, есть еще как минимум два отдельных Sims-проекта. Первый — **The Sims On Stage**, интернет-комьюнити, в котором можно петь караоке, публиковать стихи и клипы на движке The Sims 2. Второй — **My Sims**, своеобразный клон Viva Pinata, в котором нужно построить собственный поселок и зазвать на огонек как можно больше игровых персонажей. ■

