

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 6

ГОРОДА БЫЛИННЫЕ

- **АНТЕШЕР** 10
Ant Attack (1983)
- **ДУН-ДАРАХ** 16
Dun Darach (1985)
- **ДРЕВОРИФ** 20
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
- **РУБАКАВА** 24
Grim Fandango (1998)
- **ГОРОД** 30
Thief: The Dark Project (1998)
- **СИГИЛ** 34
Planescape: Torment (1999, 2017)
- **ЧАСОВОЙ ГОРОД** 40
The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
- **ОРГРИММАР** 44
World of Warcraft (2004)
- **ЛОНДОН** 50
Fallen London (2009)
- **АНОР ЛОНДО** 56
Dark Souls (2011)
- **ВАЙТРАН** 60
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)
- **ДАНУОЛ** 66
Dishonored (2012)
- **ЯРНАМ** 72
Bloodborne (2015)
- **НОВИГРАД** 78
The Witcher 3: Wild Hunt (2015)
- **НЕКИТАКА** 84
Pillars of Eternity II: Deadfire (2018)

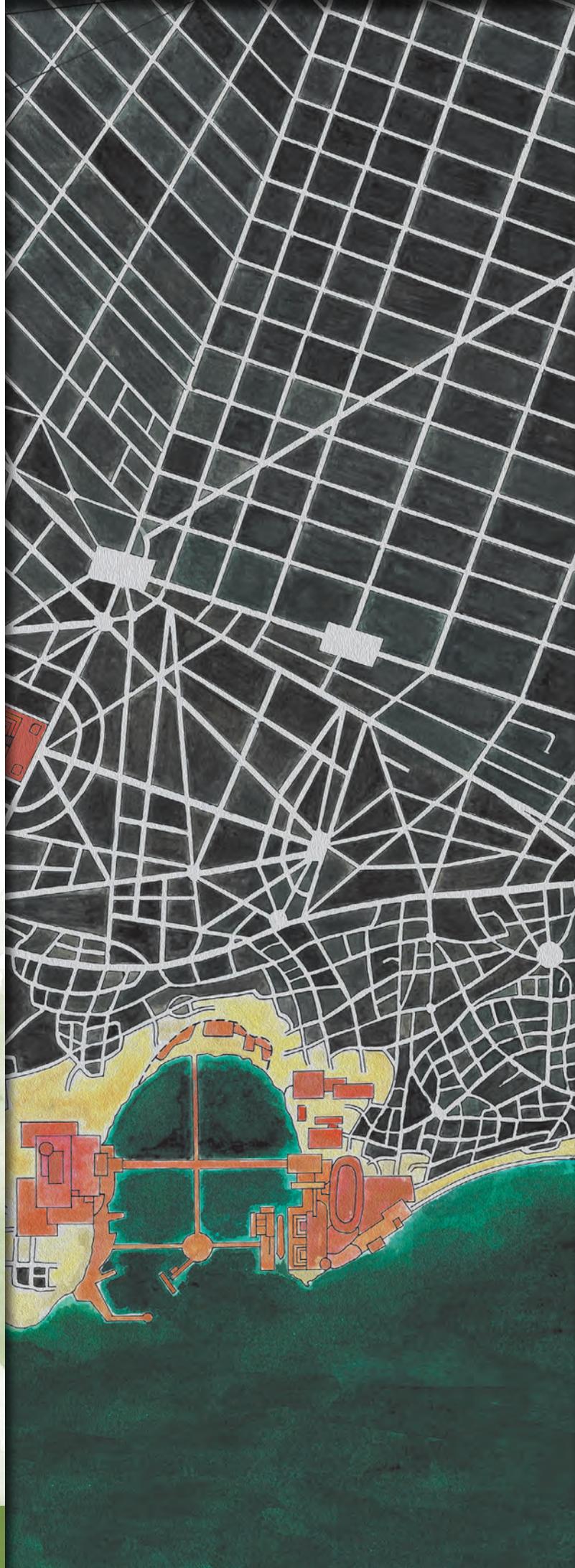
ГОРОДА БУДНИЧНЫЕ

- **МЕТРО-СИТИ** 92
Final Fight (1989)
- **ЛИЗАРД-БРЕТ** 96
It Came from the Desert (1989)
- **НОВЫЙ ОРЛЕАН** 102
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)
- **ФОРСАЙД** 108
EarthBound (Mother 2) (1994)
- **РАККУН-СИТИ** 112
Resident Evil 2 (1998)
- **САЙЛЕНТ ХИЛЛ** 116
Silent Hill (1999)
- **ВАНЬЧАЙ** 122
Shenmue II (2001)
- **ОЛИМПИК-СИТИ** 126
Need for Speed: Underground (2003)
- **ПРИПЯТЬ** 130
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat (2009)
- **АРКХЕМ-СИТИ, ГОТЭМ** 134
Batman: Arkham City (2011)
- **СТИЛПОРТ** 140
Saints Row: The Third (2011)
- **КАМУРО-ТЕ** 146
Yakuza 0 (2015)
- **ЛОНДОН** 150
Assassin's Creed: Syndicate (2015)
- **МИЛТОН** 156
The Long Dark (2017)
- **НЬЮ-ДОНК** 162
Super Mario Odyssey (2017)
- **ЭНИТАУН, США** 166
0°N 0°W (2018)
- **ПРИМОРСКАЯ ДОЛИНА** 170
Bus Simulator 18 (2018)
- **НОВАЯ БРЕТАНЬ** 176
Lamplight City (2018)

ГОРОДА БУДУЩЕГО

- **РОКВИЛЬ**..... 184
A Mind Forever Voyaging (1985)
- **ТЕРРАПОЛИС**..... 188
B.A.T. (1989)
- **ЮНИОН-СИТИ**..... 194
Beneath a Steel Sky (1994)
- **МИДГАР**..... 200
Final Fantasy VII (1997)
- **МЕГА-ПРИМУС**..... 206
X-COM: Apocalypse (1997)
- **ТАРСОНИС-СИТИ**..... 210
Серия StarCraft (1998–2017)
- **НЬЮ-ЙОРК**..... 214
Deus Ex (2000)
- **СИТИ-17**..... 218
Half-Life 2 (2004)
- **ЦИТАДЕЛЬ**..... 224
Трилогия Mass Effect (2007–2012)
- **НЬЮ-ВЕГАС**..... 230
Fallout: New Vegas (2010)
- **ПРОПАСТЬ, ЕВРОПОЛИС**..... 236
Dreamfall Chapters (2014)
- **ГОНКОНГ**..... 242
Shadowrun: Hong Kong (2015)

- **БЛАГОДАРНОСТИ**..... 246



ПРЕДИСЛОВИЕ

Нечто общее — бесплотная связующая нить — соединяет друг с другом мрачные шпили Анор Лондо и бурлящие жизнью улицы киберпанкового Гонконга, древние черно-белые чертоги Антешера и футуристические многоярусные атриумы космической станции Цитадель. Разделенные тысячами и световыми годами, все эти шпили, улицы, здания и дворцы существуют исключительно в виртуальных городах — центрах жизни видеоигровых вселенных. Их придумывали, проектировали и воплощали в жизнь как интерактивные пространства для исследования.

Виртуальные города — места зачастую весьма необычные, с раздробленной на множество частей географией, невозможной физикой, возмутительными условностями, почти ничем не сдерживаемыми фантазиями, облаченными в цифровую форму. Данная книга — первый атлас такого рода — призвана исследовать, картографировать и обрисовывать эти города, воздавая им должное; представлять их такими, каким они были бы в реальности; запечатлеть их купола, арки и стены так, чтобы этот образ остался с читателем надолго.

Этот труд объединяет мою любовь к играм и к урбанистике, замысел я вынашивал в голове много лет. На этих страницах вы найдете мои детские мечты делать собственные игры, два десятилетия научного изучения реальных городов и непрестанные попытки соединить так называемые пространственные науки с гейм-дизайном. Здесь ребенок, глядящий с широко раскрытыми глазами, как двоюродный брат чуть постарше играет в *Berzerk* на Atari 2600, наконец-то встретился с игровым урбанистом — и спустя два года тяжелой, но одухотворяющей работы «Виртуальные города» стали реальностью.

Те карты, с которыми мне обычно приходилось иметь дело в рамках профессионального планирования и проектирования, всегда больше заботились о ясности, чем о красоте. Скриншоты зачастую не могли в полной мере передать дух игровых городов — а то и вовсе были скучны, — поэтому важную роль в создании этого атласа сыграли работы художницы Марии Калликаки. Ей каким-то образом удалось превратить мои грубые наброски и нечеткие описания в прекрасные иллюстрации тушью и передать то чувство изумления, которое вызывали у людей далекие края до появления фотографии. Эти рисунки, интерпретированные Марией игровые миры, позволяют создать ощущение погружения, которое не могут передать ни текст, ни карта. Их задача — направлять воображение, а не ограничивать его. Кроме того, по большей части именно Мария дорабатывала мои наброски и концепции карт — благодаря ей они приняли окончательную

форму и наполнились цветом и красотой. Бесценными оказались и навыки моей жены Виви Папанастасиу в составлении и редактировании карт — она, к счастью, тоже инженер, специализирующийся на дизайне пространственной среды, и это благодаря ей многие города наконец-то смогли выразить себя разумным картографическим образом.

С тех самых пор, как был составлен самый первый атлас в истории, загадочные изображения, непонятные слова и таинственные карты будили в нас страсть к путешествиям. Кажется, люди всегда любили читать об экзотических местах, устраивать в своих грезах экспедиции за тридевять земель и рисовать заморские чудеса по собственным представлениям. Каким бы всесторонним ни было описание далеких краев, оно никогда не становится исчерпывающим, не может угодить всем нашим чувствам, поэтому атласы нездешних мест часто вызывают у нас жажду впечатлений — желание поехать куда-то и увидеть все собственными глазами. Эту самую жажду и стремятся вызвать «Виртуальные города». Я хочу пробудить в читателе любопытство и тоску по совсем ему неизвестным или лишь смутно отложившимся в памяти цифровым городам; разжечь охоту к тем удовольствиям, которые может предложить виртуальный урбанизм; увлечь исследователей в искусно сооруженные, элегантно абстрагированные и поэтично воссозданные реалии молодой и растущей художественной формы, показывающей себя с наилучшей стороны, когда дело доходит до построения иммерсивного окружения.

Книга «Виртуальные города» описывает некоторые из лучших городов видеоигровой индустрии и приглашает тебя познакомиться, а, возможно, даже полюбить эти места, которые удивительным образом существуют где-то между искусством, инженерией, урбанистикой, литературой, гейм-дизайном и архитектурой.

Каждый из сорока пяти городов, описанных в этом атласе, представлен с точки зрения обитателей той вселенной, в которой он находится. Эти города переосмыслены не просто как игровые про-



странства, а как реальные поселения, в которых можно побывать и которые могут существовать в рамках и по правилам соответствующего мира. Никто из жителей Мидгара ни сном ни духом не ведаёт, что где-то есть какой-то Нью-Йорк, а описать безумие Сайлент Хилла сумеют лишь уцелевшие. Чтобы не представлять города устами некоего всеведущего рассказчика, я решил поручить это дело персонажам, живущим внутри каждой из вселенных. Географ, например, летописец или составитель туристического путеводителя. Таким же образом карты, сопровождающие каждую статью, никоим образом не воспроизводят фактически доступные в играх локации, но картографически описывают поселения такими, какими те могли бы существовать в своих вымышленных мирах. Они призваны заполнить пробелы и связать разрозненные районы в целостные поселения, как навигационные артефакты описанных реальностей. В конце концов, многие игровые города в немалой степени стилизованы и подчинены игровым условностям, и я чувствовал, что должен критически переосмыслить их географию — так, чтобы они выглядели знакомыми в глазах вымышленного местного геодезиста.

Итак, каждая статья в «Виртуальных городах» включает в себя описание города, карту, атмосферные иллюстрации Марии, а также небольшой текст, призванный дать читателям представление о дизайнерских идеях при его создании. Эти «заметки» представляют собой короткие, почти технические тексты, предназначенные в основном для творцов вымышленных миров, гейм-дизайнеров, левел-дизайнеров, писателей, художников, а также просто для любопытных людей, которым было бы интересно узнать, как создавались их любимые игры. В некоторых случаях я позволил создателям, ответственным за эти города, показать закулисы процесса и особо подчеркнуть моменты, заслуживающие внимания.

Что касается того, по какому принципу были выбраны именно эти города, — должен признать, это

был тяжелый процесс. Многие великолепные творения пришлось пропустить, но я постарался включить в список наиболее исторически важные, красивые и репрезентативные из них. Эти сорок пять статей охватывают настолько много литературных и игровых жанров и типов, насколько это возможно, отражая почти четыре десятилетия истории игр. Начиная с вышедшей в 1983 году *Ant Attack* на ZX Spectrum и показанного в ней черно-белого изометрического города Антешер и заканчивая такими городами из 2018 года, как Некитака или Новая Бретань; от трехмерного открытого Лондона *Assassin's Creed* до сугубо текстового простора *Fallen London* я попытался воссоздать как можно более полную картину игрового урбанизма. Очевидно, нельзя было объять необъятное, но я считаю, что собрал знаковую галерею, в которой выставлен ряд замечательнейших из когда-либо созданных виртуальных городов.

Как вы увидите ниже, я поделил книгу на три больших раздела: то, в каком разделе оказался город, определяется не жанром или временем выхода игры, а местом действия: сначала идут былинные, то есть фэнтезийные города, потом будничные, «города наших дней», похожие на современный мир, и, наконец, города будущего. Внутри разделов статьи выстроены уже в хронологическом порядке — по времени выхода игр.

Я искренне надеюсь, что «Виртуальные города» вам понравятся — что любовь и труд, вложенные в создание книги, послужат для вас источниками вдохновения и вы найдете время, чтобы исследовать города, представленные на этих страницах. И, как игровой урбанист, я надеюсь и на то, что в какой-то мере добьюсь большего признания для этого часто остающегося в тени искусства — создавать завораживающие, неповторимые, зовущие погрузиться в себя виртуальные города.

Константинос Димопулос,
Афины, апрель 2020 года

- 
- АНТЕШЕР
 - ДУН-ДАРАХ
 - ДРЕВОРИФ
 - РУБАКАВА
 - ГОРОД
 - СИГИЛ
 - ЧАСОВОЙ
ГОРОД
 - ОРГРИММАР
 - ЛОНДОН
 - АНОР ЛОНДО
 - ВАЙТРАН
 - ДАНУОМЛ
 - ЯРНАМ
 - НОВИГРАД
 - НЕКИТАКА



ГОРОДА БЫЛИННЫЕ

АНТЕШЕР

Ant Attack

Акрополь Антешера дремлет нетронутым посреди Великой пустыни уже тысячу тысяч лет, и снится ему былая слава. Древний город, скрытый за циклопическими крепостными стенами, на протяжении веков был не более чем полузабытым преданием, и никто не ходил по его продуваемым всеми ветрами улицам, кроме гигантских муравьев. Его монолитная, недвижимая, вековечная громада была воздвигнута давно забытой расой, которую и вообразить-то себе позволяют немногие, и открытие его уже людьми поколебало сами наши представления о жизни и цивилизации. Даже после бесчисленных научных экспедиций Антешер остается опасным, внушающим благоговение местом, полным загадок и тайной мудрости. На этих неподвластных времени улицах зачастую слышны лишь звуки тяжелой поступи сапог исследователей.

Бмерти подобно посещать эти зловещие руины без датчика движения, предупреждающего о внезапном появлении гигантских муравьев. Этот доисторический уникальный вид насекомых, заселивших Антешер, благодаря мутациям достиг размеров, которых биология не знавала с начала пермского периода. Они достаточно агрессивны и быстры, чтобы представлять реальную угрозу для человека. Эти муравьи, похоже, убивают, повинувшись природному инстинкту. Ядовитые укусы парализуют жертв и делают их беззащитными для мощных жвал, разрывающих тело на части, а веретенообразные конечности позволяют перемещаться быстро и бесшумно, дергаными, но точными движениями.

Если на время забыть о смертоносной фауне, перед нами открывается огромный, величественный город, застроенный грубыми кубическими, похожими на гробницы сооружениями, которые так и просят, чтобы по ним лазали и их исследовали. К сожалению, время стерло множество деталей городской ткани и скрыло назначение подавляющего числа зданий. Некоторые из них едва узнаваемы, малая часть обладает очевидными функциями, но большинство этих построек остаются такими же абстрактными и загадочными, как и в день их открытия. Эти монументальные сооружения полны тайн. Не-

смотря на десятилетия научных экспедиций и обоснованных предположений, они остаются такими же молчаливыми и необъяснимыми, как навалившиеся на стены пески, похоронившие под собой большую часть того, что, как мы предполагаем, было частью изначальной агломерации, но почти магическим образом никогда не посягавшие на центральный город.

Это защищенное стенами и, по-видимому, представлявшее особую важность для его обитателей место пережило неисчислимые века; здесь нет ни одного жилого дома, так что разумно предположить, что это религиозный и административ-

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Город: Антешер

Игра: *Ant Attack*

Разработчик: Сэнди Уайт, Анджела Сазерленд

Издатель: Quicksilva

Дата выпуска: 1983

Жанр: Аркада

Платформы: Commodore 64, ZX Spectrum

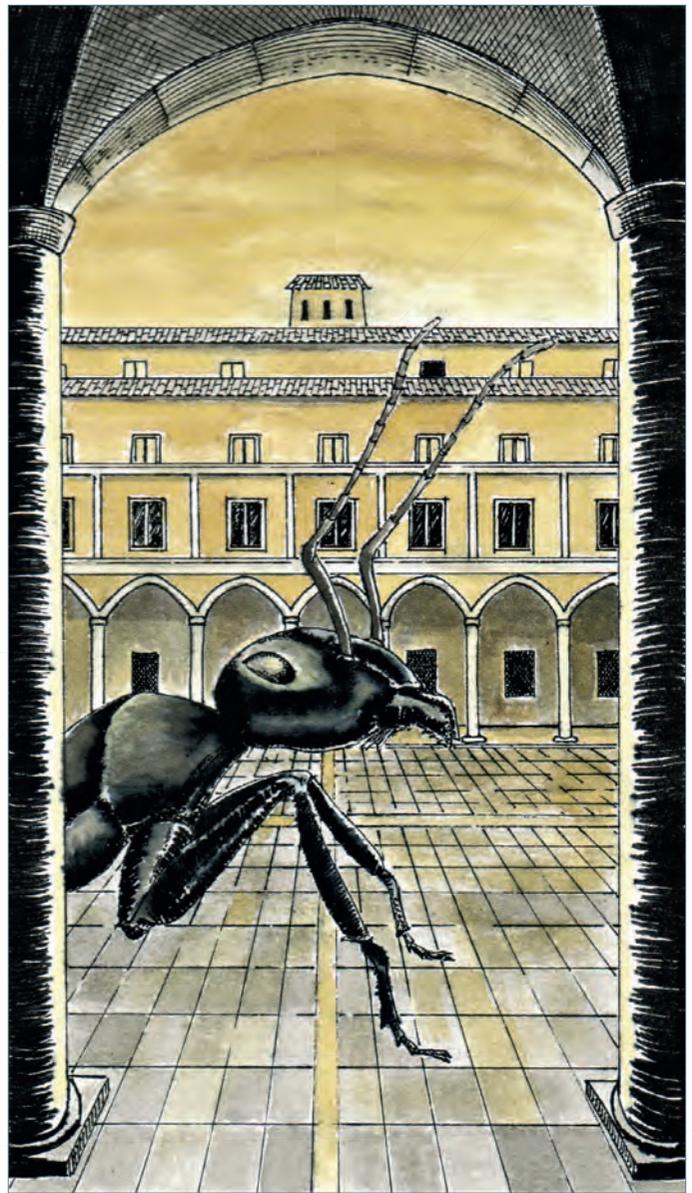
ный центр. Если вы хотите аналогий, то было бы уместно сравнение с дворцом.

В идеальном квадрате стен есть лишь одни-единственные ворота с южной стороны — это, вероятно, говорит о том, что поглощенные пустыней застенные районы Антешера простирались к югу от обнаруженных построек и весь город расположился вдоль оси север–юг. Именно в этих внешних районах жило, трудилось и предположительно умирало большинство таинственных обитателей города; именно там, надо полагать, происходило большинство видов деятельности и функций, которые мы привыкли связывать с кипучей городской жизнью. Конечно, ученые могли и неправильно истолковать древнюю планировку — подозрительно редкие руины за стенами могли относиться и к другой эпохе либо играть совершенно иную роль. Нельзя в полной мере опровергнуть и экстравагантное предположение о том, что прямоугольный центр города был совершенно необитаем и использовался лишь для обрядовых целей.

С другой стороны, если наши научные методы хоть сколько-нибудь применимы, а оценки относительно немногих находок за пределами стен соответствуют истине, то можно нарисовать туманную, но довольно разумную картину того, что должно было быть центром жизни в древнем Антешере. Он разделен на достаточно симметричные и, как кажется, самодостаточные округа, тоже разграниченные друг от друга стенами — вся эта планировка явно была строго продумана до начала строительства благодаря сильному влиянию геомантических практик. Сложные конструкции городских построек, о которых можно судить по замысловатым руинам, похоже, соотнесены с небесными явлениями древних времен, в то время как все сохранившиеся подземные сети обращены к геодезическому северу Земли.

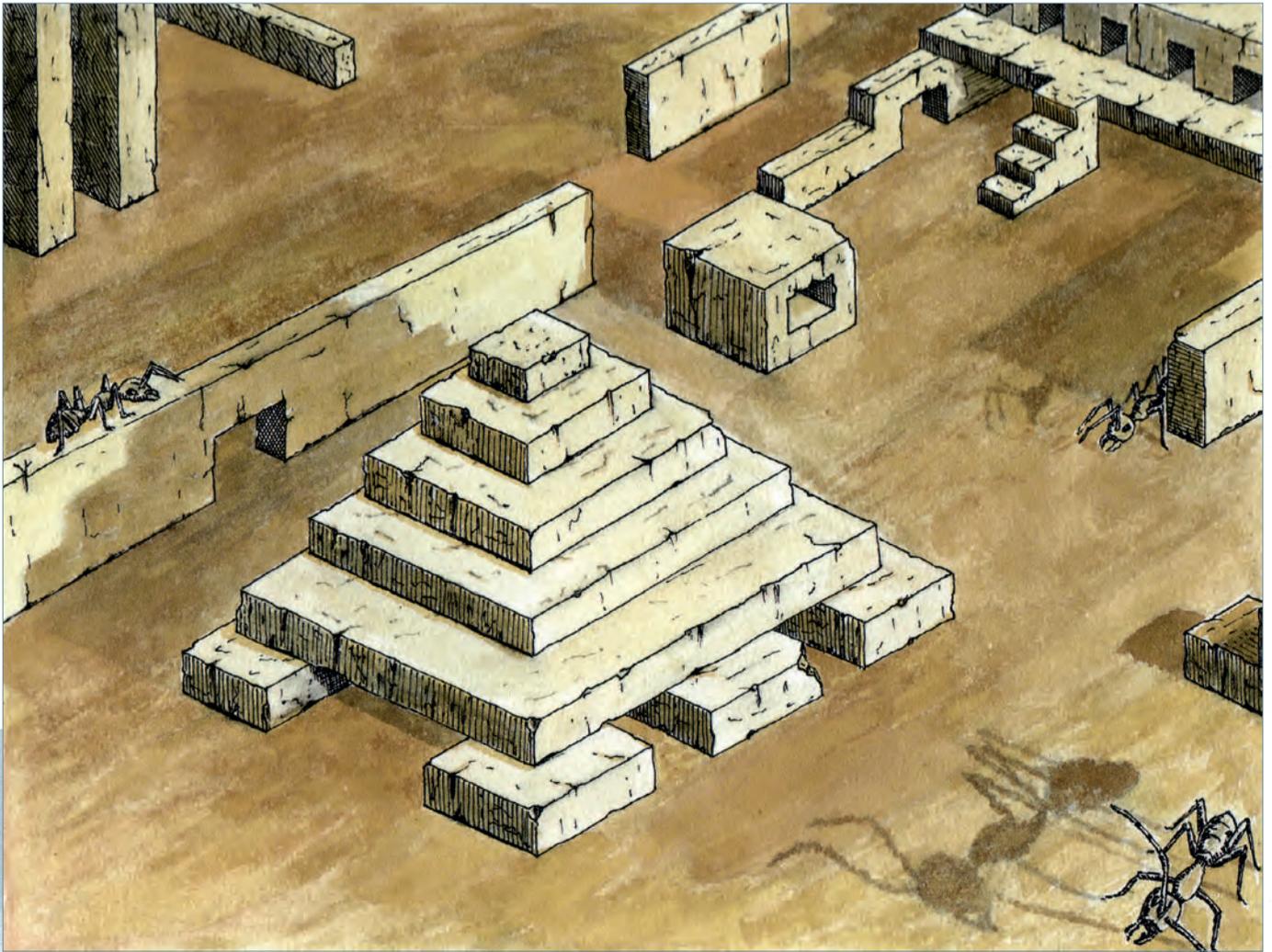
Пройдя через ворота в сам обнесенный стенами город, исследователи увидят на западе Бонсайский переход, а на востоке — амфитеатр Квадрену. Миновав невероятно изящный Куб Ангиматерии, они в конце концов достигнут таинственного монумента в геометрическом центре Антешера; с двух сторон от него находятся колоссальная ступенчатая пирамида и комплекс Сказ-Яндор, который, по мнению многих, мог служить дворцом или подобной официальной резиденцией. В южной части Антешера находится Оксимин, всем своим видом напоминающий о былой славе города, в северной можно полюбоваться ослепительной белизной сооружения, известного как Фосфор-хендж.

Остановившись на короткое время, чтобы оценить едва заметные барельефы Сказ-Яндора, на востоке можно исследовать руины того, что, должно быть, когда-то являлось городским фо-



румом, или подняться на внушительную и чудом сохранившуюся сторожевую башню на северо-западе. С ее вершины открывается панорамный вид на весь город, вплоть до частично не исследованного склепа, знаменитой виллы Артанта, садов и, очевидно, неправильно названной астрономической обсерватории Прыжок Аргона. Чуть южнее сторожевой башни находится так называемая Древность: обнесенный стеной тщательно продуманный комплекс, предположительно имеющий ритуальную ценность — здесь археологи пытались найти останки жителей города. Пока таких находок сделать не удалось, но кладбище в месте, по всей видимости являющемся религиозно значимым, — это вероятность, которую стоит изучить.

Однако ученым всегда рекомендуется сохранять непредвзятость. Любые предположения относительно неизвестных нам обществ и их урбанистических воплощений, в конце концов, глубоко и неизбежно подвержены влиянию наших знаний о человеческой истории и эволюции. Мы можем



воспринимать некую конструкцию как форум или амфитеатр, мы можем представить себе, для чего древние выстроили пирамиду, мы рассуждаем о гробницах и святилищах, но на самом деле мы ничего не знаем. Мы просто предполагаем. Розеттский камень, который отверз бы для нас тайны Антешера, еще не найден, и хотя дополнительный слой мистики усиливает местную атмосферу, есть нечто за ее пределами, что делает это место способным сокрушать умы.

Следует отметить, что за последние годы несколько полевых работников закончили свой путь в домах скорби. Совершенно чуждый городской пейзаж настолько сильно противоречит нашим стереотипам, а его геометрия настолько поразительно странна, что это, особенно в сочетании с небольшими дозами муравьиного яда и палящим зноем, может сыграть злую шутку с психикой. Следы таких трюков, конечно же, проявляются в названиях некоторых сохранившихся зданий. Хотя такие топонимы, как Сказ-Яндор, и такие названия, как Аргон или Адриант, сохранились благодаря невероятно древним мифам и легендам, другие названия типа «Столовойника» или «Му-



равьиного Эдема», несомненно, являются плодами чьего-то буйного воображения, подогретого общей довлеющей жутью Антешера, угрозой со стороны ядовитых муравьев и наводящей на тревожные мысли архитектурой.

Громада города, омытая солнечными лучами, очерченная тысячами ветровой эрозии, одно-

временно необычайна и до странности выразительна. Здания, напоминающие скульптуры, способны вызвать мимолетные ужасающие образы в угнетенном обезвоживанием рассудке, а величественные сооружения и запутанные проходы наводят на мысль о развитых инженерных технологиях, хоть в окрестностях до сих пор и не было найдено хоть каких-то остатков металлических орудий. И все же в зданиях неоспоримо угадываются архетипы человеческих архитектурных стилей — от египетского до минойского, ацтекского и римского; существуют дерзкие догадки о том, что все они в какой-то мере восходят именно к этому городу.

Подпитываемые самой возможностью невероятных открытий, активизировались исследования, и появилась надежда, что изучение темных, все еще недоступных катакомб и раскрытие математических секретов Пирамиды одарят нас бесценными знаниями и хотя бы некоторым подобием понимания. Изучение биологии гигантских муравьев также может принести некоторую пользу, даже если наука не способна объяснить непоколебимое ощущение незримого запредельного присутствия, нависшего над зданиями Антешера, шепчущего всем и ощущаемого всеми. //

ЗАМЕТКИ О ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕ

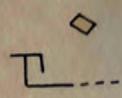
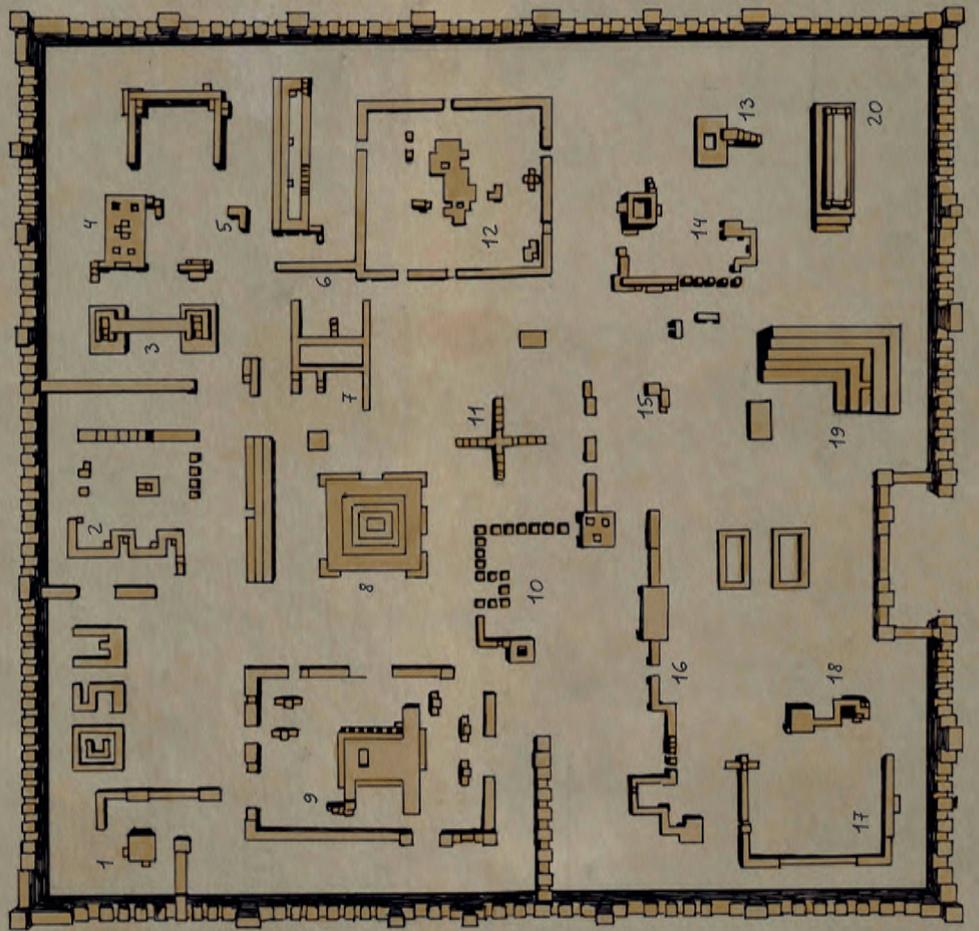
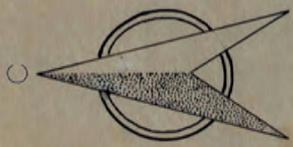
Ant Attack была первой во многих отношениях. Часто говорят, что она положила начало жанру сурвайвал-хоррор, и это совершенно точно была первая игра, в которой можно было выбрать протагонисту мужской или женский пол (по крайней мере, в версиях для 8-битных компьютеров). Еще больше впечатляет то, что кишасший членистоногими хищниками Антешер вошел в историю как первый трехмерный игровой город, который можно было исследовать в эпоху ранних и примитивных аркад. Инновационная технология 3D Softsolid, разработанная Сэнди Уайтом, и изометрическая графика невиданного прежде уровня позволили создать открытый мир, свободно прокручиваемый во все стороны — кто бы мог тогда подумать, что это вообще технически возможно.

Антешер ощущался как реальное, полноценное, пусть и заброшенное место, уникальным образом позволяя игроку посетить все, что он только может увидеть. Возможность полностью исследовать пространство, вертя его как угодно, это, конечно, важно, но даже такие революционные технологии не могут целиком и полностью обеспечить эффект присутствия. Город был выстроен так, чтобы казаться правдоподобным, и сам по себе являлся игровой особенностью. Уникальные сооружения, узнаваемые районы, четко размеченные пути и квадрат окружающих Антешер стен помогли игрокам ориентироваться в пространстве. Геймплей *Ant Attack* в конечном счете почти полностью состоял из исследования — игрок должен был избегать смертоносных муравьев и эффективно перемещаться по городу. Для разработчика особенно важно было, чтобы игрок мог нарисовать у себя в голове карту Антешера — а для этого, естественно, нужна была запоминающаяся архитектура.

Вдохновением для запоминающихся зданий вроде ступенчатой пирамиды или амфитеатра становились реальные исторические сооружения — это помогло придать месту действия игры правдоподобность. Очевидно и влияние Эдинбурга, родного города Сэнди Уайта — этот шотландский город изобилует внушительными каменными зданиями, древними и современными, а также виадуками, кладбищами и каменными лестницами. Разработчик не стал вводить в игру яркие цвета — у игры сумрачная и элегантная черно-белая графика, которая, как и решение населить город трудноубиваемыми гигантскими муравьями, придает происходящему атмосферу.

Тот эффект, что город производил на игроков, становился еще сильнее благодаря хорошо написанной предыстории на вкладыше, приложенном к компакт-кассете с игрой, и невероятно выразительному рисунку на обложке, где гигантский муравей нависал над двумя крошечными человечками. Вкладыши и обложки кассет были неотъемлемой частью геймерского опыта в восьмидесятые годы (по крайней мере, в Европе), но они также служили для того, чтобы показать, что игровые города и впечатления, которые они могут предложить игроку, — нечто большее, чем выстроенные по линейке здания. Разработчикам часто приходится полагаться на слова, загадочные намеки и удачные художественные работы для создания более захватывающей иллюзии. Впрочем, нельзя не признать, что совершенно уникальное на тот момент виртуальное пространство, состоящее из изометрических кубов, соединенных в странные и удивительные формы, никогда не нуждалось в особой помощи, чтобы выделиться.

ANTESCHER





1. Сторожевая башня
2. Осфор-Хендж
3. Пирс
4. Столовый стол
5. Ворота
6. Антикамера
7. Сквоз-здор
8. Пирамида
9. Древность
10. Окешин
11. Монумент
12. Муравьиный Эдем
13. Прижок Арлона
14. Вилла Артанпта
15. Куб Антикамтери
16. Ловушка Дроков
17. Армантова стена
18. Боцсайский переход
19. Квадрат
20. Крипта

ДУН-ДАРАХ

Dun Darach

Молния расколола долгую ночь, и грянул Голос Тьмы — гром, и так явился дуб, чьи корни скрепляют саму ткань Земли; дуб, на ветвях которого покоится небесный полог. Тот дуб рос на холме Дун-Дарах, и там была сокрыта тайная и священная роща, местонахождение которой было дозволено знать лишь избранным из числа друидханов. Но и друидханам были ведомы нужды и страхи смертных, и они решили возвести великую крепость Дун-Дарах, чтобы окружить дуб, сокрыть от посторонних глаз, защитить и уберечь его божественные тайны. И как пути истории диктуют, вокруг замка вырос великий город Дун-Дарах, где знания о священном древе пустили корни в умы людей и произросли вожделением и странными рассказами.

Те рассказы разошлись по далеким землям, а вожделение овладело сердцами смертных, и вот завоеватели, налетчики и лиходеи собрались вокруг могучих стен. В отчаянии великий конклав друидханов призвал холодный белый туман, который опустился на холм под дубом и окутал город. Так Дун-Дарах защитился от захватчиков, покинув земную юдоль, и плыл он по течению времени, пока снова не пристал к неверным берегам мира смертных. Его черные башни и улицы в вечных сумерках, по-прежнему окутанные вечным туманом, приветствуют всех, кто отважится на долгий и опасный путь к его овеянным легендами воротам.

Существующий вне времени Дун-Дарах теперь превратился в огромный плавильный котел цивилизаций и идей и лишь отчасти поддался низменному соблазну богатства. Иридии — буквально «радуги» — стали единой валютой растущего города. Они пока что не полностью вытеснили традиционную меновую торговлю, но именно эти чеканные золотые блески разнообразных цветов нужны Гильдии воров, и именно ими расплачивается большинство горожан. Иридии можно тратить на азартные игры в игорных домах, сколачивать капитал на волшебной торговле или поручать на надежное хранение банку, ибо

город не избежал заразы ростовщичества. Древние друидханы и помыслить не могли таких зол, как взятки или уличные грабежи, и возводили свои заслоны против чудовищ и чародеев, а не против алчности.

Возможно, мир смертных в чем-то испортил жизнь города, но его душа по-прежнему сильна, чиста и горда. На северо-западе возвышается великая крепость Дун-Дарах — ее видно отовсюду: за этими циклопическими стенами сокрыт священный дуб. К востоку от замка, куда можно попасть только через тайный ход, находится Старый квартал, наименьший по размерам, но древнейший

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Город: Дун-Дарах

Игра: *Dun Darach*

Разработчик: Gargoyle Games

Издатель: Gargoyle Games

Дата выпуска: 1985

Жанр: Приключенческая игра

Платформы: Amstrad CPC, ZX Spectrum



из всех кварталов города, гордящийся знаменитыми Стенными улицами. Прямо к югу от Старого квартала расположен Аргот, получивший свое название в честь огромного банка Аргота, — здесь промышляют ростовщики, процентщики, пробирщики и, что совсем не удивительно, Гильдия

воров. Этот квартал золота, радуг и денег окружает Медовую площадь, и через него проходит Долгая улица — экватор Дун-Дараха; этот широкий проспект уходит на запад к Серому рынку. Последний — самый большой по площади район в городе, и на его улицах пруд пруди торговцев



солью, цирюльниками, зеленщиками, оружейниками, скорняками и прочих торговцев, сбывающих свой товар среди домов ремесленников, рабочих и земледельцев. К югу от Серого рынка и Аргота лежит квартал удовольствий Иомайн, а также благочестивые улицы Рата-Де. Миновав пользующееся недоброй славой заведение госпожи Кью, старинные антикварные лавки, игорные дома и храмы, можно выйти в бедняцкий квартал — Сок.

К счастью, пропащие души Сока тоже могут, если захотят, в любой момент оказаться рядом со священным дубом, поскольку все городские кварталы, богатые и бедные, соединены между

собой волшебными порталами, позволяющими мгновенно перемещаться. Кажется, магия одновременно зажигает с приходом ночи все факелы города, и она же скрывает многие из его изначальных дверей. Но таинственные галереи, святилища, разбросанные по всему городу и требующие самых странных подношений, — вот самая заветная тайна Дун-Дараха. Если верить легендам, когда в город явился сам Кухулин Великий — то было за много лет до его отплытия в Тир-на-Ног и Землю вечной молодости, — именно эти галереи он посетил, чтобы одолеть могущественную колдунью Скар и освободить своего возницу Лоэга. ▀