

0,95 mm

ТАНТСКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ

№07 | 347 | 2013
ИЮЛЬ

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

PC GAMER

FAMITSU

EDGE

ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com

ПАРТНЕР

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO

ОШИБКИ
BIOSHOCK
INFINITE

THE LAST
OF US

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

280₽

18+

ИГРЫ - РАЗВЛЕЧЕНИЕ
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ


ВАТТЛЕFIELD 4

ЛИЦО НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

CALL
OF DUTY:
GHOSTS

SHIN
MEGAMI
TENSEI IV

publishing for enthusiasts



13007

gameLand
hi-ton media



GT ACADEMY. ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН.

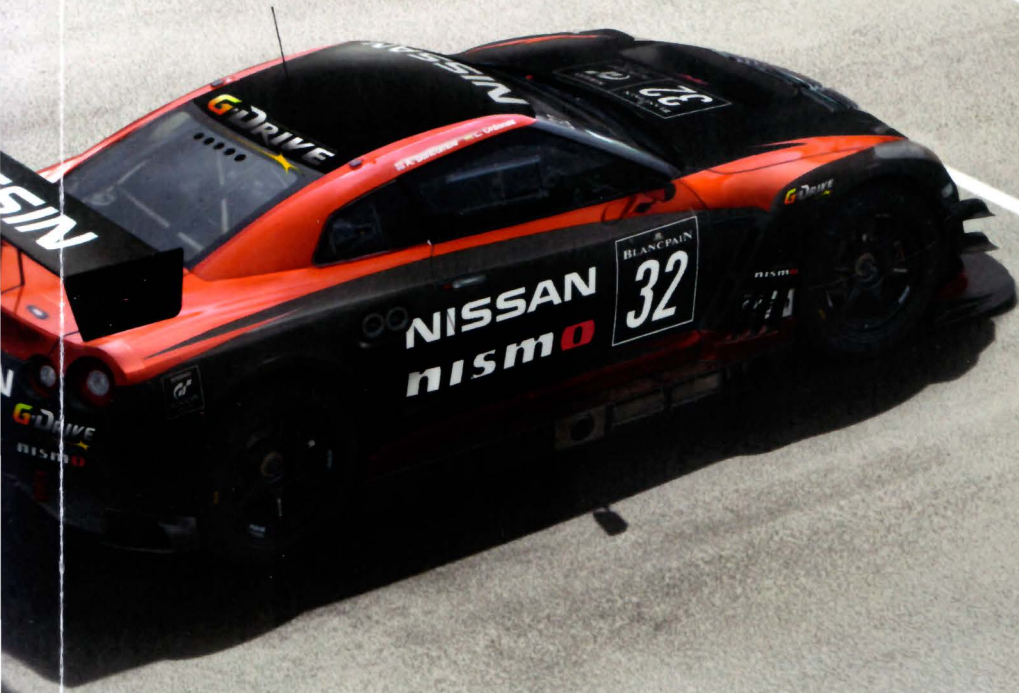
Уже более 4-х лет Nissan Nismo совместно с PlayStation® воплощает мечты геймеров всего мира.

GT Academy дает тебе шанс раскрыть свой талант и превратиться в настоящего гонщика! Спешి стать частью команды Nissan Nismo и, возможно, именно тебе откроется доступ не только в виртуальный, но и в реальный мир профессиональных гонок! Готов пересесть со своего мягкого дивана в гоночное кресло автомобиля Nissan GT-R Nismo GT3? Узнай подробности на www.gt-academy.nissan.ru.

Служба поддержки клиентов ☎ 8 800 200 59 90



Innovation
that excites*



NISSAN



ACADEMY
PS3

POWERED BY



OFFICIAL FUEL

*Иновации, которые восхищают. На правах рекламы.

PHILIPS



55PFL8008S/60

с 01 по 31 ИЮЛЯ

держателям «Мужской карты» 15 сертификатов
по 3000 рублей от фирменного интернет-магазина
shop.philips.ru

Также с 15 июня по 15 сентября для всех держателей карты
действует 15% скидка.*

* подробности на сайте www.mancard.ru



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту»
можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив
по телефонам:

8 (495) 788-88-78 в Москве

8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

Слово редактора

Июль 2013 #7 [347]



Номер отправлялся в типографию одновременно с началом выставки E3 в Лос-Анджелесе, поэтому отчет с нее вы увидите только через месяц. Но уже сейчас понятно, что это самая интересная битва платформодержателей со времен PlayStation 2 vs. Dreamcast или даже PlayStation vs. Saturn.

Впервые за много лет Sony и Microsoft дискутируют с публикой и друг с другом, делают заявления, которые будут цитироваться годы спустя. Их противостояние – идеологическое, не в пример истории с почти что одинаковыми Xbox 360 и PlayStation 3. Своим путем идет и Nintendo, свернувшая заигрывания с широкой аудиторией и вернувшаяся к хардкорным фанатам, которые исправно покупают ее консоли уже десятки лет.

Каждый нашел свою нишу. Xbox One – это игры как сервис, PlayStation 4 – игры как продукт. Обе делают ставку на реалистичные игры, мультиплеер, историю, интеграцию с Интернетом и гаджетами. Nintendo строит свой волшебный мир чистого геймплея, закрытых социальных сетей и абстрактных сказок. Ни у одной из компаний нет нового выигрышного продукта, вроде Wiimote или Kinect. Модель Microsoft больше понравится инвесторам и партнерам, Sony – геймерам. Что из этого получится и кто окажется победителем – узнаем в ближайшие годы, но скучно точно не будет.

Константин Говорун,
главный редактор

Главный редактор

Константин Говорун

wren@gjc.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы Евгений Закиров, Сергей

Цилюрик, Святослав Торик

Арт-директор Алик Вайнер

Верстальщик Динара Шаймарданова

Перевод Андрей Гатинский,

Альфина Беринг

Корректор Вера Серпова

GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин

Продюсер видео Семен Кобылин

Адрес редакции 115280, г. Москва,

ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега

плаза, компания «Гейм Лэнд»

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»

119146, г. Москва,

Фрунзенская 1-ая ул. д.5

Тел.: +7(495)934-7034,

факс: +7(495) 545-09-06

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

ООО «Рекламное агентство «Пресс-Релиз»

Тел.: (495) 935-7034,

факс: (495) 545-0906

advert@gjc.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Директор по рекламе журнала

«Страна Игр»

Мария Самсоненко

samsonenko@gjc.ru

Младший менеджер

Мария Сухорукова

sukhorukova@gjc.ru

Директор группы LIFESTYLE

Алиса Сысоева

sysoeva@gjc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

Телефон: (495) 935-7034,

Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ

Директор по дистрибуции

Татьяна Кошелева

kosheleva@gjc.ru

ПОДПИСКА

Руководитель отдела подписки

Ирина Долганова

dolganova@gjc.ru

Менеджер спецраспространения

Нина Дмитриук

dmitryuk@gjc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Специальные медиа»

603022, г. Нижний Новгород, ул.

Оранжевая 1-я, д. 28 А

Зарегистрировано Федеральной

службой по надзору в сфере связи,

информационных технологий

и массовых коммуникаций

(Роскомнадзор)

Свидетельство о государственной

регистрации печатного средства

массовой информации:

ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Директор группы TECHNOLOGY

Марина Филатова

filatova@gjc.ru

Старший менеджер

Соколовская Анастасия

sokolovskaya@gjc.ru

Менеджер по рекламе

Дмитрий Третьяков

tretjakov@gjc.ru

Старший трафик-менеджер

Светлана Ушакова

ushakova@gjc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор

Наталья Тулинова

tulinova@gjc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ МЕНЕДЖЕРЫ

Олеся Кузнецова

kuznetsova.o@gjc.ru

Мария Захарова

zaharova@gjc.ru

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 83466

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 10877

Прямая редакционная подписка:

shop.gjc.ru

Тираж 172380 экземпляров

Цена свободная

Типография Lietuvos Rytas, Литва

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gjc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2013

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Edge и PC Gamer (ИД Future) и Famitsu Weekly (ИД Enterbrain)



НА ОБЛОЖКЕ
Battlefield 4

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 10 лет
Любимые игры: The World Ends with You, Valkyrie Profile 2: Silmeria, Psychonauts

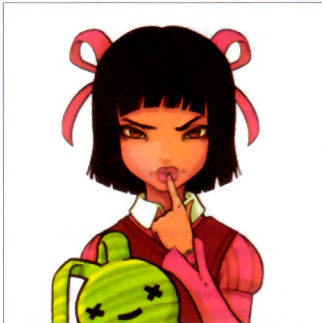
Коллеги в LA. Сдаю номер один. Врен оставил все «сырым» и отвечает на письма два раза в день. Кучу всего надо переделывать. Всё очень плохо. Рядом лежит присланный «Нивалом» черный топор. На нем написано «Константину Говоруно», и я все больше и больше уверен, что топор со временем найдет своего адресата.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры: Петро

Давненько не было такой интриги. Microsoft и Sony, кинувшие пробные шары в феврале и в марте, продолжили решительное наступление. E3-кампания осталась за японской корпорацией, а это значит, что разработчики Xbox One просто обязаны удвоить усилия, чтобы к Рождеству выйти на один уровень с великолепием Sony PlayStation 4.



НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Стаж в журнале: 12 лет
Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry

Собираю урожай стриппассов на E3, смотрю, во что играют другие владельцы 3DS. Предсказуемый хит – Animal Crossing: New Leaf. Игра только что вышла в Штатах, и за пару дней ее буквально разметали – в магазинах Gamestop разводят руками и просят подождать новую поставку, которая вот-вот придет. Еще в стриппассах часто встречается Fire Emblem, чуть реже Luigi's Mansion. Но бывают и исключения – например, как-то мне встретился одинокий герой с Crimson Shroud. Ура!



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Веду двойную жизнь в Animal Crossing: добился успехов в европейской версии, но купил американскую и начал заново. Вместо порсиков на деревьях растут груши, какие-то неизвестные мне животные ходят и просят общения, одна только Изабель излучает доброту и доброжелательность. Не много ли – две Изабелы? Нужна третья, японская. Там ее зовут Сизуз!



АНДРЕЙ ОКУШНО

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры: Europa Universalis III, Dsgaea 2

Посмотрев на Dragon's Prophet, так и не понял, что в ней такого особенного. Да, можно вырастить собственного дракона и полетать на нем. Только в остальном все сводится к бесконечному гринду и сотням типовых заданий «убей и/или принеси». Было бы глупо ждать иного от авторов Runes of Magic, но так хотелось маленького чуда.



АЛЬФИНА БЕРИНГ

Стаж в журнале: 6 месяцев
Любимые игры: Planescape: Torment и «Мор. Утопия»

Расцвет жанра всегда одновременно прекрасен и утомителен, поскольку успевает приесться раньше, чем схлынуть. Survival – это здорово. Хорроры – это тоже неплохо, наверное. Но, дорогие разработчики, может, всё-таки отвяжемся от зомби? Дайте им спокойно погнить в тиши, они ведь надоели уже хуже пареной репы

ХЬЮ ДЖЕКМАН

РОСОМАХА
БЕССМЕРТНЫЙ

в 3D

В КИНО
С 25 ИЮЛЯ



www.wolverine.kino.ru

Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 1 августа



ТЕМА НОМЕРА

28 Battlefield 4

В ГОСТЯХ У DICE
Евгений Закиров

INDUSTRY

10 Пять причин любить игры

В КАЖДОМ НОМЕРЕ - РАЗНЫЕ!
Евгений Закиров

14 Инфографика

ЧЕГО ДОСТИГ СЕРИАЛ BATTLEFIELD
ЗА 11 ЛЕТ
Сергей Колокольников

16 Авторские колонки

Валерий Корнеев, Святослав Торик,
Евгений Закиров, Сергей Думаков

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обл. Альфабанк | 3 20 Век Фокс | 5 Total Football | 7 JustWheels | 9 Альфабанк | 42-43 Монолит
67 СуперГерои | 173 Подписка общая | 175 Подписка редакционная | 187 IGN

FUTURE

22 Call of Duty: Ghosts

УЗНАЕМ У СОЗДАТЕЛЕЙ, ЧЕМ НОВАЯ
COD НЕ ПОХОЖА НА ДРУГИЕ ШУТЕРЫ
Пол Пресли

28 Battlefield 4

В ГОСТЯХ У DICE
Евгений Закиров

34 Gran Turismo 6

О ЧЕМ РАССКАЗАЛ
КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ
Евгений Закиров

40 Neverwinter

МЕСТО ДЛЯ ВСТРЕЧИ ТВОРЦОВ
Андрей Окушко

SPECIAL

44 Игровые движки

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ
Святослав Торик



50 История Wargaming

ИЗ ПРОШЛОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
В БУДУЩЕЕ
Андрей Окушко

58 Стальные титаны

ИСТОРИЯ ПИЛОТИРУЕМЫХ
РОБОТОВ
Сэм Ньюберри



66 Pacific Rim

РОБОТЫ ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО
Семен Кобылин

16+

07 / ИЮЛЬ 2013

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
ЦЕНА 190 РУБ.

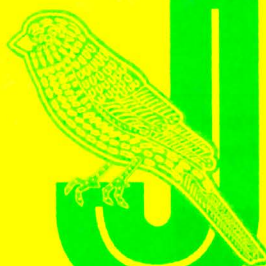
TotalFootball

★ ★ ★ ★ ★
NASCIDO

PARA

JOGAR
FUTEBOL

ЭТО НЕЙМАР, КОТОРЫМ
В НАШЕМ НОМЕРЕ
ВОСТОРГАЮТСЯ СКОЛАРИ,
ПЕПЕ, ХАЛК, БРЕССАН
И ПРОСТЫЕ БРАЗИЛЬСКИЕ
БОЛЕЛЬЩИКИ



(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100124 1 3004

РОЖДЕННЫЕ ИГРАТЬ В ФУТБОЛ

ТОТАЛЬНО
О ФУТБОЛЕ

НОВЫЙ НОМЕР
В МАГАЗИНАХ
ТВОЕГО ГОРОДА

РЕКЛАМА

68 **Язык до баала доведет**

КАК ИГРЫ ПОМОГАЮТ ИЗУЧАТЬ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ
Альфина Беринг

74 **Апокриф: BioShock**

КРИТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД НА СЕРИАЛ
Сергей Цилюрик

84 **История квестов**

ОТ ТЕКСТОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДО KENTUCKY ROAD ZERO
Александра Кост, Альфина Беринг



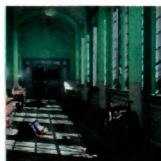
98 **Ходоки**

КАК ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЯ ИГРОКИ В THE WALKING DEAD
Альфина Беринг

FAMITSU

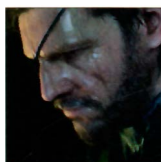
106 **Nobunaga's Ambition**

СЕРИАЛ ПРАЗДНУЕТ ТРИДЦАТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ
Команда Famitsu



116 **The Evil Within**

И СТРАШНО, И НЕ ОТОРВАТЬСЯ
Команда Famitsu



118 **Fox Engine**

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ НОВОГО ДВИЖКА KONAMI
Команда Famitsu

122 **Shin Megami Tensei IV**

ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ
Команда Famitsu

125 **Авторская колонка**

ИСТОРИЯ ГЛАВРЕДА FAMITSU
Команда Famitsu

EDGE/PCG MAGAZINE

126 **Люди**

БРАЙАН ФАРГО
Команда Edge

128 **Operation Flashpoint**

О ЖИЗНИ ОДНОГО КЛАНА
Команда PC Gamer



134 **Люди и человечки**

УШЕДШИЕ В ПРОШЛОЕ ИКОНЫ ГЕЙМИНГА
Команда Edge

140 **Люди**

НИЛ ДРУКМАН
Команда Edge



142 **Места**

ЛУНА
Команда Edge

144 **The Elder Scrolls Online**

ЧЕМ ОНА ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ SKYRIM?
Команда Edge

148 **Авторские колонки**

ДЖЕЙМС ЛИЧ И РЭНДИ СМИТ
Команда Edge

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

FAMITSU

106 **Nobunaga's Ambition**

СЕРИАЛ ПРАЗДНУЕТ ТРИДЦАТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ
Команда Famitsu



TSW

ЭТИ ТРИ БУКВЫ СТАЛИ СИМВОЛОМ ОСОБОГО СТИЛЯ И ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОНЯТЬ В ЧЕМ ЖЕ УСПЕХ ЭТИХ КОЛЕСНЫХ ДИСКОВ.

Во-первых, это серьезный контроль качества выпускаемой продукции. Каждый диск проходит несколько уровней проверки по различным параметрам. Новейшее технологическое оборудование на заводах TSW дает гарантию того, что ни один дефект не останется незамеченным. Дело в том, что к производственному процессу здесь относятся также трепетно, как и к последующей стадии проверки изделий. Все это внимание и забота доходят до счастливого покупателя с каждым колесным диском TSW.

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появля-

ются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ

(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва

ул. Электродная, д. 14/2
(495) 231-4383

ул. Островитянова, вл. 29
(499) 724-8044

Санкт Петербург

Екатерининский пр-т, д. 1
(812) 603-2610

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва

ул. Электродная, д. 10, стр. 32,
(495) 231-2363

www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

www.allrad.ru

(495)730-2927/368-8000/672-7226

www.prokola.net

(812)603-2610/603-2611



REVIEW

150 **Dragon's Dogma: Dark Arisen**

ПЕРЕИЗДАНИЕ ХОРОШЕЙ
ACTION-RPG
Наталья Одинцова



154 **Metro: Last Light**

ПОСТАПОКАЛИПТИЧНАЯ
КРАСНАЯ ПЛОЩАДЬ
Святослав Торик



160 **The Last of Us**

ГЛАВНАЯ ИГРА ПОКОЛЕНИЯ
Константин Говорун

164 **Donkey Kong Country Returns 3D**

ИДЕАЛЬНЫЙ ПОРТ ОТЛИЧНОГО
РЕИМЕДЖИНА
Святослав Торик

168 **Shin Megami Tensei: Devil Summoner - Soul Hackers**

ЖИЗНЬ ПОД ОПЕКОЙ
НЕМИССЫ
Наталья Одинцова

172 **Mars War Logs**

КАК СПЕШКА И НЕДОСТАТОК
БЮДЖЕТА ВСЕ ГУБЯТ
Андрей Окушко

174 **Leviathan: Warships**

ЗАЧЕМ НЕИЗВЕСТНАЯ СТУДИЯ
ЛОМИТСЯ НА ЧУЖОЮ ВОТЧИНУ?
Андрей Окушко

GAME +



176 **Online**

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В ИЮЛЕ
Анна Янилкина



178 **Live-рубрика**

НОВОСТИ СЕРВИСА
MICROSOFT
Евгений Закиров



180 **10 Причин**

COMMAND & CONQUER
Святослав Торик



186 **Cosplaymania**

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Наталья Одинцова



188 **Росомаха**

ИСТОРИЯ ЛЕГЕНДАРНОГО
ПЕРСОНАЖА
Михаил Бугаенко

ВАЖНОЕ



SPECIAL

68 **Язык до баала доведет**

КАК ИГРЫ ПОМОГАЮТ ИЗУЧАТЬ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ
Альфина Беринг

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве | 8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОМ ЖУРНАЛЕ С ИМЕНЕМ

А Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru



5

САМЫХ-САМЫХ

ПРИЧИН ЛЮБИТЬ 3DS





ЗАЙМИСЬ ЗДОРОВЬЕМ!

АНОНСЫ НОВЫХ ПОКОЛЕНИЙ ДОМАШНИХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ УБИВАЮТ ВЕРУ В САМОЕ СВЕТЛОЕ – В ВИДЕОИГРЫ. НАШ ГЛАВРЕД УБЕЖДЕН, ЧТО НОВЫЕ КОНСОЛИ ДОЛЖНЫ ПОЯВИТЬСЯ КАК МОЖНО СКОРЕЕ И ВОООБЩЕ ОПАЗДЫВАЮТ, И У НЕГО ПОЛУЧАЕТСЯ СОХРАНЯТЬ ОПТИМИЗМ – ДЕСКАТЬ, ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО, А НЕНУЖНЫЕ ФУНКЦИИ ТАК И ОСТАНУТСЯ НЕНУЖНЫМИ. НО Я СМОТРУ НА МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ОБЕЩАНИЯ ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛЕЙ И НИЧЕГО НЕ МОГУ С СОБОЙ ПОДЕЛАТЬ: ПРО ИГРЫ НИКТО НЕ ГОВОРИТ, ВСЕ ТОЛЬКО И ТВЕРДЯТ ПРО СЕРВИСЫ, СОЦИАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ, ВИРТУАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЯ И ПРОЧИЕ КОШМАРЫ СОЦИОПАТА. ПОЭТОМУ НА БЛИЖАЙШИЙ ГОД МОЙ ВЫБОР – 3DS. ОСОБЕННО ТЕПЕРЬ, КОГДА МНЕ НАКОНЕЦ-ТО ВЫПЛАТИЛИ ЗАРПЛАТУ И Я СМОГ КУПИТЬ ЛИМИТИРОВАННОЕ ИЗДАНИЕ С ПИКАЧУ. ПОЧЕМУ ИМЕННО 3DS? МОЖНО НАЗВАТЬ КАК МИНИМУМ ПЯТЬ ПРИЧИН ПРИЗНАТЬСЯ В ЛЮБВИ ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ NINTENDO, И ОНИ ИЗЛОЖЕНЫ ДАЛЕЕ.



Shin Megami Tensei IV – это хардкор. Уже тот факт, что на портативной консоли выходят по-настоящему хардкорные JRPG, бальзамом разливается по душе. Однако Shin Megami Tensei IV учит не только просчитывать свои действия на сто ходов вперед и сводить к минимуму возможные риски, но и... часто передвигаться. Типичная ситуация: герои находят новую станцию, встречают демонов, убивают, затем внезапно появляются еще противники, затем еще, и в течение пяти минут игра ставит "самурая" на место. Экран гаснет. На глазах слезы, руки трясутся, друзья в скайпе злорадствуют. Однако вместо привычной надписи GAME OVER на экране появляется Харон, который говорит: "Опять ты? Да что ж вы зачестили, сил нет вас возить туда-сюда. Слушай... Давай договоримся? Как насчет пяти тысяч макка – и я тебя тут не видел?" Но пять тысяч мак-

ка на тот момент – это два дня выполнения квестов, то есть совсем не вариант. Делать, однако, нечего, приходится соглашаться... и герои погибают снова через десять минут. Харон берет долг. На третий раз расплачиваться с ним уже нечем, и вот тут-то рождается коварный замысел. Харон, как опытный сборщик долгов, предлагает альтернативный вариант - расплатиться монетками Nintendo, теми самыми, которые дарят за количество сделанных шагов и заставляют тратить на кошечек и собачек в мини-игре "спаси Мии". Помимо этого, Shin Megami Tensei тренирует усидчивость (прокачка здесь - это дело, к которому надо подходить ответственно) и иссушает слезные железы. После прохождения игры вы не сможете больше плакать. Слезы закончатся, когда очередной третий босс подряд уничтожит команду одним ударом.



НЕ БЕРИ КРЕДИТЫ!

Я писал этот текст из офиса компании DICE, в ожидании своей очереди на интервью с Ларсом Густавсоном. Параллельно в новых топиках ЖЖ в очередной раз всплыла тема о том, как банки – в частности, “ТКС” – обманом грабят владельцев кредитных карт. Это заставило меня вспомнить о долгах. К счастью, при прохождении паспортного контроля в аэропорту я волнуюсь не о долгах перед банком “Юникредит” за пользование кредитной картой, но о залоге на дом у хитровостого енота Тома Нука из Animal Crossing. Этот мохнатый капиталист совершенно точно знает, чего хочет добиться, и не иначе как с помощью боевого НЛП по методике Пелевина всякий раз убеждает меня

взять займ на расширение дома. К чести Тома Нука, он не берет никаких процентов и никак не торопит с выплатами. Однако социальная модель Animal Crossing построена таким образом, что твой дом перестает быть твой крепостью – он становится арт-инсталляцией и выставочной зоной, куда обязательно надо приводить гостей. Таким образом, чем больше – он становится, тем больше шансов у мэра сохранить популярность. Хорошо, что зверям абсолютно все равно в какой одежде разгуливает мэра. Потому что девочка Chunka из города Ebyla не меняла ее вот уже недели три – последние деньги отдает коварному еноту, в очередной раз уговорившему сделать апгрейд домины!



Я должен ему триста тысяч и не планирую их отдавать. Жду звонка коллекторов.



НИКАКИХ ЛЮДЕЙ!



Мама! Ко мне пришел огромный негр и что-то хочет!

Все люди – паразиты в глаза Морбо. Кажется, именно так говорил инопланетянин в роли ведущего новостей из мультфильма “Футурама”. Современные видеоигры хотят слишком многого от игрока: вместо того, чтобы предоставить ему возможность передвигать фигурки туда-сюда и зарабатывать несуществующие очки опыта и золота, они вынуждают его общаться с другими геймерами – людьми, скажем так, зачастую довольно странными и малоприятными в общении. Шутка. Смысл, однако, заключается в навязываемой необходимости поддерживать регулярный контакт с кем бы то ни было, и это удручает. В конце концов, люди любят видеоигры за возможность вырваться из

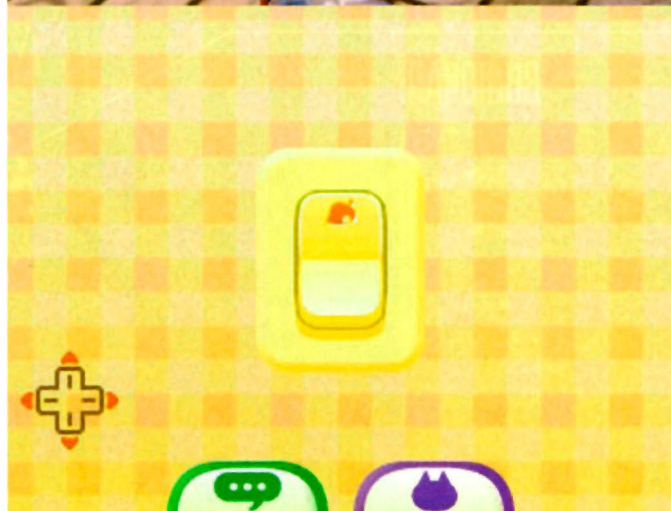
реального мира и привести нервы в порядок! В этом смысле с 3DS – идеальная игровая консоль. Она полностью анонимна, а общение с другими владельцами раскладушки вне мультиплеера пассивно и не требует вообще никакого участия. Стритпасс работает автоматически! Помимо этого, стритпасс помогает установить, с кем из людей вы пересекаетесь слишком часто, и впредь избегать этого маршрута. В России, правда, это не актуально: можно весь день кататься в метро и так никого и не найти. В аэропортах прощай много японцев или немцев. Немцы, как ни странно, любят Марио чуть ли не больше, чем японцы.

4

СОБЛЮДАЙ РЕЖИМ!

И снова Animal Crossing. Поскольку часы в игре настроены в соответствии с часами консоли, то и события в виртуальном лесу, населенном животными, с точностью до минуты повторяют события временного пространства московского микрорайона. И если среднестатистического фаната летсплеев волнует скорее тот факт, что после одиннадцати часов вечера тетя в магазине у автобусной остановки уже не продаст ему алкогольный напиток "Смерть кишкам", то у мэра города Ebya (название можно придумать свое!) голову болит о другом: как бы успеть продать все найденное и собранное барахло. А то солнышко

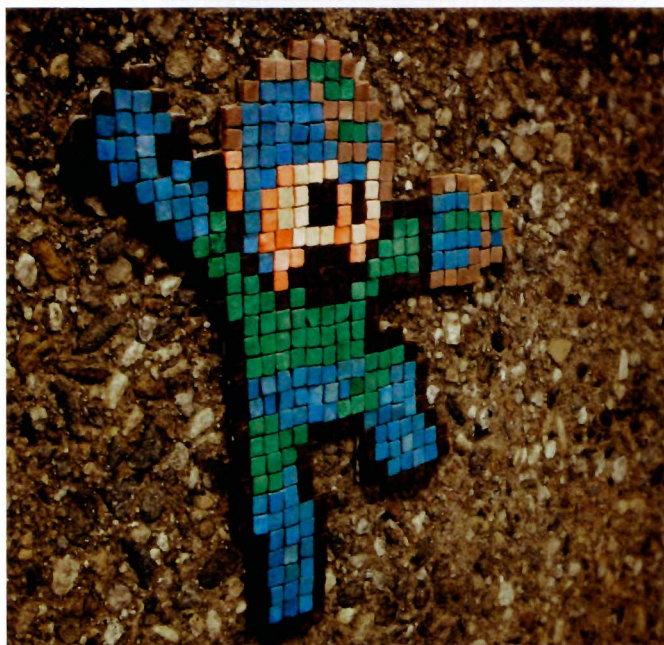
скроется, муравейник закроется, и никто не сделает одолжение и не войдет в положение. По этой причине в Animal Crossing совершенно невозможно играть перед сном, потому что а) ночью все звери спят и поговорить не с кем, б) магазины не работают, в) в лесу темно и опасно. Зато утром все прекрасно – жизнерадостная Элизабет заряжает позитивом, и вот уже со всех ног мчишься выкапывать окаменелости, выдирать сорняки и трясти деревья в поисках денег. Или пауков. Игра учит соблюдать правильный распорядок дня. Ночь – время для сна, а не для игр. А еще надо делать перерывы и давать глазам отдохнуть!



Режим – это когда можно бездельничать сутки напролет. Или нет?

5

РЕТРО!



Игровая консоль не может считаться таковой без старого Mega Man'a.

Несмотря на то, что я был в первых рядах агитирующих ничего не покупать в цифровом магазине Nintendo (причины две: цифровая дистрибуция – это рак игровой индустрии, и там все очень дорого), так получилось, что с приобретением вместительной SD-карты пришлось завести две системные папки – одну для "старых" игр, другую для новых. Выбор ретро-релизов в европейском eShop действительно не очень большой, зато... основательный. В частности, там можно купить Mega Man с первого по пятый, и хотя

дойти их до конца получится дай бог у одного человека из десяти, вспомнить прошлое – это святое, и отказывать себе в удовольствии быть наказанным сложностью в духе Capcom никак нельзя. В этом смысле более привлекательной кажется подборка Virtual Console для Японии. Там есть и Gradius, и Salamander, и еще множество других интересных скроллшутеров, а также несколько JRPG. Существенные претензии к eShop'у только две: почему он не объединен с Wii U, и где Donkey Kong Country?



АТТЕСТАТ ЗРЕЛОСТИ

ЧЕГО ДОСТИГ СЕРИАЛ BATTLEFIELD ЗА ОДИННАДЦАТЬ ЛЕТ

11 ОСНОВНЫХ
ИГР

8 ГЛОБАЛЬНЫХ
КОНФЛИКТОВ

6 ВЫДУМАННЫХ
ВОЙН

ОСНОВНЫЕ ФРАКЦИИ



США
10 ИГР



РОССИЯ/СССР
6 ИГР



СТРАНЫ ОСИ
3 ИГРЫ



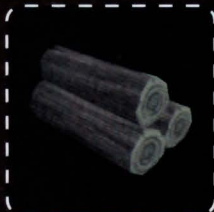
КИТАЙ
2 ИГРЫ

270 ВИДОВ
ОРУЖИЯ

СРЕДИ НИХ:



ОГНЕМЕТ M2-2



КОЛЬЯ И БРЕВНА



ФУТУРИСТИЧЕСКОЕ
ОРУЖИЕ РУССКИХ



УСТРОЙСТВО
СУДНОГО ДНЯ

276 СРЕДСТВ
ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

ВКЛЮЧАЯ:



ВЕРТОЛЕТ KA-52



СКУТЕР VESPA



РАКЕТНЫЙ РАНЕЦ



ОГРОМНЫХ
БОЕВЫХ РОБОТОВ

8 125 310 ЧЕЛОВЕК УЧАСТВОВАЛИ В БЕТА-ТЕСТЕ BATTLEFIELD 3
 5 000 000 КОПИЙ ИГРЫ БЫЛО ПРОДАНО В ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ
 122 000 ЧЕЛОВЕК ИГРАЮТ В BATTLEFIELD 3 ПРЯМО СЕЙЧАС

САМЫЕ УСПЕШНЫЕ ИГРЫ СЕРИИ

• BATTLEFIELD 3	13 260 000 000 КОПИЙ
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	6 540 000
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	2 590 000

• **85,5** СРЕДНИЙ БАЛЛ НА METACRITIC

--- **81,8** СРЕДНИЙ БАЛЛ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

• **69** НАГРАД ОТ ВЫСТАВОК И ПРЕССЫ

--- **3** НАГРАДЫ БРИТАНСКОЙ АКАДЕМИИ КИНО И ТЕЛЕВИЗИОННЫХ ИСКУССТВ

47 000 000 ЧЕЛОВЕК УБИТО ВО ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
1 500 000 000 ЧЕЛОВЕК УБИТО ТОЛЬКО ЗА ВРЕМЯ БЕТА-ТЕСТА BATTLEFIELD 3

• **3 500 000**

ЧЕЛОВЕК ОФОРМИЛИ ПОДПИСКУ НА BATTLEFIELD 3 PREMIUM

ЭТОЙ ЦИФРЫ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ 23 РАЗА ВЫПОЛНИТЬ ВЕСЕННИЙ ПРИЗЫВ 2013



• **1 000 000 000**

ЧАСОВ СУММАРНО ПРОВЕЛИ ИГРОКИ В BATTLEFIELD 3

ЗА ЭТО ВРЕМЯ РАСА ЖНЕЦОВ УСПЕВАЕТ ДВАЖДЫ УНИЧТОЖИТЬ РАЗУМНУЮ ЖИЗНЬ В ГАЛАКТИКЕ



В зоне особого



Валерий Корнеев

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ КОМИКСАХ, ПОГРУЗЧИКЕ ИЗ SHENMUE И О ТОМ, ЧТО ПОРОЙ КОЛУМНИСТУ ПРИХОДИТСЯ ВЫПОЛНЯТЬ РАБОТУ ПИАР-МЕНЕДЖЕРА, — И ЭТО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВОД ДЛЯ СТЫДА.

Сразу предупрежу: колонка хвалебная, хвалю я в ней проект своих знакомых, хвалю бескорыстно и в силу того, что он очевидным образом недохвален. Читающие меня в Интернете знают, что этот проект для меня — как история тургруппы Дятлова для журналиста Олега Кашина: тот ее популяризировал с кипучим энтузиазмом, написал о дятловцах просто неприличное количество статей, твитов и постов; я тоже стараюсь вворачивать ссылки на предмет своего помешательства по делу и без, и спасибо коллегам по «Стране» за возможность высказаться — где-где, а в «СИ» эта тема не будет выглядеть притянутой за уши.

История NARR8 («Наррэйт») — платформы для онлайн-публикации анимированных комиксов — стройна и красива; немногие российские интернет-стартапы могут похвастать такими удачными обстоятельствами подготовки и запуска. Светлые головы из руководства Game Insight (ассоциативный ряд: Paradise Island, Airport City, другие мобильно-социальные игры местного производства, зашибающие немислимые деньги по всему миру) разглядели потенциал в умеренно интерактивных рисованных историях, сами себя профинансировали с помощью инвестиционной компании IMI.VC (принадлежит председателю совета директоров Game Insight Игорю Мацанюку; весной сайт BFM.ru сообщал, что в «Наррэйт» вложено 4 млн долларов) и пригласили на постоянную работу десяток команд по-настоящему сильных художников-комиксистов.

С момента старта в октябре прошлого года «Наррэйт» побывал на первом месте в категории «развлечения» как российского, так и американского App Store; платформу потихоньку монетизируют — ввели валюту «наррсы», хотя основной функционал остался бесплатным. Расширяется база поддерживаемых устройств: сначала всё долго работало исключительно на айпадах (я со своим Nexus 7 оставался за бортом — зависти было немногим меньше, чем в свое время по поводу инстаграма-только-для-айфонов), сегодня наррэйтовские комиксы можно читать почти на любом планшете и части смартфонов с «андроидом», готовится версия для мобильных устройств и десктопов под Windows 8. Идет бета-тестирование онлайн-редактора, который позволит публиковать на платформе моушн-комиксы уже любому желающему, — редактор несложный, функциональный, разобраться в нём можно минут за двадцать, ровно час у меня заняло оформление уникального в своем роде комикса «Приключения бодрого штепселя в стране Былуждэпии» (по здравом размышлении утрачен навсегда). Дальше предсказуемо: самым успешным инди-автором, коли таковые объявятся, руководство платформы собирается платить наррсами (лучше бы, конечно, настоящими деньгами), а особо отличившихся художников, надо думать, позовут в штат.

«Наррэйт», в общем, хорош сам по себе — я даже готов закрыть глаза на его детские шалости вроде автоматически выставляемых галочек в пунктах «поделиться достижениями» при авторизации через аккаунт в соцсети. Но уделять целую колонку этому приложению точно бы не стал, если б не один-единственный комикс-сериал, который, по моему твердому убеждению, оправдал бы даже платную подписку, задумай авторы NARR8 монетизировать



В JAM на первых ролях действуют Бабл, Бастер и Минни — дева-в-беде, геройский герой и сорвиголова с личным дирижаблем.

НЕВНИМАНИЯ

свое детище столь антигуманным способом. Комикс называется JAM, рисует его команда HonkFu.

Если совсем коротко, HonkFu – аномалия в российской комиксной среде. Феноменально талантливый арт-коллектив под руководством Стаса Башкатова отличается нездешней работоспособностью, трудолюбием и усидчивостью. Исключительно хорошие иллюстраторы, лауреаты фестиваля «КомМиссия», за рубежом известные чуть ли не шире, чем на родине, в ответ на вопрос о своих эстетических ориентирах моментально называют аниме-студию Gainax, аниматоров Хироюки Имаиси (постановщик FLCL, «Гуррен-Лаганна») и Кодзи Моримото (автор Dimension Bomb и множества коротких шедевров под брендом Studio 4°C), перечисляют художников Сарсом: Акимана, Нин-Нина, Бенгуса, Синкиро. Естественно, почти все участники HonkFu – геймеры-консольщики. JAM, их работа для «Наррэита» – это комикс об играх. Довольно-таки обалденный комикс об играх.

Точнее, об ощущении причастности к мировой видеоигровой культуре, о том, как эта культура прорастает сквозь традиционный приключенческий нарратив, расцвечивая его всевозможными, не обязательно отслеживаемыми с первого взгляда, отсылками к классическому геймингу. Похожую штуку проворачивал Брайан Ли О’Мэлли в «Скотте Пилигриме»; в качестве отсылок тут работают сюжетные ходы, визуальные маркеры, чисто текстовые гэги или целые постановочные вставки, благо анимации в «Джеме» побольше, чем в иных японских визуальных новеллах. Повествование ведется от лица героев, которые живут в мире, имеющем черты многих наших любимых игр (ну, навскидку – Super Mario Bros., Pac-Man, Metroid, Pong, Metal Slug, а еще там роскошный вставной уровень в стилистике и динамике Contra: Hard Corps, забавный заезд на территорию Shenmue, старенькие Game Boy и Power Glove в роли могущественных артефактов и всё такое прочее), герои при этом не осознают игровой природы своей вселенной, видеоигра как таковая там, кажется, не изобретена.

Здесь я сделаю запрещенный ход и адресую читателя к интервью, которое не так давно взял у входящих в состав HonkFu иллюстраторов для сайта «Отаку.ру»: они подробно рассказывают, как появился JAM, кому он адресован (идеальному читателю «Страны Игр», каким мы с Говоруном его всегда себе представляли), как долго проект будет выходить (до начала сентября, в «сезоне» запланирована 21 глава, не исключено продолжение) и сетуют, что двенадцатилетние пользователи «В Контакте» – а это львиная доля откликающейся на рекламу NARR8 публики – не считают всех заложенных в комикс аллюзий, расшаркива-



Пока Бабл изображает принцессу Лео из Katamari Damacy, Бастер отдыхает после неудачного косплея Мегамена (на самом деле нет).

ний и приветов. Ладно аллюзии – автопогрузчик из Shenmue не каждый геймер опознает; главная проблема «Джема» в том, что о нём попросту мало кто слышал, это далеко не самый популярный сериал в обьеме NARR8. Многие же из тех, кто слышали, просто не в курсе, что наррэитовские комиксы давно уже можно читать не только на планшетах Apple. Можно и нужно; «Джему» есть куда расти по части драматургии, но в изобразительном пла-

не это суперпрофессиональная работа, а про его геймерские корни я вам, надеюсь, уши прожужжал. Без обиняков – ребза, зацените JAM. Покажите его друзьям, с которыми на даче резались в Mario Kart и Super Probotector, скиньте ссылочку спарринг-партнерам по Street Fighter II, порадуйте знакомых анимешников. HonkFu очень стараются, и жутко обидно, что их труд прошел мимо стольких радаров. **СИ**



Игровые контроллеры в этой вселенной – суть артефакты, наделяющие владельца особенной силой. Не той, что наделяют нас в нашей вселенной.

Ошибки резидента

Святослав Торик

10-ГО ИЮНЯ С РАЗНИЦЕЙ В ВОСЕМЬ ЧАСОВ СОСТОЯЛИСЬ ДВЕ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ: MICROSOFT И SONY. ПОСЛЕ ПЕРВОЙ СЛОЖИЛОСЬ ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ XBOX ONE РЕШИЛИ ПРОГУЛЯТЬСЯ ПО МИННОМУ ПОЛЮ, А ПОСЛЕ ВТОРОЙ – ЧТО ЯПОНСКАЯ КОРПОРАЦИЯ, СОБРАВШИСЬ НА ЭКСТРЕННОЕ СОВЕЩАНИЕ, ЗА НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ПЕРЕСТРОИЛА СВОЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ В ЗАРОДЫШЕ ВСЕ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ НАЧИНАНИЯ СВОИХ КОНКУРЕНТОВ. ПОДТВЕРЖДЕНИЕМ ПОСЛУЖИЛА НЕ ТОЛЬКО ВОСТОРЖЕННАЯ РЕАКЦИЯ ЗАЛА НА ОТДЕЛЬНЫЕ АНОНСЫ, НО И БИРЖЕВЫЕ КУРСЫ, УРОНИВШИЕ СТОИМОСТЬ MS НА ПОЛПРОЦЕНТА И ПОДНЯВШИЕ АКЦИИ SONY ПОЧТИ НА ТРИ. ПОЧЕМУ КОРПОРАЦИЮ СТИВА БАЛЛМЕРА ПОСТИГЛА ТАКАЯ БЕДА, И ЧТО ЕЩЕ МОЖНО ИСПРАВИТЬ?

Онлайновый DRM

Тревожные нотки прозвучали еще на майской презентации самой консоли. Необходимость Xbox One подключаться к Интернету хотя бы раз в сутки, бурно обсуждаемая на уровне слухов, стала настоящим камнем преткновения, о который споткнулся один из топ-менеджеров Microsoft. Адам Орт позволил себе в заносчивой форме заявить, мол, мы и так с вами каждый день онлайн, #смиритесь. Но публика не смирилась, и волна народного гнева выбросила теперь уже бывшего креативного директора Microsoft из его кресла.

С одной стороны Адам прав: в большинстве своем мы действительно находимся «под колпаком». Треть сервисов вашего смартфона не работает без Интернета. Одно из главных окон на вашем компьютере – это браузер. Ваши достижения работают только тогда, когда вы онлайн. Модулями Wi-Fi или сетевыми гнездами сегодня оборудовано все – от телевизоров до стиральных машинок. И нет ничего страшного в том, что у вас появится еще одна коробка, в которую можно воткнуть старый добрый RJ-45. С другой стороны, есть смысл вспомнить случаи, когда с

интернетом действительно беда – скажем, если вы собираетесь на лето увозить консоль на дачу. Можно пробить проверочку, раздавая мобильный интернет через смартфон в роли Wi-Fi-роутера, но проделывать такие манипуляции каждый день – да ну нафиг, к тому же не у всех есть смартфон. У меня есть, но мне все равно на дачу ездить некогда.

Удивляют лишь непреклонность и грубый подход Microsoft. ПК-защита StarForce еще несколько лет назад предлагала удобную альтернативу – проверка по диску или проверка онлайн, на выбор клиента. Для Xbox One это было бы идеально. Кроме того, на каком бы уровне ни вводили проверку на легальность, пираты все равно будут взламывать систему там, где до проверки еще дело не дошло – либо отключив ее, либо эмулировав. Да, это займет у них много времени, но учитывая, что MS фактически бросила вызов этому сообществу, хакеры наверняка приложат все усилия к раскурочиванию Xbox One сразу после релиза.

У Sony же онлайн-DRM в каком бы то ни было виде отсутствует.

Региональные ограничения

У Microsoft есть два аргумента в свою пользу. Во-первых, «так принято», это традиционная мера ценовой регуляции (помните разбиение DVD на регионы?), чтобы не было серого импорта и все такое. Во-вторых, эта мера позволит управлять контентом для продажи – в разных странах действуют разные правила, ограничения и маркировки. Учитывая, что даже в рамках Евросоюза федеральные законы о медиаконтенте в разных странах могут кардинально отличаться, этот аргумент не выдерживает никакой критики, потому что региональные ограничения Xbox One все равно остались на уровне «Япония, США, Европа». А стандарты NTSC и PAL уже давно и без проблем поддерживаются современными телевизорами.

Интересно, что Sony еще со времен PSP фактически отказалась от region lock, облегчив фанатам доступ к любимым играм. И на PS3 некоторые игры, не вышедшие в Европе, можно спокойно заказать в США. Это уже не говоря о том, что в Америке видеоигры изначально дешевле, а подержанные копии так и вовсе можно брать пачкой – на те же 2700, которые вы оставите в местном магазинчике видеоигр за свеженький хит вроде The Last of Us, вы купите на eBay с полдюжины хитов не более чем полугодовой давности.

Запрет на полноценное владение игрой

Эту горькую тенденцию мы вспоминаем практически в каждом выпуске «Страны Игр». Вы не владеете игрой, вы лишь купили право аренды без указания срока (этот срок устанавливает сам правообладатель). До презентации Xbox One привязка к учет-

ной записи казалась дурным сном из суровой ПК-реальности, где балом правит мрачный индивидуалист-монополист в цилиндре Steam. В наших жутких компьютерных краях нельзя дать другу диск, чтобы он свободно поиграл в то, что вы уже давно прошли. Игра намертво привинчивается к учетной записи, и ее нельзя ни продать, ни подарить, ни одолжить. В прошлом году инициативная группа немецких товарищей собралась подавать коллективный иск к Valve, но что-то пока никаких новостей. Струсили, поди.

«Зато у нас игры стоят копейки» – и это был бы великолепный аргумент для Xbox One. Но Microsoft решила, что настоящие мужики ходят по минному полю босиком, поэтому игра для Xbox One стоимостью все те же 60 евро – это громоздкая коробка с ключом, который вы вбиваете, привязывая продукт к своей учетной записи, и диском, чтобы не надо было скачивать весь контент из облака. Собственно, после установки купленный вами физический товар становится грудой бесполезного пластика.

Microsoft не стала пояснять свое решение в открытую, описав лишь не очень удобный способ «поиграть в гостях», к которому прибегают и пользователи Steam – пришел к другу, ввел логин и пароль своей учетной записи, скачал игру. Приставку, которая осталась дома, разумеется, «выбьет» из сети. Единственная лазейка заключается в том, что издатель может пойти наперекор этой системе и разрешить отвязывать игры. Но публичеры, пережившие свой персональный DRM-кризис и кровопролитное противостояние с пиратами (да-да, Ubisoft, я про тебя), вряд ли откажутся от официальной возможности продать побольше игр, свалив все на какие-нибудь юридические или финансовые препоны со стороны Microsoft.

Стоит ли говорить, что целая секция на презентации PS4 была посвящена закатыванию в асфальт такого рода ограничений? Никаких онлайн-проверок, никаких привязок к учетной записи, никаких ограничений на передачу игр и дисков. На этом месте зал рукоплескал улыбающемуся ведущему несколько минут кряду.

Нет обратной совместимости с Xbox 360 и Xbox Live

Было бы неплохо перенести накопленные бонусы, игры, сервисы и прочее наследство с Xbox 360 на Xbox One. Нет, считает Microsoft. Обратную совместимость обеспечить невозможно из-за разной архитектуры приставок, поэтому и учетную запись будьте добры заводить новую. Что бы вы ни купили в XBLA за эти семь лет, в светлое будущее с собой ничего взять нельзя. Зато у вас будет возможность купить слегка улучшенное издание Minecraft для Xbox One на свою новенькую блестящую учетную запись!

Мусульмане против [на самом деле нет]



Евгений Закиров

СНАЧАЛА ХОТЕЛ НАПИСАТЬ ПРО ТО, КАК CAPCOM И КОНКРЕТНО СОЗДАТЕЛИ RESIDENT EVIL НЕНАВИДЯТ МУСУЛЬМАН, И КАК САМИ МУСУЛЬМАНЕ РЕАГИРУЮТ НА ТО, ЧТО В RESIDENT EVIL REVELATIONS СЪЕЛИ ХАСАНА, В ПЯТОЙ ЧАСТИ НА ПОЛУ ЛЕЖИТ ГРЯЗНЫЙ КОРАН, А В ЧЕТВЕРТОЙ... ЭТО ГЛУБОКАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ ТЕМА, НА КОТОРУЮ Я ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ ПОЛТОРА ГОДА НАЗАД, КОГДА ВПЕРВЫЕ ЗАДАЛСЯ ВОПРОСОМ: А В КАКИХ ВИДЕОИГРАХ, КРОМЕ RESIDENT EVIL 5, ВООБЩЕ-ТО МОЖНО УБИВАТЬ МУСУЛЬМАН, ПУСКАЙ И МУТАНТОВ? НО КАК ТОЛЬКО Я СОБРАЛСЯ ИЗЛОЖИТЬ МЫСЛИ НА БУМАГЕ, БУДТО СПЕЦИАЛЬНО ВЫЖИДАВШИЙ УДОБНОГО МОМЕНТА ЕСКЕ ХАЯСИ СДЕЛАЛ ОЧЕРЕДНОЙ АНОНС: DEAD OR ALIVE СТАНЕТ FREE2PLAY-ФАЙТИНГОМ. ЧТО МОЖНО ДОБАВИТЬ? GOT IT IST TOT.

Что придумал Хаяси: Dead or Alive 5 Ultimate в Японии (и пока только там) будет распространяться в том числе в бесплатном варианте с четырьмя базовыми персонажами и доступом к мультиплееру, а все остальное придется докупать за дополнительные деньги – четыре доллара за героя, пятнадцать за сюжетный режим, а также хорошие суммы просят за костюмы и второстепенные режимы. Комментаторы на Shoryuken.com вроде бы рады. Но здесь важно понимать, что это за люди бросают в воздух чепчики, почему нельзя идти на поводу у толпы и началом чего может стать безобразная идея Тесто Коеи.

Логика простая: когда вы покупаете файтинг, вам не очень-то нужны все тридцать персонажей – все равно вы, вроде как, не будете играть за всех сразу, а выберете одного-двух – и достаточно. То же самое касается и всего остального. При наличии любых режимов для одного игрока, необходимость в сюжетной составляющей как тренировке появляется лишь у незначительного числа пользователей. Да, я бы ни на что не променял кампанию Mortal Kombat, но вот в том же Dead or Alive 5 – господа, да заберите это обратно, я вам еще денег заплачу за это. Особняком стоят традиционные и самые успешные представители жанра:

Street Fighter и Tekken – это все же не про коротенькие заставки в конце, а про игру. В этом-то и различие между подходом к созданию игр.

Capcom и Namco Bandai прекрасно представляют, что такое файтинг. Несколько десятков персонажей, баланс сил между ними, условное разделение на два типа аудитории – ту, которой важнее просто кнопки понажимать в веселой компании (именно эти люди и создают кассу), и тех, кто устраивает турниры и соревнуется за звание самого крутого. Для правильного понимания всех процессов в игре строго необходимо наличие всех бойцов и полной поддержки со стороны разработчиков, их заинтересованность в турнирной истории. Team Ninja же, судя по всему, не умеет делать файтинги. Не понимает, что нужно, а если и понимает, то не в состоянии исправить. Сколько длится канитель с исправлениями баланса, с устранением технических сложностей в онлайн! Да, я набил S+ в «ваниле», но сколько времени и нервов это отняло?

Единственный успешный механизм, которым не боится пользоваться Team Ninja, касается монетизации. И если раньше наглости хватало только на дополнительные костюмы, которые суммарно стоили дороже игры как таковой, то теперь коварство распространяется и на игру. Нет никаких надежд на то, что именно DOA5U «выстрелит», потому что в игре не работает онлайн сейчас, и вряд ли он станет удобнее в будущем. Но если это все же случится, то другим издателям придется перестраиваться на новую модель распространения контента, и тогда файтинги в целом перестанут существовать в привычном всем виде – они превратятся в мочалку, из которой выжимают деньги всеми возможными способами. Хотите докупать бойцов в Street Fighter? Вот и я нет. Надеюсь, на TGS будет возможность рассказать Хаяси о том, как сильно он не прав.



Прощай, нарратив



Сергей Думаков

**ПОЧЕМУ ВЫСОКИЕ ОЦЕНКИ
THE LAST OF US ВРЕДНЫ ДЛЯ
ИНДУСТРИИ.**

Ну, вы уже в курсе: Edge – 10/10, Eurogamer – 10/10, Destructoid – 10/10, Empire – 10/10, «Страна Игр» – 10/10. У нас с вами появился свой «Артист», своя «Дорога», свой «Повелитель мух» и своя «Кармина Бурама». Все облегченно выдохнули: ну вот, семь лет прошли не зря – Fight Night Round 3 на старте и The Last of Us у финишной черты, разве это не прекрасно! Вот вам развитие, вот вам эволюция, вот вам конец эры дикого игрозоя и рассвет нового прекрасного мира, где никто не морщится от случайно проскочившего в разговоре слова «контроллер» и где домашняя консоль – что-то вроде бутылки хорошего вина в шкафу или томик Codex Seraphinianus на журнальном столике, признак хорошего вкуса и свидетельство определенной эстетической утонченности хозяина.

Проблема состоит в том, что последний громкий эксклюзив для консолей уходящего поколения не мог быть оценен иначе. Для этого производству Naughty Dog нужно было оказаться сильно хуже Uncharted и гораздо бледнее Halo 4 – задача, прямо скажем, сложно выполнимая. Критики зависят от разработчиков едва ли не сильнее, чем те от «Метакритика», и когда приходит время собирать камни, журналисты вынуждены говорить не о том, что видят на самом деле, а о том, что им хотелось бы видеть.

Если бы всем авторам рецензий на The Last of Us вкололи сыворотку правды, то материалы, появившиеся в сети после истечения эмбарго (что за ущербная традиция), были бы куда сдержаннее и выглядели примерно так: «качественное попурри на тему главных игровых тенденций последних лет с сильным сценарием и удивительно человечными персонажами». То есть – ну да, хорошо. Как Dishonored, как Heavy Rain, как L.A. Noire, BioShock Infinite, Uncharted и еще десятка два игр, вышедших за последние семь лет. Не новая итерация, но еще одно название в достаточно длинном списке. Почитайте любую из восторженных рецензий – каждая из них похожа на словесный пудинг, пышный объем которого призван скрыть фактическую смысловую невесомость. «Вершина традиционного повествования». «Невероятное сочетание

истории, дизайна, стиля и исполнения». «Непревзойденный уровень исполнения». Один из рецензентов и вовсе подходит к правде на чрезвычайно опасное расстояние: «Отрадно видеть, что последним важным PS3-эксклюзивом стали не очередная часть God of War или Uncharted, но что-то действительно новое и прорывное». Рецензент умалчивает, в чем важность события и какой именно прорыв совершила игра, ограничиваясь поразительными наблюдениями: «Студия уже делала красивые игры, но ни одна из них не была столь красива. Их персонажи и раньше радовали игроков, но не имели такой эмоциональной глубины».

На самом деле, это очень плохо. Нежелание признавать тот факт, что The Last of Us – будущи, несомненно, отличной игрой – вполне логичное и закономерное развитие идей Call of Duty 3, поступившей в продажу одновременно с рождением текущего поколения консолей, губительно для индустрии. Среднестатистический критик достаточно умен, чтобы понимать: запятая между двумя этими названиями – расписка в собственной ненужности, признание собственной бесполезности. Неужели мы действительно должны всерьез гордиться тем, что за семь лет развития персонажи видеоигр стали выглядеть немного человечней? Неужели время, за которое человек проходит путь от младших классов до выпускного вечера, ушло лишь на то, чтобы сочинить хорошую, умную историю и нарисовать красивый трехмерный город? Разумеется, критик не хочет отвечать на эти вопросы. Потому что если он ответит на них честно, то следующим вопросом станет «тогда зачем вы нас к этому вели?» Потому что главная мантра всех критических материалов – «нарратив, динамика, эмоциональность» – на протяжении этих лет оставалась неизменной, и вместо того, чтобы действительно развиваться, индустрия превращала «Принца Персии» в Assassin's Creed, а серию Monkey Island в «Ходячих мертвецов». The Last of Us – апофеоз нарратива, динамики и эмоциональности, и раз уж каждый из этих компонентов в игре выполнен практически безукоризненно, кто посмеет бросить в нее камень? Мы сами писали об этом, требовали этого, восхищались этим. Мы поставили эту «десятку» давным-давно – игру оставалось только сделать, внимательно изучив бездонный статистический бассейн «Метакритика».

Я не могу сказать, какой должна была стать последняя консольная игра этого поколения – но она должна была стать другой. Как кино стало сначала звуковым, а потом цветным. Как книги превратились из церковных талмудов в популярный и доступный способ с пользой провести свободное время. Как музыка шагнула из оркестровых ям в наши карманы. The Last of Us другой не стала, и замаскировать это воплями восхищения не получится. Это лишь еще на несколько лет затормозит развитие видеоигр, которые в большинстве своем по-прежнему недалеко ушли от трюков и немых короткометражек. Безусловный успех The Last of Us заставит остальные студии заниматься унылым клонированием (как Tomb Raider выросла из ярких пейзажей Uncharted), а инвесторы все так же будут вкладывать деньги в то, что уже однажды принесло прибыль. Пока, консоль; привет, консоль. Это колесо вертелось и раньше, но еще никогда оно не было таким огромным и не вращалось с такой скоростью. **СИ**





Call of Duty: Ghosts

НОВАЯ КОНСОЛЬ, НОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК, ДАЖЕ НОВЫЙ СЕРИАЛ. НО, ОКОНЧАТЕЛЬНО ОСТАВИВ ЗА СПИНОЙ МИССИИ MODERN WARFARE И BLACK OPS, ЧТО НОВОГО МЫ УВИДИМ В ГЕЙМПЛЕЕ CALL OF DUTY?

«Можно было перестраховаться и сделать Modern Warfare 4, но новое поколение консолей – идеальный момент для переработки сериала», – обратился недавно со сцены в Лос-Анджелесе CEO Activision Эрик Хиршберг к журналистам со всего света. Они собрались здесь, чтобы услышать реакцию Infinity Ward на шок и восторг, которые вызвала в феврале на конференции по PS4 демонстрация геймплея Battlefield 4. Их ожидало разочарование.

Не самой игрой. Просто показали мало контента. Да, флагману издателя посвятили целый вечер, и мы много услышали о том, как все рады работать с новым движком и на новых комплектующих, но о содержании игры по-прежнему известно немного.

Есть клочки информации. Например, мы кое-что знаем о сюжете. Ghosts написана оscarоносным голливудским сценаристом Стивеном Гэганом, и в центре ее действия – некое пока неназванное «событие», которое произойдет в ближайшие пять лет и изменит географию и геополитику США. Штаты перестали быть суперсилой, потеряли ведущую роль. Всё изменилось. В новых пейзажах пролегают линии боевой обороны, и вы вместе с братом в ней участвуете.

«В детстве вы слышали городскую легенду об отряде под названием «Призраки», Ghosts, – объясняет Дэниел Суарез, вице-президент по вопросам производства COD. – Это элитное подразделение, ведущее бой партизанскими методами, они суровые и крутые ребята. То, как они разбираются с врагами, тех пугает. Вы случайно сталкиваетесь с этой группировкой и попадаете в ее ряды. Вот про что будет Ghosts. Про развитие отношений в отряде».

«Мы хотели сделать эмоции героев правдоподобными, чтобы персонажи оказались живыми, – добавляет исполнительный продюсер Infinity Ward Марк Рубин. – Америка на коленях, наши войска разбиты, правительство в панике. Вы маленькая группа, сражающаяся против превосходящих сил. Ваша команда создана из остатков всех спецподразделе-

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One **Жанр:** shooter, first-person, modern **Зарубежный издатель:** Activision **Российский издатель:** «Новый диск» **Разработчик:** Infinity Ward **Страна происхождения:** США **Дата выхода:** ноябрь 2013





ний США, это сверхэлитная боевая единица, владеющая абсолютно всеми навыками, полезными в современном городском партизанском бою. Мы хотели создать группу персонажей, к которым можно привязаться».

Не в первый раз при работе над этим сериалом Activision сотрудничает с голливудскими авторами. Основные сюжетные линии одиночной кампании обеих Black Ops написаны одним из сценаристов фильмов «Бэтмен: начало» и «Темный рыцарь» Дэвидом Гойером. А что привнесет в сериал человек, стоявший за потрясающими картинами вроде «Сирианы» и «Траффика»? Как выглядит «Гэган-стайл»?

«Творческий вклад Гэгана интересно сравнить с вкладом тех, с кем нам уже доводилось сотрудничать, – говорил Суарез. – Самый яркий пример – Дэвид Гойер. Мы наняли его для работы над Black Ops, потому что хотели рассказать мрачную историю, действие которой разворачивается в разных временах. Это явно напоминало о его стиле. Что касается Гэгана, взгляните на «Траффик» – это фильм о группе героев в очень напряженной стрессовой ситуации. Мы хотели проследить за человеческими отношениями. Как они будут развиваться в маленькой прижатой к стене группе, у которой почти нет шансов победить?»

Любопытным прибавлением в отряде является пес. Собаки были в COD и раньше, но никогда не входили в команду. Задумка состояла в том, чтобы добавить в игру того, чья судьба будет заботить вас не меньше, чем судьбы соратников-людей. «Это член отряда. Вы сражаетесь за него, а он – за вас. Он может и взрывчатку вынюхивать, и команду защищать», – объясняет Рубин, пока мы смотрим на видеозапись того, как настоящая боевая собака, наряженная в звериную версию костюма для захвата движения, терзает бедного видеотехника Infinity Ward.

Модель пса создана на основании сканов настоящей боевой собаки SEAL. Каждую мелочь, от шрамов на носу до ID-татуировки на внутренней стороне уха модели, прилежно воспроизвели в высоком разрешении.

Что же касается создания убедительных переживаний, Гэган – и сам большой любитель игр – быстро осознал требования интерактивного формата. «Когда работаешь с голливудскими сценаристами, всегда есть опасность, что они не впишутся в коллектив, но Стивен в этом плане замечательный, – признается Суарез. – В студии у него есть офис, он работает там ежедневно, стоит в очереди за едой вместе со всеми – с ним отлично работает. Это вопрос доверия. Он, как и мы,

хочет создать отличный сюжет. И он тоже геймер, поэтому понимает, чего мы пытаемся добиться; понимает не только свой, но и наш творческий процесс».

Гэган – единственный человек из Голливуда, участвующий в создании игры? «Из сценаристов – да», – улыбается Суарез, но подробностями делиться отказывается.

Но что с самой игрой? Activision и Infinity Ward всё говорят о том, что для сериала это новое начало. Modern Warfare и Black Ops завершены. В гостиные скоро придет новое поколение консолей, так что настало время нового сериала Call of Duty – равно как и нового движка.

«Для поддержки нового мира и сюжета мы хотели создать и новый движок, он называется SubD, – говорит Рубин с нескрываемой гордостью, демонстрируя несколько потрясающих технических демо «из-за кулис» игры. – В Ghosts мы хотим сделать так, чтобы всё, что вас окружает, было живым, чтобы игрок мог погрузиться в мир и, соответственно, в сюжет». В основном это означает выход на новый уровень графической достоверности за счет вычислительной мощности комплектующих нового поколения. Суть в том, что SubD экспоненциально и в реальном времени повышает количество



кинематографическим погружением, и именно его наша команда и хочет создать».

Нам демонстрируют обрезанную версию полного катсцен подводного уровня, и он, кажется, подтверждает сказанное. Пара боевых водолазов преследует отряд вражеских аквалангистов, перемещающих по морскому дну некий груз. Сперва мы плывем сквозь морскую флору и фауну – вода так и кипит жизнью. На фоне виднеются убедительные косяки рыб. Дно полнилось мусором и обломками кораблей, в которых игрок может безмолвно прятаться, преследуя свою цель. Вдруг появляются очертания плывущих по поверхности судов, и начинается безумие. Падают глубинные мины, и всё вокруг начинает взрываться. Вражеские аквалангисты нападают, а корабль, в остане которого вы прячетесь, рушится.

Это привычное шоу Call of Duty, только куда более пышное. Подобный экшн ожидаешь увидеть в голливудском боевике, и это отличная демонстрация того, на что способен новый графический движок на железе консолей следующего поколения. С другой стороны, демо обрывается, прежде чем мы получаем возможность увидеть собственно геймплей Call of Duty. Если хочешь понять, как все эти речи об обновлении превратятся в непосредственное прицеливание и спуск крючка, это несколько раздражает.

«Частота – 60 кадров в секунду на всех платформах, отклик быстрый, в игру приятно играть», – заверяет Рубин, и ему трудно не поверить. В конце концов, Infinity Ward в этом деле не новички. Если кто и знает, как сделать настоящую Call of Duty, это они. На протяжении презентации мы неоднократно слышим о 60 кадрах в секунду, что понятно – это одна из отличительных черт сериала. Но Суарез не скрывает того, что с учетом всех улучшений графики достичь этого оказалось непросто: «Ты столько всего хочешь сделать с игрой, но, чтобы добиться нужной

полигонов, создавая идеально гладкие кривые. Достигается этот эффект за счет мозаичного дробления отображаемых полигонов и покрытия моделей текстурами с высоким разрешением, что позволяет добиться совершенно феноменальной детализации.

«Одним из достоинств работы в Лос-Анджелесе является возможность сотрудничать с голливудскими CG-художниками, – замечает Рубин. – В последние пару лет мы наняли много CG-художников, и они чрезвычайно подняли наш уровень, а также повлияли на подход к разработке. 3D-анимация уже некоторое время использует технологию наподобие SubD – она была разработана Pixar. Мы же добавили ее в свой движок, обучив работать в реальном времени. Раньше для маскировки зазубрин на краях мы использовали манипуляции с глубиной резкости или размытием, так что полигоны нельзя было рассмотреть. Но с SubD можно получить идеально округлые края. От маппинга со смещением (способа визуального отображения, при котором точки смещаются относительно изначальной поверхности по заданному вектору, что позволяет создавать эффект глубины и детальности – прим. ред.) SubD отличает способность самостоятельно определить, сколько именно полигонов требуется для гладкости. Их число меняется в зависимости от степени приближения».

Это касается всех объектов в игре. Прицелы оружия теперь идеально округлы, на них нет зазубрин, как раньше. Окружение может похвастаться объемным освещением, увеличенным числом полигонов и самозатенением, а также потрясающими эффектами частиц, мозаичным дроблением и огромным количеством объектов, что вместе создает почти фотореалистичный мир. Доработаны даже руки героя. «В шутерах на руки героя очень много смотрят, они ведь всегда на экране, – объясняет Рубин. – На улучшенной текстуре рук видны волоски, синяки, ссадины и даже грязь под ногтями».

Легко увлечься рассказами о том, насколько визуальная составляющая Ghosts превосходит предыдущие игры сериала, но, если он не оправдает прочих надежд потребителей, она ничего не стоит. К счастью, команда не забывает глубинных принципов, на которых построен COD. «Мы в Infinity Ward всегда исходили из простой идеи: развитие технологий определяется геймплеем, – заверяет Рубин, – и это касается всего, что вы видите. Всё, что мы показываем, поможет игроку прикипеть к игре душой и полнее погрузиться в происходящее. Сериал Call of Duty всегда славился





производительности, необходима оптимизация. Хочешь детализировать персонажей, добавить эффектов. Хочешь больше, больше, больше, больше, больше. Но, чтобы частота оставалась прежней, всё это следует привнести крайне рационально. Мы, однако, не шли в этих вопросах на компромиссы. Ни одна игра не ощущается столь же приятно, как Call of Duty, особенно в многопользовательском режиме. 30 кадров в секунду ощущаются совсем иначе. Все остальные аспекты приходится подчинять этой плавности. И это сложно – поддерживать 60 кадров в секунду, добавляя освещение, персонажей и так далее. Тут не просто найти баланс».

Упоминание многопользовательского режима приводит к новым вопросам – вполне закономерным с учетом того, как он важен для успеха COD. Но детали вновь ограничиваются парой кивков в верном направлении да щедрой россыпью приятных уху фаната словечек. И всё же обнаруживается кое-что любопытное: например, кажется, что мультиплеер станет куда требовательнее к быстрому принятию тактических решений.

«Это обновление сериала, так что мы поработали над многопользовательским режимом, – говорит Рубин. – Одной из важных его черт станут динамические карты. На них будут

влиять разнообразные события – от отвержения вулканов и потоков до действий игрока вроде размещения мин. Всё это создаст динамику – масштабные события, меняющие ландшафт карты, и новые механики, которые при желании победить придется освоить».

Это любопытная перспектива, хотя пока неясно, сумеет ли эта опция повлиять на традиционно консервативный контингент любителей мультиплеера или окажется всего лишь эффектным приемчиком, который не внесет в гонку за лидерство в таблице победителей ничего особо нового.

Другая опция мультиплеера – возможность кастомизировать персонажа – кажется куда более желанной. Рубин говорит, что она позволит игрокам «сильнее, чем раньше, вжиться в свою роль: можно выбрать голову, тело, шлем и снаряжение персонажа». Насколько эта система превзойдет онлайн-героев Battlefield, мы узнаем в дальнейшем.

В COD – сериале, всегда ограничивавшем кастомизацию оружием и снаряжением – эта опция появилась только сейчас. Почему же команда решила на такой шаг? «Потому что могла? – смеется Суарез. – Мы давно хотели это сделать, но кастомизация непроста. В смысле, трудно соответствовать ограничениям памяти. Когда загружаешь карту,

нужно загрузить и все возможные сочетания элементов. У меня такие ботинки, у него смятая куртка, шляпа и так далее. Всегда приходилось разбираться с оружием, но теперь в процессоре больше лошадиных сил, и мы можем обрабатывать разные сочетания. Появилась инфраструктура».

Многим рассказов о новом движке и видео с совершенно потрясающим визуальным рядом хватит для того, чтобы купить игру в день ее выхода (а многим хватило бы и одного названия Call of Duty на коробке). Но после Black Ops кажется, что многим другим необходима большая конкретика. Рассказы о богатстве и кинематографичности – это прекрасно, но Battlefield 4 и многие другие шутеры обещают то же самое, и вскоре, когда мы поставим под телевизоры новые консоли, все они будут бороться за наше внимание. И всё же, несмотря на некоторую скрытность студии, сложно усомниться в том, что Infinity Ward знает, что делать с сериалом. Если Activision не ограничится разговорами о новых технологиях, а уложит минутку показать игрокам, что же именно их ожидает, то всё наверняка закончится хорошо. В любом случае, грядущая осенняя борьба за влияние обещает быть очень интересной. **СИ**

Интервью

ДЭНИЕЛ СУАРЕЗ, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО ВОПРОСАМ ПРОИЗВОДСТВА, ACTIVISION



– Каково работать с консолями нового поколения? Сложнее, чем ожидалось?

– Ну, наша команда инженеров пытается выжать из консолей нового поколения все соки – при переходе в следующее поколение это всегда становится непростой задачей. Хочется столько всего сделать, но быстро упираться в потолок. В том отличие от разработки под нынешнюю 360 – тут ты уже всё оптимизировал. Мы пытаемся добиться от новых машин предельной эффективности, создать предельно качественное изображение, используя GPU и CPU по максимуму. Сегодня вы видели графический движок в работе: освещение, рендеринг, эффекты частиц – нам пришлось принять много непростых решений относительно конкретных технологий, но все они направлены на предельное улучшение игры. Инженеры не меньше нас хотят добиться 60 кадров в секунду. Для нас это главное.

– Несмотря на то, что вы концентрируетесь на консолях будущего поколения, вам нужно не забыть и о широкой аудитории на PC и поколении нынешнем. Чем будут различаться, к примеру, версии для PS3 и PS4?

– Не назову конкретных различий, но в целом мы делаем игру для будущего поколения, а потом облегчаем ее для нынешнего. Версия для нынешнего поколения будет выглядеть лучше, чем прежние наши игры на нём, но главная задача – наилучшая игра для поколения будущего. Это будет самая невероятная Call of Duty из всех, и она будет хороша и на нынешнем поколении (и визуально, и с точки зрения геймплея), но на будущем – еще лучше.

– Но ведь новый движок заточен именно под будущее поколение. С какими трудностями вам пришлось столкнуться при конвертации на современную технику?

– Сейчас процесс конвертации прошел уже девять итераций, и мы хорошо понимаем ограничения актуальных технологий. Но со временем нам удалось настроить различные элементы, мы стали лучше в этом разбираться. Переходя на следующее поколение,

многого не знаешь: интерфейс меняется, железо работает неидеально – так что вплоть до релиза приходится вносить изменения. Даже собственные разработки на новых технологиях работают хуже. Со временем всё исправится. Если сравнить нынешнее наше положение с моментом выхода 360, видно, что мы стали в десять раз лучше: научились грамотнее обращаться с собственным движком, добавили в него новые элементы. Теперь будет то же самое. Мы перегружаем движок, а со временем его работа станет эффективнее. Но понимание своих границ в нынешнем поколении облегчает этот переход. Мы знаем свои рамки и можем по одной добавлять всякие клевые фишки из будущего поколения, а потом смотреть, что получится. Напрягает ли это систему? Сохраняются ли 60 кадров в секунду? А потом можно добавить еще и еще. Потом в какой-то момент больше ничего добавить будет нельзя, но мы всё же до упора продолжим стараться.

– Вы всё говорите, что «развитие технологий определяется геймплеем». Не считая более красивой картинки и лучшего движения, что именно вы улучшаете в геймплее?

– Очень много всего. Взять, например, повествовательный аспект: теперь мы можем сделать визуальный облик героев как никогда правдоподобным. На лице персонажа в три раза больше точек, в скелете – в два раза больше костей, и это делает их движения более убедительными.

– Но это тоже визуальные элементы.

– Да, но они придают реалистичности. Так что когда персонажи говорят с вашим героем, погружение получается глубже – глубже, чем когда-либо в Call of Duty. Весь отряд будет лучше выглядеть, лучше двигаться, взаимодействия станут ярче – и прибавьте к этому совершенно невероятную собаку с реалистичным обликом и поведением! А теперь прибавьте погружение в богатый видами и звуками пейзаж, и поймете, что эта игра непохожа на то, что мы – по крайней мере, я – видели раньше.

И это лишь один пример новшеств. Понимаете, это визуальное качество уровня аттракциона от Майкла Бэя, только при этом перед нами по-прежнему Call of Duty – но свежее и реалистичнее, чем когда бы то ни было.

– Вы не одни на рынке – странно было бы думать иначе. Battlefield предлагает игрокам открытые уровни с обилием транспорта. Ghost Recon – тактический геймплей с маленьким отрядом. Где в этой картине располагается Call of Duty?

– Есть много всего. Мы предлагаем адреналин, кинематографичность. Плавное и точное управление. Быстрый отклик. Мультиплеер, в который легко включиться, но которым сложно овладеть в совершенстве. Просто наилучшее видеоигровое качество. Это игра за \$60, которой вам хватит на год, пока не выйдет следующая; в ней есть отличная одиночная кампания, глубокий мультиплеер с огромной реиграбельностью, изобретательный кооперативный режим (мы улучшаем его каждый год). Наши кампании непохожи друг на друга, мы всегда пытаемся придумать что-нибудь свежее. Думаю, что развитие от Modern Warfare к Black Ops и Ghosts... сериал станет динамичнее, чем раньше. Впечатления от сюжета и персонажей окажутся иными, но Call of Duty останется столь же искусным, а ведь именно поэтому столь многие продолжают любить этот сериал. По всем параметрам сейчас им увлечены как никогда. Сейчас в мультиплеер ежедневно играет больше людей, чем когда бы то ни было в истории сериала. Так что мы движемся в правильном направлении, и не стоит останавливаться. Но речь, конечно, идет только о тех новшествах, что не отвратят людей. Мы хотим добавлять в игру свежие элементы, развлекать и удивлять поклонников. Всегда есть нечто оригинальное, от монстров до зомби. Теперь же у нас есть Ghosts – увидев его, люди сразу поймут, что это не Modern Warfare 4. Все ожидали ее, а мы ее делать не будем. Создать нечто новое показалось нам верным решением. Новые консоли, новые технологии, новый движок. Да, настало время нового.



Battlefield

ВОЕННЫЙ ШУТЕР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. ОЖИДАЕМОЕ ЧИСЛО ЖЕРТВ: ОКОЛО ДВАДЦАТИ МИЛЛИОНОВ.

«Обычно журналисты спрашивают меня про Call of Duty и Halo, но что я могу им ответить? Разные команды делают разные игры, одним интересен космос, другим то, что показывают в Call of Duty, мы создаем огромное пространство для боевых действий. Конечно, нам всегда хочется добавить что-нибудь новенькое, что-нибудь этакое, но мы стараемся двигаться по пути эволюции – «лэволюции», как говорилось на презентации ранее – достигать новых высот в соответствии с собственными представлениями о том, что хорошо и что нужно геймерам». Рассказывая это, Ларс Густавсон смотрит в окно офиса DICE. За стеклом – потрясающе красивая картина города, плавают лодки, летают чайки, вдалеке виднеются памятники архитектуры. Мы находимся в Стокгольме на первой в мире презентации многопользовательского режима Battlefield 4. Только для печатной прессы.

Сцена на вертолете: команда подлетает к небоскребу в центре Шанхая, спрыгивает, захватывает точку. Это может быть абсолютно любой небоскроб в кадре, однако только

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows, PlayStation 4, Xbox One **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский дистрибьютор:** Electronic Arts **Разработчик:** DICE **Страна происхождения:** Швеция **Дата выхода:** 1 ноября 2013

«В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ СНАЙПЕР ДОЛГО НЕ ВЫСИДИТ НА ОДНОМ МЕСТЕ ПОСЛЕ ПЕРВОГО ВЫСТРЕЛА – ОН СРАЗУ ВЫДАСТ СВОЮ ПОЗИЦИЮ».

здесь отмечена точка Чарли, поэтому она представляет стратегический интерес. Спрашиваю, можно ли так и сидеть на крыше и расстреливать всех из снайперской винтовки. Ларс отвечает: «Конечно, можно. Играть можно как тебя угодно. Конечно, можно подумать, что это чит, но ведь в реальной жизни снайпер долго не высидит на одном месте после первого выстрела – он сразу выдаст свою позицию. В игре в этом смысле немного проще: когда тебя убивают, показывают, кто это сделал. И ты можешь моментально попросить напарников прижучить гада. Например, выстрелить из танка. А еще лучше – вертолет». Вспоминаю, как на крыше высотного здания вертолет не то что не расстрелял подконтрольного бойца, а просто зарубил его винтом, поднялся выше и улетел.

Однако ситуация на экране принимает неожиданный поворот. Все бойцы как по команде прыгают с крыши небоскреба – у меня не раскрывается парашют, я разбиваюсь – и отбегаю подальше. По радиации передают: «Ракеты «Томагавк» запущены и попали в цель». Что? Слышен грохот, взрыв – и спустя мгновение огромная стеклянная махина перед глазами падает, разрушается, превращается в обломки. Небоскроб уничтожен. Все перед

глазами лежит в руинах, пепел и пыль поднялись в воздух и не дают разглядеть объекты вдалеке, повсюду летают газеты и листовки, где-то на фоне огромный рекламный дисплей показывает смешную азиатскую рекламу про кошку и обезьяну, смысл которой, впрочем, для меня так и оказался загадкой, но картинки были смешными. На небоскребе, кстати, тоже был дисплей, там передавали новости.



4



Добавили третью военную силу – Китай. Ее техника во многом дублирует советскую, на что в мультиплеере не сразу обращаешь внимание.

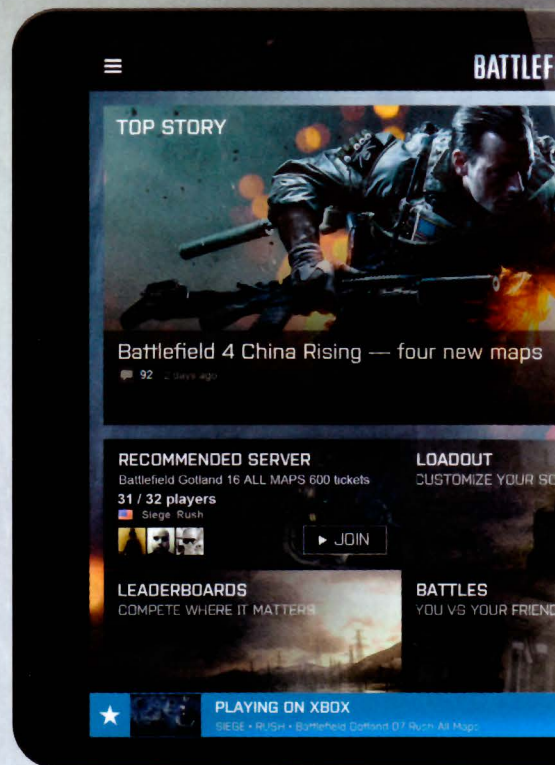


Их же можно посмотреть на любом другом экране в городе.

Огромная карта Шанхая кажется еще больше с высоты птичьего полета. Ларс рассказывает, что сложно наращивать объем локации лишь за счет увеличения объектов или площади, потому что в таком случае люди просто разбредаются по углам и прямого противостояния не происходит. Теперь же в бою участвуют шестьдесят четыре человека, отряды стали больше, а сама карта производит такое впечатление за счет «лэволюции». Раньше здания использовались скорее как элементы декорации, можно было забежать на второй этаж или на крышу отдельных построек, однако все это напоминало путешествие по одноэтажной Америке и казалось, что ничего особенного тут нет, подобное можно было проделать и на старых игровых платформах. Шанхай в представлении Battlefield 4 состоит из трех условных участков, трех

соединенных мостами островов, на одном из которых, расположенном в центре, как раз и стоит упомянутый небоскреб. Можно зайти через парадный вход, то есть подняться на лифте на крышу, где установлен флаг – точка Чарли. Можно сесть в вертолет и спрыгнуть на крышу. Или приземлиться там. Не хватает только возможности использовать человеческую катапульту, как в MGS4.

Между тем, стоя на крыше небоскреба, замечаешь нечто необычное для Battlefield: военные корабли, ракетам обстреливающие близлежащие локации. «Корабли стали новым видом техники, который будет активно использоваться в мультиплеере. Они как танки или вертолеты в плане стратегического использования: нужна целая команда, чтобы боевая единица функционировала правильно. С нее всегда можно бежать, сев на водный мотоцикл». Поскольку вся карта Шанхая окружена водой, соблазн зайти с тыла и просто расстрелять врагов из всех орудий был велик, однако координация действий среди участников оставляла желать лучшего – немногие решились попробовать новый вид техники, никто так и не разобрался как им управлять. Я спросил Ларса, насколько военные корабли



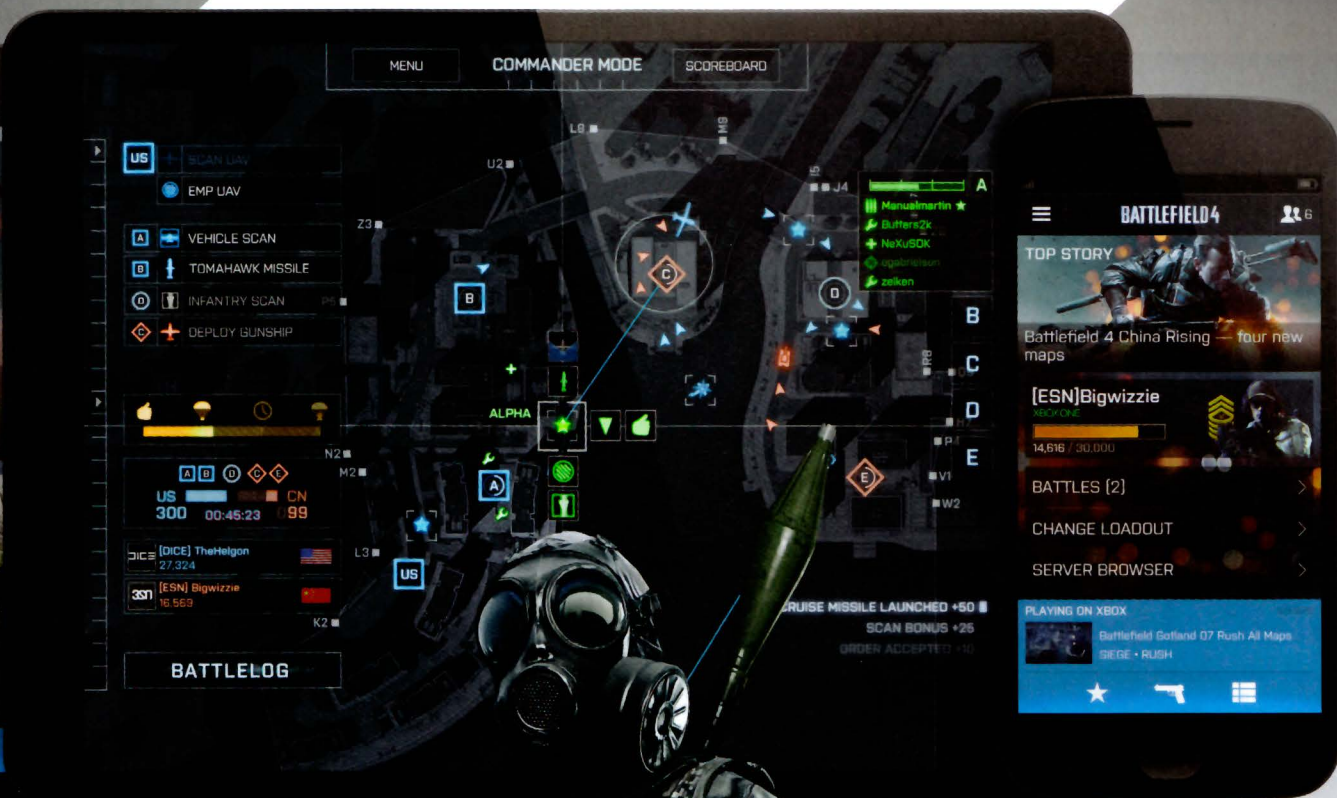
С помощью специального приложения командиры смогут использовать Commander Mode на любом планшете.



тесно вплетены в баланс, и будут ли карты, представляющие собой целиком и полностью морские сражения. «Пока я не могу говорить об этом, дождитесь свежих подробностей! Однако тот факт, что корабли не пользовались сегодня популярностью, на самом деле легко объяснить: не было ситуаций, когда они давали бы стратегическое преимущество. Если сценарий на карте разыграть иначе, то без кораблей не обойтись никак – не станете же вы расстреливать вертолеты с танка? Или забрасывать танки гранатами? Что касается остальных карт, то хотя пока рано говорить об этом, могу сказать, что будут и совершенно иные сценарии, где морские бои будут иметь важнейшее значение. Но вам придется подождать еще немного, прежде чем увидеть все своими глазами».

СЛОЖНО НАРАЩИВАТЬ ОБЪЕМ ЛОКАЦИИ ЛИШЬ ЗА СЧЕТ УВЕЛИЧЕНИЯ ОБЪЕКТОВ ИЛИ ПЛОЩАДИ.

D 4



На протяжении часа вместе с другими журналистами из печатной прессы со всего мира (испанец, например, приехал в футболке Black Ops 2 и в офисе DICE вел себя как ни в чем ни бывало) мы с попеременным успехом вели бои с людьми из соседней комнаты. Никто так и не победил, да и журналисты явно не рассчитывали на победу – в первую очередь было интересно то, насколько сильно изменилось само поле битвы. «Мы ввели тотальное разрушение всего – раньше оно все-таки было частичным, а теперь все не так просто». И действительно: на экране команда выбегает из подземки, видит танк, бабах, лестница обрушивается, но люди не бегут к другому выходу, а устанавливают взрывчатку, чтобы устранить завал.

В голове мелькает мысль: «А насколько виртуальный Шанхай соответствует реальному?» Ларс смеется. «Мы считаем, что любое насилие должно оста-



Карты стали по-настоящему огромными, но навигация по ним продумана, и во время сражения сложно потеряться.

ваться виртуальным. Мы ни в коем случае не одобряем, простите, реальные боевые действия, на что бы они ни были направлены». Вспоминается сводка утренних новостей: иммигранты громят пригороды Стокгольма, поджигают машины и школы, но толерантных шведов это как будто совсем не тревожит – больше паники создают российские новостные ресурсы, чем местные. «Таким образом, мы не можем сделать локацию абсолютно реалистичными, достоверными с точки зрения памятников архитектуры и так далее. Честно говоря, это создает много проблем, а геймерам это не очень важно. Что действительно необходимо сделать, так это заручиться доверием, чтобы игрок посмотрел на экран и мог с уверенностью сказать: да, Шанхай, очень похоже на правду. Пока я не могу сказать, какие еще карты будут в игре. Но могу заверить, что ничего подобного в столице какого-нибудь государства устроить не получится. Локация в России – да, возможно, пока не стану говорить ничего конкретного. Но танки в Москве – нет, это перебор».



Шанхай – потрясающе красивая локация. Особенно после превращения небоскребов в руины.

Презентация проводилась в версии для PC, у игроков также была возможность использовать контроллер от Xbox 360. Однако Battlefield 4 воспринимается в первую очередь как главный многопользовательский шутер для нового поколения консолей. Без собак-поводырей, но с военной техникой, колоссальных размеров локациями и разрушением всего, что только захочется. В связи с этим напрашиваются вопросы: «Насколько привлекательны для DICE консоли нового поколения? Не рано ли представлять новый графический движок? И что все-таки не так с Wii U?» Ларс обстоятельно ответил на каждый. «Что касается движка Frostbite, то для нас бессмысленно было бы цепляться за прошлое, имея серьезные наработки для нового железа. Понимаете, так работает DICE: у нас появляются идеи, мы их воплощаем в жизнь, и этот процесс не прерывается ни на минуту. Я понимаю, что вы хотите сказать. Frostbite 2 тоже был потрясающим графическим движком, так что ж вы его не использовали где-либо еще? Ну, использовали, в нескольких играх. Но мы не жалеем о том, что приходится двигаться дальше. Я хочу сказать, это же самое интересное, правильно?»

«Консоли нового поколения – это всегда очень интересно. Это еще и большой челлендж для нас как разработчиков. Однако геймеры и разные люди в Интернете всегда сводят все к технологиям, к движкам, к графике. Мы вплотную подошли к тому, что претензии к графике выглядят нелепо и натянуто. Battlefield 4, как вы заметили, не просто лончтайтл новых консолей. Это мультиплеерная

игра. А многопользовательские игры – это всегда большой риск, и если ты не выложил на все сто процентов – через месяц про тебя все забудут. Но даже если у тебя и получилось «выстрелить», ты должен уметь подогревать интерес к продукту, постоянно его совершенствовать, и тогда одна игра может жить два, три года только за счет многопользовательского режима. Для нас важно именно это. <...> А с Wii U все достаточно просто: это интересная платформа, да. Но и у нас есть предел возможностей. Мы делаем BF4 для новых консолей и старых, хорошо изученных. Третий тип железа – совершенно новый, капризный, плохо изученный... Это перебор. Мы рассматривали разные варианты, в итоге решили просто не тратить время на то, что у нас не получится сделать на достойном уровне. Решили, что лучше никак, чем впопыхах».

Перед тем как пожать руки, попрощаться и покинуть офис DICE, Ларс с улыбкой спрашивает о моих впечатлениях от игры. Говорю, что ужасно лжал и подвел команду. Ларс громко смеется: «Вопросов больше нет! Но знаете, я тоже не суперуспешный командный игрок. Все журналисты почему-то думают, что раз я разработчик, значит, я один укукошу 64 человека и ни разу не попаду под пулю. Так вот, это не так. Геймеры знают об играх куда больше, чем их создатели!» **СИ**

Небоскреб в центре города можно оставить целым – разрушать его не обязательно. Но как отказать себе в удовольствии?

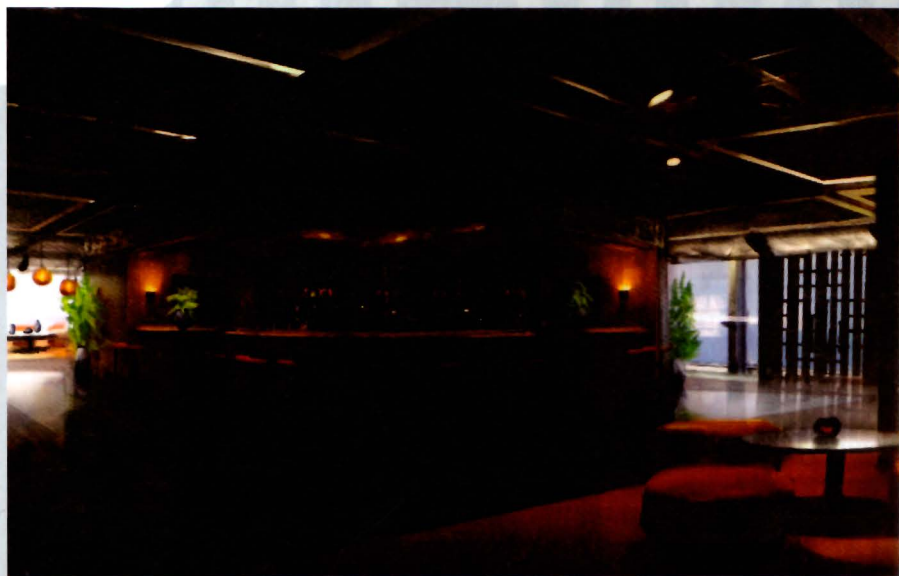


Сквэд расширили, что должно помочь справиться с особенно сложными противниками. Стрелять в вертолеты с такого расстояния, правда, глупо.



«МЫ РЕШИЛИ ПРОСТО НЕ ТРАТИТЬ ВРЕМЯ НА ТО, ЧТО У НАС НЕ ПОЛУЧИТСЯ СДЕЛАТЬ НА ДОСТОЙНОМ УРОВНЕ».

Одним из важных моментов презентации стал анонс режима командира, а также тесная интеграция с мобильными устройствами и планшетами. DICE переносит Battlelog вне домашних консолей. Скачав и установив бесплатное приложение, игрок сможет залогиниться в систему из любой точки Земли с доступом к сети Интернет и произвести ряд настроек. Менять оружие, создать несколько вариантов заготов, совершить модификацию, например, пистолетов, посмотреть сколько опыта нужно для повышения звания, разослать приглашения своим друзьям и просто переписываться с ними. Но самое главное – с планшета можно будет играть в режиме командира. На установленных сценариях два игрока – по одному с каждой стороны – смогут координировать действия отрядов, помогать им, отдавать приказы и устанавливать приоритетные задачи. Если команды их выполнят, то командиру полагается бонус. Например, та самая ракета, которая в самом начале презентации разнесла по камешкам небоскреб. На вопрос, не будет ли игрокам скучно просто смотреть на карту локации, в то время как все остальные будут в мыле отстреливать врагов режима, Ларс ответил следующее: «Во-первых, все это строго опционально. Не хотите выполнять функцию командира, никто вас насильно не заставит. Во-вторых, этот режим был добавлен по требованию игроков. Разумеется, это далеко не самое важное, о чем они просили нас все это время, но мы стараемся учитывать все пожелания, если они релевантны нашим возможностям и интересам. Касательно того, будет ли как-то реализована возможность взаимодействия с PlayStation Vita, могу сказать следующее: на сегодняшний день ничего связанного с этим в разработке нет, но мы обещаем подумать над этим в будущем».





15 лет сериалу Gran Turismo

АНОНС GRAN TURISMO 6

ОТ АЭРОПОРТА ХИТРОУ ДО ГОНОЧНОГО ТРЕКА СИЛЬВЕРСТОН РОВНО ЧАС ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ НА МАШИНЕ. ПОКА МЫ ЕДЕМ, ПОГОДА БУДТО СПЕЦИАЛЬНО ДРАЗНИТ: ТО ЯРКОЕ СОЛНЦЕ ВЫГЛЯДЕТ, ТО НАБЕГУТ ТУЧИ. НУЖНЫЙ ПАВИЛЬОН ПРОПУСТИТЬ НЕВОЗМОЖНО: ОН УВЕШАН ЛОГОТИПАМИ GRAN TURISMO, ПЕРЕД ВХОДОМ ВЫСТАВЛЕНЫ САМЫЕ РАЗНЫЕ ГОНОЧНЫЕ АВТО, ГДЕ-ТО В УГЛУ СКРОМНО КУРИТ КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ, УЛЫБАЕТСЯ, НЕВОЗМУТИМЫЙ ПЕРЕВОДЧИК СТОИТ РЯДОМ И ЧТО-ТО ЕМУ РАССКАЗЫВАЕТ. НА ТРЕКЕ РАЗМИНАЮТСЯ ФИНАЛИСТЫ GT ACADEMY. ЛАВИНА КИТАЙСКИХ И ЯПОНСКИХ ЖУРНАЛИСТОВ ФОТОГРАФИРУЕТ МАШИНЫ ПОД ВСЕМИ УГЛАМИ СРАЗУ НА МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН И НА ФОТОКАМЕРУ. МЕРОПРИЯТИЕ НОСИТ ПРАЗДНИЧНОЕ НАЗВАНИЕ: «ПЯТНАДЦАТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ GRAN TURISMO». НУ, ДА, РАССКАЗЫВАЙТЕ. ВСЕ ПРИЕХАЛИ СЮДА С ОДНОЙ ЦЕЛЬЮ: УСЛЫШАТЬ, НАКОНЕЦ, ПОДТВЕРЖДЕНИЕ АНОНСУ GRAN TURISMO 6.



Слухи о возможном анонсе Gran Turismo 6 появились за несколько недель до торжественного события. Одним из первых завесу тайны приоткрыл итальянский интернет-магазин, разместивший предварительный заказ на версию игры для PlayStation 3. Отсюда и пошло негодование: игроки никак не могли понять, почему Gran

Turismo 6 разрабатывается исключительно для «старой» консоли, тогда как многообещающая новинка – PlayStation 4 – получает непонятную гоночную игру вместо шумевшего симулятора от Polyphony Digital. Уже после анонса в Интернете зарыдали по другому поводу: дескать, слишком мало нового, все изменения похожи на простой апдейт, и вообще обманули.

На самом мероприятии в честь пятнадцатилетия узнать больше заготовленного в пресс-релизах оказалось невозможно: выступление Кадзунори Ямаути за пять минут до начала было опубликовано на всех интернет-ресурсах, а круглый стол с его участием лишь добавил загадок. Совершенно точно одно: GT6 в настоящий момент – это «финальная» версия GT5 со значительными изменениями по технической части, начиная с проработки физической модели и организации многопользовательского досуга. Под закат (что, кстати, формулировка расплывчатая – Sony все-таки собирается поддерживать PS3 на протяжении еще нескольких лет) существования консоли выпустить полноценный автосимулятор на зависть другим – это не просто требование платформодержателя (цитата: «Нам нужно было больше игр на PS3»), но и желание самих Polyphony Digital снова войти в ритм, напомнить индустрии о себе.

Не секрет, что старт Gran Turismo 5 был подпорчен многими обстоятельствами. Игра сильно задержалась, общее число действительно детально проработанных авто оказалось значительно меньше анонсированного, мультиплеер работал так, что лучше бы его вообще не было, игра заставляла совершать чудовищно долгие установки и загружать невероятных размеров патчи. Ко всему прочему, она была несколько оторвана от реальности, особенно в плане организации игровых комьюнити – это бросалось в глаза в сравне-



нии с Forza Motorsport, которая к тому времени перестала копаться в мелочах и поставила как раз на онлайн. Путь преображения GT5 в прекрасного лебеда был стремительным. Однако нельзя сказать, что процесс окончательно завершен. В какой-то момент игра совершенно выпала из поля зрения, уступив место множеству сопутствующих событий. Удача Кадзунори Ямаути как гонщика, российский финалист GT Academy, специальная редакция игры, контракт с Nissan.

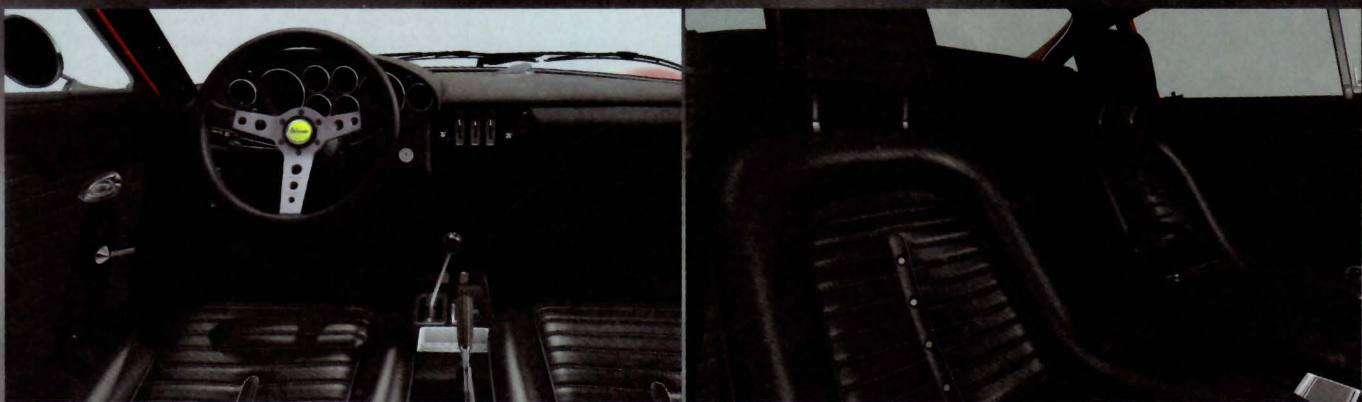
Все это легко объяснимо: Кадзунори Ямаути в первую очередь является увлеченным творцом, а потому он существует вне суетливой и озлобленной игровой индустрии. Президент SCE Europe Джим Райан так описал свою первую встречу с Кадзунори Ямаути: «Во время очередной деловой поездки в Японию меня завели в какую-то комнатку и показали GT, самую первую часть. Она была... Не очень

симпатичной, а самое главное – необычайно сложной на то время. Я тогда сказал, что заетя бессмысленная и никому это не будет интересно. Ох, если бы я всегда так ошибался!» Джим Райан не просто рассказывал о своих впечатлениях, он называл цифры, расставлял акценты – половина почти семи десятков миллионов проданных GT приходится на Европу! После этого действительно начинаешь ждать GamesCom и надеяться, что европейских геймеров ждет больше сюрпризов.

Можно назвать множество причин, по которым GT6 будет комфортно на PS3. И значительную их часть озвучил сам Кадзунори Ямаути во время круглого стола. Так, одна из главных задач Polyphony Digital заключалась в приведении контента к единообразию, то есть наращиванию мощности до запланированного объема. В шестом выпуске легендарного автосимулятора будет свыше 1200 машин: то

есть, будут присутствовать все те, что были в GT5, а также новые – и еще больше будет добавлено посредством регулярных DLC. К каждой модели авто будут доступны сотни всевозможных улучшений, включающих шины и аэродинамические дополнения. Всего в игре будет предусмотрено 33 трассы и 71 трек. Так говорилось об интеграции с мобильными платформами. Помимо прочего, ожидается переработанный интерфейс и ускоренное время загрузки. И мимоходом: новый графический движок, новый физический движок, и вообще полностью обновленная начинка.

Отвечая на вопрос, возможна ли версия GT6 для PS4 в будущем, Кадзунори Ямаути тяжело вздыхает и широко улыбается. По его словам, никто не отрицает вероятность появления шестого выпуска на платформе нового поколения, однако в настоящий момент команда хочет сосредоточиться именно на хорошо изученной



платформе. Создавая настолько сложный и насыщенный гоночный симулятор, Polyphony Digital сталкивалась со всевозможными трудностями, часть которых к моменту выпуска пятой части так и не смогла преодолеть. Однако за прошедшее время много стало понятнее, были найдены решения большинства проблем, и сейчас есть возможность осуществить все задуманное в лучшем виде. Именно этим команда и будет заниматься. Когда же самое можно будет сказать и о PS4, тогда можно будет говорить про еще одну версию игры.

Последний вопрос, который занимает умы журналистов: «Точно ли игра выйдет в конце этого года?» Вспоминая историю Gran Turismo, как-то не особенно верится, что сдержат слово. Но Джим Райан уверяет: «Совершенно точно выпустим до конца года, не сомневайтесь». **СИ**

СОЗДАВАЯ НАСТОЛЬКО СЛОЖНЫЙ И НАСЫЩЕННЫЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР, POLYPHONY DIGITAL СТАЛКИВАЛАСЬ СО ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ТРУДНОСТЯМИ, ЧАСТЬ КОТОРЫХ К МОМЕНТУ ВЫПУСКА ПЯТОЙ ЧАСТИ ТАК И НЕ СМОГЛА ПРЕОДОЛЕТЬ.







6



7

1. Выставленные напоказ машины к концу дня под шумок спрятали, покидать трек было тоскливо.
2. На мероприятии можно было посетить мини-музей GT, пообщаться с гонщиками, поиграть в GT6.
3. Всем участникам давали возможность прокатиться на пассажирском сидении гоночных авто по треку, в реальных гонках. У кого были права, тому второй раз разрешили водить самим.
4. Несмотря на десять ремней безопасности, на поворотах во время гоночного заезда пассажиров метало из стороны в сторону. Иногда было страшно.
5. Счастливые финалисты GT Academy, которые воспользовались шансом стать настоящими гонщиками под надзором Nissan.
6. Кадзунори Ямаути никаких секретов не раскрыл, но пообещал рассказать много нового на E3 и GamesCom.
7. Если на вопрос «есть ли у вас права?» организаторам отвечали «нет», то в их глазах читался ответ: «тщетность».



Neverwinter

Место для встречи творцов



▲ В этом весь Great Weapon Fighter – бьет по всем и сразу громадным мечом.

СКРЫВАТЬ НЕ БУДЕМ: NEVERWINTER МЫ ЖДАЛИ С ОПАСКОЙ. ВЕЛИК БЫЛ ШАНС ПОЛУЧИТЬ MMORPG С КУЧЕЙ ЛИШНИХ ДИАЛОГОВ И НУДНОЙ БОЕВКОЙ. НО ЖДАЛИ И С ВЕРОЙ В ЛУЧШЕЕ, ПРЕКРАСНЫЙ МИР FORGOTTEN REALMS И ОТДАННЫЕ ЗА CRYPTIC STUDIOS 50 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ ПРОСТО ОБЯЗАНЫ БЫЛИ СЫГРАТЬ СВОЮ РОЛЬ. СЫГРАЛИ. ДА ЕЩЕ КАК.

Neverwinter, The Elder Scrolls Online и ArcheAge – три кита MMORPG, которые автор этих строк особенно ждет в этом году. Две последние пока на подходе, а первая уже в открытом доступе, пусть и в статусе бета-версии. Слегка побегав по ее просторам, мы и представляем свои впечатления. А они, надо сказать, почти строго положительные. То, что заставляло бояться выхода игры – ее боевая система – оказалось одной из самых сильных ее сторон. Блестяще, феерично, божественно – эпитеты к тому, что происходит в сражениях, можно подбирать бесконечно долго. Противники уворачиваются, напрыгивают, размахивают мечами, применяют способности и заклинания, картинно падают замертво – любой бой превращается в маленькую кинематографичную сценку.

Конечно, многообразие движений и легкая хаотичность происходящего поначалу пугает, но стоит привыкнуть (на что достаточно получаса), и об этом забываешь, войдя в ритм битвы. Некогда думать и отвлекаться, надо бить. Левая кнопка мыши – удар, правая – круговой финт, Q – вытягивающий жизнь взмах мечом, R – прыжок в толпу врагов, E – опрокидывающее на спину движение клинком. Во всех

▲ Красный круг (конус, треугольник – нужное подчеркнуть) – намек, что скоро в эту точку ударит навык или заклинание.

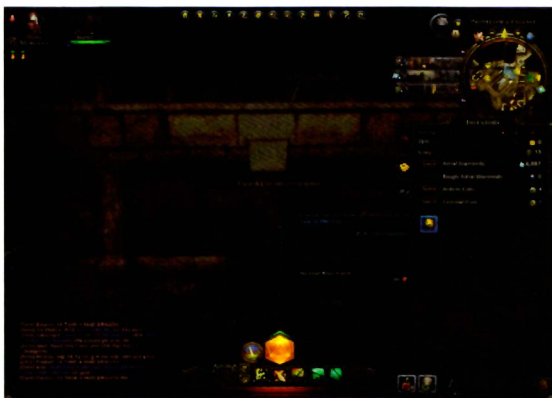
этих кнопочках таится лишь одна проблема: клавиш для применения активных навыков слишком мало. Уже к 30-му уровню у вас будет гораздо больше умений, чем возможностей для их применения. Выбор между тем, какие скиллы поставить на Q/R/E – одно из тяжелейших решений, стоящих перед геймером. В этом плане, конечно, применяемая в World of Warcraft и ей подобных схема интерфейса гораздо удобнее. С другой стороны, текущий UI Neverwinter заставляет задуматься, а не перенесут ли игру еще и на консоли?

Адептов Dungeons & Dragons предупредим: творение Cryptic Studios – вовсе не «дословный» перевод их любимой ролевой системы на PC. И классы, и навыки напоминают аналоги в «Подземельях и драконах», но не являются их точными копиями. Вот вселенная, да, она узнаваема. Как город Neverwinter, неоднократно появлявшийся в классных RPG, так и окрестности. Кстати, мир не бесшовный, а состоит из локаций, для перехода между которыми нужно подойти к двери или воротам. Такое решение кажется странным, если не знать, на что еще ставят разработчики. А ставят они на штуку по имени «Foundry». В просторечии – редактор квестов, похожий на тот, что мы наблюдали в Neverwinter Nights. И сделав собственное приключение-модуль, вы всегда сможете выложить его на всеобщее обозрение, подклинув к игре.

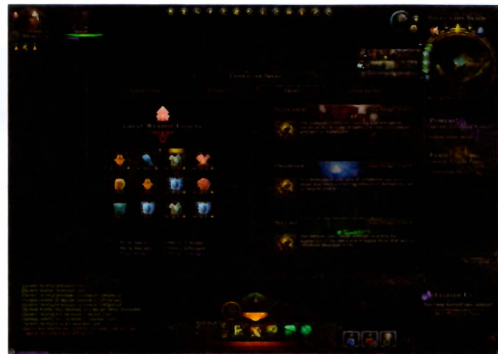
Платформа: Windows Жанр: action-RPG.MMO.fantasy Зарубежный издатель: Perfect World Entertainment Российский издатель: не объявлен Разработчик: Cryptic Studios Страна происхождения: США Мультиплеер: тысячи человек Дата выхода: 2013 год



◀ Немного прокачавшись, вы получите напарника-бота. Трудно сказать, кто из них лучше, хотя воинам не помешает лекарь, а лекарям, наоборот, танк.



◀ В кошелке можно посмотреть, сколько у вас обычных монеток, а сколько, например, Astral Diamonds.



ПЯТЕРО – НЕПЛОХАЯ КОМПАНИЯ

На сегодня в Neverwinter пять классов, и догадаться о предназначении каждого в бою несложно. Так, **Guardian Fighter** (воин со щитом и мечом) – классический танк. **Great Weapon Fighter** – нечто смешанное с damage dealer (наносит урон, но в то же время обладает неплохой защитой). **Trickster Rogue** – типичный плут с его уловками, невидимостью и мощными ударами двумя кинжалами в спину. **Devoter Cleric** – «хиликер» с неплохим выбором атакующих заклинаний. И, наконец, **Control Wizard** – боевой маг, обрушивающий на неприятелей кучи спеллов.

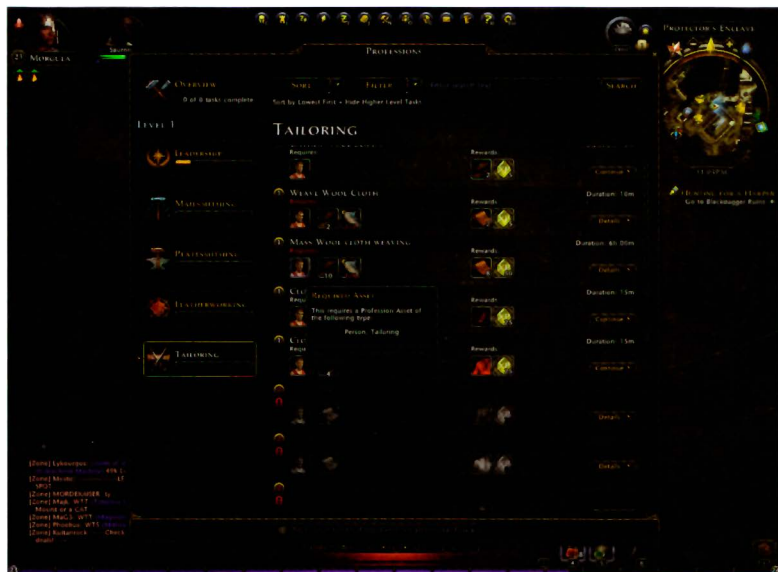
даже приходилось сталкиваться с вопросами в чате «Как отсюда убежать?», и это лучше прочих доводов доказывает: Neverwinter на данный момент ориентирована на PvE.

И действительно, если вам хочется поиграть с живыми людьми, лучшим вариантом станут кооперативные забеги на монстров. Основных вариантов два: коротенькие Skirmish (минут на 15-20) и более длинные Dungeon (иногда дотягивающие до часа). Справедливости ради скажем, что даже кооперативных сценариев на данный момент недостаточно. Они быстро наскучивают, и только-только собранные группы распадаются, уходя исследовать сюжет или выискивать алмазы на просторах Foundry.

Еще один вопрос, за который уже критикуют Neverwinter – обилие валют. Помимо обычных денег и Zen (приобретаемых за реал), есть еще куча всяческих медальонов и алмазов, среди которых не так-то просто разобратся. Хорошо хоть для них не требуется искать специальный кошелек, сумочку выдадут сразу после создания персонажа. А вот обычный инвентарь явно нуждается в расширении, и выделить на него свои кровные придется. Слишком уж мало места, даже если раскидать все ненужное по банковским ячейкам. Ну а что вы хотели, free-to-play есть free-to-play.

Хотя пока это едва ли не единственное практически обязательное вложение денег. Дойти до максимального уровня реально без дополнительных трат, благо опыта и лута с квестов получаешь немало. Занятно, что разработчики уже задумались над тем, как удержать пользователей. Каждый час нам предлагают добежать до зоны отдыха (костра, у которого восстанавливаются очки жизни) и помолиться богам. Ценные подарки и очки опыта после такого буквально валяются с небес. Теоретически, наверное, можно прокачать героя до высшего уровня, игнорируя квесты, хотя кому нужно такое «развлечение»?

На фоне безликих условно-бесплатных MMORPG, штампуемых корейскими и прочими азиатскими студиями, Neverwinter кажется глотком свежего воздуха. Интересный сюжет (пусть и с типовыми заданиями типа «убей-принеси») вызывает желание внимательнее читать диалоги. Сочная боевка заставляет снова и снова отправляться в сражения. Foundry же открывает бесконечный мир, чьи размеры ограничены лишь фантазией тысяч пользователей. А недостатки... Во-первых, у кого их нет? А, во-вторых, релиза-то пока не было. Думаем, месяцев через шесть все устаканится и проект станет одним из главных претендентов на MMORPG года. **СИ**



▲ Крафт сходу напомнил Star Wars: The Old Republic. Идти к верстаку и работать рубанком не нужно, все делается само. Только вот на крутые вещи нужно несколько часов.

Собственно, именно с Foundry и связаны основные надежды Cryptic Studios вкупе с Perfect World Entertainment на долгие годы своего детища. Уже сейчас, когда с момента старта открытой беты прошло около месяца, геймеры наклепали десятки квестов. Среди которых задания на самый притягательный вкус – от коротеньких детективов с загадками до незамутненного вырезания орд противников на пути. Есть даже кампании из нескольких частей (в некоторых обещают впоследствии по семь-десять глав минимум) Интересно, что за первый завершённый пользовательский квест в сутки еще и выдают награду, что дополнительно подтверждает: на Foundry делается серьезная ставка. Перебить которую у ближайших конкурентов пока нечем.

Правда, очень быстро выясняется ключевой минус Neverwinter – если с одиночными миссиями у проекта все окей, с PvP туговато. Да, есть арены, на которые запускают команды для сражений друг против друга. Там можно биться за контрольные точки, но говорить о полноценности такого развлечения в качестве PvP рановато. Пару раз мне

ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС «МЕЩЕРИХИНСКИЕ ДВОРИКИ», Г. ЛОБНЯ



Группа компаний «Монолит» приглашает к знакомству с новыми жилыми домами в комплексе «Мещерихинские дворики» на улице Молодежной уютного подмосковного города Лобня.

До места встречи можно добраться от м. Алтуфьевская автобусом №459 или с Савеловского вокзала на пригородной электричке до ст. Лобня далее 7-10 мин. автобусом №1. Ближайшие транспортные магистрали – Дмитровское, Ленинградское шоссе.

В жилом комплексе «Мещерихинские дворики» вас ждут два прекрасных 17-этажных двухподъездных дома под номерами 14а и 14б. Это – надежные монолитно-кирпичные здания, оснащенные всем необходимым для жизни, в том числе грузовым и пассажирским лифтами.

Здесь вы сможете выбрать для себя светлые и просторные квартиры современной планировки – одно, двух и трехкомнатные. В квартирах предусмотрены пластиковые стеклопакеты, радиаторы с терморегуляторами, электроразводка, застекленные лоджии и т.д.

Для любителей прогулок организована зона отдыха, украшенная декоративными кустарниками и деревьями, благоустроенная игровая площадка для детей, а для автомобилистов – стоянка. Молодых родителей порадует новый детский сад в шаговой доступности.

Группа компаний «Монолит» надеется, что после первой же встречи с новой квартирой, у Вас возникнет с ней взаимная симпатия и долгие надежные отношения.

Условия приобретения квартир: рассрочка платежа, ипотека, взаимозачёт Вашей старой квартиры на Вашу новую. Возможны скидки при условии 100% оплаты и использовании ипотечного кредита.



ГРУППА КОМПАНИЙ «МОНОЛИТ» – ОДНО ИЗ КРУПНЕЙШИХ ПРЕДПРИЯТИЙ-ЛИДЕРОВ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ, ДЕЙСТВУЮЩИХ НА СТРОИТЕЛЬНОМ РЫНКЕ С 1989 ГОДА. ОСНОВНЫМ НАПРАВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ГРУППЫ КОМПАНИЙ «МОНОЛИТ» ЯВЛЯЕТСЯ ВОЗВЕДЕНИЕ ЖИЛЫХ ЗДАНИЙ И ОБЪЕКТОВ СОЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ ПО ИНДИВИДУАЛЬНЫМ ПРОЕКТАМ. В ОСНОВЕ ЛЕЖИТ ТЕХНОЛОГИЯ МОНОЛИТНОГО ДОМОСТРОЕНИЯ.



С подробными схемами планировок квартир и проектной декларацией можно ознакомиться на сайте www.gk-monolit.ru или в офисе компании «Монолит недвижимость»

Группа «Монолит» активно работает с ведущими банками по программам ипотечного кредитования. Особое внимание уделяется правовой защищенности клиентов, приобретателей жилья и нежилых помещений.

ИПОТЕКА

Город Лобня расположен в лесопарковой зоне Подмосковья, в ближайшем окружении имеются живописные озера и пруды. Недалеко от Лобни – ансамбль бывшей усадьбы Марфино, несколько центров русских народных промыслов. Культурная жизнь города сосредоточена в основном в Культурно-досуговом центре «Чайка» и парке Культуры и Отдыха, есть театры и музеи, художественная галерея. Для любителей спорта – два бассейна, ледовый каток, Дворец спорта «Лобня».



Реклама



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ
(ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

(985) 727-57-62



ГРАФИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ В РЕТРОСПЕКТИВЕ

ЧАСТЬ 4: НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ

РАЗВИТИЕ ТРЕХМЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРАКТИЧЕСКИ ВСТАЛО ПОСЛЕ ВЫХОДА DIRECTX 8. НА ДОЛГИХ ЧЕТЫРЕ ГОДА ВСЕ РЕНДЕРЕРЫ ОКАЗАЛИСЬ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ПРИВЯЗАНЫ К API ОТ MICROSOFT, НА КОТОРОМ БАЗИРОВАЛИСЬ ГРАФИЧЕСКИЕ БИБЛИОТЕКИ ПРИСТАВКИ XBOX. СОБСТВЕННО, ДО РЕЛИЗА ОНА ДАЖЕ НОСИЛА КОДОВОЕ ИМЯ DIRECTXBOX. КОВАРСТВУ РЕДМОНДСКОГО ГИГАНТА НЕ БЫЛО ПРЕДЕЛА: УНИФИКАЦИЯ ДОВЕЛА РАЗРАБОТЧИКОВ ДО ПРОСТЕЙШЕЙ ОДНОВРЕМЕННОЙ ПОДГОТОВКИ ТРЕХМЕРНЫХ ИГР К ВЫПУСКУ НА PC И XBOX И ДВУСТОРОННЕМУ ПОРТИРОВАНИЮ. ВПРОЧЕМ, OPENGL НЕ СДАВАЛ ПОЗИЦИЙ – НА НЕМ ОТТАЧИВАЛИ СВОИ НАВЫКИ ПРОГРАММИСТЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2 И NINTENDO GAMECUBE. НУ И ДЖОН КАРМАК, САМО СОБОЙ.

Унификация интерфейсов программирования привела к появлению кросс-платформенных движков, создаваемых исключительно с целью лицензирования их третьим лицам (см. RenderWare в прошлом выпуске). Создавать проприетарный движок для одной-единственной игры стало попросту невыгодно, разработчики и издатели анонсировали сразу по два-три проекта, геймеры ликовали, журналисты пытались уложить новый порядок вещей в непривычную схему кросс-платформенных рецензий. А технологии игровой индустрии, пусть и медленно, продолжали двигаться вперед.

ЧУЖИМИ РУКАМИ

Компания Numerical Design Limited до определенного времени не имела никакого отношения к играм. Она занималась созданием и поддержкой визуального рендера rPlus, который входил в состав, например, знаменитой системы AutoCAD. В 1997-м году игровая студия Interactive Magic наняла NDЛ для совместной разработки трехмерного движка, легшего в основу симулятора iF-22. Права на программное обеспечение остались у игроделов, однако менеджеры NDЛ придумались – а не пора ли освоить еще одну нишу?

Первым продуктом на новом, хорошо продуманном движке NetImmerse стала MMORPG Dark Age of Camelot, вышедшая в 2001-м. Нельзя сказать, что это было нечто из ряда вон выходящее, потому что разработчики из Mythic поначалу стремились упростить обработку сцен, но с ростом графических технологий начали вносить – и до сих пор вносят! – значительные изменения в рендерер.

Широкому кругу энтузиастов известна другая игра на этом движке – The Elder Scrolls III:

Morrowind. Она тоже «пострадала» от программистов, но уже в другую сторону. Эффекты воды, реализованные через пиксельные шейдеры, дальние просматриваемые дистанции, реально высокая по тем временам детализация текстур, поддержка физического движка Havok, система обработки частиц – это просто праздник какой-то! Благодаря тому, что рендерер опирается на инструкции DirectX 8.1, игра вышла одновременно на PC и Xbox.

Разработчики из Bethesda неоднократно клялись в верности движку, его возможностям и широкому инструментарию, что вылилось в разработку TES IV и Fallout 3 на том же, только заметно улучшенном кроссплатформенном движке (его к тому времени переименовали в Gamebryo). Видимо, с Mythic случился аналогичный приступ любви, поскольку ее следующая онлайн-игра – Warhammer Online: Age of Reckoning – создана на той же платформе.

Движок привлек внимание большого количества разработчиков в начале двухтысячных. К концу десятилетия его популярность заметно упала, что заставило вла-

дельцев NDЛзаняться поисками покупателей на свой бизнес. Таковые нашлись в декабре 2010-го – их корейский партнер, занимавшийся продвижением Gamebryo в Азии и Австралии, согласился выкупить и реструктуризировать компанию. Недавно была представлена новая версия движка с поддержкой самых последних платформ, включая DirectX 11 и WiiU, но судя по презентационному ролику, визуально он остался где-то в 2009-м.

...написал этот текст, и захотелось опять пройти «Морровинд». Сила искусства!

ДВИЖОК: Gamebryo **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Dark Age of Camelot, The Elder Scrolls III: Morrowind, Sid Meier's Civilization IV, Divinity 2, Catherine, Epic Mickey, Rift
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 2001, Windows



И ЭТО ВСЕ
О ДЖЕЙД**ДВИЖОК:** Jade**ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Beyond Good & Evil, Prince of Persia (вторая трилогия), Rayman Raving Rabbids**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Ноябрь 2003, Windows

Речь в данном случае вовсе не о главе Ubisoft Toronto, а о разработке ее бывшей студии в Монреале. Движок JADE назван по имени главной героини игры Beyond Good & Evil, коммерчески не очень успешной, зато восхищающей критиков – в том числе и нас. Высоко оценили мы ее не только за своеобразный подход к отображению политических и культурных реалий, но и за способность варьировать игровой процесс, менять его на лету вплоть до неузнаваемости. В рамках одного движка BG&E превращается то в гонки на катере, то в отчаянное рубилово оппонентов специальной палкой, то в stealth-action, то в натуральную фотоохоту. Все это сопровожда-

ется качественными визуальными эффектами (от различных фильтров до сглаживания и обработки большого видимого пространства). Для 2003-го это был не бог весть какой прорыв, но уже вторая игра на JADE ввергла общественность в благодный шок – поначалу самым обсуждаемым героем Prince of Persia: The Sands of Time стал не столько изящно двигающийся принц, сколько физически аккуратные занавески. Это была одна из первых игр, для запуска которой требовалась видеокарта со встроенной поддержкой шейдеров. Впоследствии JADE использовался для проектов второй трилогии Prince of Persia, а также в сериале Rayman Raving Rabbids.

СЛОЖНАЯ
ВЕЩЬ**ДВИЖОК:** id Tech 4**ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Doom 3, Quake 4, Prey, Wolfenstein**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Август 2004, Windows

Выпустив Quake 3 и к осени 2002-го завершив его полировку, Джон Кармак приступил к очередному проекту. Несмотря на то, что он признавал лишь OpenGL, ведущий программист id Software был вынужден идти на поводу индустриальных стандартов. Кармак решил переписать рендерер Quake 3 так, чтобы все новые функции работали на видеокартах со встроенной поддержкой Direct3D 8. Это решение автоматически отсекало дешевые и популярные, но урезанные по функци-

налу платы вроде GeForce 4 MX и Radeon 9700, зато давало куда больше возможностей, чем конкурирующие продукты.

Программисту пришлось создавать код движка с нуля, поскольку функциональности языка C уже не хватало, и писать нужно было на C++. Новоявленный Doom 3 еще на этапе технических демонстраций доказал, что Кармак, приняв это нелегкое решение, опять встал во главе индустриального паровоза: на смену изобретенной им же «карте

освещения» пришло попиксельное освещение, а заодно добавилась такая забавная штука, как самозатенение (одна часть модели может отбрасывать тень на другую часть). Не менее важным стало еще одно нововведение – так называемая «Мегатекстура», которая в рамках id Tech 4 использовалась лишь в Quake Wars, поэтому к этой технологии мы вернемся позднее.

При всей своей крутости id Tech 4 продемонстрировал и темную сторону: игроделы настолько

привыкли к удобным инструментам Unreal Engine (который достаточно часто обновлялся и дошел к тому времени до версии 2.5), что тратить время на обучение сызнова никто не желал. К тому же инструментарий движка вызывал нарекания со стороны художников, вынужденных периодически работать с доисторической командной строкой. Это всегда так – хорошая сложная вещь требует особых усилий для понимания, а кто ж нынче хочет прилагать усилия?



НЕИССЯКАЕМЫЙ
ИСТОЧНИК**ДВИЖОК:** Source engine**ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Half-Life 2, Portal, Team Fortress 2, Dark Messiah of Might & Magic, Left 4 Dead**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Ноябрь 2004, Windows

Постройка движка Source началась незадолго до выхода Half-Life в 1998 году. Программисты Valve, чтобы не вносить путаницу в почти готовую игру, рядом с папкой \$GoldSrc создали новую «ветку» под названием \$Src. Работа с ней шла следующим образом: разработчики периодически добавляли новые особенности, и каждый достаточно крупный набор оформлялся в полноценный билд. Получившаяся версия оценивалась с точки зрения функционала, затем разбиралась, накапливала вливания и собиралась вновь. Такая модульность разработки осталась в ходу и после релиза Half-Life 2: при первом же удобном случае разработчики добавили HDR сразу во все игры на движке Source (коих к тому времени насчитывалось три штуки). Успеху обновления, кстати,

поспособствовала небезызвестная платформа Steam.

Впрочем, еще на старте в игре появились такие уникальные особенности, как ragdoll-физика (сильно переработанная версия Havok), поддержка нескольких процессоров, а также скелетная анимация с инверсной кинематикой и – впервые на ваших мониторах – лицевая анимация с автоматически генерируемой синхронизацией губ (локализаторы поют осанну). Немалую порцию респектов получила и та часть исходного кода, которая сразу стала доступна создателям модификаций: Source Development Kit оказался настоящим источником безграничных возможностей для тех, кто хотел заниматься созданием игр (необязательно даже FPS), но не имел доступа к дорогим коммерческим движкам.

ОДИН
НА ВСЕХ**ДВИЖОК:** MT Framework**ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Dead Rising, Lost Planet, DMC 4, Resident Evil 5, Dragon's Dogma**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Август 2006, Xbox 360

Седьмое поколение консолей застало Сарсом врасплох. Проприетарного движка у нее не было, опираться на чужой – означало подвергнуть проект риску, а разрабатывать самостоятельно – это время, деньги и люди. Дилемму помогли решить программисты компании, у которых уже были свои инструменты для упрощения работы с X360. Оставалось только совместить эти программы в один большой пакет и добавить удобный интерфейс для внутренних студий. Так появился MT Framework.

Его основная особенность – низкоуровневое программирование. Движок работает напрямую с каждым ядром процессора системы, разделяя задачи на потоки (Multi-Threading – одно из названий фреймворка). Только процессор Cell не поддавался дрессировке поначалу, но со временем и его приручили в рамках MT Framework. Десятки и сотни детализированных зомби в Dead Rising ошеломляли – мало кто мог выбросить большое количество моделей на сцену, не пожертвовав при этом драгоценным FPS; хотя вот в Dragon's Dogma для

X360 не дотянули, но открытый мир всегда коварен в этом плане.

Впоследствии были созданы мобильные версии движка: для Nintendo 3DS (Resident Evil: Revelations – одна из самых красивых игр для 3DS) и PS Vita (пока только в Ultimate Marvel vs. Capcom 3). Любопытно, что все продукты на MT Framework разрабатываются сначала на компьютере с максимально возможными характеристиками, затем они «обрезаются» до конкретной платформы. Благодаря такой организации разработки стал возможным выпуск той же RE: Revelations на домашних консолях.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

С выходом первой версии DirectX 9 в 2002-м разработчики расстроились: до сих пор каждая вариация API приносила серьезные изменения, под которые подстраивались производители как железа, так и трехмерной развлекательной продукции. На этот раз сети принесли High Level Shader Language, язык программирования шейдеров, и реализацию шейдеров второго поколения (более известных как shader model 2). Ничего кардинально нового в этом не было, поэтому игродельцы лишь пожали плечами и продолжили использовать «восьмерку» в качестве основы для рендера. Настоящим прорывом стал выпуск в августе 2004-го DirectX 9.0с с поддержкой shader model 3. Разработчики игр еще долго не могут слезть с этой версии, чтобы окончательно перейти на DirectX 10/11 с его мультипоточностью и тесселяцией – не в последнюю очередь из-за игровой консоли седьмого поколения Xbox 360, графический API которой совпадает с последней «девяткой».



ЭПИЧЕСКАЯ СИЛА

Когда вторая версия Unreal Engine в короткие сроки возглавила рынок лицензируемых трехмерных движков, компания Epic Games окончательно поняла, что игры играми, а лицензии – это выгоднее. UE 3 с самого начала позиционировался как движок «дальнего прицела». Взяв все самое лучшее от предыдущей версии, разработчики создали постоянно обновляющийся программный комплекс, куда вошли не только их наработки, но и результаты партнерских отношений с прочими софтверными компаниями (например, технология SpeedTree от IDV или интеграция с платформой Steam), а также продвинутый «редактор всего» UnrealEd. Не предлагая принципиально новые графические решения, Unreal Engine 3, тем не менее, обладает целым набором самых разных современных штук вроде HDR и поликсельного освещения, заточенных специально под воз-

ДВИЖОК: Unreal Engine 3 **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Gears of War, Mass Effect, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Batman: Arkham Asylum, Borderlands, Medal of Honor (2010), Singularity, Alpha Protocol
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Ноябрь 2006, Xbox 360

можности консолей текущего поколения. Еще он умеет пользоваться дарами DirectX 10-11, но до недавнего времени издатели не считали, что эта фишка поможет продать игру, ведь на консолях по-прежнему использовались устаревшие API.

Впрочем, главную роль в популярности движка сыграли не столько разработчики, сколько менеджеры по продажам: UE3 предлагался как не самый дешевый, но выгодный по всем параметрам апгрейд к UE2. Вместо того чтобы наращивать потенциал UE2.5 своими руками (как это делали монреальские разработчики серии Tom Clancy's Splinter Cell), программистам достаточно было обновить все модули до версии 3 и, пользуясь привычными интерфейсами, спокойно внедрять новые возможности в свой проект. При этом самый мощный удар был нанесен по конкурентам – разработчики наравне

с основным продуктом постоянно обновляют бесплатный аналог Unreal Development Kit для неком-

мерческих разработок, а также симуляционных и обучающих программ.



ЕЩЕ ОДИН ЗАХОД

Изрядно помучившись с движком CryENGINE и заработав не самый удачный опыт лицензирования, Crytek продала все права на движок и бренд Far Cry своему бывшему издателю Ubisoft. Джеват Йерли решил начать с чистого листа, но с учетом набитых шишек. Первый анонс нового движка состоялся одновременно с анонсом первой игры на нем – 23 января 2006-го. На тот момент в секторе продаж многочисленных победы праздновала линейка Unreal Engine, а в секторе технологическом по-прежнему рулил очкарик из Далласа. Оставалась только

ДВИЖОК: CryEngine 2
ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Crysis, Crysis Warhead, Entropia Universe (10.0)
ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Октябрь 2007, Windows

ниша посередине – ее-то и было решено занять. За четыре года существования CryEngine 2 лицензировало значительно больше компаний, чем в случае с первой версией движка. Немалая часть из них, правда, приобрела «лицензию для обучающих программ», но и коммерческих проектов хватало: шесть корейских разработчиков средней руки не замедлили похвастаться приобретением.

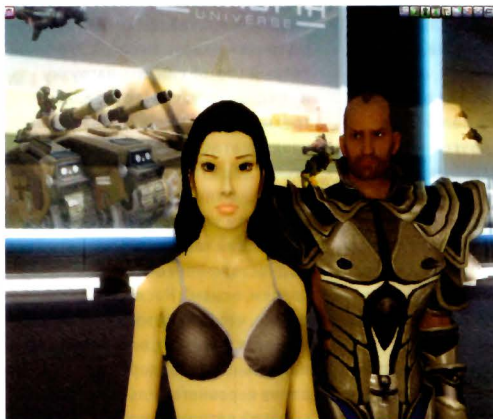
Из серьезных плюсов движка стоит отметить его отличную оптимизацию: пожалуй, ни один трехмерный движок не работал с 64-разрядными

процессорами так хорошо, как CryEngine 2. Одновременно с этим он поддерживает инструкции DirectX 10, хотя особо и не выпячивает этот факт. Развитие CE 2 оказалось тесно связано с пиратством: Джеват Йерли заявил, что Crysis занял неприятно высокие места в «варезных» чартах, поэтому Crysis Warhead вообще вышел без 64-битных библиотек, чтобы упаковаться в DRM-систему. Поддержку вернули через полгода последним патчем, но было поздно – жизнь CryEngine 2 на этом и обрывается. А дальше началась совсем другая история...

ТЕРМИНОЛОГИЯ

AGP – от английского Accelerated Graphics Port, ускоренный графический порт. Специально выделенный для графических ускорителей порт на материнских платах конца 90-х – середины нулевых, разработка Intel. Порт позволял ускорить доступ видеокарты к оперативной памяти компьютера, чтобы производители могли сэкономить на видеопамати (которая на тот момент была одним из самых дорогих компонентов). AGP увеличивала пропускную способность передачи данных и подавала более мощное напряжение, чем слот PCI. Впоследствии стандарт AGP был вытеснен более мощной по всем параметрам шиной PCI-Express.

API – от английского application programming interface, интерфейс прикладного программирования. В данном случае имеется в виду набор библиотек и инструкций для отображения и обработки двухмерной и трехмерной графики. Самым популярным и простым для разработки игр API является DirectX в случае с Windows XP/Vista/7 и Xbox 360, а для мультиплатформенных решений, включая PlayStation 3, Mac OS и Unix, обычно выбирают открытый стандарт OpenGL (Open Graphics Library – открытая графическая библиотека).



ЛЕД ТРЕСНУЛ

За пятнадцать лет студия DICE прошла долгий путь от самопального движка для буфондного шутера со смешной физикой к самым реалистичным технологиям современности. Ключевой точкой на этом пути стал движок Frostbite, чьим основным предназначением было явление миру правдоподобного обшета поведения объектов, и в первую очередь – их разрушения.

Зрелищные ролики геймплея Bad Company захватывали не хуже фильмов Роланда Эммериха. Заявленные «90% разрушений», может, и не совсем соответствовали истине, но падающие деревья, крошащиеся под гусеницами танка заборы и обрушивающиеся кирпичные дома говорили сами за себя. Это было

ДВИЖОК: Frostbite

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Battlefield: Bad Company, Battlefield: Bad Company 2

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Июнь 2008, PlayStation 3, Xbox 360

правдоподобно настолько, что даже обидно, что BBC так и не вышла на родине Battlefield – на персональных компьютерах.

Из-за того, что движок был разработан с прицелом на консоли, он не поддерживал функций DirectX 11, но это изменили через два года в Frostbite 2, которая исправила главный недочет с PC-версией. В новой разработке программиста полностью отказались от DX9 (поэтому Battlefield 3 не идет на Windows XP) и перешли на интенсивное использование 64-битных процессоров. Правда, и этого им показалось мало: спустя еще два года мы знакомимся с третьей версией Frostbite, созданной специально под игровые консоли нового поколения.



ТИХАЯ ЛАВИНА

ДВИЖОК: Avalanche Engine 2.0

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Just Cause 2

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Март 2010, Windows

Avalanche Engine – первый игровой движок, полагающийся исключительно на DirectX 10, и еще немножко на D3D 11. Точнее, третий по счету (Stormrise провалился, Shattered Horizons оказался чуть более чем бенчмарком), но первый, одним своим появлением поразивший тематическое сообщество: в скрытых форумах на игродельческих сайтах периодически поднимаются вопросы из серии «как они это сделали?». Сами же разработчики из Avalanche Studios хранят удивительное молчание – они не грозятся обшкаться Epic и Crytek и не ведут переговоров о лицензировании движка сторонним студиям. Молчат они и о конкретных спецификациях Avalanche Engine 2. Из некоторых интервью известно, что, например, погодные эффекты генерируются пример-

но как на нашей планете: берется температура, влажность, атмосферное давление и скорость ветра, на основе показателя выдается дождь, снег, самумы, яркое солнце и прочие бедствия. В области эффектов визуальных разработчики сотрудничают с nVidia: отсюда мы имеем 3D в очках, текстуры высокого разрешения, различные фильтры и SSAO. Более развернутые дифирамбы по этому поводу можно прочитать в обзоре игры Just Cause 2, я лишь добавлю, что у этого движка неплохое настоящее (почти полтора миллиона проданных копий JC2, например) и потенциально великое будущее – на этой E3 должны состояться анонсы игр для приставок нового поколения на Avalanche Engine. Да и домены для Just Cause 3 и Just Cause 4 уже зарезервированы...



ТЕРМИНОЛОГИЯ

3D – от английского in 3 dimensions, в трех измерениях. Означает, что объект можно вычислить в системе из трех осей координат (XYZ).

FPS – от английского frames per second, количество кадров в секунду. Частота обновления изображения на телевизорах и мониторах. Для человеческого глаза не существует какого-то определенного стандарта FPS, потому что, например, покáдровая смена между чистой белизной и кромешной тьмой заметно напрягает при 30 кадрах в секунду и менее, а чтобы увидеть мягкую серую тьму, потребуется в районе 60 FPS. В современных играх (особенно на консолях) разработчики предпочитают ограничивать максимально отображаемое количество кадров в секунду на 30, чтобы гарантировать отсутствие задержек при обшете виртуального пространства вне зависимости от сложности сцены.

Ragdoll-физика – от английского ragdoll, тряпичная кукла. Система процедурной анимации, отображающая в реальном времени влияние физики на положение связанных друг с другом частей тела модели (с разумными ограничениями). Более продвинутой технология реализована компанией NaturalMotion под названием Dynamic Motion Synthesis. DMS основывается не только на физике, но также на биомеханике (мышцы, вес) и моторике нервной системы – все это позволяет ей генерировать анимации моделей на лету. Система является основной частью

небезызвестного физического движка euphoria.

SSAO – от английского screen space ambient occlusion, затемнение окружающей среды в отображаемом пространстве. Упрощенная технология глобального освещения (Ambient occlusion), которая строится на том, что освещение каждого конкретного пикселя вычисляется на основе затенения всех пикселей вокруг него – все это в зависимости от препятствий, стоящих на пути источника света. Впервые реализована в Crysis, впоследствии неплохо показала себя в Just Cause 2.

Бамп-мэппинг – от английского bump mapping, холмистая картография. Более известно как «рельефное текстурирование» – у каждой точки текстуры появляется свое положение на векторе, расположенном перпендикулярно этой текстуре (такой вектор называется «нормаль», а таблица с координатами точек – «карта высот»). Это такой хитрый способ снизить нагрузку на видеокарту: вместо создания трехмерной матрицы с указанием координат всех точек объекта, система создает двухмерные матрицы по отношению к каждой точке на плоскости этого объекта (поэтому технология чаще всего применяется к односторонним объектам – стенам, дверям, окнам). Несложно догадаться, что бамп-мэппинг отлично работает в связке с вертексными и пиксельными шейдерами для создания неровного рельефа с очень высокой детализацией.

КРИЗИС ПЕРЕХОДНОГО ПЕРИОДА

Над живыми презентациями возможностей SE3 не плакали только двоечники. Разработчики показывали, как после выкладывания деревянных мостков в редакторе уровней все изменения тут же появлялись на запущенных в реальном времени приставках PlayStation 3 и Xbox 360. Очень крутая в теории штука: стабильная конструкция, в основе которой лежит голый контент, а над этой основой – несколько разных вариантов обработки контента в реальном времени. Программистам надо памятник ставить за одно это достижение, не говоря уже о таких увлекательных вещах, как поддержка мультипроцессорных систем, глобальное освещение, техно-

ДВИЖОК: CryEngine 3

ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ: Crysis 2, Crysis 3, ArcheAge, Panzar: Forged by Chaos, Warface

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ: Март 2011, Windows

логия bershader (один длинный шейдер с кучей свойств) и еще тонны наработок из предыдущих версий движка. Странно, что восхитительные технологии для одновременной мультиплатформенной разработки не привлекли лицензиатов: из довольно длинного списка версиями своей игры на CryEngine 3 для X360 и PS3 могут похвастаться всего три студии.

Кроме того в день презентации Xbox One вышел пресс-релиз, подтверждающий полную боевую готовность движка для разработки под консоль от Microsoft, а первой игрой на нем станет эксклюзивный шейдер Ryse (бывшая Codename Kingdoms) от самой Crytek.

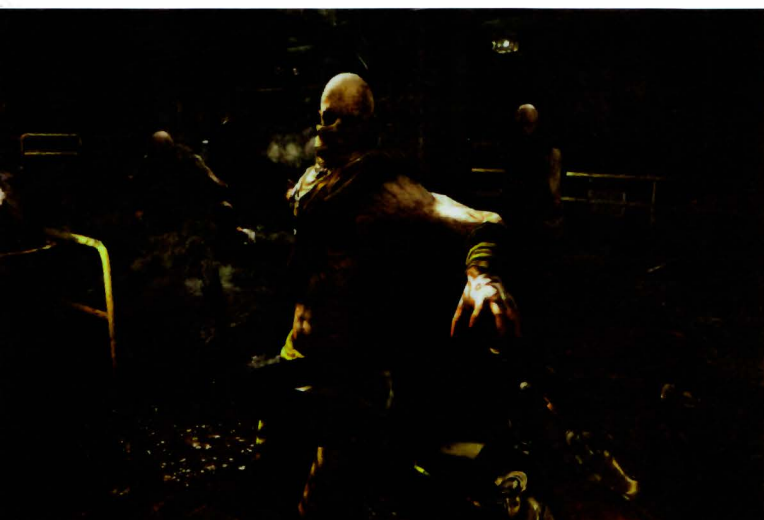


ЯРОСТЬ ДЖОНА КАРМАКА

Упертость Кармака способна поспорить лишь с его гением: вместо использования сторонней продукции для покрытия белых пятен в движке он предпочитает все делать сам, более того, в конечном счете законченная работа со временем должна быть выпущена в свободное плавание. Так происходило со всеми движками id Software, начиная с Wolfenstein-3D, но, по всей вероятности, после того как Bethesda приобрела id Software, эта линия прервется. Тем более что id Tech 5, несмотря на анонсированные возможности, свое первое явление провалил – Rage оказалась недостаточно хороша для демонстрации технологий.

ДВИЖОК: id Tech 5 **ИЗВЕСТНЫЕ ИГРЫ:** Rage **ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ:** Октябрь 2011, Windows

А как все заманчиво выглядело! Мультиплатформа по щелчку пальцев, многоядерные графические процессоры, а на вершине торта – эксклюзивная технология Megatexture! Кроме того отделу продаж удалось уговорить Кармака повысить привлекательность движка для лицензирования: инструментарий, прилагающийся к id Tech 5, сработан по-человечески – чтоб и обстоятельный швед из MachineGames мог сделать новый Wolfenstein, и трудолюбивый японец из Tango Gameworks соорудил ужастик The Evil Within. Будем надеяться, что хоть кто-то из них покажет, на что в действительности способен id Tech 5.



ТЕРМИНОЛОГИЯ

Полигон – закрасенная или текстурированная двухмерная поверхность трехмерной модели. Обычно это треугольник, потому что координаты обсчитываются по углам полигона, а минимальное количество углов у двухмерной поверхности – как раз три.

Проприетарный – частный, патентованный. Софт, принадлежащий правообладателю (работчику или издателю) и не

подлежащий использованию без его разрешения.

Пиксель – от английского pixel (picture cell), клетка картинки. Минимальная единица графики, очень-очень маленький квадратик одного цвета. Чем больше и разнообразнее такие квадратики, тем четче картинка. Термин «пикселизация» обычно означает большое количество квадратиков одного цвета на единицу площади.

В действительности количество современных движков намного больше, просто все они являются проприетарными и, как правило, дальше разработчика или издателя не уходят. Исходный код Chrome Engine вряд ли покинет Польшу, а очередной версией Essence Engine так и будут пользоваться исключительно разработчики Relic Entertainment. Рынок движков на продажу более или менее стабилизировался: вот уже десять лет основная прибыль приходится на мультиплатформенный (читай: искусственно ограниченный) продукт от Epic Games, основатель рынка Джон Кармак теперь эксклюзивно работает на подконтрольные Bethesda студии, а движки от Crytek интересуют в основном корейских разработчиков спортивных симуляторов и бесчисленных MOBA и MMORPG.

Лишь PlayStation 4 и Xbox One немного оживляют картину. Старые знакомые в новом обличье вновь претендуют на звание лучшего движка ближайшего будущего: Unreal Engine 4, CryEngine 3, Frostbite 3 уже заявлены для новых консолей, гонка начнется этой осенью и продолжится следующие несколько лет.

На этом цикл материалов об истории и развитии графических движков закончен. За бортом осталось множество как оригинальных, так и однотипных решений, но ключевые технологии я постарался осветить в полном объеме. Последние десять лет балом правят полигоны и шейдеры, однако новое поколение игровых консолей – а именно эти устройства нынче толкают прогресс – дают надежду на то, что технологии вновь совершат резкий скачок, и года через два-три у всех на устах вновь объявится забытое определение volumetric cell, а воображение будет полностью поглощено бескрайними пространствами очередной «Мегатекстуры». **СИ**



ПЯТНАДЦАТИЛЕТНИЙ WARGAMING



ИЗ ПРОШЛОГО
ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
В БУДУЩЕЕ

МНЕ В СВОЕ ВРЕМЯ ДОВОДИЛОСЬ ЧИТАТЬ, ЧТО ИСТОРИЯ WARGAMING ПОХОЖА НА СКАЗКУ О ЗОЛУШКЕ. ДЕСКАТЬ, ТАК ЖЕ, КАК ОБЫЧНАЯ ДЕВУШКА СТАЛА ПРИНЦЕССОЙ, СКРОМНАЯ БЕЛОРУССКАЯ СТУДИЯ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ЗАКОНОДАТЕЛЯ МОД. НО ЕСЛИ ВДУМАТЬСЯ, ЭТО ВЕДЬ НЕ ТАК. ЗОЛУШКА ДЛЯ СВОЕГО УСПЕХА НЕ СДЕЛАЛА ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО, ЗА НЕЕ ПОРАБОТАЛА КРЕСТНАЯ. А У МИНСКОЙ СТУДИИ НИКАКОЙ ТАКОЙ КРЕСТНОЙ НЕ БЫЛО. ВСЕГО В СВОЕЙ ЖИЗНИ WARGAMING ДОБИВАЛАСЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ПОРОЙ ПРЕОДОЛЕВАЯ ТАКИЕ ПРЕГРАДЫ, ЧТО ДРУГИМ И НЕ СНИЛИСЬ. В ИСТОРИИ КОМАНДЫ БЫЛИ РАЗНЫЕ ПЕРИОДЫ – ОТНОСИТЕЛЬНЫХ УСПЕХОВ И ОТНОСИТЕЛЬНЫХ НЕУДАЧ. НО БЛАГОДАРЯ УПОРСТВУ, ЕЖЕДНЕВНОМУ ТРУДУ И ТОЛИКЕ ВЕЗЕНИЯ МЫ СЕГОДНЯ ВИДИМ ОГРОМНУЮ КОРПОРАЦИЮ, ЧЬИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ РАЗМЕСТИЛИСЬ ПРАКТИЧЕСКИ НА ВСЕХ КОНТИНЕНТАХ. КОМПАНИЮ, КОТОРАЯ ДАВНО УЖЕ НЕ ДУМАЕТ, КАК БЫ ПОДОРОЖЕ ПРОДАТЬСЯ БОГАТОМУ ДЯДЕ, А САМА ПОКУПАЕТ ТАКИХ ДЯДЕЙ.

ИЗ ИСКРЫ ВОЗГОРИТСЯ ПЛАМЯ

Искра, из которой потом возгорелась пламя, промелькнула еще в конце 1995-го, когда в столице Беларуси, славном городе Минске, собрались несколько студентов. История практически не сохранила их имен (мы лишь знаем, что в числе небольшой группки были Виктор Кислый и Иван Михневич). Зато точно известно: все они увлекались настолками, а конкретнее – варгеймами. Развлечение это в те годы для Беларуси было модным и новым (старейшему из клубов настольных игр страны, «Фронверку», в 2013-м исполнится всего лишь 11 лет), но парней столь несущественные мелочи не остановили. Специального места для встреч тоже не было, приходилось ютиться по квартирам или (о, ужас!) по комнаткам в общежитиях. Но те, кто учился в ВУЗе, помнят: настоящему студенту и море по колено, и горы по плечу. Особенно если студент ставит перед собой какую-нибудь цель.

Чем принято заниматься в молодости? Правильно: развлекаться. А уж развлекаться

свет и появилась Iron Age – варгейм, в который внедрились концепции «секретных союзников» (но о них позже).

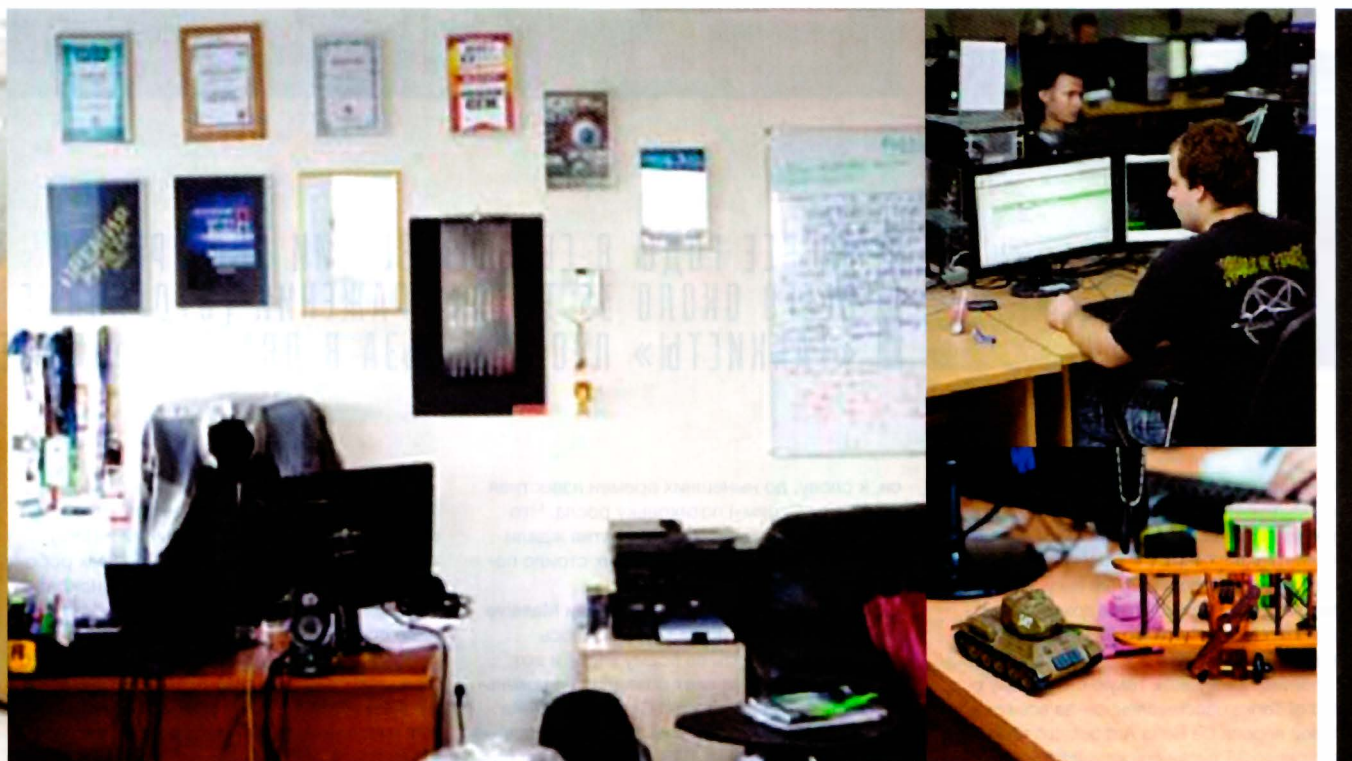
Понятно, что чем-то большим, чем средством скоротать время Iron Age не была. Наверное, не будь вдохновитель команды, Виктор Кислый, настолько упорным, мы бы сейчас не ездили на виртуальных танках по просторам «Малиновки» или «Энска». Но... Но Виктор оказался не из слабаков. Он собрал коллектив, вдохновил его на подвиги, поставил задачи, зарегистрировал компанию. Короче говоря, именно так на свет появилась Wargaming.net (ныне именуемая просто Wargaming).

КОПЬЯ НАИЗГОТОВКУ!

Никто уже не вспомнит все трудности, с которыми столкнулся коллектив в первые месяцы существования. Представьте себе ситуацию: 1998 год, готового отстегнуть пару миллионов долларов издателя на горизонте нет (и что самое худшее – не предвидится),

без слов понятно, что на хитовые Warhammer: Fantasy Battles или Warhammer 40k рассчитывать не приходилось – владеющая правами на них Games Workshop вряд ли передала бы права на компьютерную игру неизвестным товарищам за символическую сумму. А не символической у фигурантов нашего дела попросту не было. Зато чуть более молодая, чем Warhammer: Fantasy Battles, DBA в качестве фундамента для новой игры оказалась почти идеальной. Ну, что поделаешь, если обыгрывала она в основном исторические битвы (в конце 90-х на первом месте однозначно был жанр фэнтези)? Кого это волнует, если все остальное в наличии? В том числе: продуманный сеттинг (уж книжек-то по истории в библиотеках пруд пруди), простая в понимании и при этом серьезно проработанная боевая система, огромный выбор противоборствующих армий...

Короче говоря, выбор был сделан. И выбор не просто обоснованный, но и удачный. Да, без трений не обошлось, на подготовку



ребята умели: играли как в настольные, так и в компьютерные игры. Но все, у кого есть хоть крохотная творческая жилка, не раз и не два сталкивались с вопросом: «А почему в стратегии/экшне/RPG все именно так, хотя надо иначе?» Как и любой группе людей с общими интересами родоначальнику Wargaming хотелось что-то изменить. Вроде бы все правильно делали разработчики, живущие в далекой Европе или Америке, но все же чего-то не хватало. Хотелось чуть-чуть улучшить любимую игру, добавить несущественную на первый взгляд фишку, перерисовать модельки. Творческий зуд обуял молодой коллектив, от разговоров перешедший к действиям. Так на

планов гора, идей масса, но кровь из носу нужно воплотить идеи в жизнь. Иначе собравшиеся товарищи разбегутся по кустам (читай – мелким фирмам) и займутся вяанием какого-нибудь «Единого государственного реестра». Ну, или ERP «Галактика», на худой конец. Короче говоря, нужна была простая, реализуемая скромными силами за относительно короткий период времени идея.

И она пришла. История умалчивает, кто конкретно на одной из сходов высказался за перенос настольного варгейма в онлайн. Как и о том, кому принадлежит мсль выбрать именно систему De Bellis Antiquitates (в просторечии DBA) в качестве основы. Впрочем, и

своей первой игры Wargaming.net потратила два года. При этом ничего экстраординарного DBA Online (2000) не демонстрировала: простенькие модели солдатиков с видом сверху выглядели максимум на среднем для жанра уровне. Зато правила передали достаточно точно, а главное – игра дала возможность сражаться с друзьями со всего мира, выбрав любую из десятков армий. Особенно ценилось это отечественными варгеймерами – на рубеже веков заказы с Запада были нелегким делом, а поиграть-то хотелось. Тем более если тебе давали шанс выбрать любую из армий, сражавшихся в реальных битвах на протяжении четырех с хвостиком тысяч лет.



ЗА ВСЕ ГОДЫ В СЕТЕВОЙ ВЕРСИИ DBA ПРОШЛО ВСЕГО ОКОЛО 35 ТЫСЯЧ СРАЖЕНИЙ (ОТДЕЛЬНЫЕ «ТАНКИСТЫ» ПРОВЕЛИ РАЗА В ДВА-ТРИ БОЛЬШЕ).

Лично мне известны как минимум три человека, «зависшие» в DBA Online на полгода минимум. Причем один из них сам потом помог развивать проект. Впечатляет, правда?

Но, наверное, еще больше вы удивитесь, если узнаете, что DBA Online дожила до наших дней. Сайт действует, сражения проходят, даже какая-никакая статистика ведется. Не спорим, сравнивать такую статистику с сетевой версии De Bellis Antiquitates прошло всего около 35 тысяч сражений (отдельные «танкисты» провели раза в два-три больше). Но настольные варгеймы и сами по себе вряд ли привлекают миллионы страждущих. А десятилетие первой игры Wargaming в любом случае заслуживает уважения.

СКРЫВАЯСЬ ВО ТЬМЕ

Нельзя сказать, что DBA Online обогатила молодую студию. Проблемы и относительное безденежье никуда не делись. С другой стороны, в сердцах сохранились безудержный оптимизм и стремление делать новые игры. Да, кто-то покинул команду, уйдя на вольные хлеба в надежде побыстрее заработать на жизнь. Но пустующими кресла оставались недолго, на место ушедших приходили новые. Количественно Wargaming.net (в Белару-

си, к слову, до нынешних времен известная как «Гейм Стрим») потихоньку росла. Что неудивительно: впереди коллектив ждали новые свершения, ради которых стоило поискать хороших специалистов.

Главное новое свершение звали Massive Assault. Целых три года понадобилось студии, чтобы явить ее всему миру, и вот, осенью 2003-го, на свет появилась свеженькая пошаговая стратегия. Средняя оценка которой на Metacritic 77 из 100, что отличный результат для жанра TBS, особенно для подраздела варгеймов, никогда особо не бывших популярными в массах. Но Wargaming.net сумела соединить три вещи: неплохую графику, простой в освоении геймплей и меняющую все инновационную концепцию. На последней и остановимся подробнее: карты планет не просто делились на враждующие государства, некоторые страны объявляли себя нейтральными. Но многие «миролюбивые товарищи», на самом деле, всего лишь готовились к решающему бою, негласно поддерживая ту или иную сторону. Задачей игрока было открыть своего секретного союзника в наиболее благоприятный момент. О, как это было сложно, подловить убравшего войска с границы врага. Но и как приятно, когда противник внезапно обнаруживал, что мирный сосед оказался не таким уж мирным.

Не спорим, сюжетом Massive Assault не блистала. Мир будущего, две враждующие стороны (Союз Свободных Наций и Лига), типовой набор отрядов (вроде боевых роботов и танков) – все это мы уже неоднократно видели и еще не раз увидим. Однако тут в дело пошла еще и концепция «легко в ученье, тяжело в бою». Освоиться с управлением и основами геймплея Massive Assault мог и младший школьник, тогда как научиться бить мэтров в онлайн-баталиях, удавалось единицам. Собственно, эти единицы потом и составляли немногочисленное сословие мэтров.

Сегодня много можно говорить о том, как повлияла игра на жанр в целом. Во всяком случае, хитовые варгеймы концепцию секретных союзников перенимать не стали. Но именно успех первого по-настоящему удачного творения Wargaming заставил издателей снова обратить внимание на жанр. Да, такого расцвета, как в годы Panzer General и его последователей, мы уже не увидели. Но уж в том, что после Massive Assault и ее сиквела появились такие замечательные штуки, как «Кодекс войны» и Panzer Corps, есть и толика заслуги Wargaming. А представьте, если бы все сложилось иначе? Например, студия задумала бы склепать еще одного «убийцу StarCraft».

С предсказуемым финалом: двести восемнадцатой посредственной стратегией на прилавках, отрицательным балансом на счету и закономерным распадом коллектива. Бр-р-р, даже подумать страшно.

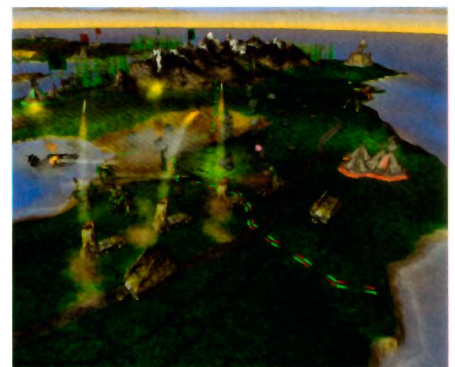
ОСТРОВ ОБИТАЕМЫЙ ВО ВСЕЛЕННОЙ ЕСТЬ

Весной 2004-го на прилавках оказалась Massive Assault Network – специальный вариант игры, приспособленный для сетевых баталий (уж больно они полюбились геймерам по всему миру). Представляете, даже американские солдаты, заброшенные в Ирак волей судеб, приобщились к варгейму от Wargaming. Начальство выдало им простенькие ноутбуки, но не все ж за террористами охотиться. Вот и использовали парни свои «рабочие места» для развлечений. Понятно, что в Massive Assault играли считанные бойцы из США, но история эта до сих пор согревает души разработчиков.

Однако вернемся к нашему Network. Клиент проекта выложили в свободный доступ, причем, в XXI первом веке и ребенок знает, что по-настоящему бесплатным бывает только сыр сами понимаете где. За полноценный доступ приходилось отстегивать некоторую сумму создателям, иначе всех юнитов, планет и серьезных чемпионатов вам было не видать. К слову, именно эта плата и стала тем, что отпугнуло потенциальную аудиторию. Выкладывать пусть даже скромные денежки за возможность поиграть в онлайн готовы были не все. Не зря же впоследствии от этой идеи в Massive Assault Network 2 (2006) Wargaming отказалась.

Главное, за что некоторые неосознательные товарищи осуждали проект – сложность геймплея. Искусственный интеллект на счет «раз» расправлялся с неопытными игроками, заставляя их чувствовать себя неполноценными и уходить туда, где решает спинной мозг, а не головной. Исправить сей условный недостаток призвали «Massive Assault: Расцвет Лиги», где появилось аж три уровня сложности. Теперь, если удача (и обстановка на полях сражений) была к вам неблагоприятна, всегда можно было переиграть на легких настройках, и лишь натренировавшись, перейти к средним. Еще одним серьезным изменением стал переделанный список юнитов: если раньше противники отличались друг от друга чисто символически, теперь каждому выдали ряд уникальных отрядов. Цветовая дифференциация штанов уступила место спору джинсов и шорт. Которые, как известно, хорошо выбирать по погоде.

Опыт в создании различных «рас» очень скоро пригодился Wargaming, ведь ей досталась честь сделать стратегию «Обитаемый остров: Послесловие» по мотивам произведений Стругацких. Работенка, прямо скажем, адская: в первоисточнике упоминалась не так много видов техники, способных превратиться в полноценные юниты. А ведь нужно было сваять целых четыре стороны (Страну отцов, Хонти, Островную империю и Южных варваров). Но минчане справились блестяще: у них и в самом деле получились непохожие одна на одну фракции. И если Хонти полагалась в основном



на дальнобойную артиллерию, прикрываемую относительно «толстыми» отрядами, то Островная империя делала ставку на малочисленных и хорошо обученных бойцов. На удивление не подкачал и сюжет, несмотря на то, что действие разворачивалось уже после событий, описанных отечественными фантастами. Правда, на Западе оценки «Обитаемому острову» были похуже, но удивляться тут нечему. Слишком многое в книге Стругацких попросту не поймут те, кто не жил в наших условиях.

В ЛЮБОМ МЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Жила-была в Минске, в коттедже на окраине, еще одна студия, по прозванию Arise. Не самая худшая команда, хоть и не идеальная. Ее коньком были всяческие дополнения к «Блицкригу» (вроде «Великих битв» или «Блицкрига II: Возмездие»), но поклонникам творчества команды гораздо больше понравились «Койоты. Закон пустыни» – смесь RTS и RPG на постапокалиптической основе. Успела отметиться Arise и на ниве чистокровных ролевых игр, забомбив

РАЗРАБОТЧИКИ ЕЗДИЛИ ПО МЕСТАМ СРАЖЕНИЙ, ИСПОЛЬЗОВАЛИ ИСТОРИЧЕСКУЮ ФОТОХРОНИКУ, В ОБЩЕМ, ПЛАНИРОВАЛИ ЧУТЬ ЛИ НЕ НАПИСАТЬ УЧЕБНИК ПО НЕКОЛЬКИМ НЕДЕЛЯМ ЛЕТА 1944-ГО.

«Не время для драконов» (по одноименному произведению тандема Перумов-Лукьяненко). Это присказка, а сказка... Сказка начинается с того, что в какой-то момент Arise решила оставить свободное плавание и погрузиться на корабль по имени «Wargaming». Случилось это в конце 2007 года, впрочем, готовились ребята к пересадке явно заранее. Во всяком случае, мне доводилось еще до слияния видеть на столах сотрудников Arise горы книг по Второй мировой и слышать таинственные перешептывания о некоем секретном проекте.

Как бы то ни было, именно после объединения с другим минским коллективом Wargaming активизировала работы по «Операции «Багратион» (2008), решив освоить непривычную для себя нишу стратегий в реальном времени. Причем в качестве исторической основы взяли, наверное, самое успешное сражение Красной Армии во Второй мировой. Не секрет, что зачастую даже в победных для СССР битвах советские потери намного превышали немецкие, тогда как при ликвидации «Белорусского балкона» дело обстояло наоборот. Хотя это уже лирика, перейдем к конкретике.

А конкретика такова: Wargaming подошла к созданию игры со всей серьезностью. Разработчики ездили по местам сражений, использовали историческую фотохронику, в общем, планировали чуть ли не написать учебник по нескольким неделям лета 1944-го. Не зря же в Беларуси даже выпустили специальную версию игры для школ. Правда, из нее зачем-то вырезали немецкую кампанию, но это уже особенности «интеллекта» местных идеологических работников из министерства информации и пропаганды повлияли. Но что главное: геймплей тоже оказался на высоте. Постоянно меняющиеся задания по обороне и атаке укрепленных позиций вносили разнообразие в кампанию, вечная нехватка юнитов и необходимость думать, прежде чем делать, превратили «Операцию «Багратион» в нечто вроде wargame lite. А красивые модели и отлично прорисованные спецэффекты заставили даже отъявленных скептиков забыть об обертке DBA Online.

Да, не обошлось без недостатков. К примеру, искусственный интеллект легко ловился на простой трюк: достаточно было подвести к противотанковым орудиям два танка, а потом начать ездить ими по очереди вперед-назад, как пушки начинали выписывать немыслимые



кренделя, превращаясь в буридановых ослов. Используя это, мы атаковали третьим отрядом с неожиданного направления и прорывались через оборону без потерь. Встречались и мелкие исторические неточности, наподобие разгуливающих толпами по просторам Беларуси Pz III Ausf M (в реальности выпускавшихся «ограниченным тиражом»), но это волновало только профессионалов. Остальные увлеченно проходили кампанию и рубились в онлайн-баталиях. Пусть и уступавших по популярности вышедшей незадолго до того World in Conflict.

ТАНКИ ВСТУПАЮТ В БОЙ

Увы, готовя продолжение «Операции «Багратион», Wargaming не удержалась от испортившего все поворота сценария. Зная, что игра расчитана на западный рынок, в Order of War (2009) засунули высадку в Нормандии. Да-да, ту самую, что появляется едва ли не в каждой первой игре по Второй мировой. Купить свой грех разработчики решили кинематографичностью, с которой у проекта все было okay. Геймплей почти целиком позаимствовали из предыдущей RTS, а вот кампанию переделали. За СССР вообще можно было

поиграть лишь в одиночных миссиях да мультиплеере – ну, не любят Восточный фронт на Западе, не любят, и все тут. Увы, версия 1.0 снова не порадовала искусственным интеллектом: «кремниевый мозг» творил такое, что любой командир на его месте застрелился бы от стыда. Потом AI, естественно, улучшили, но желающие найти достойного противника все равно отправлялись в онлайн. Уразумев это, разработчики в 2010-м склепали дополнение Challenge с упором на сетевые баталии. Хотя все их мысли к тому моменту уже занимал другой проект.

Рождение легенды состоялось в 2008 году, когда в недрах Wargaming появилась идея сделать онлайн-игру. Сначала не обошлось без штампов – первоначально думали сваять нечто про эльфов и орков, повинувшись общим тенденциям развития жанра. Но две вещи остановили компанию. Первая: фэнтезийных MMO на рынке и так пруд пруди, и придумать что-то инновационное вряд ли получится, и незачем горюдить огород, если будешь одним из тысячи. Вторая: ну, не по нраву было ребятам сеттинг, основанный на книгах Толкина и продолжателей. Взглянув на свои предыдущие работы, кто-то из сотрудников и предложил: «А давайте

сделаем MMO про танки». Легенда гласит, что концепция проекта оформилась буквально в последние дни 2008 года, когда все мысли были сосредоточены на покупке мандаринов и шампанского, посему к работе приступили только через несколько недель.

Конечно, это должна была быть не та игра, которую мы знаем сегодня. Если просмотреть сейчас наши первые интервью и статьи, посвященные ей, отличия видны невооруженным взглядом. Так, на картах должны были появиться боты: пехота ходила бы в атаки на вражеские позиции, артиллерия отбивала нападение неприятельских танков, а самолеты бомбилидвигающиеся колонны бронетехники. Исторические рамки планировалось ограничить периодом 1929 – 1955 гг. (меж тем, вы же знаете, что совсем недавно в World of Tanks появился «Леопард», который выпускали с 65-го). В игру должны были включить энциклопедию с подробным описанием техники (наподобие того, как это делалось в «Блицкриге» и продолжателях). Список режимов тоже отличался – например, упоминались до сих пор не реализованные «исторические бои».

Впрочем, все это присуще молодым и амбициозным проектам, которые обычно ходят не совсем такими (или совсем не такими), как планировалось. Главное, что основа («бодрое танковое рубилово») сохранилась в неизменности. Разработчики обещали экшн с массовым участием бронетехники, его мы и получили. Хотя в те далекие годы никто и не предполагал, что World of Tanks (а название-то, название-то какое, явная отсылка к World of Warcraft) суждено стать популярной, многожды попасть в «Книгу рекордов Гиннеса» и просто «порвать» всех конкурентов как Тузик грелку. В 2009-м Wargaming довелось выслушать немало насмешек на тему: «Фу, танки, кому это вообще интересно? Вот эльфы (гоблины, спецназовцы – нужно подчеркнуть) – это да, это круты!» Но история, как известно, давно все расставила по своим местам.

ПУТЬ К УСПЕХУ

Будем честными, Wargaming и сама не ожидала такого успеха. В беседах с ключевыми персонами студии в 2009-м не раз и не два доводилось слышать, что World of Tanks – про-

ект года на 3-4, потом придется придумывать что-то еще, но... Но в январе 2010-го начался закрытый бета-тест. Изначально в него должны были допустить совсем немного людей, однако заявок за несколько месяцев пришло аж 40 тысяч. Большинство из них удовлетворили, пусть это и было непросто – серверы не выдерживали нагрузки, приходилось приобретать новое оборудование, в общем, вертеться как уж на сковородке. Еще труднее стало в июне того же года, когда стартовала открытая бета. А в середине августа состоялся релиз, правда, тогдашняя версия носила номер 0.5.3, но ведь и сегодня World of Tanks не доросла до 0.9.0, не говоря о 1.0.0.

В релизной версии танковых веток было всего две, да и машин в них не так много, как сейчас. Карты можно было пересчитать по пальцам, о нынешних нескольких десятках локаций говорить не приходится. Да и режим боя оказался один – нечто вроде смеси team deathmatch с capture the flag. Но главное обещание выполнили сразу: танковые батальи оказались достаточно скоротечными (если не считать пятнадцатиминутных стояний на «Малиновке»), убивать одного врага часами не приходилось, а богатый выбор техники по-



зволял каждому подобрать машину под себя. Вирус под названием World of Tanks начал путешествие по Земле. И начал, что приятно, с постсоветского пространства.

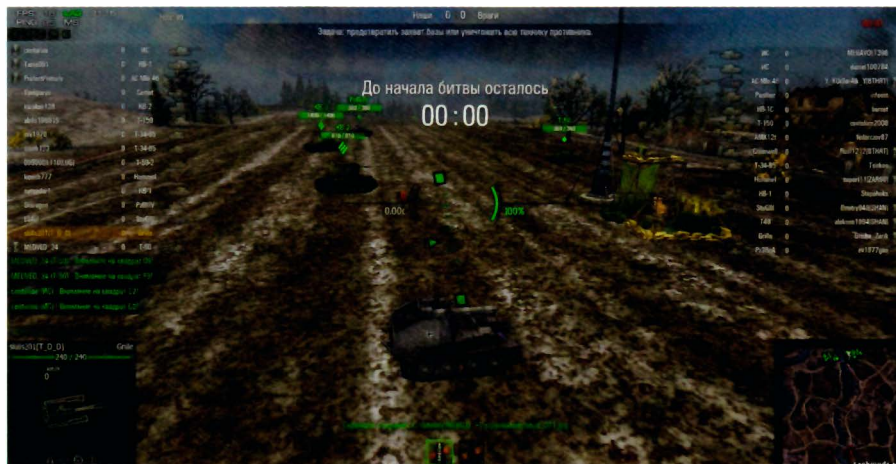
С тех пор прошло три года. За это время «Мир танков» превратился в самый масштабный онлайн-экшн современности: число одновременно собирающихся только на серверах кластера RU перевалило за полмиллиона. А ведь ездят на Т-34, «Шерманах» и «Тиграх» не только у нас, но и на других континентах. Разве что Антарктида избежала дремлющего ока Wargaming, и то не факт, что какой-нибудь браваый полярник сейчас не сидит в виртуальном KB-1. Без курьезов, само собой, не обошлось – заметив огромную популярность проекта в Китае, беларусы сотворили отдельное китайское дерево танков и даже выпустили хвалебный ролик, посвященный танкостроению в Поднебесной. Хотя историкам прекрасно известно, что в середине XX века у самой населенной страны мира если и была собственная бронетехника, то уж сравнимой с европейскими и американскими образцами ее не назвал бы и самый ярьный тамошний патриот.

Сегодня World of Tanks – гигантское сообщество, увлеченное боевой техникой. Фанаты лепят танки из снега, клеят из бумаги, выпускают мультики, читают специально выпущенные книги. У них даже собственный аналог баша есть! А сам проект превратился из обычной игры еще и в киберспортивную дисциплину. По всему миру проводятся различные чемпионаты, лучшие танкисты съезжаются на крупные турниры (вроде «Уральской стали» или World Cyber Games), запущена собственная лига с немаленьким призовым фондом. Похоже, игре суждена долгая жизнь, благо ей есть куда расти. Так, физика, введенная меньше года назад, далека от идеала, хотя появившимся возможностям прыгнуть с горы или утонуть в озере нельзя не порадоваться. Игровые режимы тоже не назовешь разнообразными, хорошо хоть, что есть популярные клановые войны на глобальной карте. Неплохо было бы подтянуть и графику. Однако все это – дело наживное. Были бы деньги и желание, а и того, и другого у Wargaming хоть отбавляй.

ПРЕОДОЛЕТЬ ПРОСТРАНСТВО И ПРОСТОР

Зарабатывать звонкие монетки пока они зарабатываются. Этот принцип прекрасно усвоили в Минске, и терять раскрученный бренд не собирались. Больше того, к первому бренду вскорости добавили второй – 7 июня 2011-го на E3 в Лос-Анджелесе компания анонсировала еще один онлайн-экшн, только не про танчики, а про самолетики. О былых планах когда-нибудь вернуться в нишу классических сингловых игр никто и не вспоминал, все помыслы были лишь об онлайн, благо выбранная схема free-to-play приносила хорошие деньги. Как за счет премиум-аккаунтов, так и за счет продажи премиумных танков.

Правда, в июне 2011-го сюрпризов от Wargaming никто не ждал. Было понятно, что сделают «те же танки, только в воздухе». Как и в World of Tanks, в World of Warplanes планировалось запускать на поля сражений команды из 15 игроков, правда, идею с захватом враже-



МИНСК ЛИШЬ КОНТРОЛИРУЕТ ПРОЦЕСС И ПОДСКАЗЫВАЕТ МЕНЕЕ ОПЫТНЫМ ТОВАРИЩАМ В СЛОЖНЫХ СИТУАЦИЯХ.

ских позиций отложили в долгий ящик, предпочтя самое обычное уничтожение. То есть вариант с одиноким легким БТ-7, в последний момент прорвавшимся к чужой базе и за минуту с хвостиком захватившим ее, перестал быть актуальным.

Теоретически, конечно, за минуту с небольшим можно уничтожить неприятельский штаб и еще пару-тройку зданий, но добиться победы одному против одиннадцати... нет, это нерационально. Хотя бы потому, что после получения одной из команд преимущества специальная полоска начинала сдвигаться в ту или иную сторону. И как только она доходила до края, одной из команд засчитывалось поражение. Все, финиш, пришел конец подвигам одного против двенадцати. Тем более что и в World of Tanks геройствовать удавалось лишь спрятавшись за камушком или в кустах, а никак не на открытом пространстве.

Впрочем, никто и не сомневался, что условия на картах в World of Warplanes будут несколько иными, чем в «Мире танков». Чистое небо (пусть и с облаками, в которых когда-нибудь разрешат по-настоящему маскироваться, как это делали величайшие асы вроде Эрика Хартманна) диктует иные правила боев. Здесь не остановишься за домиком, высовываясь лишь на секунду ради выстрела. И не оставишь технику в покое, отлучившись открыть дверь после звонка. Самолет требует неусыпного внимания, да и хрупок он, что и говорить. Отвлекаясь на две секунды – раз, и летишь к земле, оставляя за собой черный шлейф дыма. Кстати, с графикой в «Мире боевых самолетов» явно получше, чем в предшественнице. По крайней мере, спецэффекты впечатляют.

Но главное (о чем стало известно буквально перед самой сдачей номера в печать): премиум-аккаунты всех экшенов серии World of будут связаны между собой. Оплатив золотом месяц в World of Tanks, вы получите то же самое в «боевых самолетах» или «кораблях». Это именно то решение, которое ждали от Wargaming пользователи: ведь нет никакого смысла тратить денежки на бои

в воздухе, на море и на земле, если свободного времени на них и так не много. Теперь же получится, что, подбив вражеский «Тигр», вы сможете подняться в небо на ЛаГГ-3 и сбивать «мессеров», получая точно такие же бонусы в кредитах и опыте без дополнительных трат. Удобно? Еще бы.

Я МОРЯК, МОРЯК БЫВАЛЫЙ

Наверное, у вас уже сложилось впечатление, что все игры World of... от беларусов клоны друг друга. Спешу развеять это заблуждение: да, они похожи (как похожи братья и сестры), и в то же время остаются разными. Почему? Да потому, что в действительности их делают разные студии. Пусть объединенные под единым именем «Wargaming», но все же разные. Так, самолетами в первую очередь занимаются в Киеве, Минск лишь контролирует процесс и подсказывает менее опытным товарищам в сложных ситуациях. А кораблями... Ну, где еще на территории бывшего СССР могут создавать проект о боевых судах, как не в Санкт-Петербурге? Городе, триста с хвостиком лет назад ставшем колыбелью российского флота.

World of Warships (в девичестве носившую имя World of Battleships) поручили студии «Леста», знаменитой в первую очередь уникальной смесью жанров – «Стальными монстрами». В которой должны были сойтись воедино глобальная стратегия, RTS, симулятор и экшн. Сошлись, но, увы, не так, как планировали разработчики. Слишком мудрым и сложным оказался проект, а ошибки геймдизайнеров добавили масла в огонь, отгугнув пользователей. Что не помешало Wargaming и «Лесте» задуматься на тему кооперации и даже договориться на тему совместной работы.

Интересно, что если между анонсом «самолетов» и «кораблей» прошло два года с гаком, между World of Warplanes и World of Warships промежуток уменьшился на порядок: об игре впервые рассказали в августе



2011-го. Но, судьба ее оказалась не такой радужной – если в воздух бета-тестеры поднялись давным-давно, выйти в море у них не получается до сих пор. Хотя еще год назад, когда наш журнал сделал спецвыпуск, посвященный проектам Wargaming, казалось, что до заветного момента остаются считанные месяцы. И разработчики только усиливали это ощущение заявлениями насчет «ежедневных плей-тестов».

Увы, «кораблики» все еще недостижимы для подавших заявку на бета-тест. Говорить о них можно исключительно на основе скриншотов и информации из сторонних источников. Ясно, что все будет обстоять несколько иначе, чем в «Мире танков» – непохожие суда под одну гребенку не причешешь, и выход в море команды из одних линкоров никто не допустит. Хотя балансировщик – штука тонкая, это мы уже давно знаем по World of Tanks. И чего он научит в дни релиза, не говоря уже о месяцах тестирования, одним высшим силам известно.

Другие отличия корабельного экшна от прочих тоже понятны. Карты станут больше, рельеф в лучшем случае будет играть роль временного укрытия, а искусственному интеллекту придется научиться стрелять из второстепенных орудий. Впрочем, последнее не проблема – в World of Warplanes бортстрелки отлично проявили себя. Многие даже считают, что так называемых «Михалычей» на Ил-2 и прочих штурмовиках нужно серьезно ослаблять. Гораздо интереснее другой вопрос, а куда Wargaming двинется дальше? Средства на развитие бизнеса есть (за прошлый год команда заработала больше 217 миллионов евро), энтузиазма хоть отбавляй, число сотрудников подбирается к полутора тысячам, недавно был открыт уже пятнадцатый офис...

ПОСТРОИШЬ? И ПОСТРОЮ, И КУПЛЮ!

Общее направление пути понятно: делать то же самое, только больше и лучше. Со всем недавно анонсировали World of Tanks для планшетов, а на Е3 в этом году покажут консольный экшн от бывшей Day 1 Studios. Именно бывшей – беларусы в последнее время увлеклись шопингом. Вот как приобрели в личную собственность разработчика движка «Мира танков» BigWorld, так с тех пор и не останавливаются: то Day 1 купят, то еще какую-нибудь Gas Powered Games. А ведь лет пять назад скажи нам кто, что Крис Тейлор будет работать на минчан, его бы подняли насмех, предложив прогуляться в направлении ближайшего желтого дома. Сегодня же такую исходного никто не удивляет. Похоже, мы живем в эпоху перемен, и (надеемся) перемен к лучшему.

Конечно, любой успех не проходит незамеченным: у Wargaming есть конкуренты, с одним из которых команде придется побороться за пользователей. С интервалом буквально в несколько дней летом 2011-го российская команда Gaijin Entertainment анонсировала World of Planes, даже названием намекнув, откуда ноги растут. Правда, потом имя сменили (нынче проект кличут War Thunder). Да и схожего, не считая внешности, у двух авиационных экшенов не так много. Во-первых, российская разработка гораздо ближе к симуляторам. А во-вторых, она еще и не чисто авиационная. Gaijin планирует свести в одной игре самолеты, танки и корабли, тогда как Wargaming отказалась от подобной идеи, обещая лишь сотрудничество кланов в своих World of, например,

через вызов бомбардировщиков или артиллерийской поддержки орудий линкоров. Кто прав, покажет время, хотя нам кажется, что база игроков у беларусов будет в разы больше. Просто потому, что освоить даже простенький симулятор гораздо сложнее, чем простенький экшн.

Гораздо хуже, когда отдельно взятые товарищи занимаются простым копированием, как в случае с Ground War: Tanks. Отличия между этой китайской поделкой и World of Tanks придется искать как минимум с лупой, даже отдельные исторические ляпы, допущенные Wargaming в моделях техники, позаимствованы выходцами из Поднебесной. Единственная неожиданность: Ground War станет браузерной MMO. Но у всех ли есть высокоскоростное соединение, позволяющее сражаться в «бодром танковом рубилове» в окошке браузера? С другой стороны, не факт, что китайское «чудо» вообще увидит свет: беларусы уже подали на разработчиков в суд и планируют возместить ущерб от нарушения авторских прав.

Умеет Wargaming удивлять и неожиданными идеями. Например, World of Tanks: Generals, недавно перешедшей на стадию альфа-теста. Эта карточная стратегия станет хорошей отдушиной для всех, равнодушных к экшенам, но небезразличных к истории XX века. Конечно, конкуренцию Magic: the Gathering игра не составит, но вот вытеснить загибающийся «Берсерк» с российского рынка настолок ей вполне по силам.

Пятнадцать минут длится бой в World of Tanks. Пятнадцать офисов открыла Wargaming по всему миру. Пятнадцать лет исполнилось компании в этом году. Пятнадцать... Нет, пятнадцать игр команда еще не сделала. Но сделает, обязательно сделает. И даже не пятнадцать лет спустя. **СИ**



СТАЛЬНЫЕ ТИТАНЫ

КТО НЕ ЛЮБИТ ОГРОМНЫХ ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫХ РОБОТОВ? НУ ВОТ ОТВЕЬТЕ, ЕСТЬ ТАКИЕ СРЕДИ НАС? ДА, Я, КОНЕЧНО, ЗНАЮ, ЧТО ЕСТЬ, И ДОВОЛЬНО МНОГО, НО БОЛЬШИНСТВО ВСЁ ЖЕ НЕ ОТКАЗАЛОСЬ БЫ ОТ ВОЗМОЖНОСТИ ПОРУЛИТЬ МНОГОМЕТРОВОЙ ШАГАЮЩЕЙ МАШИНОЙ ИЛИ ХОТЯ БЫ ПОНАБЛЮДАТЬ ЗА НЕЙ ВООЧЬЮ. КОНЕЧНО, КАКОЙ-НИБУДЬ ТАНК ИЛИ, К ПРИМЕРУ, ЭКСКАВАТОР ТОЖЕ СМОТРЯТСЯ ВДУШИТЕЛЬНО, НО ИМЕННО В ГУМАНОИДНОЙ ТЕХНИКЕ ЕСТЬ ОСОБОЕ ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ОЧАРОВАНИЕ.



Все ведущие представители жанра классической «супер-мехи» семидесятых-восемидесятых на одном рисунке.

Впервые я столкнулся с идеей гигантского боевого робота, управляемого пилотом, в книге Александра Волкова «Жёлтый туман». Эта детская сказка сама по себе была весьма необычной, поскольку была посвящена организации гражданской обороны населения перед угрозой оружия массового поражения (пусть в качестве последнего и выступало колдовское проклятие), а ещё в ней был огромный человекообразный боевой робот Тилли-Вилли. Его создали чтобы одолеть злую колдунью-великаншу Арахну (которая, собственно, и наслала на сказочную страну ядовитый жёлтый туман). Ростом он был «более тридцати локтей», то есть около пятнадцати метров, тело его было выполнено в виде доспехов средневекового рыцаря. Приводился Тилли-Вилли в движение заводными пружинами, вооружён был щитом и мечом, однако значительную часть его боевого потенциала составляло воздействие психологическое – его лицо было скопировано со злого языческого божка Тилли-Вилли, от которого робот и получил своё имя, в рот была встроена мощная сирена, а ростом робот был на голову выше Арахны. Все эти меры, по замыслу героев книги, должны были помочь в бою, запугав колдунью и вселив в неё неуверенность. Управлять роботом должен был механик, сидящий в кабине, расположенной в груди стального гиганта. Правда, Тилли-Вилли сразу после создания ожил, получив сознание и возможность действовать самостоятельно – таковы уж законы волшебной страны, в которой происходит действие – но факт остается фактом: изначально он предполагался пилотируемым.

Перекапывая материалы для данной статьи, я с удивлением обнаружил, что книга «Жёлтый туман» была издана в 1970 году – на два года раньше, чем первая японская манга о гигантском боевом роботе, управляемом сидящим

внутри пилотом. Вот так вот – весь мир считает, что эти штуки были придуманы в Японии, а на самом деле они впервые появились у нас, в Советском Союзе. Причём все признаки жанра налицо: робот нужен для спасения мира (ну или хотя бы одной страны), он противостоит врагу, с которым обычным оружием не справиться, и в конце побеждает после долгого и мощного превозмогания. Впоследствии подобные произведения стали называться «супер-меха». В слове «меха» ударение падает на первый слог, а происходит термин от слова «механизм» – им традиционно обозначают различные фантастические машины, обычно боевого назначения, и чаще всего, разумеется, человекообразных роботов.



Робот Грендайзер и центральные герои его истории.

Итак, отметив отечественное первенство, поговорим-таки об огромных роботах вообще. Поскольку тема широка и необъятна, сразу предлагаю сузить её, договорившись, что ради сбережения нашего времени и журнального места, мы исключим роботов, не имеющих внутри пилота, а управляемых собственным интеллектом разной степени искусственности или дистанционно. То есть, Оптимус Прайм из «Трансформеров» и Либерти Прайм из Fallout 3 будут упомянуты как-нибудь в другой раз. Оставим в стороне и экзоскелеты, то есть механизмы, где руки и ноги пилота помещаются в руках и ногах робота – иначе утонем в водовороте бесконечных вариаций супердоспехов, от панцеркляйнов Silent Storm до силовой

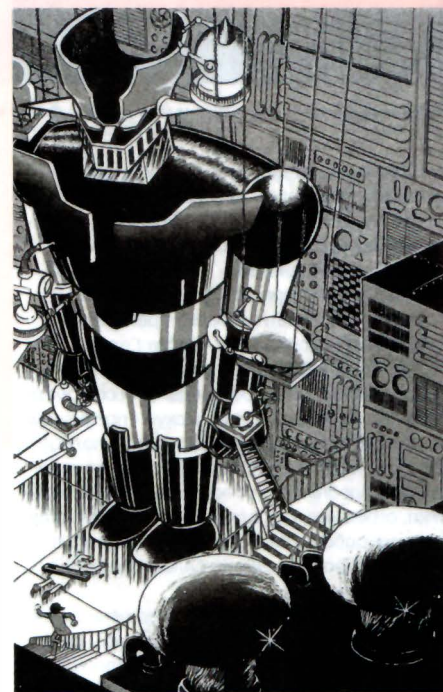
Робот Тилли-Вилли из сказок Александра Волкова – иллюстрация Леонида Владимировского.



брони космодесантников в Warhammer 40.000. На этих условиях потихоньку и приступим. И начнём, куда ж без этого, с японцев – раз уж именно они сделали гигантских роботов такими популярными.

В СТРАНЕ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Самыми первыми гигантскими роботами в истории были, конечно, марсианские треножники из романа «Война миров» Герберта Уэллса, но они не считаются – во-первых, человекообразными их даже с большой натяжкой не назовёшь, а во-вторых, применяли их только злодеи-марсиане, героям ничего подобного в руки не попадало. Поэтому первым представителем жанра «меха» в классическом понимании стал робот из комикса «Воин Нью-Йорк приходит в Нью-Йорк» (Kagaku Senshi New York ni Shutsugensu), выпущенного в 1943 году. Правда, сейчас его не любят вспоминать – милитаристическая пропаганда о железном самурае, крошащем Америку, смущает и японцев, и американцев. Так что традиционно первой мехой считается «Железный человек №28» (Tetsujin 28-go) – десятиметровый робот из одноимённой японской манги, вышедшей в 1956 году. Он был вполне политкорректен, так как воевал с недобитым нацистским учёным



Страница из манги «Мазингер-Зет».

доктором Хеллом. Правда, оба этих робота тоже не подходит по нашим критериям, так как управлялись по радио и пилота внутри не имели.

В 1972 году в Японии вышла манга «Мазингер-Зет» (Mazinger Z), считающаяся первым произведением в жанре «супер-меха». Робот, пилотируемый юным Кодзи Кабуто, сражался с приспешниками злого доктора Хелла, недобитого нациста, желающего захватить мир при помощи армии гигантских боевых машин. Манга имела оглушительный успех, в том же году была экранизирована, и продолжения



«Мобильный доспех Гандам» – хмурые военные будни. Фанарт и официальные иллюстрации к сериалам по вселенной, выпущенным в девяностые.

нами, повсеместно применяющимися наряду с более привычными танками, пушками и вертолётами. Хотя роботы зачастую не сильно отличались по своим способностям от собратьев из «супер-мехи» (летать, трансформироваться, стрелять лазерами из глаз и т.д.), но этому обычно старались дать некое научное и инженерное объяснение, пусть и сводящееся к «пока неизвестным технологиям будущего». Много внимания уделяется бытовым и техническим подробностям – роботы ломаются, требуют ремонта и текущего обслуживания, их моют, смазывают и заряжают батареи. Сюжеты обычно тоже менее прямолинейны и



«Реалистичная меха» пришлось по вкусу публике, поэтому в восьмидесятые и девяностые в этом жанре было снято огромное количество всего. Полный перечень приводить не имеет смысла, упомяну лишь две наиболее знаковые вещи. Первая – «Бронепехота VOTOMS» (Soko Kihei VOTOMS). Эта вселенная отличается тем, что роботы в ней оказались лишены флёра героичности – по сути, это просто одноместные шагающие танки с технологиями, лишь немного опережающими современность. Вторая – «Мобильные полицейские патлаборы» или просто «Патлабор». В мире этого произведения пилотируемые роботы (называемые «лаборами», от латинского labor – труд) широко распространены и повсеместно применяются в гражданских



истории выходят до сих пор – последний аниме-сериал франшизы увидел свет в 2009 году.

На волне популярности «Мазингера-Зет» стали как грибы после дождя расти многочисленные подражания – некоторые из них сохранили популярность до наших дней. Например «Инопланетный робот Грендайзер» (UFO Robot Grendizer) или «Робот Геттер» (Getter Robo) – фанатов этих серий нетрудно найти и сейчас. Эти произведения и сформировали классическую «супер-меху» – признаками жанра считаются яркий вид роботов, полное отсутствие попыток придать происходящему правдоподобность с точки зрения законов физики, огромные, под стать роботам, противники – другие роботы, гигантские чудовища и т.п. – и довольно простые «чёрно-белые» сюжеты о битве Добра и Зла.

В 1979 году зародилось совершенно иное направление жанра «меха», а именно, «меха реалистичная». Огромные роботы здесь представляли не уникальным оружием супергероев и суперзлодеев, а обычными боевыми маши-

«Межпространственная крепость Макросс» – иногда роботы бывают самолётами.



просты, чем в «супер-мехе» и рассчитаны, как правило, на более взрослую аудиторию. А началось всё с сериала «Мобильный доспех Гандам» (Kido Senshi Gundam), вышедшего в 1979 году. Франчайз «Гандам» стала настоящим хитом и успешно развивается до сих пор. За ней последовал лишь немногим менее успешный сериал «Межпространственная крепость Макросс» (Chojiku Yosai Macross), который также получил множество продолжений и ответвлений.

«Бронепехота VOTOMS» – подчёркнуто суровая реалистичность во всём.





«Евангелион нового поколения» – роботы, которые совсем не роботы.

В девяностые появился сериал, определивший лицо третьего и наиболее распространённого на данный момент жанра меха – «меха не про меху». То есть роботы там есть, но занимают они далеко не центральное место, оставаясь элементом антуража, хоть и важным. Сюжеты обычно вполне подробны, многослойны и проработаны, как в «реалистичной мехе», а то и лучше, зато роботы условны и необъяснимы, в худших традициях «супер-меха». А сериал, о котором идёт речь – это «Евангелион нового поколения» (Shin Seiki Evangelion). И хоть тамешние роботы – не совсем роботы, а точнее – совсем не роботы, но так как многие начали знакомство с жанром «меха» именно с него, то волей-неволей приходится включить его в обзор.

Огромные человекоподобные боевые роботы продолжают оставаться одной из излюбленных тем для японских аниматоров. Драма, романтическая история или комедия, детский мультфильм, подростковый или взрослый фильм – они могут вставить эти огромные машины куда угодно. Даже несмотря на то, что меха в наши дни является, в отличие от семидесятых-восьмидесятых, жанром далеко не самым приоритетным, в Японии только за



Фанатский монтаж токийского пейзажа со снимком коллекционной фигурки. 90% времени сериала героям «Патлабор» примерно чем-то подобным и приходится заниматься – приземлённо-бытовым.



Постеры некоторых меха-сериалов последнего десятилетия.

2012 год вышло семь сериалов и один полнометражный анимационный фильм, где гигантские роботы занимают центральное место.

В КИНО

Зато в «живых» экранных произведениях гигантские роботы до обидного редко играют центральную роль. Можно вспомнить американский фильм 1989 года «Робот Джокс» (Robot Jox), где стальные машины сражались друг с другом в некоем подобии гладиаторских боёв. Фильм отличался весьма впечатляющими по тогдашним меркам спецэффектами, но крайне простым и прямолинейным сюжетом. Однако на безрыбье он завоевал культовый статус, являясь, по сути, единственным неазиатским фильмом, полностью посвящённым тематике меха.

Азиатский фильм, впрочем, по-хорошему тоже вспоминается всего один – Gunhed (у нас известен как «Ганхед: Война роботов»), вышедший в том же 1989 году. Тамешний ро-

бот умел трансформироваться из шагающей машины во что-то вроде колёсного танка и имел собственный искусственный интеллект, помогающий пилоту в бою. Фильм издавался на Западе (в частности, официально выходил в США), но в настоящий момент практически неизвестен за пределами узкого круга фанатов.

В 2003 году было объявлено о начале производства «живого» полнометражного ремейка аниме «Евангелион нового поколения», однако никаких новостей долгое время не поступало. В 2008-м ходили слухи, что продюсером фильма станет Джон Ву. В 2009-м обанкротилась одна из трёх кинокомпаний, задействованных в производстве, и выяснилось, что фильм остался без режиссёра. В 2011-м произошёл скандал юридического характера, поставивший под сомнение выход картины. В настоящий момент информация противоречива – согласно одним источникам, лента должна-таки





Так выглядит игровое поле BattleTech.

выйти (примерной датой называется 2015 год), согласно другим, она заморожена на неопределённый срок.

Впрочем, наработки «Евангелиона» в любом случае не пропали зря – их в полной мере использует новый фильм Гильермо дель Торо «Тихоокеанский рубеж» (Pacific Rim). Если учесть, что ряд кадров и сцен, показанных в трейлерах, один в один повторяют моменты из «Робота Джокса», можно сделать вывод, что, по крайней мере, нас ждёт реинкарнация неплохой классики.

НА СТОЛЕ

В давние и почти легендарные времена, когда у людей не было ни компьютеров, ни приставок, ни даже завалящего планшета, им приходилось развлекать себя другими способами. Например, огромной популярностью пользовались настольные игры – их расцвет пришёлся на семидесятые-восемидесятые годы прошлого века. Разумеется, гигантские боевые роботы не могли миновать столь обильную ниву.

Самой известной игровой системой, посвящённой битвам роботов, является, без сомнения, BattleTech. Изначально, на момент своего появления в 1984 году, она называлась BattleDroids, но на горизонте довольно быстро появились адвокаты Джорджа Лукаса, которые объяснили, что термин «дроид» является прерогативой мира «Звёздных войн», и никому другому использовать его для получения коммерческой прибыли непозволительно. Соответственно, игру переименовали сначала в «BattleMechs», а потом в «BattleTech». На составленном из шестиугольников поле сражались армии, состоящие из роботов, танков, летательных аппаратов и прочих боевых единиц. Роботы, разумеется, занимали центральное место, и правила, посвящённые им, были самыми детальными – вплоть до возможности схватиться со стальным гигантом противника врукопашную. Игра завоевала огромную популярность, пережила несколько редакций, а выдуманная вселенная, в которой разворачивается её действие, была подробнее детализована в большом

Концепт-арт фильма «Евангелион нового поколения».



Постер фильма «Робот Джокс».



Более проработанный вариант поля BattleTech, для которого не у каждого игрока умения и терпения хватает.



Кадр из фильма «Ганхед: Война роботов».

количестве художественных книг и комиксов. В 1994 году вышел тематический тринадцатисерийный мультсериал (по его событиям годом позже было выпущено отдельное дополнение к правилам), и ходили слухи о приобретении одной из киностудий лицензии для производства полнометражного игрового фильма – но о последнем, увы, так ничего и не слышно до сих пор.

Помимо стратегической игры в рамках «BattleTech» выпускалась также ролевая, в которой игроки могли ощутить себя не командующими, наблюдающими за сражением с орбиты, а непосредственными участниками боя, а также вкусить мирной жизни в перерывах между битвами. В конце девяностых, на волне популярности Magic: The Gathering и её клонов, свет увидела карточная игра BattleTech сходной механики.

Правда, известна вселенная BattleTech далеко не только этим, а ещё и скандалами, связанными с дизайном роботов. Дело в том, что авторы первой редакции игры ничтоже сумняшея перерисовали роботов из своих любимых мультфильмов жанра «реалистичной мехи» – больше всего из «Макросса».

Официальные обои фильма «Тихоокеанский рубеж».



Когда японские правообладатели это обнаружили, целый ряд роботов из игры был запрещён и в более поздних её редакциях они не появлялись.

Не могла пройти мимо богатой тематики огромных роботов и такая игра, как Warhammer 40K. Её мир представляет собой пародийную солянку из штампов боевой фантастики – как тут можно без роботов? Поэтому применяют их в мрачном мире 41-го тысячелетия помногу и со вкусом практически все стороны, а особенно выделяются так называемые «титаны» – роботы, огромные даже по меркам тамошней гигантомании. Для управления ими требуются обычно усилия не одного пилота, а целого экипажа, а огневой мощи среднего титана хватит, чтобы за полчаса сровнять с землёй целый город. Именно поэтому титанов в обычных играх не используют, а выпускают на

Иллюстрации из книги правил «BattleTech».



Фигурки из игры Heavy Gear.

стол только в партиях, играемых по правилам повышенной масштабности (в старых редакциях они назывались Warhammer 40K: Epic, в новых – Warhammer 40K: Apocalypse).

Нишу относительно современных настолок про роботов занимает Heavy Gear, разработанная в 1994 году. В ней широко расселившееся по космосу человечество выясняет отношения при помощи относительно небольших и весьма мобильных роботов, напоминающих по устройству машины из «Бронепехоты ВТОМС».

В последние годы особенно модной стала тема альтернативной истории и, в частности, дизельпанка – настольные игры не прошли мимо. Сразу два весьма сходных проекта от разных компаний представляют игрокам Вторую мировую такой, какой они ещё не видели – с роботами. Дизайн роботов, впрочем, разра-



Фигурки из Gear Krieg. Сравните с Dust Tactics.

ботан с использованием внешних элементов реально существовавших танков и броневомобилей, так что узнать в шагающей машине «Тигр», «Шерман» или КВ труда не составляет. Dust Tactics и Gear Krieg – так называются эти игры. Популярность у них в данный момент невелика, но это, вполне вероятно, явление временное.

НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА

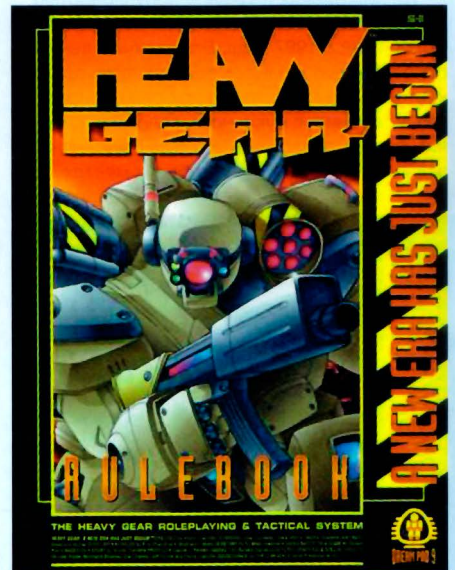
Понятное дело, когда вычислительную технику стали приспособлять для развлечений, огромные роботы неизбежно просочились и туда. Не в первых рядах, конечно – там невозможно было потеснить разнообразное фэнтези и космическую фантастику – но вполне оперативно. И именно компьютеры (а впоследствии и игровые приставки) позволили нам взглянуть глазами робоупилота. Не сверху, со стратегических высот, как в настольных играх, не со стороны, как в мультфильмах и кино, а непосредственно от первого лица. Именно поэтому речь пойдёт не о тактиках и стратегиях, а об экшнах, посвящённых роботам – в тактике и стратегии робот от танка или пехотинца чаще всего мало чем отличается. Специфика не чувствуется, так сказать.

Естественным образом были воплощены в виртуальности популярные настольные игровые системы, и в первую очередь «BattleTech». Именно появившаяся в 1989 году игра MechWarrior и оказалась настоящим разрывом шаблона – первой, где смотреть на поле боя предлагалось от первого лица, прямо из кабины робота. Естественно, игра мгновенно завоевала огромную популярность, а сиквелы к ней выходили до 2002 года. В настоящий момент игра после долгого перерыва возродилась – правда, будучи изначально анонсированной в качестве полноценного продолжения, она, к разочарованию фанатов, в итоге воплотилась в многопользовательский f2p-экшн MechWarrior Online. Сетевые побоища роботов – это, конечно, хорошо, но многим хотелось драматичного сюжета и интересных миссий для одиночного прохождения.

Вселенная Heavy Gear также нашла своё воплощение в виртуальном мире. Одноимённая игра вышла в 1995 году и на полную катушку использовала мультимедийные возможности новейшей на тот момент платформы Windows 95. Графика и звук были потрясающими, что позволило игре завоевать преданную армию поклонников даже невзирая на вышедшую параллельно с ней MechWarrior 2, сделанную по гораздо более культовой вселенной. В 1999 году свет увидела вторая часть игры, незатейливо названная Heavy Gear 2 – она, в целом, не уронила знамя предшественницы, однако встречена была заметно прохладнее, поэтому



Фигурки из Dust Tactics.



Обложка книги правил Heavy Gear.

продолжений не последовало. Некоторое время назад был начат сбор средств на разработку игры Heavy Gear Assault – заявлен эпизодный формат одиночной кампании, next-gen графика и полностью разрушаемое окружение, но денег пока собрано немного.

Роботы из Warhammer 40K на компьютерах и приставках появлялись тоже, но исключительно в стратегическом формате. Непосредственно поручить ими возможности до сих пор нет. В игре Space Marine дали покататься на титане, но снаружи, верхом на броне, и очень недолго. Многопользовательская ролевая игра Dark Millennium обещала возможность посидеть за рычагами эпической шагающей машины, но была отменена – мечта снова не сбылась.

Разумеется, были и игры, посвящённые роботам совершенно оригинальным, придуманным специально для них. Из таковых



хочется отметить G-Note 1997 года – помимо достойной по тогдашним меркам графики и крайне интересного дизайна миссий, эта игра имела ещё одну отличительную особенность. С уничтожением робота, пилотируемого игроком, задание не завершилось провалом – можно было пешком добраться до ближайшей вражеской машины и, отстрелив пилота через стекло кабины, занять её.

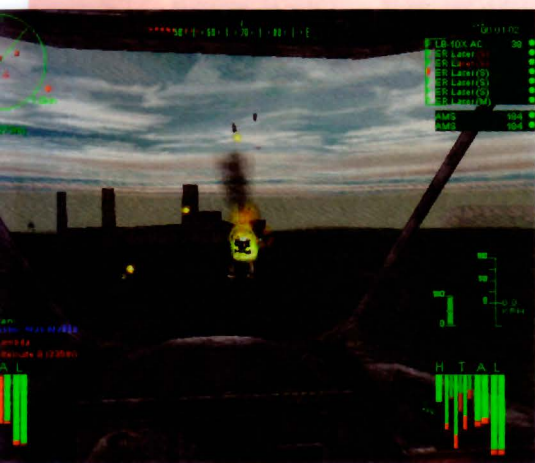
На приставках изрядной популярностью пользуется японский сериал Armored Core, выходящий с 1997 года. Его отличительной особенностью является возможность полной кастомизации робота – игрок сам собирает его, комбинируя руки, ноги, головы и прочие детали, зарабатываемые за выполнение заданий, находимые в секретных местах

экшн, тоже f2p), смотрится он вполне достойно – бодрая динамика и оригинальный дизайн роботов привлекают к игре не хуже, чем раскрученное имя.

Ещё не могу удержаться от упоминания игр, в которых огромные боевые роботы хоть и не были в центре внимания, но являлись важным элементом происходящего. То есть, нам не давали прокатиться на них раз или два, минут пять в общей сложности, как, скажем, в Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay или сериале F.E.A.R., а позволяли насладиться процессом вдоволь. Первая игра, которая приходит в голову, – SHOGO: Mobile Armor Division, где половину уровней главгерой бегал на своих двоих, а по остальным рассекал на роботе. Неудивительно для игры, созданной в нарочито, почти клоуновски анимешном стиле. В цикле Lost Planet роботы являются залогом выживания героя в неприветливых условиях, не только позволяя ему отбиваться от противников, но и защищая от пагубного воздействия окружающей среды. А в одном из проектов

телей на вьезде. Посёлок не был достроен и в настоящий момент стоит заброшенным, но статуя осталась и является местом паломничества фанатов аниме. Выполнена она, правда, не в натуральную величину – всего двенадцать метров (и это с учётом приветственно вскинутых рук), в то время как рост робота, согласно первоисточнику, составлял восемнадцать метров.

В 2009 году в японском городе Сидзуока появился самый знаменитый полноразмерный макет огромного боевого робота – в честь тридцатилетия начала выхода сериала «Мобильный доспех Гандам» возведена статуя самого известного «Гандама» – RX-78-2. Робот выполнен в натуральный размер, все его детали, включая внутреннее устройство, тщательно проработаны в соответствии с мультипликационным оригиналом (даже интерьер кабины пилота), а по вечерам он радует прохожих аутентичной подсветкой, звуками и клубами пара из сочленений. Модель имеет даже некоторую подвижность – по команде оператора «Гандам» поворачивает голову.



локаций и покупаемые во внутриигровом магазине.

Сериал Front Mission состоит в основном из тактических стратегий, но в двух частях из одиннадцати порулить роботом лично всё-таки есть возможность. Последняя часть, Front Mission Evolved, выпущенная в 2010 году, как раз такая. Она даже вышла на PC, где, впрочем, не вызвала ажиотажа – неприятный внешний вид и простенькая (в отличие от тактических выюпсков) механика поставили её в ряд одноразовых бюджетных середняков.

Из свежих игр, посвящённых разборкам роботов, ярко выделяется проект Hawken. Несмотря на прямую конкуренцию с MechWarrior Online (тоже чисто многопользовательский

сверхпопулярного сериала Battlefield – конкретно, в Battlefield 2142, где действие разворачивалось в середине 22-го века – одним из видов техники, доступной для игроков были боевые роботы.

В ЖИЗНИ

Понятное дело, что такая внушительная вещь, как огромный робот, вызывает у людей желание увидеть её воочию, и кое-кто может это обеспечить. Первый зафиксированный в истории случай произошёл в Испании в провинции Таррагона. В 1978 году при строительстве посёлка Мас-дель-Плата в его архитектурный комплекс включили статую «Мазингера-Зет» – робот встречал посети-





стикowymi шариками, пузырьками с водой и фейерверками. В настоящий момент ведётся работа над роботом «Куратас-2» – его обещают сделать по-настоящему шагающим.

В общем, кто знает, может, лет через -дцать и в самом деле рядом с танками и бронетранспортёрами займут своё место огромные человекообразные боевые роботы, и дети, которые сейчас смотрят про них мультики и играют в игры, усядутся в кabinах этих машин? **СИ**

Панорама парка Robot Land в Южной Корее (рисунок с официального сайта парка). Справа можно видеть 111-метровую статую робота Тазквон-5.

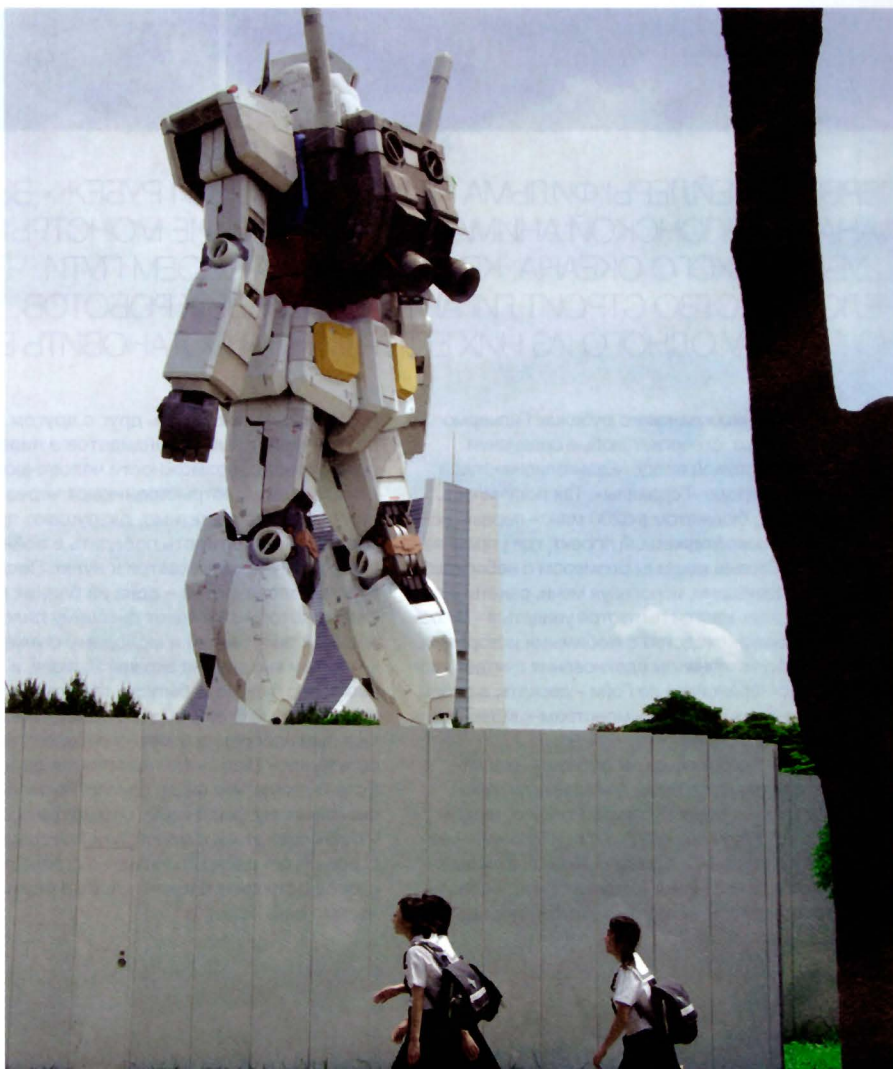
Красавец-титан класса Warhound из Warhammer 40K: Dark Millennium. К сожалению, порулить им нам не доведётся.

Корейцы, однако, решили переплюнуть японцев – в парке развлечений Robot Land будет установлена статуя робота «Тазквон-5» из одноимённого корейского мультфильма семидесятых. Высота сооружения должна составить целых 111 метров (вдвое выше нью-йоркской Статуи Свободы), а внутри него будут размещены ресторан, обзорная галерея, магазин тематических сувениров и другие развлекательные заведения. Открытие парка запланировано на вторую половину текущего года.

Статуи – это, конечно, хорошо и интересно, но настоящий движущийся робот – гораздо круче. В 2008 году японская фирма «Сакакибара Кикай» построила в рекламных целях механизм под названием Land Walker (то есть, попросту, «Шагоход»). Робот высотой 3,4 метра и массой в одну тонну развивает скорость до полутора километров в час и «вооружён» шестиствольной пневматической пушкой, стреляющей резиновыми мячиками. Правда, он не является шагающим в полной мере – в ступнях его ног спрятаны колёса, и он лишь имитирует ходьбу, передвигая их вперёд-назад.

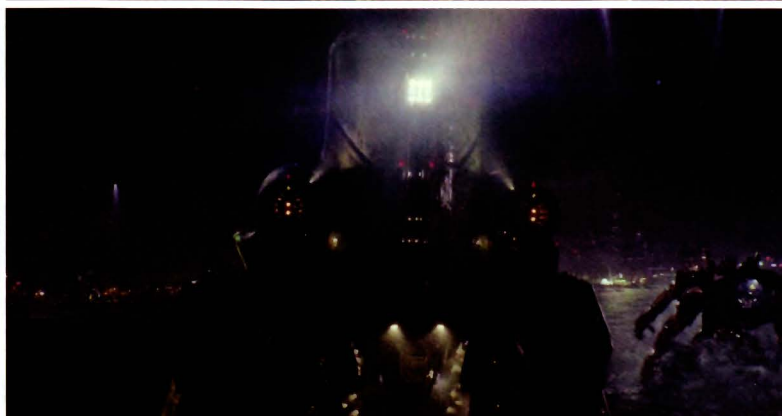
Гораздо дальше пошёл в своих намерениях японец по имени Когоро Курата, известный тем, что в своё время построил полноразмерный макет робота Scopedog из аниме «Бронепехота ВОТОМС». Организовав в 2010 году мастерскую с претенциозной целью построить-таки настоящего боевого робота, он два года спустя добился первых успехов – публике был продемонстрирован робот, названный «Куратас», в честь своего создателя. Правда, тоже не шагающий, а оснащённый колёсами на концах четырёх ног, но имеет неплохую проходимость, разгоняется до 10 км/ч по шоссе. Ноги у него, в отличие от Land Walker, выполняют не только декоративную функцию – с их помощью «Куратас» способен менять высоту, «приседая» или «вставая на цыпочки». «Куратас» можно купить на официальном сайте мастерской – цена зависит от комплектации и начинается от \$1,35 млн. Доступны 16 вариантов расцветки, несколько видов обивки кабины пилота и широкий ассортимент вооружения – разумеется, игрушечного, стреляющего пла-

Гандам модели RX-79-2, установленный в японском городе Сидзуока. Как известно каждому любителю аниме, население Японии состоит из школьников, роботов и ниндзя. На этом фото представлены все три категории (правда, ниндзя сидит в засаде, поэтому его не видно).





ТИХООКЕАНСКИЙ РУБЕЖ



ПЕРВЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМА «ТИХООКЕАНСКИЙ РУБЕЖ» ВЫЗВАЛИ БУРЮ ВОСТОРГОВ У ФАНАТОВ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ. ГИГАНТСКИЕ МОНСТРЫ КАЙДЗЮ, ВЫРВАВШИЕСЯ ИЗ ГЛУБИН ТИХОГО ОКЕАНА, КРУШАТ ВСЕ НА СВОЕМ ПУТИ. ЧТОБЫ СПРАВИТЬСЯ С НИМИ, ЧЕЛОВЕЧЕСТВО СТРОИТ ГИГАНТСКИХ БОЕВЫХ РОБОТОВ, УПРАВЛЯЕМЫХ ЛЮДЬМИ. НО ЛИШЬ У ОДНОГО ИЗ НИХ ЕСТЬ ШАНСЫ ОСТАНОВИТЬ ВТОРЖЕНИЕ.

Режиссер «Тихоокеанского рубежа» Гильермо дель Торо, однако, отвергает любые сравнения как с аниме-классикой вроде «Евангелиона», так и японским кино вроде «Годзиллы». Так получилось, что его фильм с бюджетом в \$200 млн, – первый современный высокобюджетный проект, где управляемые людьми боевые машины размером с небоскреб дерутся с чудовищами, используя мечи, ракеты и лазеры. А гики всех мастей пытаются увидеть в «Тихоокеанском рубеже» сходство с любимыми историями. Сам дель Торо источником вдохновения считает картину «Колосс» Франсиско де Гойи – дескать, в своем фильме он пытается придать монстрам-кайдзю столь же устрашающий облик.

Роботы в «Тихоокеанском рубеже» называются Егерями, прессе были показаны дизайны боевых машин из разных стран. Россию, например, представляет Черный Альфа, а Японии – вооруженный базукой Танцующий Койот. Каждый робот управляется двумя людьми сразу, через нейро-интерфейс, и требуется, чтобы они идеаль-

но синхронизировались друг с другом. Это сильно ограничивает выбор кандидатов в пилоты и, соответственно, возможности человечества обороняться. А монстры проникают через портал на дне океана неотвратно, разрушают прибрежные города, и вероятность победить в войне с ними потихоньку приближается к нулю. Последняя надежда человечества – одна из ранних моделей Егеря, которую вручают бывшему пилоту с сомнительной репутацией и молодому стажеру.

Фильм выходит на экраны 11 июля, и уж чего в нем точно будет с избытком, так это невероятных драк. Каждый Егерь, судя по всему, снабжен уникальным набором оружия – у русского, например, есть Кулаки Теслы – не терпится увидеть их в деле. Есть надежда, что экшн, однако, не сведется к бессмысленному фейерверку спецэффектов, а тэглайн «чтобы сражаться с монстрами, мы создали монстров» будет раскрыт. Иначе не стоило гордиться огород с синхронизацией и звать в режиссеры Гильермо дель Торо. **СИ**

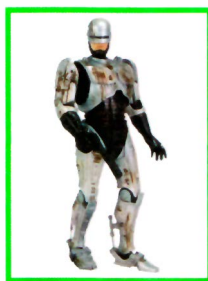
ИНТЕРЕСНАЯ ДЕТАЛЬ

Голос искусственного интеллекта Егеря – актриса Эллен МакЛейн, отыгравшая роль компьютера GLaDOS в игре Portal. Гильермо Дель Торо отдельно договорился с компанией Valve о праве на такое цитирование.

Поставь любимого героя на полку!



Большой папочка Роузи
1200 руб.



Робокоп
890 руб.



Красная птица
990 руб.



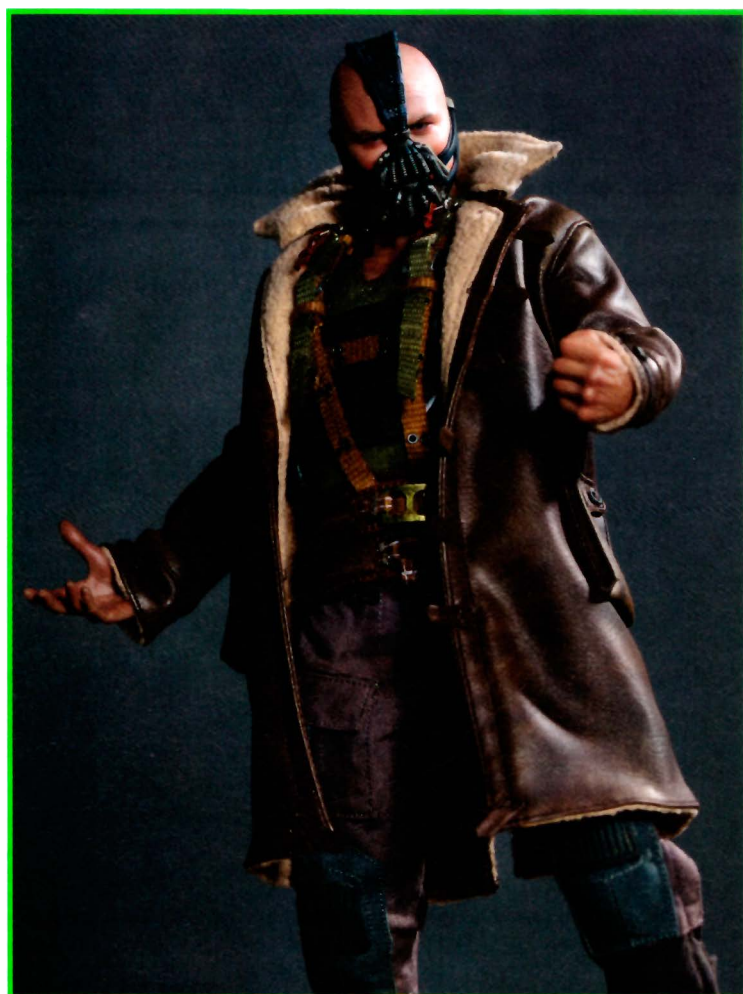
Джим Рейнор
1790 руб.



Айзек Кларк
890 руб.



Бэтмен
990 руб.



Темный рыцарь: Возрождение легенды — Бэйн, коллекционная фигурка
8200 руб.



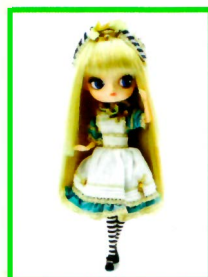
Супермен
1790 руб.



Инженер
890 руб.



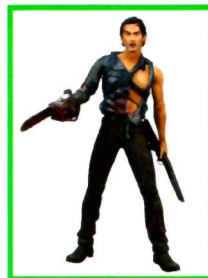
T-800
890 руб.



Классическая Алиса
4500 руб.



Сумеречная Судьба
4500 руб.



Эш Уильямс
950 руб.



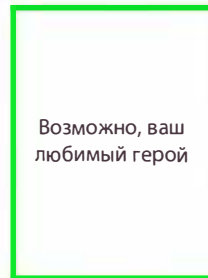
Боба Фетт
2250 руб.



Снежный штурмовик
6500 руб.



Падаван Оби-Ван
6500 руб.



Узнайте на сайте
Поиск по фотографии

Магазин предметов коллекционирования, обожания и поклонения с доставкой

SUPERHEROES.RU

ЗАКАЗЫВАЙТЕ ГЕРОЕВ ПОПУЛЯРНЫХ ВСЕЛЕННЫХ!

Приглашаем вас посетить наш розничный магазин, где собраны самые необычные и редкие коллекционные вещи со всего мира. Магазин находится в 5 минутах ходьбы от метро Семеновская. Адрес магазина: г. Москва, ул. Тацкая, д. 5, стр. 7, второй этаж. Подробная информация и схема проезда на нашем сайте.

Цены действительны до 31 декабря 2013 года. Количество товара ограничено.



ЯЗЫК

ДО БААЛА

ДОВЕДЕТ

In her
life, Fjori the
the warlord F
field of battle.
what they fou
their love to
great it overs
rivalries or di
fought to a standstill, as
their followers looked on -
till her sword
and his shield
blade and all

its mates,
D hers in
of peace
of the
summer's
to winter's
this peace

But the Snake came and bit
seeping

В СПОРАХ О ПОЛЬЗЕ (ИЛИ ВРЕДЕ) ВИДЕОИГР ДЛЯ ТРЕПЕТНЫХ И НЕОКРЕПШИХ УМОВ МЛАДОГО ПОКОЛЕНИЯ СЛОМАНО НЕМАЛО КОПИЙ. ТО ЛИ ОНИ ПОВЫШАЮТ АГРЕССИВНОСТЬ, ТО ЛИ, НАОБОРОТ, СНИЖАЮТ; ТО ЛИ УЛУЧШАЮТ НАВЫКИ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, РЕАКЦИЮ И СПОСОБНОСТЬ ПРИНИМАТЬ ВЫГОДНЫЕ СПОНТАННЫЕ РЕШЕНИЯ, ТО ЛИ ОТВЛЕКАЮТ ОТ НОРМАЛЬНОЙ УЧЕБЫ. ДУМАЕТСЯ, ЧТО В ОБЩЕМ СЛУЧАЕ НАИБОЛЕЕ ЗДРАВЫМ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ УТВЕРЖДЕНИЕ, ЧТО ВИДЕОИГРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫМИ, СООТВЕТСТВЕННО, ЧТО ОНИ ПО-РАЗНОМУ СПОСОБНЫ ПОВЛИЯТЬ НА РАЗВИТИЕ ПСИХИКИ И НАВЫКОВ ЧЕЛОВЕКА. ОДНАКО ЕСТЬ ОДНА СФЕРА, В КОТОРОЙ ВОЗМОЖНУЮ ИХ ПОЛЬЗУ ОЧЕНЬ СЛОЖНО ПОДВЕРГНУТЬ СОМНЕНИЮ.

Сфера эта – изучение иностранного языка.

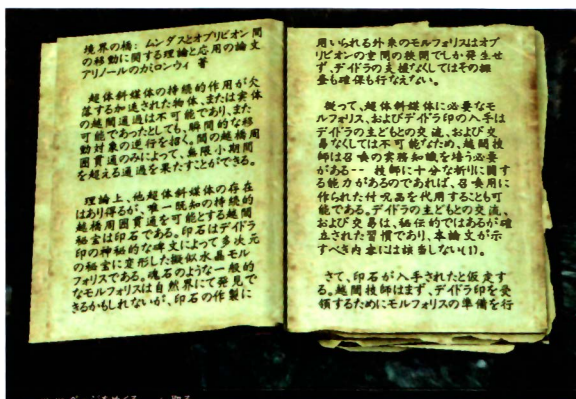
Все методы освоения второго (а также третьего, четвертого и так далее) языка можно грубо разделить на два типа: learning и acquisition. В первом случае речь идет о привычном для нас со школьной скамьи подходе, при котором ученик узнает правила и способы их применения, а потом практикуется, превращая эти абстрактные знания в знания конкретные. Достоинство такого метода состоит в первую очередь в том, что, изучая язык, человек приобретает не только практические навыки, но и некоторую теоретическую компетенцию. Он узнаёт, в каких случаях ставится запятая, а также почему она ставится именно в них.

Недостаток же этого метода состоит в том, что он уподобляет ученика сороконожке, думающей о движении каждой из двадцати своих левых пяток. Конечно, со временем это уходит, но всё же такой способ обучения

остаётся в известной степени искусственным – не говоря уж о том, что абстрактные правила имеют тенденцию стираться из памяти, если их недостаточно надёжно подкрепляют практикой.

Именно поэтому в ряде случаев более эффективным считается language acquisition (дословно – «приобретение языка»), то есть обучение путем погружения в языковую среду. В самом абстрактном виде он выглядит следующим образом: человек попадает в страну, языка которой не знает, и через некоторое время волей-неволей начинает оный язык понимать и использовать – просто за счет того, что слышит речь, читает вывески, смотрит телепередачи и разбирает смысл отдельных фраз по контексту.

Конечно, такой метод сам по себе располагает к ошибкам и повторению услышанного без понимания (по крайней



мере, на начальных этапах). К примеру, если недобрый волшебник вдруг без предупреждения закинет вас в Германию, вы наверняка очень быстро сообразите, что «Auf Wiedersehen» переводится как «До свидания» (и даже сможете это выражение использовать), но потребуется время, прежде чем вы разглядите отдельные компоненты данной конструкции и сообразите, что дословно она означает «До [тех пор, когда мы] снова увидимся». В этом вам сумеет помочь аналогичное выражение, более уместное при разговоре по телефону: «Auf Wiederhoeren» – «До [тех пор, когда мы] снова услышим друг друга». Сопоставив повторяющиеся и различные части этих конструкций, вы сумеете постигнуть их внутреннюю форму, а тот факт, что вы сделали это самостоятельно, позволит запомнить, что «sehen» означает «видеть», а «hoeren» – «слышать», куда надежнее, чем любая зубрежка.

К сожалению, в российских школах к language acquisition прибегают не слишком часто, а потому для комплексного изучения иностранного языка чрезвычайно полезно самостоятельно отыскать себе языковую среду и пространство для практики. Тут помогут и фильмы с субтитрами, и чтение нерусской Википедии, и многие другие методы, но видеоигры, пожалуй, получают пальму первенства, поскольку предполагают обратную связь.

К слову, самое время отметить, что репертуар языков, с изучением которых видеоигры могут помочь, не слишком широк и включает, по сути, только английский и, пожалуй, японский. Прочие языки в мировой индустрии видеоигр представлены слабо, поскольку игры, созданные разработчиками из других стран, изо всех сил стремятся обзавестись переводом. Что, конечно, не означает, что, если вы учите итальянский, албанский или фарси, нет смысла поискать какой-нибудь AAA-релиз, предоставляющий перевод на этот язык, и прибегнуть к нему как к средству языковой практики.

НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Изучение иностранного языка путём «приобретения» можно разделить на формальное, т.е. целенаправленное, и неформальное, случайное. В своей работе 2009 года «Повторение чужих слов как аспект участия в прохождении видеоигры» Арья Пиираинен-Марш и Лиза Таинио отмечают, что «разные исследователи дают разные определения этим терминам, но в целом неформальное обучение обычно характеризуется социальной направленностью, незапланированностью, совместностью, ориентированностью на действие и связью с контекстуальным мышлением». Иными словами, это процесс отложения в нашей голове неких знаний о языке, происходящий случайно, в дополнение к основной деятельности. Ну, к примеру, когда мы бронируем авиабилет на сайте, у которого нет русскоязычной версии, или когда нам кое-как приходится объясняться с иностранным коллегой.

ВИДЕОИГРА ДАЕТ ВАМ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ, ОДНОЗНАЧНО УКАЗЫВАЯ, ВЕРНО ИЛИ НЕВЕРНО ВЫ ПОНЯЛИ ИНСТРУКЦИИ.



Если вы прошли Ace Attorney, забыть значение слова objection попросту невозможно. Кстати, англоязычные юридические термины проходят на старших курсах филфака, так что, просто поиграв в забавные приключения лохматого адвоката, вы сможете блеснуть недурными познаниями.

Но правильно ли вы ими оперируете? Понял ли по-настоящему, что вы хотите отыскать аэропорт, потому что вы правильно произнесли на этом неведомом языке слово «аэропорт», или верную мысль ему подсказало ваше гудение и размахивание руками? Напутали ли вы с падежами и артиклями? Да наверняка. Но, конечно, вас всё равно кое-как поняли и препроводили от греха подальше.

А компьютеру человеческий фактор неведом, его интересуют только точные формулировки. Если вы играете в классический квест, вам совершенно определённо требуется привязать верёвку к болту, чтобы получить импровизированную удочку, и никакие махания руками и вопли «Ну мне ж просто рыбку поймать!» не помогут. Иными словами, видеоигра, в отличие от человека, даёт вам обратную связь, однозначно указывая, верно или неверно вы поняли инструкции; а четкая обратная связь – пожалуй, ключевой аспект успешного освоения языка.

Немаловажным является и тот факт, что при игре изучение языка вовсе не является вашей целью. Напротив, непонимание какого-нибудь слова – это досадная помеха, и лучше бы подобные помехи поскорее устранить. (Слабые духом на этом этапе ищут перевод, но в старых играх он зачастую только сильнее путает.) А это само по себе даёт мотивацию в непонятном разобраться, смысл уловить, а новое слово запомнить – просто чтобы продвинуться в игре без дальнейших осложнений.

НАГЛЯДНЫЙ СЛОВАРЬ

Причем речь вовсе не идет о том, чтобы сидеть с контроллером в одной руке и словарем в другой. Еще одним достоинством видеоигр как обучающей среды является

Не все эти слова понятны человеку, плохо владеющему английским, но иконки помогают разобраться — а разобраться придется, если хочешь не то что победить, а хотя бы просто поиграть.



комплексность этого формата. Надписи сопровождаются озвучкой, подписи – иллюстрациями; смысл неизвестного слова или фразы зачастую можно понять по контексту.

Возьмем для примера чрезвычайно полезный сериал Civilization и некоего абстрактного игрока, чьи познания в английском ограничиваются полтора школьными уроками (то есть он кое-как умеет читать и знает несколько базовых слов). Положим, наш несчастный игрок не представляет, что даст ему технология sailing – но иконка с парусами возле названия подсказывает, что она как-то связана с мореплаванием. Что за странный такой объект, lighthouse, удастся выстроить, если ее освоить? На картинке нарисована светящаяся башня. Если вспомнить, что она как-то связана с морским делом, догадываешься – это маяк.

Можно не знать, что такое animal husbandry, но иконка с коровой и пастушьим посохом намекают на скотоводство. Можно не представлять себе chariot, но, построив этого юнита, вы уж вряд ли сумеете не сообразить, что перед вами колесница.

Все эти слова легко пробежать глазами, не особо акцентируя на них внимание, но подспудно они откладываются – хотите вы того или нет, так уж работает человеческая память. В 2002 году вышла работа Фредеричи, Штайнхауэра и Пфайфера, в которой описывается обучение искусственному языку BROCANTO. Испытуемых разделили на две группы: одной язык предложили освоить традиционным методом, разъяснив его правила и предложив выучить словарь, в то время как для второй язык преобразовали в игру наподобие шахмат, где ряд слов обозначал фигуры, а ряд других слов – возможные действия этих фигур. Дальнейшие нейролингвистические исследования показали, что вторая группа испытуемых выучила язык «как родной», в то время как компетенция первой группы на раннем этапе экспери-

ДЗДРИЧЕСКИЙ

А	AYEM	К	KOHT	У	YOODT
В	BEDT	Л	LYR	Ф	VEHK
С	CESS	М	MEHT	Ш	WEB
Д	DOHT	Н	NEHT	Х	XAYAH
Е	EKEM	О	OHT	Ц	YAHKEM
З	HEFHED	Р	PAYEM	Ч	ZYR
Г	GETH	Q	QUAM		
Н	HEKHEM	Р	ROHT		
И	IYA	С	SEHT		
Ж	JEB	Т	TAYEM		

Игры развлекут и любителей лингвистических изысков. Дздрический алфавит в сериале The Elder Scrolls — это просто английский с замененными символами. Конечно, поклонники не могли его не расшифровать.

I dreamt I stood in the centre of the sun and the solar radiation cooked my heart from the inside. My teeth will curl and my fingernails fall off into my pockets like loose change. If I could stomach, I'd eat, but all I seem capable of is saltwater. Were the livestock still here, I could turn feral and gorge. I'm as emaciated as a body on a slab, opened up for a premature source of death. I've rowed to this island in a heart without a bottom, all the bacteria of my gut rising up to sing to me.



мента была ниже. Анализируя результаты этого исследования Дж. П. Ги предположил, что такие показатели связаны с преимуществами «активного изучения», т.е. изучения в процессе языковой деятельности.

Проще говоря, играя, вы что-то запоминаете, хочется вам того или нет. Тем крепче запоминаете, чем насущнее потребность в том, чтобы свободно ориентироваться в контексте, и чем проще проверить правильность догадки. К примеру, если перед вами классический квест и вы знаете, что требуется отыскать marshmallow (но не в курсе, что это такое), можно без потерь просто перетыкать все пиксели во всех локациях, пока мармеладка не найдется, а вы не запомните новое слово. Если же перед вами RPG – например, Torchlight II – проверить, что значит название того или иного умения, просто: достаточно выучить его и применить. Но стоит ли расходовать ограниченные очки навыков на, скажем, Seismic Slam, или это умение рискует оказаться бесполезным? Быть может, в таком случае надежнее сперва заглянуть в словарь.

ФИННЫ И FINAL FANTASY X

Те, кому доводилось профессионально сталкиваться с обучением иностранным языкам, знают, что отличить идеальное им владение от просто хорошего нередко можно по интонациям. Словарный запас, правила грамматики, навыки верного конструирования и даже употребления фраз обычно изучают внимательно, а вот интонация, правильная постановка ударений и вообще верное произнесение фраз – аспекты, зачастую уходя-

Реклама, надписи на стенах, бренды и логотипы незаметно наполняют нашу память доселе неизвестными словами. Даже если вы имеете дело с переводом, они зачастую сохраняют оригинальное начертание.

НАДПИСИ СОПРОВОЖДАЮТСЯ ОЗВУЧКОЙ, ПОДПИСИ – ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ; СМЫСЛ ФРАЗЫ ЗАЧАСТУЮ МОЖНО ПОНЯТЬ ПО КОНТЕКСТУ.





Не все геймеры догадываются, что слова agility и dexterity вовсе не относятся к разряду общепотребительных. В то же время сложно отыскать поклонника RPG, который их бы не знал.

щие в тень. Тем любопытнее, что и в этом видеоигре способны помочь.

В вышеупомянутой работе 2009 года ученые Арья Пиираинен-Марш и Лиза Таинио исследуют то, как финские подростки в возрасте 10-14 лет играют в Final Fantasy X и повторяют за героями фразы. Повторение это, по мнению исследователей, носит аффективный характер, то есть таким образом мальчики сопереживают героям. Кроме того, в данном эксперименте они играют парой: один проходит игру, а второй за этим наблюдает. Поскольку второй таким образом лишается возможности влиять на события, он бессознательно стремится внести хоть какой-то вклад в происходящее, повторяя услышанные слова.

Авторы работы отмечают, что, по мнению ряда когнитивных лингвистов, повторение играет ключевую роль в освоении нового языка (впрочем, не забывают они указать и на то, что в науке есть иная точка зрения, согласно которой, это относится только к осмысленному повторению). В частности, повторяя про себя новые слова, человек постепенно их осмысляет, внутренне ими овладевает. По идее, механическое повторение элементов чужой речи на иностранном языке постепенно должно приводить к её творческому использованию, то есть применению в новых контекстах.

ПОВТОРЯЯ ПРО СЕБЯ НОВЫЕ СЛОВА, ЧЕЛОВЕК ПОСТЕПЕННО ИХ ОСМЫСЛЯЕТ, ВНУТРЕННЕ ИМИ ОВЛАДЕВАЕТ.

Любопытно, что эксперимент Пиираинен-Марш и Таинио это подтверждает.

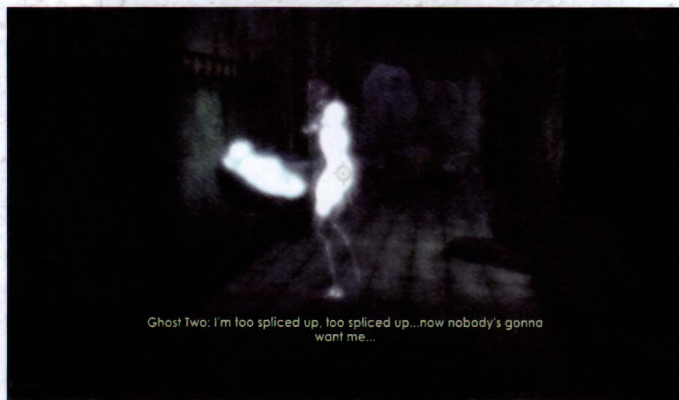
Играя, мальчики демонстрируют все четыре этапа использования нового языка. Сперва тот из них, кто не имеет доступа к управлению игрой, повторяет отдельные фразы персонажей, причем стремится копировать интонацию и тембр их голосов. Потом, при неоднократном прохождении сцены, повторение звучит «на опережение»: мальчик проговаривает слова до того, как они звучат, ожидая их. Также зафиксировано повторение фраз в новом контексте и творческое их использование. Так, про одного из центральных персонажей, Сеймура, говорится, что он «almighty powerful»; мальчик использует это выражение (вставляя английскую фразу в речь на родном финском) иронически – мол, если он такой almighty powerful, чего не убьет врага сам?





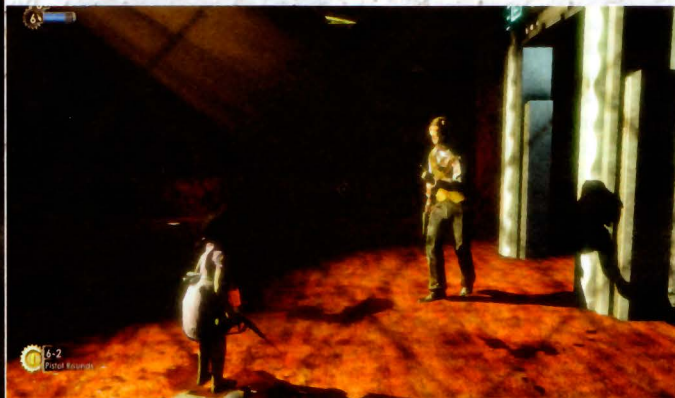
АПОКРИФ: BIO SHOCK

BIO SHOCK INFINITE ВИДЕЛАСЬ ИГРОЙ, К КОТОРОЙ НАДО БЫЛО ПОДХОДИТЬ С ОГРОМНЫМ БАГАЖОМ ЗНАНИЙ, ИГРОЙ УМНОЙ И НЕОДНОЗНАЧНОЙ. ОНА ВЫШЛА – И СО ВСЕХ СТОРОН ПОСЫПАЛИСЬ ВОСТОРЖЕННЫЕ РЕЦЕНЗИИ. 10 ИЗ 10, ИГРА, КОТОРУЮ БУДУТ ВСПОМИНАТЬ ЧЕРЕЗ СТО ЛЕТ, АХ, ИСКУССТВО, АХ, КАКОЙ ГОРОД. МЕНЯ ЖЕ INFINITE РАЗОЧАРОВАЛА – ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ПОСВЯТИТЬ ЕЙ В ЧАСТНОСТИ И ВСЕМУ СЕРИАЛУ В ЦЕЛОМ ОЧЕРЕДНОЙ «АПОКРИФ». И, КАК ВСЕГДА, ПРЕДУПРЕЖДАЮ О СПОЙЛЕРАХ: ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРОШЛИ КАКИЕ-ЛИБО ЧАСТИ СЕРИАЛА, ЛУЧШЕ ПРОЛИСТАЙТЕ ДАЛЬШЕ.



Призраки – атавизм, доставшийся BioShock от SS2 и не вписанный толком в сеттинг.

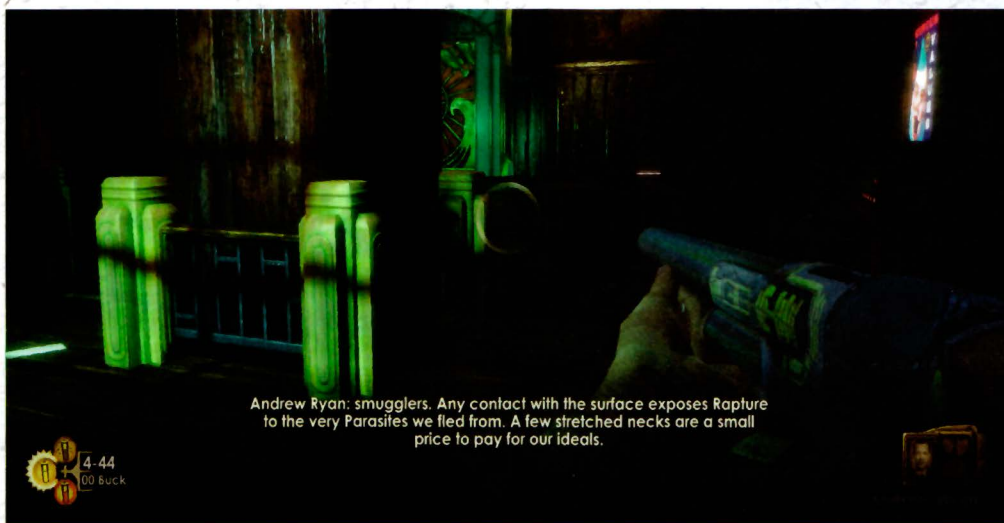
Историю BioShock стоит рассматривать с первого детища Кена Левина – System Shock 2. По счастливой случайности я уже рассказал недавно в рубрике «10 причин», чем она так хороша, так что повторяться нет необходимости. Но вот если SS2 создавалась маленькой и неопытной командой за гроши, то появлением BioShock мы обязаны многолетнему труду уже зарекомендовавшей себя студии, получившей кредит доверия от 2K в виде AAA-бюджета. Само собой, чтобы оправдать такие капиталовложения, BioShock должна была стать более доступной для массового игрока, чем ее неприветливая предшественница. Вопрос был лишь в том, насколько ей нужно было бы измениться – как показали фокус-тесты, простые люди (та самая аудитория Halo и Gears of War, которую разработчики хотели зацепить) не понимали, куда идти, что делать, кто такие большие папочки и как использовать имеющиеся умения. В итоге игра отказалась от большей части RPG-элементов и преобразовалась в шутер с более наглядными и понятными



BIOSHOCK, КАКИМ МЫ ЕГО ЗНАЕМ, – ЭТО КОМПРОМИСС МЕЖДУ ХАРДКОРНОСТЬЮ И ДОСТУПНОСТЬЮ, И КОМПРОМИСС ТОЛКОВЫЙ.

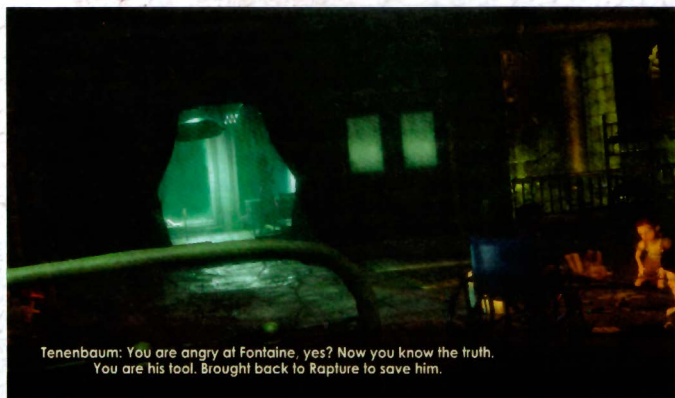
видами оружия и способностями героя. BioShock, каким мы его знаем, – это компромисс между хардкорностью и доступностью, и компромисс толковый. Хотя и появились всевозможные подсказки и стрелка компаса, указывающая, куда нужно идти, локации сохранили обширность и запутанность – более того, они обрели многоярусность, невиданную на плоских этажах «Фон Брауна». Сохранился и респаун врагов, не дающий почувствовать себя в безопасности и не позволяющий локациям опустеть. Взлом стал более вменяемым, перейдя от рандомного кликания по квадратикам к осмысленной мини-игре, требующей определенной сноровки. Позволив игроку освоиться с основной механикой, BioShock предлагает новую – систему крафта, не имевшую аналогов в SS2.

Тем не менее, BioShock не смогла выдержать баланса в плане сложности – если в начале игры приходится осторожно заглядывать за каждый угол, то ближе к финалу герой превращается в несокрушимую машину убийства. Враги пытаются поспеть за его прокачкой – большие папочки становятся «элитными», да и простые сплайсеры превращаются в настоящие «губки» для пуль, но им все равно нечего противопоставить арсеналу Джека. Путь к легкой победе очень много: как признал сам Кен Левин, в BioShock большинство врагов нападает небольшими кучками с коротких дистанций, поэтому комбинацией из электроплазмиды и дробовика, которая становится доступной на ранних этапах, можно запросто пройти всю игру. Или телекинезом: «стоит» он всего ничего, предметов вокруг много, и имеет смысл забрасывать врагов бараклом или, что особенно эффективно, трупами их товарищей. Как все просто!



Andrew Ryan: smugglers. Any contact with the surface exposes Rapture to the very Parasites we fled from. A few stretched necks are a small price to pay for our ideals.

Левин – драматург по образованию, и BioShock многими мизансценами напоминает театральные постановки.



Tenenbaum: You are angry at Fontaine, yes? Now you know the truth. You are his tool. Brought back to Rapture to save him.

Тененбаум, зная всю правду с самого начала, сохраняла молчание – ради чего? Ради драматизма, очевидно.

Список можно продолжать долго. Чего стоят одни только тоником для ближнего боя, превращающие гаечный ключ в самое смертоносное оружие! А на больших папочек легко натравливать их коллег и спокойно стоять в сторонке. Вместо того чтобы продумывать разные сложные стратегии для победы над защитниками сестричек, можно расставить джигу мун в узком проходе и заставить их по нему пробежать и остаться с жалкими крупицами здоровья.

И это не говоря уже про вита-камеры! Герой фактически бессмертен, а здоровье врагов не восстанавливается – один этот факт сам по себе ставит крест на какой-либо сложности. Воскрешение ничего не стоит – можно пройти всю игру, пользуясь только гаечным ключом. Эти камеры – не изобретение BioShock (я и сам в SS2 одно противное место с ядовитыми пауками проходил, используя гаечный ключ и воскрешение вместо лечения), но в System Shock 2 «воскрешалки» надо

было сперва найти (а они были далеко не везде легко доступны), а восстановление требовало каких-никаких, но денег. На наше счастье, вита-камеры можно отключить в опциях, чтобы не было соблазна прибегать к такому дешевому трюку. А к облегчению людей неподготовленных, вита-камеры не дадут застрять при прохождении. В принципе.

Тем не менее, благодаря огромному количеству видов оружия и плазмид каждый волен выстраивать свое прохождение так, как захочется; невысокую сложность игры можно легко компенсировать челленджами.

Впрочем, не геймплей принес BioShock ту славу, на лаврах которой он почивает и сейчас, а стиль, уникальный арт-дизайн и

Казни контрабандистов за ввоз в город Библии стали первым шагом Райана на пути к диктатуре и предательству своих идеалов.

сцена, производящая неизгладимое впечатление. Встреча с Эндриу Райаном – один из наиболее ярких и, пожалуй, важных моментов не только в BioShock, но и в видеоиграх вообще. Это одновременно и плот-твист, переворачивающий с ног на голову все, что мы знали до этого, и насмешливый комментарий о несвободе геймера в играх подобного толка, и замечательное геймдизайнерское решение, обращающее ожидания игрока против него самого. На протяжении всей первой половины BioShock Райан кажется злодеем; чтобы пробраться в его логово, увешанное трупами тех, кто вздумал ему противостоять, герой спускается в освещенный магмой «Гефест», напоминающий глубины ада, после чего Райан запускает программу самоуничтожения города – что же это все, как не наращивание саспенса перед большой и важной битвой с боссом?

И Райан не дает игроку эту битву. Он отказывается действовать по правилам и высмеивает игрока, чей персонаж покорно бежит и приседает по его вежливым указаниям. Он не позволяет игроку даже отказаться от исполнения приговора, который Райан сам себе и выносит: в иной игре его смерть была бы выполнена в форме QTE, но не здесь. Геймер не волен даже остановиться, чтобы задуматься над этим решением. A slave obeys.

Единственное же, в чем игрок может проявить себя как свободный человек, а не раб, – это выбор, связанный с сестричками. На словах тут настоящая дилемма: с одной стороны человечность и милосердие, с другой – необходимость выживать в жестоком мире. Жаль, что все это лишь на словах. На деле же лишний Адам оказывается не так уж и нужен (ведь есть миллионы способов «сломать» игру и пройти все с легкостью), а подарки от благодарной Тененбаум с лихвой воздадут за упущенные возможности: в них, помимо «Адама», содержатся еще и довольно-таки ценные в начале патроны, и уникальные плазмиды вроде Hypnotize Big Daddy. То есть, игра притворяется, что дает вам выбор между человечностью и практичностью – как видно, здесь гуманный вариант оказывается беспроигрышным. И это, конечно же, очень прискорбно.

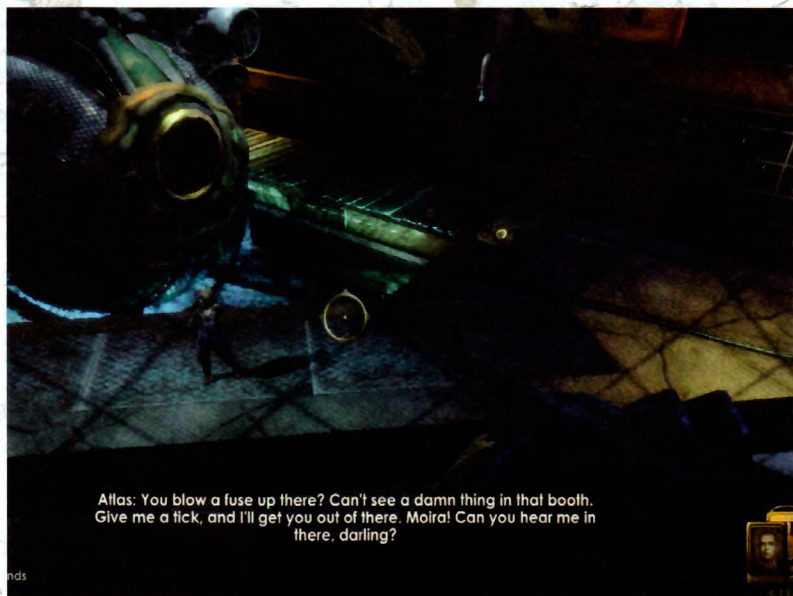
Задаваемый после убийства каждого большого папочки вопрос очень быстро обесценивается еще и потому, что все сестрички идентичные, и решение, принятое в первый раз, скорее всего, определит поведение сидящего перед монитором человека по отношению к ним на протяжении всего прохождения. При этом BioShock понимает, что игроку может быть просто интересно, что дает опция «harvest», и поэтому позволяет умертвить одну девочку, не испортив себе концовку.

Смерть Эндриу Райана является переломным моментом еще и потому, что после нее игра заметно портится. «BioShock – не «Гражданин Кейн» от видеоигр, – пишет Клинт Хокинг, колонки

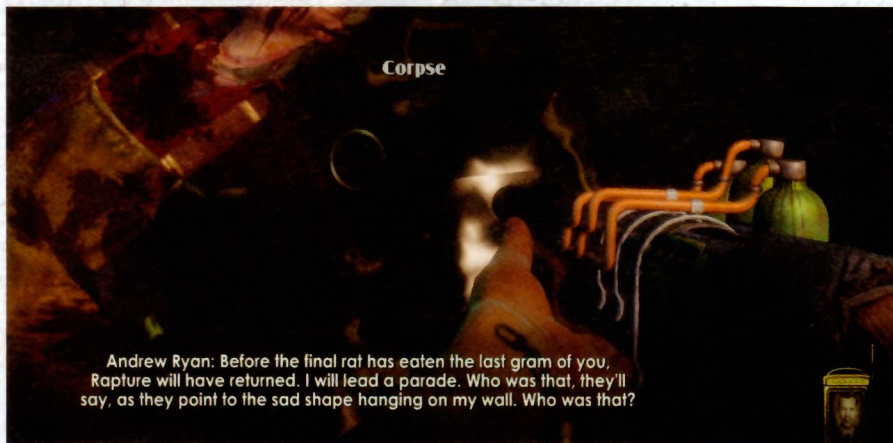


Левин: «Не знаю, сколько людей получили бы хорошую концовку в реальности. Райан вот не смог. Когда его прижали к стене, он выбрал простой путь. Так станете ли вы Райаном или же вы лучше Райана?»

ИГРА ПРИТВОРИТСЯ, ЧТО ДАЕТ ВАМ ВЫБОР, А НА ДЕЛЕ ГУМАННЫЙ ВАРИАНТ ОКАЗЫВАЕТСЯ БЕСПРОИГРЫШНЫМ.



Зачем Фонтейн идет на столь огромный риск? Чтобы убедить героя, который и так подчинен ему? Слишком уж это неправдоподобно для такого расчетливого проходимца.



Последние реплики Райана по радио истинно жалки: он грезит возрождением давно погибшего города.

которого часто появляются в нашем журнале. – Но он больше, чем любая другая игра, показывает, как близко мы подошли к достижению этой цели. BioShock пытается до нее дотянуться – и поскользывается».

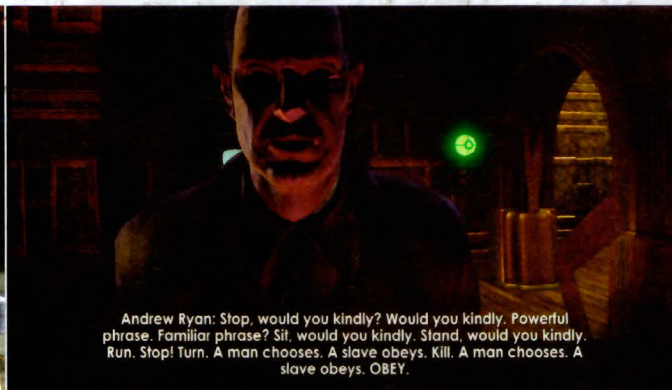
Действительно, Джек находит волшебные зелья и справляется с гипнозом – соответственно, он больше не раб, он способен сделать выбор, но при этом игра нисколько не меняется. Джек не принимает никаких решений сам – как раньше он слушался Фонтейна, так теперь слушается Тененбаум. Даже когда речь заходит о (прямо говоря, по-идиотски навязанном) перевоплощении в большого папочку, которое вроде как должно быть необратимым, он повинуется.

А вместе с ним и игрок, все больше и больше чувствующий себя лишним. После финаль-

Самый сложный achievement в BioShock – не убивать Козна при первой встрече, чтобы впоследствии заглянуть к нему домой.



Кен Левин: «Я думаю, что жестокость смерти Райана была его mea culpa, его покаянием за [предательство своих идеалов].»



ного монолога Райана «Биошоку», зло высмеявшему публику, надлежало бы сделать какое-то утверждение, показать, возможно, что такое это пресловутое «a man chooses». Но после этого о сломанной четвертой стене никто не вспоминает, и игрок, обличенный в своей несвободе, понуро плетется к развязке, отстоящей от него на добрую половину игры. И зачем? Чтобы наказать злодея? И только-то?

Многие считают, что BioShock – это критика объективизма; это правда лишь отчасти. BioShock – игра о том, «что случается,

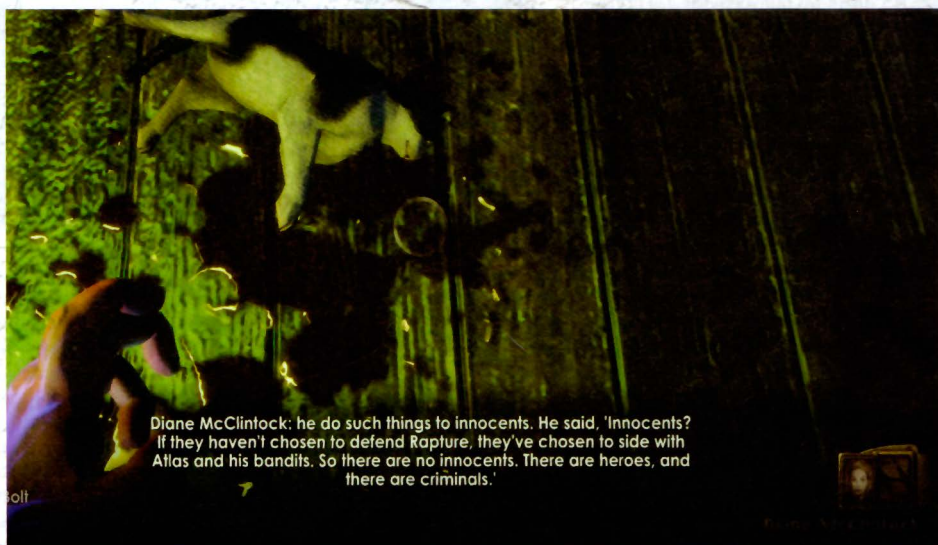
бывшая прислуга, ополчившаяся против прежних хозяев и призывающая свое войско все у гадких капиталистов «отнять и поделить». Фонтейн, однако, выделяется из этой тройки тем, что у него нет собственной идеологии, он нигилист. Он не более чем целеустремленный мошенник, использующий популистские лозунги, чтобы добиться власти. «Фонтейн – единственный монстр в игре, потому что у него нет идеалов вообще, а у Райана – есть», – подчеркивает Левин.

Каждый персонаж BioShock рассказывает в аудиологах о чем-то своем: МакКлинток – о простых людях и о том, как Фонтейн под новой личиной смог их себе подчинить, МакДонах – о том, как Райан предал свои идеалы, Салливан и Уилкинс – о начале местной криминальной карьеры Фонтейна.

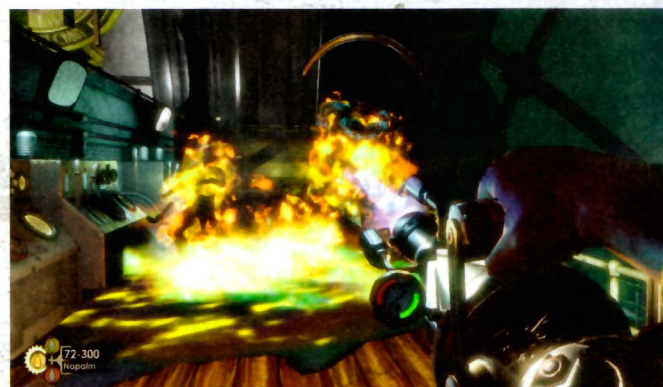
когда идеи сталкиваются с реальностью», как говорит сам Левин. В романе Айн Рэнд «Атлант расправил плечи» свои мысли автор вкладывает в уста сверхлюдей, совершенных образчиков непогрешимости, и оттого описываемое ими будущее кажется утопичным. По сути, BioShock не сколько критикует рэндрианство само по себе, сколько показывает его нежизнеспособность перед лицом человеческого фактора. Эндрю Райан – не безупречный идеал вроде объектов сексуальных фантазий госпожи Розенбаум, а человек, который при всем своем упрямстве и верности идеалам не лишен слабости и может жестоко ошибаться.

Райан противоречит сам себе, и именно это Левин находит интересным. «Айн Рэнд брала деньги у правительства. Курт Шиллинг, поддерживавший Пэйлин, Маккейна и Ромни, выступавший против правительства, тем не менее, сотрудничал с правительством, чтобы создать игровую студию, и оставил им немаленький счет, – говорит Левин про основателя 38 Studios, закрывшейся после выпуска Kingdoms of Amalur, – так что вот они, живые противоречия, и по мне, так именно они интереснее остальных. И Райан такой же, не так ли?»

Забегая вперед, нужно отметить, что противники героя во всех трех «Биошоках» – самые настоящие рэндрианские злодеи. Махровый преступник, под видом благотворительности завлекающий представителей низших слоев общества, бедных и недовольных людей, в свою личную армию, а несчастных девочек – в замаскированную под приют лабораторию по превращению их в полуживые комбайны по сбору «Адама». Не особенно верящая в собственные высказывания женщина-психолог, выстраивающая вокруг себя настоящий культ личности. Наконец, голос пролетариата и предводитель люмпенов,



Хваленое взаимодействие с окружающей средой свелось тут к стрельбе электричеством в воду и огнем в нефтяные пятна – решения настолько узко ситуативные, что прибегать к ним есть резон разве что в тех местах, где сплайсеры специально расставлены так, чтобы игроку было удобно их уничтожить плазмидами.



И действительно, Левин сочувствует Райану, жалеет его обреченный город. При этом к местным безумцам он явно не столь же добр: уродующие и убивающие в порывах вдохновения Сандер Козн и доктор Стайнман полностью лишены каких-либо положительных черт. После знакомства с ними легко заключить, что BioShock критикует не объективизм, а современное искусство!

BIO SHOCK 2

Про BioShock 2 обычно говорят мало и без особого восторга: автор – не прославившийся первой частью Левин, а невесть кто, сеттинг – тот же, а нового сногшибательного плот-твиста в сиквеле нет.

Возврат в Rapture удивляет. В первой части перед нами предстали картины полной разрухи и обреченности, и слабо верится, что трещащий по швам метрополис, населенный полубезумными сплайсерами, продержался еще целых восемь лет. Наверное, подразумевается, что благодаря организаторским способностям Софии Лэмб население удалось сплотить, но во время прохождения ощущения того, что жители подводного города сплелись в единую семью, не возникает. Сплайсеры по-прежнему шляются черте где, живут поодиночке в расставленных то тут, то там палатках, на героя нападают строго дозировано. Разницы с показанной в первой части анархией толком нет.

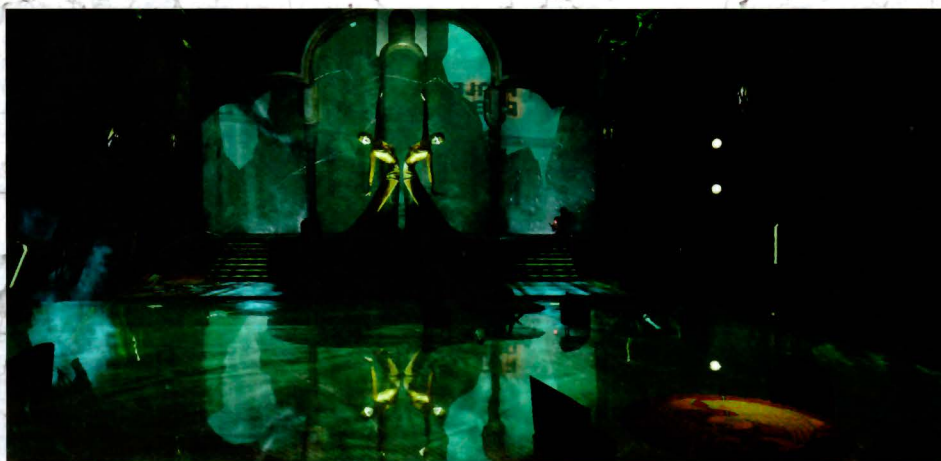
BioShock 2 заметно менее честна, нежели оригинал: тут гораздо больше заскриптованных сценек, во время которых, несмотря на их (псевдо-) интерактивность, можно отложить джойстик в сторону.

Вместе с тем в ней также существенно больше собственно геймплея, который изменился к лучшему. Оружие стало более выразительным и уникальным, взлом более адекватным и сложным, плазмиды и тоники – более сбалансированными. Число «эксплоитов», коими изобилвала первая часть, заметно уменьшилось, а к обязанностям героя прибавился опциональный «выгул» маленьких сестричек, во время которого их необходимо оберегать. То есть, после сражения с мини-боссом в виде большого папочки каждый раз нужно еще и дважды охранять девочку от волн случайно появляющихся сплайсеров – и именно в таких ситуациях наиболее ярко выражаются элементы эмерджентного геймплея, основы которого присутствовали еще в оригинальной BioShock, но не получили там достойного развития. BioShock 2 – это вершина геймплейной эволюции сериала.

С сюжетной же стороны она действительно не так интересна. Предполагается, что перед игроком будут ставиться вопросы, но, опять же, никакой амбивалентности тут нет. Сестрички теперь не показываются как страшенькие полумонстры, они радостно глядят на героя и называют того папочкой. Тененбаум уже не в деле, но подарки от девочек все равно продолжают поступать за каждые несколько спасений, компенсируя недополученный «Адам».

Черно-белое деление касается и новых персонажей. На входе в комнату Грейс даже циник Синклер дважды подчеркивает, что она стара, безоружна и невинна. И наоборот: Стэнли Пул – настоящий подлец и источник всех бед, и игра совсем не пытается его как-то обелить. Зато для одного из ачивментов требует, чтобы герой не трогал даже его вопреки голосу разума.

Неинтересна и София Лэмб. Она лжет, открыто лицемерит, она дразнит героя чаще, чем говорит что-то важное, она существует словно лишь для того, чтобы выполнять функции антагониста, и

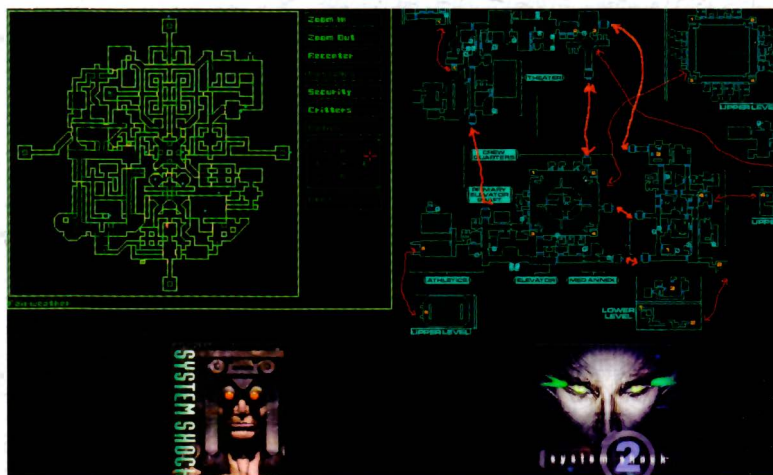


Пользуясь случаем, хочу направить в адрес господ из 2K ряд неместных слов за PC-версию BioShock 2, которую мне так и не удалось запустить. И отдельную порцию ненависти – за выбор Games for Windows Live.

не более. Куда лучше нее Элеанор, чье поведение в завершающем акте определяется решениями игрока – получается этакое опосредованное воспитание виртуальной дочери!

Также стоит отметить поразительное сходство здешней истории с той, что рассказывается в Infinite. Левин, как известно, показательно дистанцировал себя от BioShock 2, не принимая в разработке никакого участия. Хорошо ему – иначе его можно было бы обвинить в самоповторах!

Подумайте только: главный герой пытается спасти находящуюся в плену у злодея девушку. Она – его дочь (в определенном смысле), разлученная с ним в самом раннем возрасте и выращенная взаперти с целью изменить весь мир так, как того хочет злодей. У нее есть уникальные сверхъестественные силы, позволяющие помогать отцу в бою. В финале (по крайней мере, одном из) она с молчаливого согласия убивает отца. Ее зовут, гм, Lamb. Не слишком ли много, чтобы быть простым совпадением?





Жаль, что порталы в другие места Лиз открывает только в сценах. Хотя что ей мешало сделать шаг вперед и оказаться в заветном Париже? Препятствовать в разрывы она не боялась, судя по событиям в Финтоне.

«Летающий город волшебных расистов», как лаконично описал Колумбию журнал PC Gamer, поначалу действительно поражает. Волшебства, правда, хватает ненадолго: стоит прогуляться по улочкам, послушать песню пролетающего мимо квартета, посетить ярмарку – но едва в руке героя окажется шар под номером 77, восхищение само собой улетучивается. И не возвращается больше никогда.

«Надеюсь, когда они увидят все в контексте, то поймут, что таким был мир. Мы хотим поставить эти вопросы и позволить человеку самостоятельно сделать выводы», – говорит директор по дизайну Билл Гарднер и предлагает игроку кинуть первый камень (загримированный под бейсбольный мяч) в парочку, виновную лишь в межрасовой связи. Более того, в этой сцене присутствует омерзительный фигуляр Финк, наглейшим образом дразнящий героя, а вместе с ним – и игрока. И он не оставляет никакого выбора: перед нами оказываются несчастные беспомощные жертвы и гадкий гогочущий усач. Выбор очевиден. Сомнений нет.

Особенно в контексте того, что исход этой сцены – константа. Можно было бы еще о чем-то задуматься, если бы за бросок в Финка толпа горожан (принципиально – не полицейских, а самих горожан) устроила над героем самосуд, а угодивший в негритянку мяч встретила бы овациями. Но нет. «Этот первый выбор... – смакует Кен Левин. – Не думаю, что вы когда-нибудь видели подобное в видеоиграх. И мы не хотели, чтобы вы там были пассивным наблюдателем, мы хотели, чтобы вы в этот момент чувствовали себя вовлеченным в происходящее».

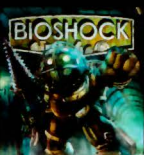
Левин рассуждает, что Теодор Рузвельт, «очень прогрессивный» политик начала XX века, был расистом – но это простительно,



поскольку таковы были тогда времена. Даже Линкольн, подчеркивает Левин, несмотря на то, что его чествуют как героя-аболициониста, считал чернокожих низшей расой – оставаясь в убеждении, что они должны быть свободны.

Infinite должна была показать нравы того времени – но у нее не получилось достичь нужного эффекта, не получилось показать противоречивость. В Infinite нет ни одного условно положительно персонажа, который мог бы донести до игрока мысль Левина о том, что взгляды, кажущиеся нам дикими, в то время воспринимались как норма. Главный идеолог здешнего национализма – тиран Комсток, не имеющий ни единой черты, которая могла бы хоть как-то облагородить его образ. Второй человек в городе – Иеремия Финк, угнетатель пролетариата, монополист и, как уже было отмечено, омерзительнейший тип. Infinite так усердно их очерняет, что комментарий про «нравы того времени» забывается сам собой: Комсток и Финк – инвариантные злодеи.

«В наших играх мы никогда не стремимся защищать какую-либо политическую позицию, мы пытаемся задавать вопросы, а не отвечать на них. Мы показываем две крайности», – заявляет Левин. И в этом кроется проблема Infinite: она демонстрирует теократическую деспотию и звериную жестокость люмпенов-революционеров, и ничего между. Оба эти экстремума в равной степени отвратительны практически каждому политически умеренному человеку; тут нет никакой интересной темы, которую можно было бы раскрыть, нет противоречивых персонажей, за чьим развитием стоит наблюдать, нет диалога, нет противостояния идеологий. Лишь залихватские попу-



INFINITE ДЕМОНСТРИРУЕТ ТЕОКРАТИЧЕСКУЮ ДЕСПОТИЮ И ЗВЕРИНУЮ ЖЕСТОКОСТЬ ЛЮМПЕНОВ-РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ, И НИЧЕГО МЕЖДУ.

листки лозунги с одной и другой стороны. В этом смысле разработчики BioShock Infinite повторили путь Ubisoft, которая от моральной амбивалентности Assassin's Creed III перешла к «Тирании короля Вашингтона». В I – это «Тирания пророка Комстока».

И при всем этом в Infinite не раскрыта тема собственно расизма. Кроме показательного представления с Финком в самом начале – до карикатурности беззубого, надо сказать, – мы ни разу не видим какой-либо жестокости по отношению к чернокожим. Более того, сцена аукциона на входе в очередную часть Финктона заканчивается тем, что белого соискателя работы избивает чернокожий – и все к этому нормально относятся, словно тот факт, что негр оказался более предприимчивым и проявил энтузиазм, автоматически снимает с него вину за проделанное. Экое притеснение!

Все заявленные аллюзии Infinite – расизм, Tea Party, «окупай», теория струн – упоминаются в ней вскользь, поверхностно, словно для того, чтобы создать у игрока ощущение, что он играет во что-то умное. Отсюда и ворох похвал игре – и ни одного толкового анализа, объясняющего, чем же игра так умна и хороша.

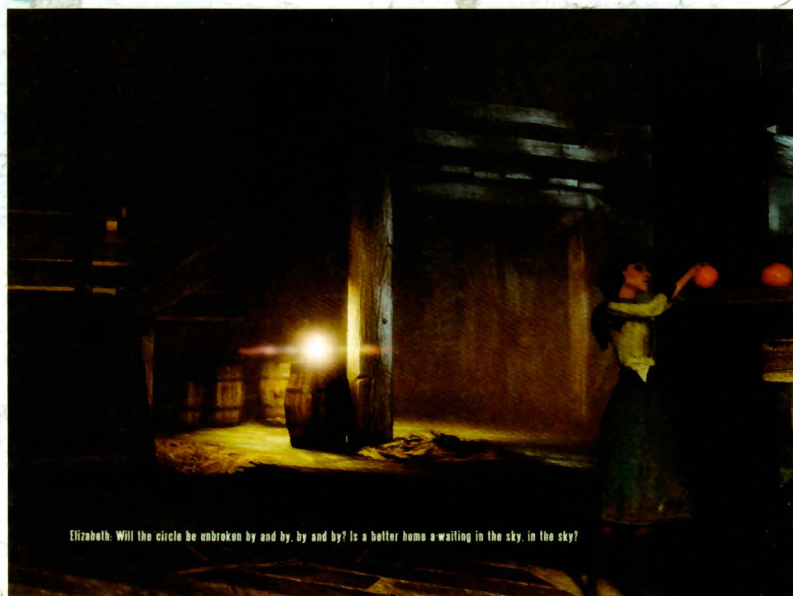
Егор Просвирнин, бывший колумнист «Страны Игр», а ныне самопровозглашенный рупор умеренного русского национализма, рассыпался в похвалах Infinite, уделив особенное внимание сцене, в которой бывшая элита Колумбии в панике покидает город (интересно, куда?), бросая чемоданы со скарбом: дескать, это самый настоящий Крым ноября 1920-го. Да, эта сцена замечательна, и она вызывает именно такие ассоциации. Но она одна на всю игру. Что занятно – первые две части сериала изобиловали аудиологами о жизни обычных людей в подводном городе, о происхождении его любопытных обитателей, о вспыхнувшей в нем войне. В Infinite тоже разворачивается гражданская война – но мы практически ничего не слышим о ней от обычных обитателей Колумбии. Большая часть записей относится к основным персонажам, игнорируя при этом сеттинг.

Rapture казался настоящим городом; Колумбия производит впечатление бутафорских декораций. Еще больше ее «неживость» подчеркивают обитатели, которых впопыху сравнивают с NPC из древних JRPG. Они подчиняются простому скрипту, вынуждающему их выдать заготовленную реплику при приближении героя и пропасть либо схватиться за оружие, когда булева переменная «режим боя» с нуля перескочит на единицу. Элизабет – единственный персонаж, как-то реагирующий на окружение и взаимодействующий с ним; все остальные – статисты, на месте которых с тем же успехом могли стоять картонные вырезки или ожившие марионетки из райановского парка развлечений.

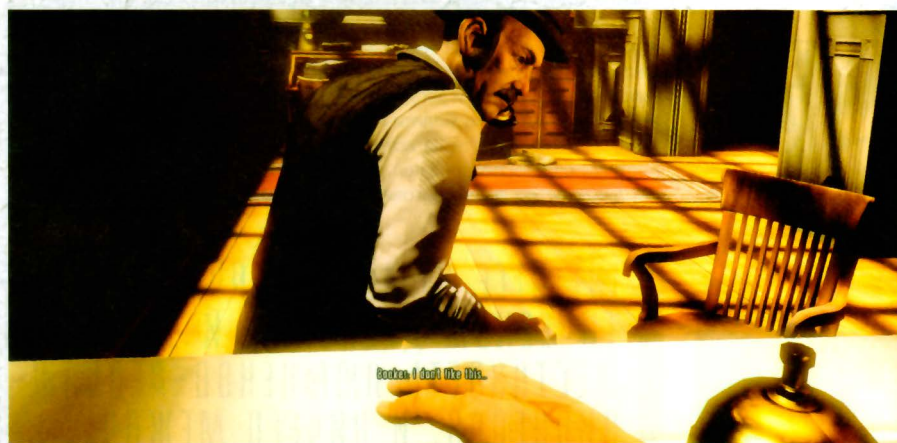


В моем прохождении Слейт почему-то пропал, и мне предлагалось убить пустое место. Что занятно, Слейт, знавший и Букера, и Комстока, не говорит ему о самом важном. Складывается впечатление, что плот-твист, делающий Комстока Букером, вписывался в игру в последний момент.

NPC – СТАТИСТЫ, НА МЕСТЕ КОТОРЫХ С ТЕМ ЖЕ УСПЕХОМ МОГЛИ СТОЯТЬ МАРИОНЕТКИ ИЗ РАЙАНОВСКОГО ПАРКА РАЗВЛЕЧЕНИЙ.



Лиз поет песенку и трогательно протягивает фрукт мальчику после того, как Букер на ее глазах только что выкосил всех взрослых наверху. И во всем районе тоже.



Глупость героя, знающего, что буквы AD на запястье выдают его, и открыто сующего свою меченую руку всем в лицо, поражает.

Еще больше усугубляет это ощущение рокировка противников, происходящая в середине игры. Это очень в духе 80-х, когда из-за нехватки памяти разработчики просто перекрашивали спрайты, создавая таким образом новых врагов. Белые копы сменились черными повстанцами, вместо робовашингтонов вышли роболинкольны. На деле же не изменилось ничего.

Одни из самых отвратительных моментов в В I – когда героя замечает какой-нибудь враг, и моментально, без какой-то промежуточной стадии, мигмом словно ветром сдувает все благодущие окружающих (зачастую вместе с ними самими), прекращаются какие-либо диалоги, начинает пищать противная скрипка, и все вооруженные люди в округе, не сговариваясь, сбегаются пострелять в сторону несчастного

Букера. Это лишний раз подчеркивает, насколько бутафорское в этой игре все – и город, и персонажи, и даже игровая механика.

Мирные моменты с диалогами то и дело перемежаются аренами, на которых Infinite выбрасывает против героя заготовленное количество врагов, подлежащих уничтожению. Раз за разом. Хороший геймдизайн? Извините, нет. Эти арены не дают игроку ровным счетом ничего. Убей всех, послушай следующий диалог – это рецепт рочотом из 80-х, а никак не супершедевра на все времена. Об этом многие уже говорили, но подчеркни и я: BioShock Infinite – это шутер, которому не следовало бы быть шутером. Сеттинг и сюжет BI могли бы



Игра зачем-то делает большой акцент на том, что у людей, умерших в одной вселенной, в другой начинаются припадки, проблемы с памятью и кровь идет носом, но, учитывая, что вселенных бесконечное множество, равно как и переменных, легко заключить, что на каждого человека найдется такая вселенная, где переменные сложились не в его пользу. Dies, died, will die. Почему все в мире не хватаются за голову в агонии?

лучше проявиться в RPG или адвенчуре. Бои не нужны.

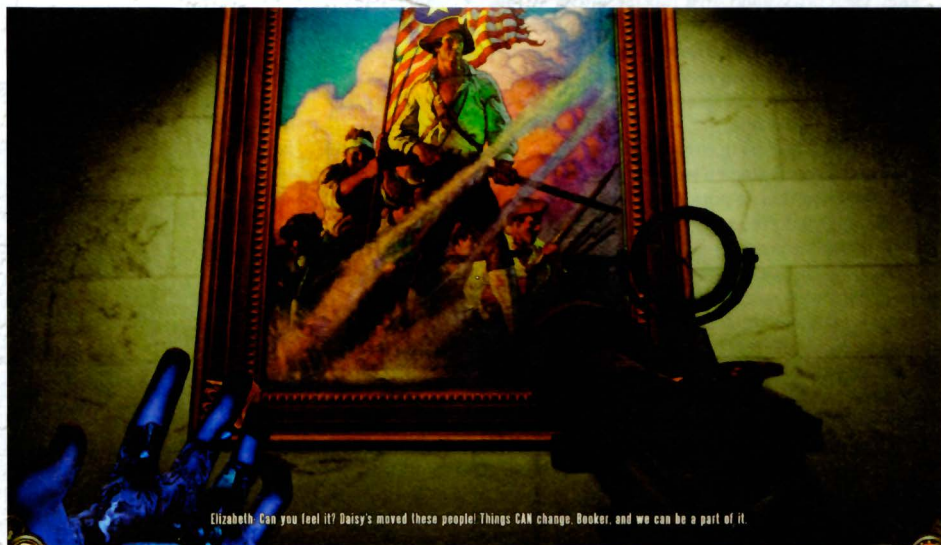
Перестрелки с находящимися поодаль противниками не пробуждают того же чувства вовлечения в процесс, как проходящие на близких дистанциях разборки из первой диллогии. Враги скучные, и из всего многообразия здешних вигоров используют лишь огненный и вороний. Вообще, складывается впечатление, что вигоры (довольно неизобретательные «заклинания») записали в игру лишь потому, что в предыдущих частях были плазмиды, и публика ожидала подобного и от Infinite.

В плане геймплея Infinite являет собой самую настоящую и очевидную деградацию. Это больше не компромисс, это очевидный перегиб в сторону модных нынче линейных шутеров с регенерацией и лимитов в два оружия. Хотя, пожалуй, слово «перегиб» здесь лишнее: Infinite таким шутером и является. Почти все то, что делало BioShock такой увлекательной и запоминающейся, из Infinite пропало. Ограничение на два ствола вынуждает постоянно менять оружие, то есть, перебиваться подачками, которые подбрасывает игра, а не составлять свой собственный арсенал. Апгрейд оружия бессмысленен, поскольку невозможно предугадать, что окажется у Букера в руках в нужный момент; можно выкинуть любимую пушку из-за нехватки патронов и потом ее нигде не обнаружить.

Упрощение всего и вся Infinite нечем компенсировать: нововведения – то тут всего два – рельсы да Элизабет. Но на рельсах герой уязвим, да и целиться не так удобно, поэтому их имеет смысл использовать лишь в том случае, когда нужно срочно бежать (иными словами, когда на арене с вами хэндимен), и они практически никак не меняют обычный ход стрельбы. Не меняет его и Лиз – обычно она выполняет функцию раздатчика патронов, а иногда, когда игра разрешит, может отспаунить что-нибудь полезное вроде аптечек, укрытия или турели. Но и это не прибавляет боям стратегического элемента. Нужны аптечки – материализуем их. Сломался летающий бот-помощник – переключаемся на что-то еще, а потом опять на него,

Самое слабое место Infinite – несомненно, ее середина, где одно за другим происходят совершенно нелогичные события. Элизабет, спокойно выслушавшая объяснение Букера, что его цель – отвезти ее к заказчику в Нью-Йорк, при указании координат Нью-Йорка срывается и нападает на своего охранителя. Летающий дирижабль оказывается непонятным образом захваченным прячущимися в подполье «воксами». Букер комментирует, что Фицрой не заслуживает доверия, но вместо того, чтобы найти другой способ выбраться из города (не один дирижабль же там), отправляется на длинный и нуднейший квест по поиску китайца с оружием (для скольких рук? Сотен? Тысяч?). Но это все еще полбеды по сравнению с тем, что герои проворачивают, когда узнают, что нужный им китаец мертв: они, практически не задумываясь, прыгают через разрыв в другой мир, понимая, что не вернуться назад. Это решение дается им настолько легко, что тут практически нельзя не усомниться в их адекватности. Они не знают, что там, за разрывом, какой там мир, что там вообще происходит – за исключением того, что там не валяется мертвый китаец. Они даже не задумываются, что покидают мир, в котором им дали этот дурацкий квест, и, как следствие, не смогут его сдать. И через полчаса они находят еще один разрыв и прыгают в него – словно это сериал Sliders. После этого говорить о какой-то мотивации героев или логичности повествования становится сложно.

ПОЧТИ ВСЕ, ЧТО ДЕЛАЛО BIOSHOCK УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ И ЗАПОМИНАЮЩЕЙСЯ, ИЗ INFINITE ПРОПАЛО.



и он, целехонький, снова обстреливает врагов. Возможность держать «включенным» только один бонус не слишком-то и ограничивает: в конце концов, пользоваться ими всеми одновременно смысла нет. Так что если бы все эти штуки присутствовали не в разрывах, а просто так, разницы не было бы практически никакой.

Если уж на то пошло, то геймплейное применение разрывов их очень сильно обесценивает. Что, они появляются именно в тех мирах, где лежат необходимы припасы, сразу оказываясь в нужных местах? Почему при бесконечном количестве вселенных, происходящих из невообразимого числа переменных, мы видим через разрывы один и тот же летающий город, в котором меняется разве что расстановка мебели? В сценах-то все иначе.

Элизабет стоит уделить особое внимание. Игроки и пресса в унисон превозносят ее как самого лучшего напарника в видеоиграх – но заслуживает ли она такие эпитеты?

«Если вы после боя попросите ее, например, взломать замок, она не скажет «ОК, Букер». Ей нужно остыть. Нужно, чтобы ее эмоции улеглись, потому что у вас много конфликтных моментов», – заявил Левин в интервью Polygon незадолго до релиза игры. Ничего по-

Прыгая между мирами, Лиз демонстрирует подобающую наивность, вслух надеясь, что люмпеновская революция даст людям лучшую жизнь, что все будет как в «Отверженных». Если бы не ее комментарии, то приход Vox Ropshi к власти был бы совсем неинтересным.



Если в Финктоне пойти вниз по улице, можно натолкнуться на полицейское заграждение; если же прогуливаться возле домов (как на скриншоте), то никаких видимых преград не будет, просто после очередного шага вперед Букер превращается в мишень для всего, что умеет стрелять. Без предупреждения, без какого-то адекватного перехода, в мгновение ока люди перестают быть людьми, оборачиваясь глупыми шутерными противниками, а чудесный летающий город теряет всю свою чудесность и превращается в банальную арену.

добного в игре нет, она послушно играет свою роль отмычки и раздатчика. Ее характер, ее эмоции, ее отношение к Букеру не имеют значения. Она – не персонаж, она – механизм.

В конце концов, откуда берется эта хваленая глубина персонажа? Что мы знаем об Элизабет? Что она всю жизнь дружила с гигантским робопсом, что она наивна, и что ей хочется в Париж? И это всё?

Если уж на то пошло, то в Лиз практически невозможно поверить: она слишком нормальна. Слишком умело, адаптировано себя ведет в совершенно чуждом ей обществе людей, слишком коммуникабельна. Просидевшая всю жизнь взаперти «принцесса» попросту не могла научиться всем нюансам человеческого общения, знание которых демонстрирует Элизабет.

Меняется ли она на протяжении игры? Да, и для этого Infinite специально швыряет Букера в непонятную темпоральную дыру, заставляя его прийти к Лиз на помощь через полгода после ее похищения. Когда тот выручает ее, это уже не прежняя милая девушка; он сам говорит, что боится ее, и не даром. Но при этом у Элизабет не появляется глубины. Она остается все той же пустышкой, только теперь еще более обозленной на своего отца-мучителя.

И в самом финале, когда рушится башня, сковывающая силы Элизабет, она прекращает свое существование как человек. Все то, что было до этого, перестает иметь значение – теперь Элизабет знает всё. Всё, что в принципе можно знать – и не в одной вселенной, а во всех. Элизабет становится богом, а богов людские дела не волнуют. У нее нет никакой реакции на новообретенные знания – это Букер, вновь поставленный перед необходимостью продать дочь, страдает от того, что факт этой продажи – константа; Элизабет же смотрит на случившееся так, словно это-ее не касается, словно не ее продает собственный отец. Она уже не тот

В бедном районе стоит случайно приблизиться к ребятам, охраняющим какой-то тоник, как они тут же хватаются за оружие и никак не успокаиваются. При этом хоть парни и стреляют в Букера, где бы тот ни был (у меня они убили этого ни в чем не повинного афроколумбийца), своего пятачка они не покидают. Все это выглядит ужасно искусственно.



Глядя на то, как игра изменилась за прошедшие с анонса годы, нельзя не пожалеть об упущенных возможностях. В демке 2011 года была сцена, в которой Vox Populi судили невинного почтальона, признававшегося в том, что он комстоковский агент-провокатор; в финальной – сцена с Финком и бейсбольным мячом. Когда Элизабет впервые показала публике, она не могла контролировать свои силы, и длительное их применение изрядно ее выматывало; в релизной версии В1 не только нет ничего подобного – в ней отсутствует ачивка за открытие 20 разрывов. Раньше Комсток был руководителем группы Основателей, а затем преобразовался в пророка – не политика, а религиозного лидера. Вообще, поразительно, как Колумбия претендует на истинную «американскость», не имея при этом самого очевидного элемента американской государственности – выборов. А ведь в позапрошлогодней демке мелькало слово «vote»! Только вот Солтонстолл, призывавший тогда за него голосовать, в финальной версии Infinite появляется лишь однажды – в виде скальпа на трофейной доске Vox Populi.

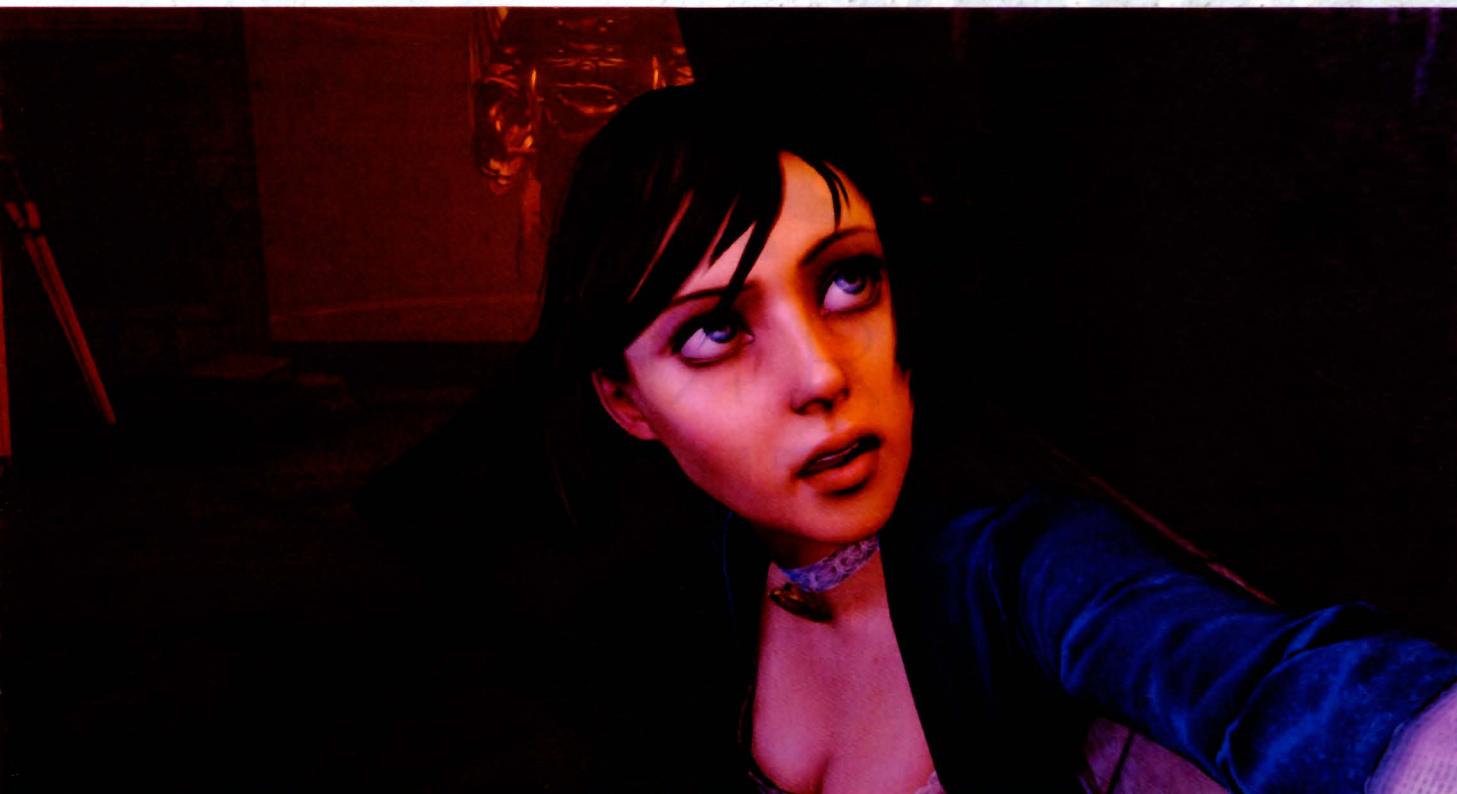


ребенок, уже не девушка, стремящаяся в Париж. Она выше всего этого. Выше простых человеческих эмоций.

Как и Лютесы. Эксцентричная парочка постоянно появляется перед Букером, словно дразня своей вседозволенностью. Вездесущие и всезнающие, они – не столь персонажи, сколь элемент сеттинга – настоящего сеттинга с мультивселенной, а не оказавшейся пустой и никому не нужной Колумбии.

Концовка Infinite оставляет много вопросов, но геймеры быстро склепали относительно правдоподобное объяснение: дескать, если утопленный Букер принял бы крещение и стал Комстоком, то появилась бы Элизабет, утопила бы его, и исчезла, поскольку тем самым отменила бы свое происхождение, а если Букер отказался бы от крещения, то никакой Элизабет бы и не было, и жил бы он со своей Анной, что и показывает финальная сцена. То есть, якобы сеттинг не терпит парадоксов, и поэтому, когда Лиз топит всех Букеров, на деле она топит только тех, чье решение ведет к ее появлению на свет. Окей, пусть так – только вот столь важный сюжетный момент самой игре стоило проговорить вслух.

И давайте задумаемся на секундочку: а кого, собственно, топят в этой сцене? Букера, который выслушал получасовой монолог всезнающей Элизабет о константах и переменных, узнал о том, что принятие крещения делает его Комстоком, и, молчаливо согласившись быть утопленным, искупает свои грехи? Но его гибель ничего



не изменит; топить надо юного Букера до его крещения, а он – совершенно другой человек. Появление Букера в Колумбии не изменило Комстока, и Лютесы – один и тот же человек, по сути – также существуют бок о бок, не сливаясь в единое целое. Таким образом, в финальной сцене Лизы должны топить не нашего героя, а совершенно иного персонажа. Выходит, что ради пущей драматичности BioShock Infinite отказывается от установленных ей самой правил.

Как бы то ни было, концовка определяет смысл произведения и расставляет все на свои места. BioShock Infinite – это история Элизабет и Букера, а вовсе не Колумбии. Важна ответственность героя за свои проступки – ответственность, отрицание которой, по иронии судьбы, приводит к созданию летающего города. Через всю игру Букер ДеВитт, массовый убийца, идет к единственному возможному для себя финалу, и своей смертью искупает грехи и себя самого, и себя из всех других миров. Это, по крайней мере, просто и понятно каждому.

Несмотря на все его заверения, Левин не ставит перед игроком вопросы, не дает ему толком ничего решать. Убивать маленьких девочек – плохо. Забывать о человечности в погоне за идеалами – плохо. Расизм – плохо. Угнетение и теократия – плохо. Гражданская война и убийства невинных – плохо. Продавать детей – плохо. Убивать безоружных – плохо. Не раскаиваться в грехах – плохо. Все это – константы. Утверждения. Не вопросы.

«Мне нравятся шутеры от первого лица, – говорит Левин. – Им не нужна какая-то высшая цель. От них можно получать удовольствие, и это хорошо». Складывается впечатление, что в итоге Infinite пришла именно к этому. Да, тут можно получать удовольствие от геймплея. Во второй половине игры. На Hard. Да, тут есть концовка,

Когда, казалось бы, врагам (в первой половине игры, по крайней мере) резонно хватать Элизабет и удрать с ней куда подальше (что для хэндименов не должно было составить ни малейшего труда), все противники игнорируют ее полностью, концентрируясь на попытках расправиться с Букером.

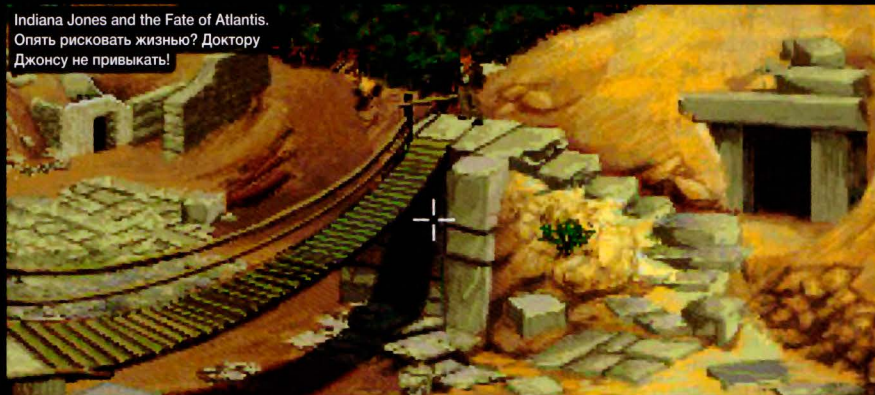
BIOSHOCK INFINITE – ЭТО ИСТОРИЯ ЭЛИЗАБЕТ И БУКЕРА, А ВО ВСЕ НЕ КОЛУМБИИ.



Архитектура, которую приводит старая Элизабет для оправдания нападения на Нью-Йорк, не выдерживает никакой критики. Да и вообще – кто она повела бы в атаку? Кем она стала бы править? После ее спасения из заточения мы видим, как последний оплот Комстока разрушают повстанцы – и помешать им может только Букер с карточкой из будущего. То есть, без его уастия Vox Populi взяли бы верх, и это дурацкое пророчество явно бы не осуществилось.

действительно не имеющая аналогов в видеоиграх, есть описание мироустройства, элегантно оправдывающего многие игровые условности. Да, тут великолепный арт-дизайн и красивые декорации, но на поверку они оказываются картонными, а сама игра – далеко не самым увлекательным шутером от первого лица, а не откровением свыше. И всем представляющим ей «десятки» было бы неплохо задуматься над тем, что на перечисление недостатков Infinite у одного меня уже ушло добрых пять страниц; неужто все вышеупомянутое – мелочи, не заслуживающие внимания? Мне так совсем не кажется. **СИ**

Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
Опять рисковать жизнью? Доктору
Джонсу не привыкать!



Walk

Give	Pick up	Use
Open	Talk to	Push
Close	Look at	Pull



Full Throttle.
Главный
герой – личность
незаурядная, сразу
видно!



Haven't seen him in a while.

Ванглыязычной традиции жанра «квест» нет – вместо него существуют adventures или, если точнее, point'n'click adventures. В русскоязычной же игровой культуре квестами называют очень конкретный вид авантюры, описывать все свойства которых вряд ли имеет смысл, поскольку каждый их себе представляет. Квесты предлагают игрокам искать и собирать предметы, решать головоломки и мимоходом распутывать сюжет, нередко связанный с некоей загадкой или тайной.

А еще этот жанр очень любят хоронить. Бытует мнение, что золотой век квестов миновал, а относительно недавнее закрытие студии LucasArts дает этим погребальным настроениям достаточно веский аргумент. Но так ли обстоят дела? Быть может, золотой век и закончился, но квесты (а также близкородственные им авантюры) продолжают выходить. В этой статье мы вспомним историю жанра, а также присмотримся к тому, в каком направлении он теперь развивается.

ТЕКСТОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жил когда-то не тужил спелеолог Уильям Кроутер, предпочитавший посвящать свободное от исследования пещер время программированию. Как водится, хобби его переросло в нечто серьезное: в 1976 году Кроутер создал игру под названием Colossal Cave Adventure, положившую начало новому жанру – текстовым авантюрам. По сюжету игрок оказывался в большой пещере, где мог совершать определенные действия. Команды вводились с клавиатуры (как правило, это были глаголы). Незатейливая, но увлекательная игра быстро распространилась по сети ARPANET, а самые ярые поклонники решили развивать этот жанр.

Два товарища, Марк Бланк и Дейв Леблинг, так загорелись идеями Colossal Cave Adventure, что в 1977–1979 гг. создали текстовый квест под названием Zork. Увидев, что их детище пользователи ARPANET встретили с тем же энтузиазмом, Бланк и Леблинг задумались о возможности немного подзаработать на ниве создания игр. Основанная друзьями в 1979 году компа-

ния Infocom выпустила Zork I: The Great Underground Empire для трех самых распространенных платформ того времени – PDP-11, TRS-80 и Apple II. В результате Zork стала наиболее популярной серией текстовых авантур, а Infocom – лидером в разработке приключенческих игр. Компания удерживала ведущие позиции, пока в 1989 году жанр не постиг кризис: тогда права на проекты Infocom купила Activision.

МИСТЕР И МИССИС УИЛЬЯМС

Развитие компьютерных технологий сказывалось и на квестах: постепенно в них стала появляться графика. Поначалу это были просто неподвижные картинки, которые дополняли текст и настраивали игрока на нужный лад.

Смекнув, что текстовые квесты скоро канут в лету, в 1980 г. Кен Уильямс и его жена Роберта создали игру Mystery House, снабдив свое творение иллюстрациями. Написанный Робертой сценарий основывался на всемирно известном романе Агаты Кристи «Десять негрятят», а картинки, перене-

сенные Кеном на экран, сейчас вряд ли способны потрясти воображение. В игре присутствует всего несколько черно-белых комнатных интерьеров; в начале восьмидесятых это был прорыв.

Первое творение супружеского дуэта обрело чрезвычайную популярность, и в том же году они основали компанию On-Line Systems, которая в 1982-м была переименована в Sierra On-Line. Компания задавала тон в приключениях на протяжении почти 15 лет, пока в 1998 году ее отдел по разработке квестов не был куплен Vivendi Games. За это время в офисах Sierra родилось несколько культовых сериалов.

King's Quest – сага о приключениях королевской семьи; сюжет ее разработчики ловко сплели из знакомых всем с детства сказочных историй. В каждой King's Quest задание получал новый представитель титулованного семейства, а король Грэхэм становился главным героем аж трижды. Первая часть сериала, вышедшая в 1984 году, представляла собой гибрид текстового и графического квестов: персонаж перемещался на фоне статичных задников с помощью стрелок, а вот действия все так же приходилось вводить с клавиатуры. Последующие части создавались по такому же принципу, только графика постоянно улучшалась.

Прорывом стала King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder (1990). Игру отличали потрясающая для своего времени VGA-графика и возможность выполнять действия нажатием

курсора. Такой вид управления получил название point'n'click («укажи и нажми») и стал отличительной чертой квестов. В 1994 году на свет появилась King's Quest 7: The Princess Bride – игра, качество графики и озвучивания которой справедливо сравнивали с диснеевскими мультфильмами. А вот окончание этого знакового сериала успешным, увы, не назывешь: в 1998 году вышла восьмая и последняя его часть под названием King's Quest: Mask of Eternity. Попытавшись расширить границы жанра, разработчики разбавили квест экшном и ролевыми элементами; к сожалению, поклонники восприняли такие инновации холодно.

После запуска King's Quest в Sierra пришли Марк Кроу и Скотт Мерфи. Именно им принадлежит идея создать пародийный квест, предметом насмешек которого стали бы популярные фантастические фильмы того времени – «Звездные войны», «Звездный путь», «Назад в будущее» и так далее. В результате на свет появилась Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter, а за ней еще несколько частей, повествующих о приключениях космического мусорщика.

В середине восьмидесятых полицейскому в отставке Джиму Уоллсу пришла в голову мысль воплотить профессиональный опыт стража закона и порядка в формате видеоигры, и в 1987 году Sierra выпустила Police Quest. Главной отличительной чертой сериала стал акцент на мрачной стороне реальности. Демонстрируя игроку убийства,

Mystery House – дебютный проект Кена и Роберты Уильямс.



Space Quest. Незатейливые, но очень увлекательные приключения космического мусорщика.



Quest for Glory. Поди разбери – то ли квест, то ли ролевая игра...



King's Quest 7: The Princess Bride здорово напоминает диснеевский мультфильм.



Gabriel Knight. Культовый квест – результат кропотливого труда разработчиков.



наркотики, проституцию, Police Quest резко контрастировал с добрыми сказочными историями, которыми славилась компания.

Не чуралась Sierra и других запретных тем. Яркий пример тому – серия квестов о сексуально озабоченном сорокалетнем мужичке Ларри Лаффере, который на протяжении всех семи частей пытается удовлетворить свои карнальные желания. Как и в случае с King's Quest, разные части сериала отражают глобальное развитие технологий: на смену примитивной графике и вводу команд с клавиатуры в Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards пришла шикарная анимация в Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!. Юмор Ларри отличался некоторой сальностью, но в рамках приличий всё же оставался. После выхода семи частей вся команда разработчиков, включая отца-основателя Эла Лоу, покинула проект. А в 2004-м, восемь лет спустя после релиза седьмой части, свет увидела Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude – странная поделка, сохранившая похабность оригинала, но лишенная прочих его достоинств. Главным героем Magna Cum Laude стал племянник и тезка оригинального Ларри по фамилии Ловедж, а геймплей развалился на набор мини-игр вроде бросания монеток в стакан и танцев. Уровень анимации, к сожалению, соответствовал прочим компонентам.

Это особенно иронично в свете того, что в девяностые графика развивалась настолько активно, что Sierra породила чрезвычайно амбициозный план: создать игру-кино с глубоким и продуманным сюжетом, способным держать игрока в постоянном напряжении. Gabriel Knight: Sins of the Fathers вышла в 1994 году; сценарий игры написала Джейн Дженсен, смешавшая в сюжете реально существующие города, улицы и районы с вымышленными событиями. Проект выпустили на CD-диске, поскольку при таком качестве графики, анимации, массе озвученных диалогов и богатом саундтреке дискеты ему не подходили. На протяжении трех частей этого квестового киносериала главный герой пытался разузнать историю своей семьи, сталкиваясь с разнообразными тайнами.

Грандиозный успех Sins of the Fathers вдохновил разработчиков, и вторую часть они создавали со всем тщанием. Одним из главных отличий сериала стало использование оцифрованного видео. В Beast Within: A Gabriel Knight Mystery вложили немало денег: действие разворачивалось в Германии, съемки велись на фоне древних замков, было спроектировано и сшито множество оригинальных костюмов. Специально для игры написали оперу, блистательно поставив ее в декорациях оперного театра.

Последняя часть и апофеоз сериала носила название Blood of the Sacred, Blood of the Damned, а в продажу поступила в 1999 году. Многих впечатлил ее масштабный и непростой сюжет, отсылающий игрока к вампирским преданиям, тайнам тамплиеров и даже легенде о Священном Граале. Кроме того, эта часть вывела сериал на новый графический уровень, так что Gabriel Knight 3 и по сей день остается классикой трехмерных квестов. К сожалению, четвертой серии не суждено было появиться на свет: именно тогда Sierra лишилась своего подразделения по разработке адвенчур.

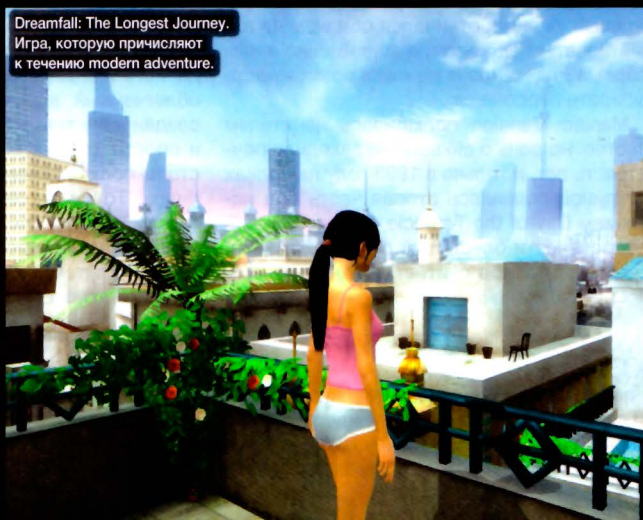
«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» И НЕ ТОЛЬКО
Отыскать на нашей планете человека, не слышавшего имени Джорджа Лукаса, возможно, но для этого потребуются немалые средства на авиаперелеты. Бренд «Звездные войны» поражает своей узнаваемостью и долгой жизнью; любители же игр знают именитого продюсера не только по его главному научно-фэнтезийному детищу, но и по ныне почившей студии, название которой стало почти синонимом классических квестов.

Все началось с того, что в 1982 году от развлекательной империи Lucasfilm отпочковалось подразделение LucasArts Entertainment (до 1990 года носившее название Lucasfilm Computer Division Games Group



Police Quest. Наша служба и опасна, и трудна.

Dreamfall: The Longest Journey.
Игра, которую причисляют к течению modern adventure.





В первую и третью части серии о Ларри Лаффере разработчики интегрировали систему определения возраста игрока. По замыслу авторов, ответы на вопросы теста должны были знать только взрослые.

The Last Express. Игровой процесс держит в напряжении – забывать о тикающих часах нельзя.



В руководстве к Grim Fandango указано, что все курящие персонажи в игре – умершие. Минздрав предупреждает?!



или просто Lucasfilm Games). Заниматься разработкой видеоигр Лукаса подвигла потрясающая популярность его кинопроектов: «Звездных войн» и «Индианы Джонса», – поэтому неудивительно, что первые опыты компании создавались по мотивам именно этих тогда еще трилогий.

Первой же крупной работой LucasArts на поприще квестов стала игра Maniac Mansion, выпущенная в 1987 году. Это была одна из первых адвенчур (наряду с проектами от Sierra), в которой произошел окончательный переход к интерфейсу point'n'click. Нелепый ужастик отличался обилием шуток и витиеватым сюжетом, а еще именно в нём впервые для жанра появилась возможность выбирать персонажа.

Maniac Mansion полюбилась ценителям квестов, но речь о сиквеле не заходила почти шесть лет, и только в 1993 году на полках магазинов появилась вторая часть под названием Day of the Tentacle. Авторы сумели воспроизвести блестящий стиль оригинала, а игра до сих пор считается одним из лучших продолжений.

СМОТРИ, ПОЗАДИ ТЕБЯ ТРЕХГОЛОВ Я ОБЕЗЬЯНА!

В период между выходом Maniac Mansion и Day of the Tentacle свет увидела первая адвенчура из сериала Monkey Island под названием The Secret of Monkey Island (1991).

История об увлекательных приключениях Гайбраша Трипвуда до сих не теряет своей популярности. Гайбраш пытается стать настоящим корсаром Карибских морей, а заодно влюбляется в губернаторшу Элейн Марли и старается победить пирата-призрака ЛеЧака.

Через год выходит Monkey Island 2: LeChuck's Revenge; в игре используется новая звуковая технология iMUSE, благодаря которой музыкальные темы плавно сменяют друг друга. Кроме того, интересной особенностью игры становится наличие двух уровней сложности. Первый включает в себя все задачи и головоломки, как и подобает игре данного жанра; второй же, так называемый облегченный вариант Monkey 2 Lite, был создан для тех, кто незнаком с квестами и просто хочет ознакомиться с сюжетом и столь полюбившимся игрокам юмором сериала. Тот же прием был использован и в третьей части, The Curse of Monkey Island (1997), ставшей последней игрой на движке SCUMM: затем LucasArts перешла на трехмерные технологии.

В 2000 году Гайбраш Трипвуд предстал перед нами во всей своей трехмерной красе: четвертую часть озглавили Escape from Monkey Island. Она вызвала смешанную реакцию, поскольку не всем пришлась по душе новая графика, а хитрое управление, требующее вводить действия с клавиатуры,

показалось удобным далеко не всем. Тем не менее, игра сохранила фирменный жизнерадостный юмор и светлый настрой.

Впрочем, фирменными они являются не только для данного сериала, а вообще для всех квестов LucasArts. Их герои редко умирают, и к подобным трагическим ситуациям почти никогда не относятся с должным пиететом. Скажем, в The Secret of Monkey Island Гайбраш может похвастаться, что умеет задерживать дыхание на десять минут, и от него, конечно, потребуют подтвердить слова на деле. А в The Curse of Monkey Island Трипвуда хоронят заживо, начинают играть траурный марш и уже ползут титры, но тут Гайбраш останавливает безумие, объявляя, что он жив, и титры отменяются обратно.

ЧЕРНЫЙ ЮМОР

Еще один пример иронического отношения разработчиков из LucasArts к смерти – игра Grim Fandango, вышедшая в 1998 году и ставшая первым трехмерным проектом знаменитой студии. На сей раз местом действия оказывается загробный мир: сюжет повествует о четырехлетнем приключении Мануэля Калавера, который пытается добраться до Девятого мира – последнего пристанища всех умерших душ. Управлять героем приходилось с клавиатуры, так как полюбившийся игрокам point'n'click отсутствовал. Трехмерная графика и архаичное

По словам разработчиков, при создании Myst они вдохновлялись прежде всего романом Жюль Верна «Таинственный остров».



The Longest Journey. Так начиналось самое долгое путешествие.



управление – отличительные черты и не самой удачной Escape From Monkey Island, но Grim Fandango поклонники адвенчур приняли намного теплее, чем четвертую часть пиратских приключений. Думается, это связано с мрачно-ироничным сеттингом игры – а может, и с её запоминающимся и необычным визуальным стилем. Кроме того, Grim Fandango выделялась и очень качественным звуковым оформлением: герои говорили выразительными, запоминающимися голосами, а саундтрек включал блюз, джаз и различные латиноамериканские мотивы.

ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЙ КОШМАР

Когда речь заходит об оригинальной озвучке, тут же вспоминается Sam & Max Hit the Road – еще один проект от LucasArts, в котором изюминкой оказались именно диалоги. Вышедший в 1993 квест рассказывает о приключениях двух частных сыщиков – пса Сэма и зайца Макса, расследующих запутанное дельце о пропаже непонятно кого из парка развлечений. «Непонятно кто» вроде как йети, но на самом деле это шаман обезьян, который... Одним словом, Sam & Max – психоделический (и очень забавный) кошмар. А все благодаря смешным диалогам и отменным, но совсем не безобидным шуточкам – игра недаром получила возрастное ограничение «12+», столь редкое у квестов от LucasArts.

Sam & Max Hit the Road оказалась успешной, но вот с сиквелами у нее сперва не задалось: в 2002 году в связи с банкротством компании-разработчика Infinite Machine отменили Sam & Max Plunge Through Space, а в 2004 году прекратилось создание Sam & Max: Freelance Police – игры, над которой работало немало людей из команды авторов оригинала. Но в 2005 году лицензия LucasArts на работу с этим

брендом закончилась, и сериал перешел в руки студии Telltale Games, сотрудники которой приложили руку у ряду квестов LucasArts. Telltale Games сохранила жанр Sam & Max, но изменила формат выпуска и предпочла классическим «полнометражным» играм сериалы. На данный момент вышло три «сезона» Sam & Max, причем последний, The Devil's Playhouse (2010), не упустил и мобильные устройства, получив релиз на iPad.

ДАВИ НА ГАЗ

В 1995 году в игровую индустрию на полной скорости ворвался крутой байкер Бен. Он стал главным героем Full Throttle – игры, изменившей тогдашние представления о качественных квестах. Как Maniac Mansion и игры серии Monkey Island, Full Throttle была разработана на движке SCUMM, но создатели порадовали игроков новым интерфейсом: при нажатии на предмет возникало контекстное меню, позволяющее выполнять различные действия – посмотреть, поговорить, взять в руки или пнуть. Несмотря на линейность сюжета и малую продолжительность, проект прогремел на весь мир: игрокам пришлось по душе выразительно нарисованные колоритные персонажи, озвученные профессиональными актерами. В частности, в игре можно было услышать голос Марка Хэмилла, известного миру ролью Люка Скайуокера в «Звездных войнах», а саундтрек записали маститые рок-музыканты из Gone Jackals.

В 2003 году анонсировали Full Throttle 2: Hell on Wheels. В дальнейшем проект заморозили, но, пожалуй, потеря для индустрии невелика: трейлер и демо успели разочаровать поклонников оригинала добавленными элементами экшна.

Paradise. Красивое, но bestолковое творение Бена Сокала.



Little Big Adventure. Смесь жанров, но балом все равно правит adventure.



Voyage. Еще один проект по мотивам произведений Жюль Верна.

Dracula: Origin поражает искусно прорисованными локациями.



Return to Mysterious Island. А ты сможешь раскусить загадки таинственного острова?



ШЛЯПА И КНУТ

Говоря о LucasArts, нельзя не вспомнить Индиану Джонса. Приключения острого на язык и веселого археолога принесли Лукасу успех в кинобизнесе, поэтому неудивительно, что Джонс стал героем адвенчур. Первый проект под названием Indiana Jones and the Last Crusade вышел в 1989 году, но особого успеха не добился, но следующую часть, выпущенную три года спустя, игроки приняли гораздо теплее. В Indiana Jones and the Fate of Atlantis использовалась технология iMUSE, а разработчики не постыдились на озвучивание. Кроме того, игру и по сей день помнят за впечатляющую нелинейность: она позволяла игроку выбрать «путь» прохождения («смекалка» оставляла радость решения головоломок самому Джонсу, «кулак» давал развернуться грубой силой, а «командный путь» предлагал активно задействовать помощника). Каждый из трех

путей содержал уникальные локации, диалоги и предметы, так что несколько превеликая, можно сказать, что Indiana Jones and the Fate of Atlantis представляет собой три игры по цене одной.

МИСТИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Знаменитая Myst (1993) не только положила начало поджанру, но и задала новые стандарты компьютерной графики. Созданные разработчиком Cyan Worlds поражали не только проработкой визуального ряда, но и чрезвычайной изобретательностью. Головоломки же в сериале существовали не просто для развлечения игрока – они являлись неотъемлемой частью сюжета, самой сутью Myst. С одной стороны, задачи были предельно логичны; с другой – безумно сложны. Myst выделялась на фоне игр-современниц задумчивой, почти равнодушной атмосферой: игрока не заставляли ни с кем сражаться, соперничать, набирать очки и к чему-то рваться; вместо этого ему предлагали мир и курсор, изменяющий форму при наведении на объект.

Myst сразу начала издаваться на CD, чем способствовала продвижению этого носителя в массы. Популярность игры оказалась столь высокой, что братья Миллеры, основатели Cyan, стали знаменитыми уже в первую неделю после релиза: продажи превысили 6 млн копий. Myst долгое время оставалась самой продаваемой игрой на PC, породив массу клонов. Вслед за первой частью сериала вышли еще четыре – в разной степени удачные. Имели место и попытки перенести вселенную Myst в онлайн-пространство: Интернет будоражили новости об огромных локациях, сногшибательной графике и первом в мире многопользовательском проекте с полноценной поддержкой голосового общения. Однако Uru: Ages Beyond Myst, вышедшая в 2003 году, оказалась одно-

пользовательским проектом. Отдельный онлайн-сервис Uru Live так и не смог привлечь значительного количества подписчиков и вскоре закрылся. Сенсации не случилось, и Uru стала лишь одним из продолжений сериала, чуть менее похожим на прочие. Что, однако же, не мешает некоторым поклонникам Myst считать лучшей именно эту часть.

СМЕШЕНИЕ ЖАНРОВ

Никакой «классической» жанр не способен долго обходиться без инноваций; впрочем, поклонники его могут принимать такие инновации по-разному. Зачастую попытки развить принципы классического квеста воспринимались аудиторией в штыки – но, возможно, беда тут состояла не в качестве эксперимента, а в самом стремлении переделать сериалы, формат которых уже успел сложиться. Именно поэтому пятисерийная адвенчура Quest for Glory от Sierra, стирающая границу между квестом и RPG, встретила теплый прием.

Продолжая и развивая заложенную «Индианой Джонсом» традицию, а также напоминая классические RPG, Quest for Glory: So You Want to Be a Hero предлагала игроку выбрать один из трех классов; от этого выбора зависели способы решения головоломок. Кроме того, герой имел непривычные для адвенчуры параметры и потребность их повышать, чтобы добраться до определенных секций. Также в сериале появился цикл смены дня и ночи, наступающей, когда герой ложился спать, а некоторые действия оказывались выполнимыми лишь в определенное время суток.

БОЛЬШАЯ МАЛЕНЬКАЯ АДВЕНЧУРА

Другой пример смешения жанров, Little Big Adventure, вышла в 1994 году и включила в себя элементы экшена, аркады, RPG и адвенчуры. Задумка студии Adeline Software International была проста и в то же время амбициозна: главный герой игры Твинсен мог путешествовать по трехмерному миру планеты Твинсан, делая что угодно. Игра включала в себя четыре «режима поведения» (обычный, спортивный, агрессивный и скромный), каждый из которых менял способы взаимодействия Твинсена с окружающей действительностью. Он мог идти напролом, сражаясь с врагами с помощью кулаков или магии; прятаться или красться; спокойно прогуливаться, общаясь с персонажами и исследуя различные объекты.

В 1997 году вышло продолжение Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey, но принципиальных изменений в нём почти не имелось, разве что арсенал существенно пополнился. Да и свободу действий авторы ограничивать не стали. Французский композитор Филипп Вашей (Philippe Vacheu), написавший музыку для первой части, сочинил саундтрек и для второй.

ПОСЛЕДНЯЯ ЭЛЕКТРИЧКА

Куда более нетривиальным экспериментом является вышедшая в 1997 году The Last Express от Smoking Car Productions. Выполненная в технике ротоскопии, эта адвенчура, как ни странно, до сих пор остается уникальной, хотя во многом опередила свое время, предложив игроку в самом деле живой мир – а вернее, мир, живущий вне зависимости от его действий.

Теперь Sam & Max делается на трехмерном движке.



Главным злодеем на протяжении всех частей Monkey Island оставался злобный пират ЛеЧак, но если в первой части он предстает в образе призрака, то во второй уже зомби, а в третьей и вовсе демон с огненной бородой.



Broken Sword. Перебравшись в трехмерный мир, полюбившиеся герои не растеряли своего обаяния.

Чтобы написать сценарий и придумать персонажей для *Syberia*, Бенуа Сокаль, по его собственным словам, провел некие исследования, которые длились около года.



Действие разворачивается накануне Первой мировой войны. Главный герой, Роберт Карт, садится в Париже на Восточный экспресс; точка назначения его – Константинополь. Полный пассажиров из разных стран поезд движется по Европе, а вместе с ним движется и время; в различных купе и вагонах происходят определенные события, никак не связанные с действиями игрока. Если он своевременно оказывается возле нужного персонажа, то может с ним познакомиться и неким образом на него повлиять. Если же нет, жизнь пассажиров продолжится своим чередом. Интересный сюжет, демонстрирующий расстановку политических сил и умонастроения начала XX века, а также чрезвычайная нелинейность делают *The Last Express* одновременно крайне реиграбельной и по-своему сложной, поскольку понимание того, что с одного раза узнать все нюансы и ознакомиться со всеми событиями не получится, вырывает игрока из зоны комфорта.

В то же время нельзя не заметить, что современные игры зря забыли об этом интереснейшем эксперименте. Столь популярные сейчас открытые миры активно захватывают всё большие и большие географические пространства, оставляя время чуть в стороне, а ведь именно темпоральная независимость *The Last Express* от действий игрока придает ей столь сильное сходство с реальной жизнью.

ИГРАТЬ ИЛИ СМОТРЕТЬ? СМОТРЕТЬ ИЛИ ИГРАТЬ?

Обособником в играх смешанных жанров стоят видеоквесты, к числу которых относятся и уже упомянутая *Gabriel Knight*. Но стоит также вспомнить еще один видеопроект от Sierra – *Phantasmagoria*.

Первая часть (1995) была посвящена молодой паре, переехавшей в большой, но жутковатый особняк. События разворачивались внутри дома и вокруг него, а главной героине предстояло раскрыть тайны этого странного места. В игре приходилось не столько воздействовать на мир, сколько смотреть. Интерактивный фильм – пожалуй, это лучшее описание видеоквестов в целом и *Phantasmagoria* в частности. Кино, кстати, получилось страшным: проект удостоился рейтинга «18+» из-за обилия насилия и крови, но это не отпугнуло любителей смешанных жанров, хотя необходимость постоянно менять диски сбивала с толку. *Phantasmagoria* вышла на семи CD, что объясняется не ее продолжительностью (игра довольно короткая), а обилием видеороликов.

Годом позже свет увидела *Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh*. Главным героем стал другой персонаж – сотрудник фармацевтической компании Кертис Крейг. Его преследовали психозы, лечение вроде бы дало какие-то результаты, но затем все вернулось на круги своя... Однако сиквел не добился популярности первой части. Даже сам Кен Уильямс сказал: «Эта игра мрачнее первой *Phantasmagoria*, в ней затрагиваются более серьезные темы. Я уверен, что есть люди, которым вторая часть понравится больше, чем первая, но сам предпочитаю *Phantasmagoria 1*».

СЛОМАННЫЙ МЕЧ

В 1996 году дизайнер Чарльз Сесил и студия Revolution Software подарили миру авантюру *Broken Sword*, которая сегодня считается живой классикой жанра. Живой – потому что сериал здравствует и поныне и, кажется, не собирается в мир иной.

Увлекательный сюжет – залог успеха, а сценарий в *Broken Sword* весьма достойный. Журналист Джордж Стоббарт и его подружка Николь Коллар пытаются разобраться в страшных заговорах, тайнах тамплиеров, индийской религии – в общем, погружаются в мистически-детективные пучины, столь уместные в данном жанре. Благодаря ярким краскам, отменной анимации персонажей и высокой детализации рисованный оригинал 1996 года, а также последовавшая за ним *Broken Sword 2: The Smoking Mirror* состарились весьма благочinnie. С помощью качественной озвучки авторы успешно передали дух иронического детектива, сдобренного тонким английским юмором.

Спустя шесть лет *Broken Sword* снова появилась на экранах мониторов, но поклонники узнали ее с трудом – в *Broken Sword: The Sleeping Dragon* (2003) и *Broken Sword: The Angel of Death* (2006) мы видим не только трехмерный движок, но и аркадные элементы, а на смену классическому point'n'click пришло управление с клавиатуры без использования мышки. Несмотря на такие кардинальные изменения, настроение первых двух частей не пропало.

Казалось, сериал вошел в золотой фонд приключений и благополучно там упокоился, однако в 2012 году его история получила закономерное продолжение: Сесил запустил Kickstarter-кампанию по сбору средств на следующую часть *Broken Sword*. Вместе с PayPal поклонники доверили ему более \$820 тысяч; релиз игры назначен на август 2013 года. На сей раз Джордж и Нико пытаются разоблачить теорию заговора, связанную с Гностическими евангелиями, а действие игры развернется в Париже, Лондоне и Турции.

МИРЫ БЕНУА СОКАЛЯ

В 2002 году на авансцену вышел Бенуа Сокаль со своим лучшим творением – холодной и красивой Syberia, рассказывающей историю приключений Кейт Уокер. Сценарий нельзя было назвать чрезвычайно оригинальным, но игроков завоорожил отдающий стимпанком мир; кроме того, игра свято следовала заветам LucasArts – погибнуть или застрять в ней было невозможно, что позволяло полностью погрузиться в происходящее. Концовка Syberia многих заставила прослезиться и не лишила поклонников надежды на продолжение.

Долго ждать не пришлось: в 2004 году Сокаль представил на суд общественности сиквел. Мы наконец-то получили возможность посетить таинственную Сибирю. Правда, по пути к ней пришлось понервничать: игра стала более динамичной и лишилась былой расслабленности, ведь теперь за нами по пятам шли злодеи. Однако не стоит думать, что Сокаль превратил свою игру в хоррор – напротив, даже братья-бандиты оказались милыми и забавными. Многие недоумевали, зачем в Syberia 2 так много пустых локаций без единой активной точки, а мастер просто хотел, чтобы мы обратили внимание на красоту, не неслись к финалу, высунув язык.

В своем следующем проекте Сокаль перенес действие в совершенно другую климатическую зону – в Африку, куда мы попадаем согласно сценарию Paradise. Фанаты торжествовали: приключения в духе Syberia продолжаются, только на другом континенте. Увы! Красоты никуда не делись, но ничем другим Paradise похвастаться, к сожалению, не сумела. Стиль Сокаля, когда-то казавшийся безупречным, устарел – игра совершенно не удалась. Геймеру предстояло пройти утомительный путь вместе с главной героиней, не вызывавшей такого сопереживания, как Кейт Уокер. Игра наполнилась головоломками, но многие из них оказались нелогичными, а другие, наоборот, чересчур прямолинейными. Кроме того, Paradise впадала в самый страшный грех квестов и обрекла игроков на утомительный пиксель-хантинг – предметы приходилось искать, методично водя по экрану запаздывающим курсором.

Очередного проекта талантливого француза ждали с опаской: не наступит ли он на те же грабли? К счастью, Sinking Island ока-

залась отличным квестом с увлекательным детективным сюжетом.

В 2009 году Сокаль вновь порадовал своих поклонников, объявив о разработке Syberia III, но в феврале 2011 года неожиданно выяснилось, что создание игры даже не началось из-за отсутствия финансирования. Дело в том, что французский разработчик подошел к своему детищу крайне требовательно, сказав, что роскошным мирам сериала требуется графика уровня Assassin's Creed, а значит, и новый движок. Не вполне ясно, отказался ли он от этого плана, но поводы для оптимизма имеются в любом случае: в ноябре 2012 года Сокаль написал в Facebook, что благодаря издателю Anuman Interactive разработка всё же началась. Продолжение приключений Кейт Уокер предположительно увидит свет в 2014–2015 году.

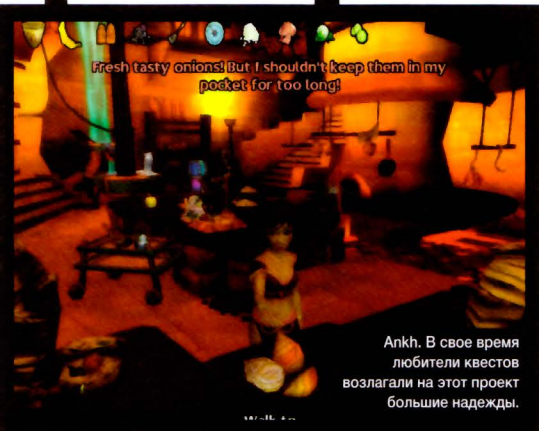
АТАКА КЛОНОВ

К середине нулевых золотой век квестов, пожалуй, начал уходить в прошлое, но этот привычный формат с очень отчетливыми и внятыми жанровыми требованиями не прекращал порождать новые игры. Многие из них способны порадовать невзыскательного любителя собирать предметы и разгадывать головоломки, но особого вклада в историю игровой индустрии они не вносят (зато благодаря своей жанровости нередко наполняют карманы создателей желанным заработком). Тем не менее, обойти множество клонов стороной было бы неверно.

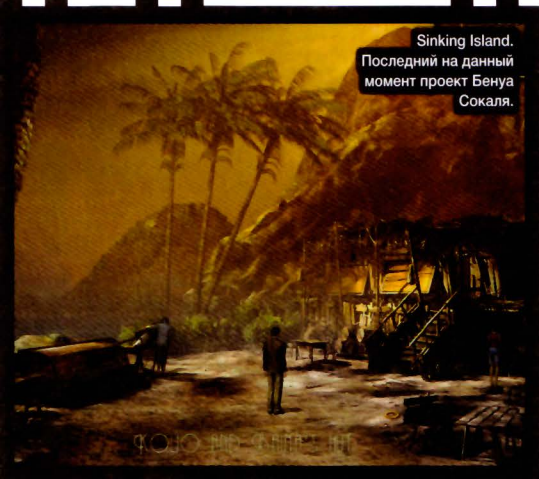
Ярким примером конвейерного производства является французская компания Kheops Studio: в 2004–2011 гг. она выпустила аж 15 проектов – иногда до трех в год.

Первое ее творение было весьма недурным: создатели отправили нас на жюльерновский таинственный остров, назвав свое произведение Return to Mysterious Island. В светлых головах авторов родились и свежие идеи: задачи в этом трехмерном квесте от первого лица решались несколькими способами. Активные действия вознаграждались разным количеством очков, поэтому было интересно пройти игру повторно, что для квестов необычно.

Вдохновленные успехом Return to Mysterious Island разработчики вскоре выпустили Voyage. Альтернативное название проекта, «Путешествие на Луну», недвусмысленно указывает на источник вдохновения. Геймплей Voyage один в один копировал игровой процесс Return to Mysterious Island, и до концовки вновь можно было добраться разными тропинками. Voyage приняли тепло – видимо, по воспоминаниям об удачном «Таинственном острове». На этом этапе было бы чрезвычайно уместно привнести в игры нечто новое, но «хеопсы» предпочли эксплуатировать успешную формулу и в 2006 году отправили в продажу очередной клон под названием Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript. Игра вышла на волне популярности произведения Дэна Брауна, но сценарий отличался от книжной истории. Нам предстояло украсть рукопись Да Винчи, попутно открывая для себя мир



Ankh. В свое время любители квестов возлагали на этот проект большие надежды.



Sinking Island. Последний на данный момент проект Бенуа Сокаля.



Fahrenheit. Чтобы игра не ассоциировалась с фильмом «Фаренгейт 9/11», в США и Канаде ее продавали под названием Indigo Prophecy.

Актеры Виктория Морселл и Дэвид Хомб, исполнившие главные роли в Phantasmagoria, начали встречаться практически сразу после начала съемок. Виртуальная фотография, которая стоит в спальне супругов, уж извините за каламбур, – реальное фото влюбленной пары.



В игре от Frogwares Game «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» можно встретить упоминание о профессоре Ван Хельсинге, который, в свою очередь, является главным героем другого проекта студии – Dracula: Origin.



Indiana Jones and the Last Crusade стала первой компьютерной игрой о приключениях знаменитого археолога.



его произведений и изобретений. Игровых зон было немного, персонажей и того меньше. Разные способы прохождения уже не выглядели увлекательными. Да и загадки, к сожалению, удачными назвать нельзя, а некоторые получились и вовсе абсурдными: взять хотя бы написание картины Моны Лизы с помощью... игры в пятнашки.

На том же попроче «прославилась» и студия Deck13 Interactive. И если ее дебютный проект Ankh поклонники жанра признали перспективным, то вторую и третью части раскритиковали. Разработчики так и не смогли избавиться от явных недостатков в сюжете, графике и анимации персонажей, но, похоже, их это не слишком беспокоило. В список компаний, штампующих квесты под копирку, входит и Frogwares Game Development: ее игры о Шерлоке Холмсе выпускаются регулярно, и каждый последующий словно срисован с предыдущего.

ДОРОГА БЕЗ КОНЦА

Одним из самых ярких (пусть и не слишком продолжительных) приключенческих сериалов из нулевых является The Longest Journey от норвежской компании Funcom. Вышедшая в 2000 году игра и по сей день примечательна одним из самых преданных фэндомов в мире квестов; по всей видимости, связано это вовсе не с качеством головоломок (которые подчас критикуют за

нелогичность), а со сложным, запутанным и увлекательным сюжетом, ярким миром, а также Эйприл Райан – героиней, которую не раз называли «самым ярким персонажем в истории авенчура». Изложенные писателем Рагнар Торнквистом события разворачиваются в двух параллельных реальностях: магической Аркадии и индустриальном Старке. Мы видим множество вымышленных рас, ярких персонажей второго плана, а главное – постепенно проникаем в мироустройство изобретательной и непростой вселенной.

Нет ничего удивительного в том, что поклонники первой части просто молили о продолжении – в конце концов, приключение нам обещали очень долгое. Ждать пришлось целых шесть лет, а результат многих огоршил. В Dreamfall: The Longest Journey главных героев стало трое, а в геймплей добавились не всегда удачные экшн-элементы; впрочем, любители увлекательного сюжета не остались разочарованы. Замечательная графика, отличавшая и первую часть, на сей раз предстала перед игроками и в множестве катсцен, приблизив игру к видеоквесту.

Но на этом приключении не закончилось: как и Broken Sword, недавно сериал получил новую жизнь, проведя успешную Kickstarter-кампанию и собрав более полутора миллионов долларов. Dreamfall Chapters: The Longest Journey увидит свет в 2014 году и завершит

сюжетную линию Зои Кастильо – героини, появившейся в Dreamfall: The Longest Journey. По словам Торнквиста, трилогией сериал не станет – автор видит его скорее набором перескакивающих историй, чем последовательным повествованием.

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ МЕЧТА

У термина «адвенчура» есть и еще одна любопытная особенность: им называют все игры, которым не удается дать другое жанровое определение. Работы студии Quantic Dream тоже можно считать адвенчурами, но наследуют они видеоквестам, доводя их идею до абсолюта и превращая ее в отдельный жанр интерактивного кино.

В вышедшей в 2005 году Fahrenheit мы управляем несколькими героями, судьбы которых сплетаются сперва в сюжете триллера, а потом в сюжете... не триллера. Сценарий этой игры напоминает боевики 80-90-х, в которых можно всё и никакой поворот не оказывается излишним, а майянские пророчества легко уживаются со зловещими детьми, коварными киборгами и концом света.

Но это не так важно. Важно, что идеолог студии Дэвид Кейдж поставил перед собой задачу увязать строгую линейность и кинематографичность игры с вживанием и интерактивностью. QTE превращаются в зрелищные сцены, а время выбора реплики

ограничено, так что, упустив момент, легко заставить героя брякнуть глупость. При этом сохранение происходит в конце сцены, так что переиграть одну фразу не получится; стремясь сделать игрока столь же уязвимым, как его герой, Fahrenheit идет против традиций адвенчур.

Тех же принципов придерживается и Heavy Rain (2010). Занятно, что начало этой игры чрезвычайно напоминает Fahrenheit: главный герой мучается психическими проблемами, а истории других персонажей постепенно вплетаются в его переживания. Но развитие канвы Heavy Rain выглядит куда современнее – игра сворачивает не в эффектный боевик, а в психологический триллер, где злодеем оказывается обычный человек с понятными мотивациями, а маньяк вовсе не оборачивается пришельцем из другого измерения. Графически впечатляющая Heavy Rain развила идею вживания: как и в Fahrenheit, здесь игрок имеет возможность совершать с объектами окружающего мира бесполезные, но знакомые и понятные каждому действия, а ошибиться стало еще проще, поскольку возможные варианты реплик пляшут, затрудняя чтение.

В этом же году нас ожидает релиз новой игры Quantic Dream, Beyond: Two Souls, где мы узнаем историю жизни юной Джоди Холмс, которая не то дружит с призраком по имени Эйден, не то проклята им. Любопытно, что материалы о грядущей игре демонстрируют выход идеи «интерактивного кино» на новый уровень – главная героиня смоделирована с актрисы Эллен Пейдж и ей же озвучена, и теперь не кажется странным говорить, что Пейдж «играет роль» в Two Souls.

ДВОЙНОЙ НАЛОГ

Тим Шейфер – личность для индустрии видеоигр знаковая. Начав свою карьеру в LucasArts, он приложил руку ко многим классическим квестам золотого века, а в 2000 году оставил компанию, чтобы основать собственную студию Double Fine Productions и создать вместе с ней культовый платформер/адвенчуру Psychonauts. Игра, повествующая о детском лагере, обитатели которого учатся не бегать по лесам, а пробираться по сознанию других людей, обрела множество поклонников, но дальнейшие работы Double Fine, чрезвычайно порой интересные по задумке, такой популярности не добились.

Тем не менее, именно Шейфер совершил поступок, во многом преобразивший современную видеоигровую культуру: в феврале 2012 года Kickstarter-кампания его будущей игры Broken Age неожиданно вдохнула жизнь в идею краудфандинга. Жанр адвенчуры был выбран для новой работы Шейфера неслучайно: знаменитый именно как один из создателей классических квестов, он, по собственным словам, долгое время не мог к ним вернуться, поскольку жанр стал нишевым и коммерчески недостаточно выгодным (а значит, не привлекал издателей). Проект на Kickstarter просил \$400 тысяч, а собрал \$3,3 млн.

Окажется ли Broken Age возрождением золотого века? Неизвестно; откровенно говоря, в этом есть некоторые сомнения, ведь предыдущая работа Double Fine, пазл-платформер The Cave, получила смешанные

отзывы. Но это не так важно. Провозгласив Kickstarter отличным способом избавиться от требований издателей, на которые так любят жаловаться разработчики, Шейфер вдохновил бесчисленное множество маститых авторов на возвращение к сериалам, которые те почитали покойными. Да и новые люди немедленно воспользовались непривычной бизнес-моделью.

НЕМЕЦКИЙ ВЗГЛЯД

Нетрудно заметить, что большинство современных квестов являются продолжениями сериалов, начало которых было положено достаточно давно. В самом деле, студий, которые в наши дни выпускали бы преимущественно квесты, не так много; самой примечательной из них – в некотором роде нынешним синонимом жанра – является немецкая компания Daedalic Entertainment. Популярность ее вспыхнула с первого же проекта, Edna & Harvey: The Breakout (2008), написанного авторами еще в студенчестве и вновь отсылающего к традициям LucasArts и движка SCUMM.

Впрочем, несмотря на схожесть механики (набор предметов, набор глаголов-действий, линейность развития событий), игры Daedalic изрядно отличаются от работ LucasArts по духу. Было бы излишеством говорить, что это «взрослая LucasArts»; скорее это LucasArts, вошедшая в переходный возраст и стремящаяся подsunуть в симпатичный рисованный мир что-нибудь гадкое. Так, в Edna & Harvey: The Breakout игрок может разбивать некоторые предметы (например, машины); это не несет никакой практической пользы, но привносит в игру элемент бессмысленного бунта. В A New Beginning (2010) мы видим постапокалиптический мир, который можно спасти, вот только никто не хочет этого делать. Сеттинг The Whispered World (2010) кажется классическим: главный герой – юный клоун, живущий с циркачами и совершенно не желающий веселить публику. Казалось бы, очень ожидаемая обстановка для мультяшного детского квеста? Но нет; неожиданный и очень печальный поворот в финале заставляет полностью переосмыслить всё увиденное.

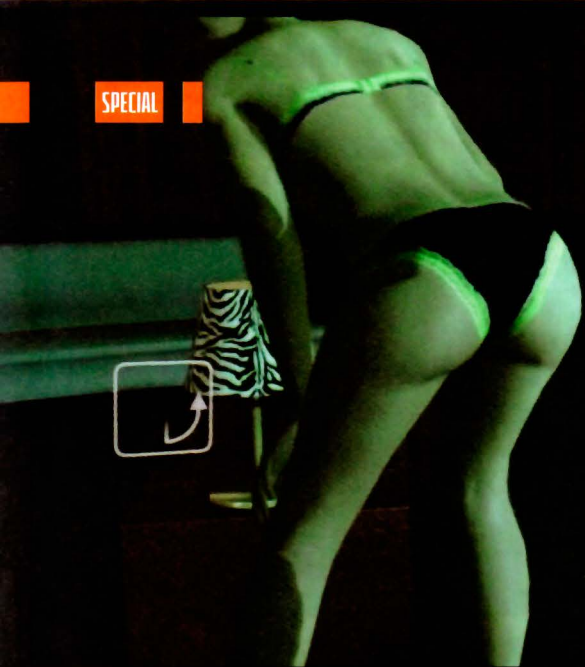
Ну а про Руфуса, главного героя Deronia (2012), говорят, что это «злой брат-близнец Гайбраша Трипвуда». Действие игры разворачивается в подчас неприглядных декорациях, но ее прекрасно анимированный визуальный стиль это нивелирует. Увы, анимация не может спасти игрока от отвратительного характера главного героя, который многим показался слишком уж неприятным – несмотря даже на то, что он явно задуман как сатирический. Руфус эгоцентричен, склонен к сексизму и шутит сомнительно, и не всем интересно за этим наблюдать.

Кроме того, релизы Daedalic, увы, нередко страдают от некачественного перевода. Иногда реплики героев попросту бессвязны – что уж говорить о качестве озвучки! Тем не менее, студия продолжает выпускать квесты в немалом количестве, и, кажется, со временем их работы становятся всё более зрелыми.

МЕДИТАЦИЯ

Помимо создания собственных работ Daedalic выступает также как издатель – в первую очередь квестов, среди которых имеются и игры студии Amanita Design. В отличие от своего издателя, вряд ли при-

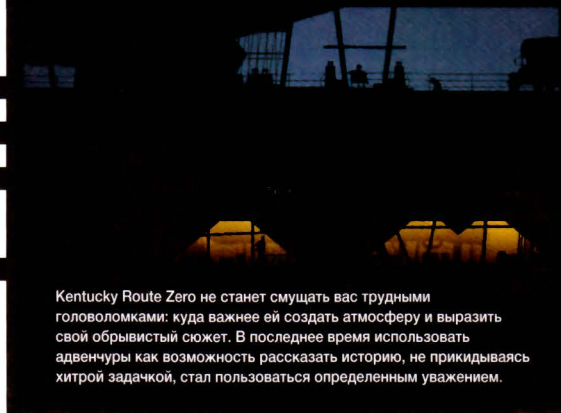




Интерактивность!



Итан Марс, главный герой Heavy Rain, напоминает протагониста Fahrenheit, но ему так и не становится лучше, всё больше наоборот.



Kentucky Route Zero не станет смущать вас трудными головоломками: куда важнее ей создать атмосферу и выразить свой обрывистый сюжет. В последнее время использовать приключения как возможность рассказать историю, не прикидываясь хитрой задачкой, стал пользоваться определенным уважением.

внесшего в жанр что-то новое, чешская компания может похвастаться тем, что выработала свой специфический подтип квестов, самым популярным из которых оказался вышедший в 2009 году Machinarium.

Работы Amanita Design хочется назвать медитативными. Первая их игра, сразу обретшая популярность – Samorost (2003), – предлагает игроку взять на себя роль маленького гномика в белом, перемещающегося по странным планетам и ландшафтам, заросшим чуть сюрреалистическими формами жизни. Несмотря на то, что верная последовательность кликов не всегда очевидна, игра не давит, а предлагает спокойно полюбоваться чрезвычайно детализированными пейзажами, послушать музыку и вообще отдохнуть от суматохи нашего бытия. В 2005 году вышло продолжение Samorost, а в будущем грядет третья часть.

В Machinarium (2009) природные пейзажи сменились мусорными свалками, а гномик уступил место небольшому роботу, способному вытягивать шено, но идея и настрой игры остались теми же. Слов нет – вместо них герои общаются с пузырьками, в которых задачи изображаются рисунками-комиксами. Сюжет, повествующий о том, как храбрый робот Йозеф (названный так в честь Йозефа Чапека, автора слова «робот») разоблачает некий заговор, прост, поскольку второстепенен.

Любопытно, что в играх Amanita Design нет крупных планов: все локации умещаются на экране, а потому главный герой непременно кажется крошечным на фоне проработанного пейзажа. Апофеозом этой тенденции становится Botanicula (2012) – игра о том, как храбрые маленькие зернышки (а вернее, гриб, сучок, перышко и так далее) спасают родное дерево от злобных паразитов.

ОКО РА

Еще одной современной студией, разрабатывающей и издающей квесты, является компания Дэйва Гилберта Wadjet Eye Games. Первая их работа, The Shivan (2006), представляет собой вполне классический ретро-квест... вот только главным героем его оказывается раввин, а проблематика напрямую связана с иудаизмом. Игра была тепло принята критиками, высоко оцененными ее «зрелый» сюжет, непростую морально-этическую картину и взвешенное, глубокое отношение к религии.

Поэтому, пожалуй, есть даже нечто печальное в том, что наиболее значимым проектом Гилберта является сериал Blackwell, начавшийся в 2006 году с The Blackwell Legacy и состоящий в данный момент из четырех серий. Сюжет его предельно традиционен: главная героиня, Роза Блэкуэлл, – юная писательница, которой предстоит

столкнуться с призраками и раскрыть загадочные убийства. Качество сериала остается на высоте, особенно хороша озвучка, но в целом его вряд ли можно назвать столь уж примечательным.

Кроме собственных работ, Wadjet Eye также издает игры сторонних разработчиков, выполненные в жанре ретро-квестов. Наибольшее внимание привлекла Gemini Rue (2011) – история в жанре киберпанк с насыщенным, пусть и довольно традиционным для киберпанка сюжетом; некоторые критики называли Gemini Rue лучшим квестом последних лет. В игре присутствует доля экшна – главный герой, Азриэль Один, умеет целиться и стрелять, но механику боев вряд ли можно считать захватывающей.

Другой опубликованный Wadjet Eye проект, Primordia (2012), рассказывает историю робота Горация, живущего в заброшенном корабле со своим саркастичным летающим черепообразным сайдиком Криспином и поклоняющегося божественному Человеку. И вновь перед нами сюжетоцентричный квест, загадки в котором не слишком сложны (хотя порой они требуют определенной сообразительности), но который зато может похвастаться запоминающимися персонажами и проработанным миром. Кроме того, нельзя не заметить, что главный герой Primordia является почти тезкой компании-издателя – ведь «уаджетом» называется ле-

вый глаз египетского бога Гора, символизирующий солнце.

ХОДЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ

Вспоминая историю квестов, говорить о The Walking Dead (2012) будто бы странно, ведь это еще одна игра в жанре интерактивного кино (а в данном случае скорее анимации), столь далекого от давних работ LucasArts. И в то же время не упомянуть основанную на созданном Робертом Кёркманом мире адвенчуру невозможно – ведь, кажется, именно в подобные ей игры и перерождается постепенно жанр квестов. Игры, повторяющие старую схему LucasArts, сейчас невольно выглядят приветом из прошлого и повторением пройденного; их вряд ли можно считать современным веянием. А вот интерактивные повествования вроде The Walking Dead, кажется, пребывают в зените.

С точки зрения механики эта работа Telltale Games очень похожа на Fahrenheit и Heavy Rain: перед нами вновь относительно линейное кинематографическое повествование, в котором мы чаще оказываемся зрителем, чем соучастником. Впрочем, The Walking Dead усовершенствовала формат в мелочах: бессмысленных действий, нужных только ради пущей интерактивности, стало меньше, а выбор игрока, редко становясь судьбоносным, тем не менее значительно меняет эмоциональный окрас повествования. Мы берем на себя роль Ли Эверетта – мужчины с сомнительным прошлым, который в пучине зомби-апокалипсиса становится опекуном девочки Клементины. Ярчайшие герои, связанные непростыми отношениями, бесконечные моральные дилеммы, трагические повороты событий и эпизодическая структура превратили The Walking Dead в одно из самых примечательных игровых событий ушедшего года. Студия уже объявила о создании второго сезона, но, надо заметить, успех первого заставляет ожидать некоторого количества подражателей – а может, просто игр схожего жанра и формата, которые вовсе не окажутся вторичными.

ПУТЬ ПО КЕНТУККИ И ДАЛЬШЕ

Надо заметить, что данная статья оставляет в стороне огромное количество инди-квестов – не в последнюю очередь потому, что в этой разрозненной массе не так-то просто выделить некие тенденции. Впрочем, надо заметить, что инди-разработчики любят использовать этот жанр как инструмент линейного повествования: игры вроде Richard & Alice или Actual Sunlight ставят перед собой задачу не развлечь игрока хитрыми головоломками, а познакомить с персонажами и какими-то проблемами. Забавно, что оба вышеприведенных примера являются творениями мрачными и печальными (на странице скачивания Actual Sunlight автор честно предупреждает, мол, перед вами игра про депрессию, которая может оказать неприятное воздействие на людей с чувствительной психикой), однако в то же время они придерживаются всё тех же классических заветов LucasArts, зарекаясь ставить игроков в сложные и действительно проблематичные ситуации и уж тем более не страшая их поражением.

Тем не менее, об одной инди-игре сказать пару слов смысл есть – не столько из-за

ее художественных достоинств и многочисленных наград, сколько потому, что она вбирает в себя весь опыт, накопленный долгими годами развития квестов и адвенчур.

Kentucky Route Zero – адвенчура про мужчину, едущего по Кентукки на старом грузовике, чтобы доставить товар по адресу Dogwood Drive, 5. Эта игра одновременно очень линейна (акты сменяют друг друга в строго заданном порядке) и очень открыта (секции со свободной ездой позволяют при желании отыскивать необычные уголки штата и встречать там странных людей). Каждая сцена неизбежно идет своим чередом, но повествование строится на большом количестве текстовых описаний и диалогов, предоставляющих игроку изрядную свободу – не фактическую, ветвящую события, а «атмосферную». Повествование туманно и не вполне реалистично, а потому – в зависимости от выбранной реплики – игра выйдет о том, о чём вам захочется. Головоломки в Kentucky Route Zero почти нет, что доходит до ироничного: когда героиня прибегает к стандартному для квеста ходу «почини мне телевизор, и я расскажу, что делать дальше», нажать требуется лишь одну кнопку.

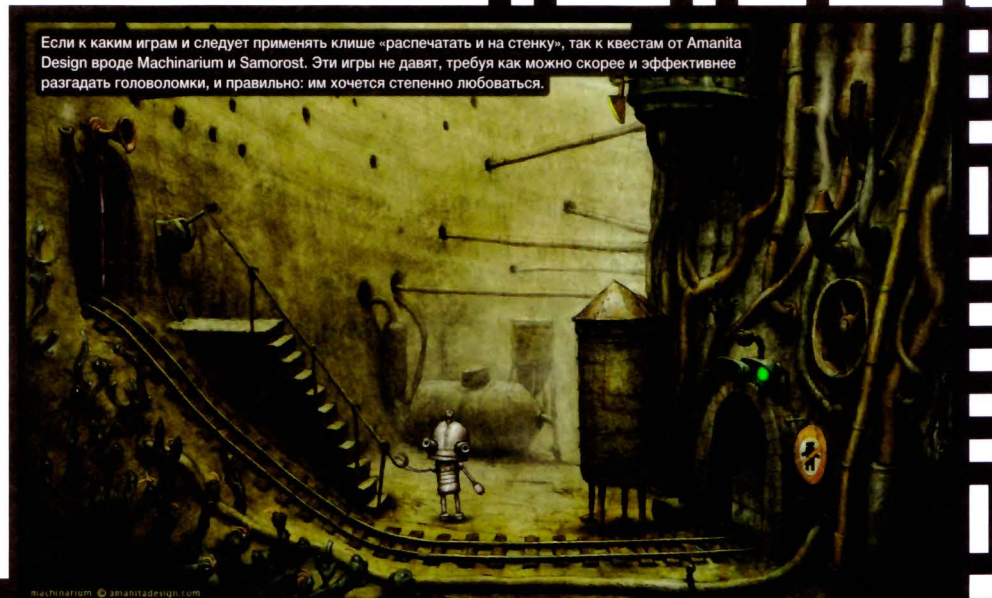
Дело не в том, что Kentucky Route Zero красива, снабжена приятной музыкой, магическим реализмом и отсылками к «В ожидании Годо». И не в том, что она выходит эпизодами, как The Walking Dead, но при этом демонстрирует игроку вид сбоку, как классические квесты, тем самым объединяя старые и новые веяния. Дело в том, что, думается, эта игра воплощает в себе то, во что перерождается сейчас жанр адвенчуры: повествование, где сюжет, мир, герои и диалоги постепенно вытеснили хитрые головоломки, а авторы могут не бояться экспериментировать.

Возможно, Kentucky Route Zero станет новой классикой. Возможно, не станет. Но будущее игр для любителей спокойно сидеть перед монитором и шевелить мозгами и душой, кажется, не за теми, кто дословно повторяет формулу LucasArts, а за играми вроде The Walking Dead и Kentucky Route Zero. И выглядит это будущее весьма неплохо. **СИ**



Грядущую игру Тима Шейфера аудитория полюбила не столько за ее гипотетические личные достоинства, сколько за сам факт существования. Публика проголосовала за возрождение квестов долларом – с этим не поспоришь.

Если к каким играм и следует применять клише «распечатать и на стену», так к квестам от Amanita Design вроде Machinarium и Samorost. Эти игры не дают, требуя как можно скорее и эффективнее разгадать головоломки, и правильно: им хочется степенно любоваться.





ХОДОКИ В ПОИСКАХ ВЕРНОГО РЕШЕНИЯ



ДАННЫЕ СТАТИСТИКИ THE WALKING DEAD НАВОДЯТ НА МЫСЛЬ О ТОМ, ЧТО В РЕАЛЬНОСТИ ИГРОКИ ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЯ, ИСХОДЯ ДАЛЕКО НЕ ТОЛЬКО ИЗ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ТОМ, КАК ЛУЧШЕ ПОСТУПИТЬ.

ВНИМАНИЕ! ДАННАЯ СТАТЬЯ НЕ ПРОСТО СОДЕРЖИТ СПОЙЛЕРЫ К THE WALKING DEAD; ОНА СОСТОИТ ИЗ НИХ, ЗАНИМАЕТСЯ В НИХ КОВЫРЯНИЕМ И ВООБЩЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ТОГО И НАПИСАНА, ЧТОБЫ ВЫ СЛУЧАЙНО УЗНАЛИ О ТОМ, КАК В КОНЦЕ ТАМ ВСЕ ЗОМБИ ОКАЗЫВАЮТСЯ КИБОРГАМИ-ИНОПЛАНЕТЯНАМИ. СООТВЕТСТВЕННО, ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРОШЛИ ЭТУ ИГРУ И НЕ ХОТИТЕ ЗНАТЬ ПРАВДЫ, ДАЛЬШЕ ЛУЧШЕ НЕ ЧИТАТЬ. ЭТУ СТАТЬЮ, В СМЫСЛЕ, ЖУРНАЛ ОТКЛАДЫВАТЬ РАНО. НО, В ОБЩЕМ, МЫ ПРЕДУПРЕДИЛИ.

Ближе к середине второго эпизода The Walking Dead главный герой Ли вместе еще с одним персонажем, Дэнни Сент-Джоном, оказываются в неприятной ситуации: в них целится из арбалета очень подозрительная женщина, которую игра прежде вырисовывала опасной и, возможно, сумасшедшей. Женщина эта, Джолин, настроена агрессивно, но у обоих героев тоже имеется оружие. Как водится в данной адвенчуре, Ли может решить, стоит ли ради безопасности выстрелить или лучше попытаться Джолин всё-таки послушать.

По данным игровой статистики, стреляет только 13 % человек, а остальные 87 % даже в столь непростой момент стремятся остаться гуманистами. Авторы игры из этого заключают, что даже в тяжкие времена – а может, именно тогда – люди всё-таки в глубине своих

душ благородны. «Такое ощущение, – говорит директор отдела маркетинга Telltale Games Ричард Игго в интервью изданию VentureBeat, – что даже в амбивалентных ситуациях и тех, где лучшего варианта нет, большинство всё равно пытается поступить «правильно», пусть это и невозможно». В самом деле: безумица целится в вас из арбалета, бессвязно крича, что всё про вас знает, а вы решаете попытаться её выслушать! Кажется, такие данные статистики говорят о том, что для человечества далеко не всё потеряно, верно?

...Верно?

Но в финале того же второго эпизода Ли предоставляется еще один выбор: обобрать найденную в лесу незапертую машину с припасами или воздержаться от этого, поскольку ее владелец вполне может быть жив и бродить неподалеку (а объесть человека во время зомби-апокалипсиса – значит практически его убить). Надо заметить, что дилемма не очень проста, но вряд ли амбивалентна:

и яркую авантюру с запоминающимися (пусть и быстро гибнущими) персонажами, но и примечательный эксперимент с игровым повествованием. Студия Telltale Games поставила перед собой не новую, но по-прежнему очень непростую задачу: создать историю, в которой игроку постоянно предоставляется значимый выбор, но которая не разваливается при этом на десятки и сотни отдельных веток (а последнее, увы, задача попросту невыполнимая и коммерчески нецелесообразная). Результат одновременно захватил аудиторию, выжал слезы из взрослых мужчин и, как водится, оставил множество недовольных. Последние утверждали, что выбор всё-таки недостаточно значим. В известной степени так оно и есть: в большинстве случаев судьба героев не зависит от того, например, попытаетесь ли вы спасти их жизни.

Это, конечно, приводит нас к вопросу о том, что вообще считать значимым – действие или побуждение. И если игровые события в



устах юной Клементины игра отчетливо указывает на то, что забрать из машины припасы – вариант прагматичный, циничный и аморальный, в то время как просто пройти мимо – поступок благородный и «правильный».

Тем не менее, большинство игроков (пусть и не такое подавляющее, как в случае в Джолин, а всего лишь 56 %) припасы забирает.

Как же так?

Куда делась мораль?

Это мы и попытаемся понять.

Вышедший в 2012 году сериал The Walking Dead, включающий в себя пять эпизодов, представляет собой не только напряженную

целом не слишком меняются вне зависимости от того, какие шаги предпринимает Ли, то сам его образ, а также проистекающие из одного взаимоотношения с другими персонажами, могут выйти очень разными. Действие The Walking Dead разворачивается во время зомби-апокалипсиса, но это игра не о том, сколь ловко вы сможете применить гвоздодер и насколько лихо умеете прыгать по крышам; это игра о том, каким вы, неизбежно прыгая, бегая и круша черепа плотоядных монстров, окажетесь человеком. О морали это игра.

Тем интереснее, что Telltale, предоставив игрокам множество этических дилемм разных габаритов (от выбора интонации фразы до выбора между жизнью и смертью героя), решила не только вести статистику того, какие варианты те предпочитают, но и обнародовать ее. Статистика публиковалась в виде трейлеров после каждого эпизода, а кроме того, она доступна на сайте. Но многое ли она говорит нам о моральном облике прошедших эту игру? Что-то, безусловно, говорит.

Но, думается, куда больше рассказывает она о том, как структура и сама сущность повествования подталкивает нас к тем или иным игровым решениям. И это, откровенно говоря, куда интереснее.

Вернемся к сцене с вроде бы сумасшедшей Джолин и ее арбалетом и попробуем взглянуть на нее под иным углом зрения. На дворе середина второго эпизода пятичастной игры. В сцене задействованы

ЭТО ИГРА О ТОМ, КАКИМ ВЫ, ПРЫГАЯ, БЕГАЯ И КРУША ЧЕРЕПА ПЛОТОЯДНЫХ МОНСТРОВ, ОКАЖЕТЕСЬ ЧЕЛОВЕКОМ.

трое: пресловутая Джолин (угроза), главный герой игры Ли Эверетт и Дэнни Сент-Джон, о котором мы пока что знаем не слишком много. В разгар зомби-апокалипсиса его семья довольно успешно оберегается на ферме, огражденной находящейся под напряжением проволокой. Группу выживших, к которой относится и Ли, семья Сент-Джонов пустила к себе радушно, но мрачные обстоятельства знакомства располагают к подозрительности. Да и, откровенно говоря, именно младший из двух братьев, Дэнни, кажется... немного странным. Может, под маской медлительной меланхоличности он просто психопат. Может, у Ли – то есть у вас – паранойя. В любом случае, Дэнни вы знаете не слишком хорошо и не слишком же о его безопасности печетесь. В конце концов, он и сам вооружен.

случаях. В первом эпизоде есть момент, глубинная структура которого полностью повторяет структуру ситуации с Джолин: герои находят укушенную зомби девушку, которая вот-вот сама обернется ходячком. Девушка просит дать ей пистолет – она предпочла бы покончить с собой и не мучиться. Герои видят ее впервые. Соответственно, выбор нам вновь дается между этически «правильным», но опасным вариантом (доверить столь ценное оружие неизвестному человеку, пребывающему к тому же не вполне в своем уме, чтобы облегчить его страдания), и вариантом циничным, но рациональным (отказаться, оберегая свою безопасность, но обрекая девушку на мучение). Пистолет отдали лишь 45 % игроков.



Джолин угрожает вам двоим арбалетом. Но давайте задумаемся: а чувствуете ли вы угрозу? Ведь главного героя вряд ли могут убить посреди второй серии, верно? (Контрпримеры случаются, но на них странно опираться, а потому на данном этапе у игрока присутствует презумпция безопасности.) Опасность грозит спутнику Ли, и именно она при принятии решения о том, защищаться ли или подождать, находится на одной чаше весов.

На другой же находится информация. Кажется, Джолин что-то знает. Может, это ложный след; но, оставив ее в живых, игрок получает возможность продлить геймплей. Потенциально (если бы Джолин выжила и, положим, присоединилась к выжившим – ведь в тот момент это вполне вообразимое развитие событий!) – получить дополнительную сюжетную линию.

Быть может, подавляющее большинство игроков не стали стрелять в Джолин поэтому, а вовсе не потому, что сочли убийство аморальным? Ведь известно же, что по побочным квестам нужно ходить раньше, чем по главному, а дополнительные вопросы в диалоге задавать перед ключевыми. Когда игроку интересно то, во что он играет, он будет стремиться извлечь из процесса как можно больше контента. Этот контент окажется для него более весомой наградой, чем удовлетворение от принятия этически «правильного» решения.

Такая гипотеза подтверждается данными статистики по тому, какие решения приняли прошедшие The Walking Dead в других

Игра настойчиво подводит к мысли о том, что позволить несчастной покончить с собой было бы милосердно, но, возможно, многие оказались с этим несогласны. Но тянет также предположить, что награда недостаточно высока. В случае с Джолин принятие «правильного» решения также манило перспективой получения новой информации и даже, быть может, появлением нового персонажа; в случае с обреченной девушкой-зомби такой стимул отсутствовал.

Слишком амбивалентная ситуация? Что ж, давайте вернемся к убийствам. Во втором эпизоде братья Сент-Джоны оказываются маньяками, которые питаются вовсе не одними дарами природы – они ловят людей и поедают их плоть. Закономерным образом перед Ли встает выбор, убить ли их (каждого по отдельности).

КОГДА ИГРОКУ ИНТЕРЕСНО ТО, ВО ЧТО ОН ИГРАЕТ, ОН БУДЕТ СТРЕМИТЬСЯ ИЗВЛЕЧЬ ИЗ ПРОЦЕССА КАК МОЖНО БОЛЬШЕ КОНТЕНТА.

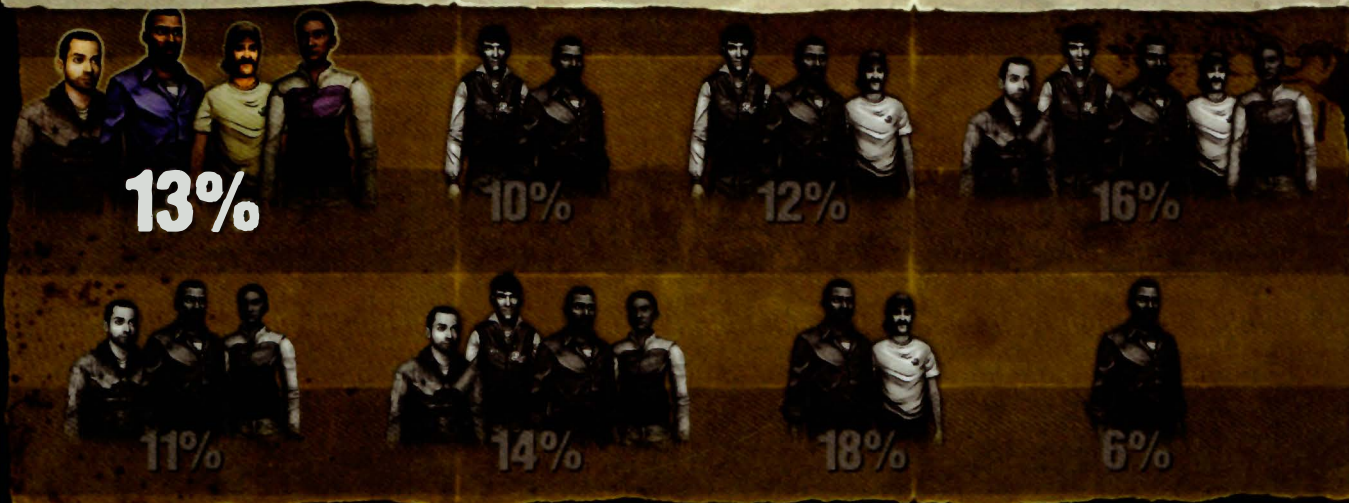
Первого, Дэнни, убили 55 % игроков. Второго, Энди, – лишь 20 %. Разве разумно говорить о том, что игроки исходили из неких глобальных моральных установок (говорящих о том, что убивать плохо), когда разница столь велика? А ведь Дэнни даже не Джолин – в момент, когда Ли предоставляется шанс его прикончить, он полностью обезврежен.

Если бы игроки с равной охотой умерщвляли обоих братьев, можно было бы говорить о том, что жажда мести всё-таки перебивает глобальную моральную установку «не убий». Но наличествующая статистика свидетельствует скорее о том, что перебивает ее не жажда мести, а режиссура отдельных сцен. Когда в руках Ли оказывается судьба Дэнни, тот лишь подначивает его,

прашивается на ссору. Казалось бы – вот он, нейтральный выбор, который позволил бы игроку внести желанную черточку в психологический портрет своего героя? Но целых 73 % проходивших *The Walking Dead* всё-таки предпочли разозлиться – слово «предпочли» следует подчеркнуть. Возможно, момент захватил их, а Кенни в самом деле вызвал раздражение. Возможно, вспышка гнева именно в этой сцене показалась драматически уместной. Как бы то ни было, авторы преуспели, ибо на деле этот выбор оказывается не вполне нейтральным.

Если Ли всё-таки злится, он кидает в стену тяжелую статуэтку, проламывая доски и случайно обнаруживая желанный выход. Если Ли умудряется сдержаться, проход находит другой герой. В чём

Who came with you?



CLICK TO CONTINUE

и если герой сдаётся и вонзает в психа вилы, следующий же кадр показывает ужас на лице Клэм – девочки, чью психику и душу Ли взялся оберегать. Игра нарочито не напоминает о присутствии Клэм заранее, и в пылу момента о ней легко забыть.

А вот в сцене со вторым братом, Энди, забыть о наличии зрителей не выйдет: игра предоставляет возможность убить его только после того, как показывает игроку кадр с молчаливыми товарищами героя. Нельзя сказать, что Энди менее опасен, чем Дэнни. Нельзя сказать, что оставить его в живых рациональнее. Просто постановка сцен такова, что располагает первого убить, а второго пощадить, и игроки постановке подчиняются.

Может показаться, что это критика игры – мол, она подначивает нас, ведет в желаемом направлении. В самом деле, подначивает и ведет, но ничего дурного в этом не видится. Хочется лишь остерегаться от далеко идущих выводов о моральном облике душ людских: мы совершаем поступки, исходя из того, что видим, а что мы видим, решают авторы игры.

И это вовсе не дурно – наоборот. В пятом эпизоде герои баррикадируются в доме и так оказываются в тупике; передышка в напряженных событиях закономерно влетает за собой беседа, а потом и споры. Один из самых значимых персонажей второго плана, Кенни, вызывает Ли на откровенный разговор, а потом и вовсе на-

«не-нейтральность», спросите вы? В том, что, будь *The Walking Dead* линейным произведением (например, сериалом – в смысле, не сериалом «Ходячие мертвецы», а отдельным), мы наверняка увидели бы там первый вариант. Он лаконичнее, он драматичнее изящнее. И, выходит, авторы игры не зря к нему нас подталкивали. Такой выбор получается красивее, а потому приносит игроку больше удовлетворения.

В финале четвертого эпизода Ли всё-таки кусает один из ходяков – а значит, он обречен. Герой может откровенно поделиться этой информацией со своими спутниками или уберечь их от горькой правды. 80 % игроков предпочли первый вариант. С одной стороны, за долгий срок мы успели привязаться к остальным героям, а потому обманывать их кажется нечестным; с другой, чувство обреченности говорит о том, что хуже уже не будет. Но невольно возникает мысль: не может ли одним из факторов в столь единодушном решении игроков быть драматический эффект? Публичное признание в том, что всё плохо, в конце предпоследней серии – отличная завязка для серии последней. Это более эффектный шаг, более драматичный, чем молчание. Трудно представить, что ни на кого из игроков данный фактор не повлиял – хотя бы подспудно и отчасти.

Существует такое понятие – player agency, то есть участие игрока в происходящих событиях, и бытует (достаточно пред-

сказуемое) мнение, что участвовать в них игрок хочет. Из этого, однако, имеется следствие: выбор, в вариантах которого участие игрока является равным, полноценен, а в обратном случае – нет. Иными словами, если поставить героя на развилке между дорожкой А и дорожкой Б (фракцией 1 и фракцией 2, парагоном и ренегатом, джедаями и ситхами и так далее), выбор его будет настоящим. Если же предложить следующую дилемму: остаться на месте или пойти вперед – игрок скорее пойдет вперед, но не потому, что этот вариант кажется ему лучшим, а потому, что его попросту тянет что-нибудь сделать, и делать приятнее, чем не делать. (Именно поэтому головоломка из *Braid*, требующая два

избавить отца от невыносимой необходимости убить своего ребенка и сделать это самому – или позволить Кенни спустить крючок (потому что он будто бы имеет на это больше права, потому что это поможет Кенни чуть отчетливее осознать ужасную действительность).

81 % игроков стреляли самостоятельно.

Но история на этом не заканчивается. В четвертом эпизоде герои обнаруживают на чердаке одного из домов маленького мальчика-зомби. Он неопасен, неагрессивен и вызывает отчетливые ассоциации с несчастным Даком. Игра явно указывает нам на то, что избавить бедного ребенка от страданий – это способ помочь



часа без движения стоять на месте, является столь издевательской – ведь не для того же мы запускаем игру, чтобы уйти от компьютера пить чай!)

В первом эпизоде *The Walking Dead*, встретившись с Клэм, Ли оказывается перед выбором: отправиться на поиски помощи или пересидеть в ее доме. Дом выглядит безопасным (единственный зомби в нём уже убит), но это временное решение. Казалось бы, игрок выбирает между тактикой и стратегией – а может, между оптимистичным представлением о том, что сообще выживать проще (а за стенами дома еще остались целые люди), и паранойальным стремлением справиться в одиночку (и сомнением в том, что помощь вообще можно отыскать). По статистике игры, 78 % прошедших оказываются оптимистами и предпочитают отправиться за помощью. Но это не вполне так: 78 % прошедших предпочитают отправиться прочь – просто потому, что двигаться интереснее, чем сидеть на месте. Желание игрока предпринимать активные действия влияет на этот выбор не меньше, чем здравый смысл и представления о наилучшем плане действий.

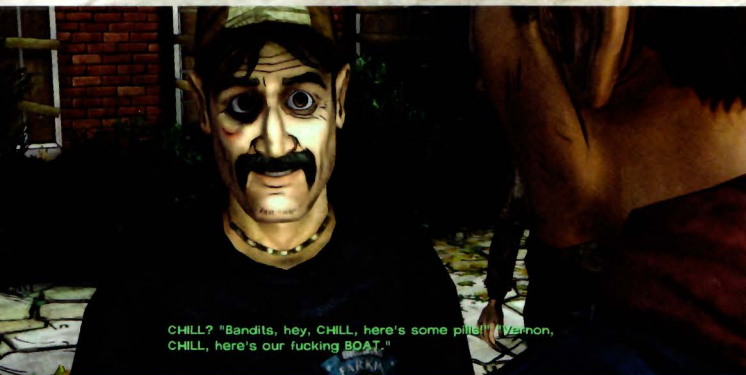
Одной из самых тяжелых и спорных сюжетных линий сериала является история Кенни, его жены и особенно сына Дака. Последний со временем заражается, и в третьем эпизоде даже убитым горем родителям становится очевидно, что мальчика не спасти. Кенни и Ли отводят его в лес, и игра вновь предоставляет выбор:

Кенни всё-таки смириться с собственной потерей. Да, способ нерациональный, скорее символический, но совершенно очевидно, что сам Кенни этот символизм видит, и было бы милосердно передать пистолет ему...

75 % игроков стреляли самостоятельно.

Почему? Ну, быть может, потому, что сочли такое своеобразное искупление бредовым и слишком нелогичным («Убить ребенка, чтобы не переживать о смерти другого? Seriously, Telltale?» – пишет Тиг Келли в *Edge*.) Но ведь и первая дилемма вовсе не представляется такой уж очевидной!

Складывается впечатление, что в реальности игры проходящим ее кажется правильным участвовать в событиях – то есть совершать поступки самостоятельно, не отдавая их в руки других персонажей. В *The Walking Dead* есть несколько сцен (включая кульминационную сцену пятого эпизода), в которых игрок может провалить QTE, но не погибнуть, потому что Клэм, успевшая увидеть достаточно жестокости, стреляет в противников Ли и таким образом его спасает. И надо заметить, что на игрока при этом не оказывается такого уж эмоционального давления: да, Клэм страшновато, но в то же время она рада и почти горда тем, что защитила своего дорогого опекуна. И всё же в такие моменты чувствуешь себя проигравшим. Почему? Потому что не сумел справиться сам.




правда непрост: нужно выбрать между невинным ребенком, чьим родителям вы уже заглядывали в глаза, и дружелюбным молодым человеком, от которого вы видели только хорошее.

Пессимист скажет, что на данном этапе вы недостаточно знаете персонажей игры, а потому вам всё равно, кого спасать.

Во втором случае оптимист сказал бы, что Лили безумна, но Ли еще помнит ее решительной и твердой девушкой, а потому гуманизм и надежда на лучшее борется в нем с гневом, горечью и тривиальным чувством самосохранения.


Пессимист скажет, что поступок героини неадекватен и нарочит, ведь убивает она «опционального» персонажа – одного из



You defended Ben when he was accused of stealing.

You stood up for Ben in Crawford.

You dropped Ben from the bell tower.




You trusted her with your past.

You saved her life at the cost of another.

She was killed by Lilly.

You agreed with her to tell others about your past.




You met her on your worst day thus far.

You revealed your bite to her.


You told her and Omid to meet you at the train.

You asked her and Omid to take care of Clementine.



You were with him when you found your brother.

He died when walkers attacked the drugstore.



You helped save his life at Hershel's Farm.

You argued that he was not bitten back in Macon.

You shot him before he could turn.

You let him be your sidekick solve a mystery.

CLICK TO CONTINUE

И невольно кажется, что инстинктивное и естественное в видеоигре стремление справиться самостоятельно в определенной степени влияет на выбор, принятый игроками в печальном сюжете про смерть Дака. Что именно оно, а не представления о «правильности» выбора, побудило нажимать крючок своей рукой. В конце концов, некоторые игроки даже признаются в этом открытом текстом, сообщая, что всякий раз, когда игра позволяла им кого-то убить, они делали это сами.

Надо заметить, что в игре не так-то много решений, разделявших игроков приблизительно поровну (с разницей не более 10 %). Некоторые из них уже упоминались: возможность дать пистолет девушке-зомби, чтобы та покончила с собой, и возможность обогреть машину с припасами. Казалось бы, их наличие говорит о том, что в игре присутствует настоящая этическая амбивалентность, ставящая перед героем нерешаемые моральные задачи.

Но так ли они хороши, нерешаемые задачи?

Есть еще две сцены, тоже поделившие игроков почти поровну. Это первый выбор в игре – необходимость спасти молодого человека Шона или мальчика Дака – и момент в третьем эпизоде, когда одна из героинь, Лили, срывается и убивает одного из спутников (а Ли предстоит решить, оставить ли ее после этого на обочине или всё же забрать с собой). Оптимист сказал бы, что в первом случае выбор

двух, спасенного Ли в первом эпизоде и потому вряд ли способного рассчитывать на длинную сюжетную линию (альтернативные ветки повествования невыгодно делать очень долгими). И прибавит, что поэтому у игрока просто нет отношения к данному событию – игрок слишком хорошо видит, что вспышка безумия Лили – это способ закрыть одну из сюжетных линий.

Вряд ли прав хоть один из них. Истина, должно быть, лежит посередине и остается своей у каждого игрока. Хочется лишь повторить, что даже о собственном моральном облике не следует, опираясь на сделанный вами выбор, судить слишком быстро: уверены ли вы, что не связанные с этикой факторы не действовали на вас хотя бы подспудно?

НЕКОТОРЫЕ ПРИЗНАЮТСЯ ОТКРЫТЫМ ТЕКСТОМ: КОГДА ИГРА ПОЗВОЛЯЛА ИМ КОГО-ТО УБИТЬ, ОНИ ДЕЛАЛИ ЭТО САМИ.

Выбор между «опциональными» героями тоже представляется интересным. В первом эпизоде среди выживших Ли знакомится с девушкой Карли и молодым человеком Дагом; в определенный драматический момент выходит так, что он может спасти лишь одного из двух. Обоим выделено равное число «экранного времени», но, как ни странно, Карли предпочли аж 75 % игроков.

Почему? Любопытно, что Telltale сами дают этому не прямое (и примечательно несексистское) объяснение. На сайте указано, что Карли «знает ваше прошлое», «симпатичная» и «умеет обращаться с оружием» (и, к слову, полный профан в технике), а Даг – «айтишник» и «вас не знает». Как известно, во время



зомби-апокалипсиса полезны и бойцы, и технари, а Ли способен выступать в обеих ролях; значит, профессиональная принадлежность вряд ли повлияла на то, что игроки предпочли Карли. Будем честны: половая принадлежность наверняка является фактором, но на толерантном Западе – всё же в меньшей степени, чем у нас (а если и является, то вызывает неодобрение обществу).

Следовательно, главный выбор, заложенный в этих двух героях, – это выбор между тем, предпочтете ли вы того, кто вас знает, или того, кто позволит начать жизнь с чистого листа (а Ли начинает игру в полицейской машине, так что мы знаем, прошлое его темно и не слишком радостно). Вот только с точки зрения погружения данный выбор неудачен.

Дело в том, что он расщепляет игрока и персонажа. Следите за руками: для Ли это выбор между путем А и путем Б, между прошлым и новой жизнью; выбор осознанный. Но игрок, в отличие от героя, фактов прошлого Ли не знает. А следовательно, для игрока выбор получается неравноценным, поскольку на одной чаше весов находится смена состояния (раньше не знал прошлого героя – спас Карли – возможно, что-то узнает), а на другой – отсутствие оной (раньше не знал прошлого героя – спас Дага – так и не узнал). А игрок, как было сказано выше, предпочитает участвовать в событиях, предпочитает изменение и динамику статике, а ходьбу – стоянию на месте. Думается, отсюда и перевес в сторону Карли.

Конечно, это не единственный фактор. Конечно, свою роль в какой-то степени сыграл и пол героев, и тот факт, что сюжет Карли до точки выбора эмоционально разнообразнее сюжета Дага (с ней Ли успевает и пошутить, и пережить момент страха, когда она сообщает ему о том, что слышала его имя, а вот с Дагом у Ли связана лишь одна проникновенная сцена). Но главное – как ни парадоксально, неравносильный выбор можно считать чуть ли не более интересным, чем равновесный, поскольку последний опасно граничит с равнодушием.

Но неверно было бы утверждать, что The Walking Dead совсем уж ничего не говорит нам о нашем моральном облике. В игре есть ряд «косметических» решений, связанных в первую очередь с тоном беседы. Когда отец Шона Хершел задает Ли неприятный вопрос, 62 % игроков предпочитают ответить честно, а когда Карли спрашивает его о том, делился ли он с кем-нибудь фактами своей биографии, 61 % ответили нейтрально и правдиво. В четвертом эпизоде герою нужно любой ценой привести к спутникам врача, и лишь 33 % суммарно стали врать или угрожать ему, в то время как 67 % попытались уговорить.

Особенно в этом ключе любопытен один момент из первого эпизода. Когда Ли и Кенни с семьей впервые встречаются с другой группой выживших, маленький Даг уже успел столкнуться с зомби. В тот момент мы не знаем, укушен он или нет. Агрессивный лидер второй группы, Ларри, кричит, что ребенка нужно выкинуть на улицу, поскольку есть опасность заражения; родители мальчика, конечно,

истерически протестуют. Казалось бы, гуманно было бы Дака защищать, верно? Но 57 % игроков предлагали его выкинуть.

Почему? Да, здравый смысл, желание вписаться в новый коллектив. Но, думается, тут также имеет смысл прислушаться к самим формулировкам реплик. На гневный вопрос Ларри о том, что делать с не желающим идти на компромисс отцом ребенка, Ли отвечает: «We reason with him», то есть «Давайте с ним рационально поговорим». Иными словами, игра (возможно, не вполне правомочно) маркирует как стремление вышвырнуть ребенка к зомби то, что игрок может расценить как попытку всех успокоить и поискать дипломатическое решение.

ные условности подменяют или как минимум колеблют гуманизм игрока. В самом деле, в начале второго эпизода Ли видит попавшего в капкан мужчину, которого уже заметили ходоки. Можно просто оставить его лежать, а можно, рискнув собой и проигнорировав малодушные протесты, отрубить мужчине ногу и так его спасти.

В момент этого выбора Ли еще не знает, что в зомби оборачивается любой умерший, а мужчина этот умрет от потери крови. Зато игроку известно, что действие интереснее бездействия, а спасти нового героя – значит, потенциально обрести его в своем окружении, а вместе с ним – дополнительные сюжетные ниточки.



И тот факт, что большее число игроков к нему склонялось, уже не удивляет. Пожалуй, разразись за окном зомби-апокалипсис, мы могли бы повести себя иначе, но в безопасной условности видео-игры современные геймеры в самом деле больше тяготеют к дипломатическим решениям; к разговорам, а не кулакам; к попыткам разобраться про-человечески. (Тут, впрочем, надо оговориться, что речь идет не о любой видеоигре, а об игре The Walking Dead и ей подобных – стремящихся не подарить игроку минутку эскапизма в фантастической действительности, а симулировать для него некую хоть в чём-то правдоподобную реальность, и симулировать как можно менее топорно.)

И в этом смысле мы, наверное, хорошие.

Да и во всём остальном не такие уж плохие. В рамках этой статьи мы попытались проследить за тем, как повествователь-

ДЕЙСТВИЕ ИНТЕРЕСНЕЕ БЕЗДЕЙСТВИЯ, А СПАСТИ НОВОГО ГЕРОЯ – ЗНАЧИТ, ПОТЕНЦИАЛЬНО ОБРЕСТИ ЕГО В СВОЕМ ОКРУЖЕНИИ

Следовательно, нет ничего удивительного в том, что ногу бедолаге отрубили 85 % игроков, и нет в этом никакого гуманизма – только желание разнообразить свою игру.

Да только нет ли его, гуманизма? В повествовательных терминах всё вышеизложенное звучит чрезвычайно цинично – мол, мы делаем то, что нас улаживает. Но если нас улаживает тот факт, что человек (живой или виртуальный) останется цел, останется с нами, сможет с нами поговорить, сможет подарить нам дополнительный контент, разве это не говорит как раз-таки о том, что в целом мы гуманны?

К счастью, в жизни мало кому из нас приходится принимать столь утрированные решения – кому жить, кому умирать, кому отрубить ногу. Но в менее драматичном масштабе аналогичное происходит повседневно. Мы кого-то раним, кого-то раним во благо, кого-то вычеркиваем из своей жизни – всё равно что убиваем.

И, согласитесь, те, кто хочет получить от жизни больше контента (то есть сохранить в ней больше людей), и те, кто предпочитают бездействию действие, кажутся в целом неплохими ребятами.

В конце концов, не случайно же наиболее единодушно принятым игроками решением является ответ на вопрос, утешить ли маленькую Клем, усомнившуюся в том, что вы сумеете отыскать ее родителей.

Лишь 10 % игроков нашли в себе твердость не утешить. **СИ**



Nobunaga's Ambition

Спецматериал

Сериал Nobunaga's Ambition отмечает тридцатилетний юбилей. В этом спецматериале мы рассмотрим предыдущие выпуски сериала, а также расскажем о совершенно новой части.



Первая часть, PC-версия Nobunaga's Ambition, вышла 1983 г. Исторический симулятор с элементами управления подвластными территориями стал новым словом в жанре и завоевал множество поклонников. Это была первая игра Kouei Maikon System (ныне Koei

Тесто Games), и вскоре она стала флагманом компании. В марте она отметила тридцатый юбилей. В данном спецматериале мы взглянем на историю сериала, а также расскажем об анонсированной недавно Nobunaga's Ambition: Souzou.

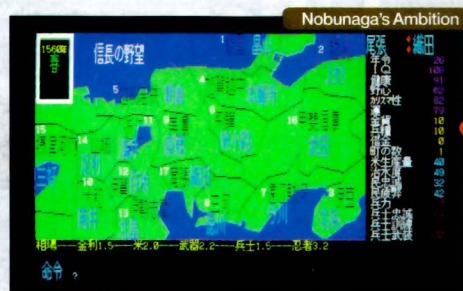
Тест

Откуда Нобунага?

Выше приведены 12 портретов Нобунаги из всех игр, вышедших после Zenkokuhan. Знаете ли вы, из какой игры каждый портрет? Ответы на с. 108.

Путь Nobunaga's Ambition

В этом материале из всех игр, вышедших в рамках сериала Nobunaga's Ambition, мы рассмотрим 13, оставив за бортом спиноффы. С формальной точки зрения все они являются прямыми сиквелами, но игровая система столь разительно менялась с каждой новой частью, что любую из них можно назвать оригинальным продуктом. Для начала ознакомимся с историей сериала, уделив основное внимание тем частям, которые привнесли наибольшие изменения.



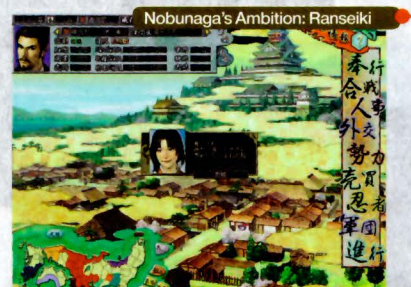
Первая часть сериала. Игроку предлагалось сыграть за Нобунагу Ода или Синген Такеда и объединить 17 княжеств, расположенных в районах Тюбу и Кинки.



В предыдущей части, Sengoku Gun'yūden, появились не только князья-даймё, но и подчинённые генералы-сёгуну. В Bushou Fuunroku появились механизмы, позволяющие повышать эффективность сёгунов: чайная церемония и развитие технологий.



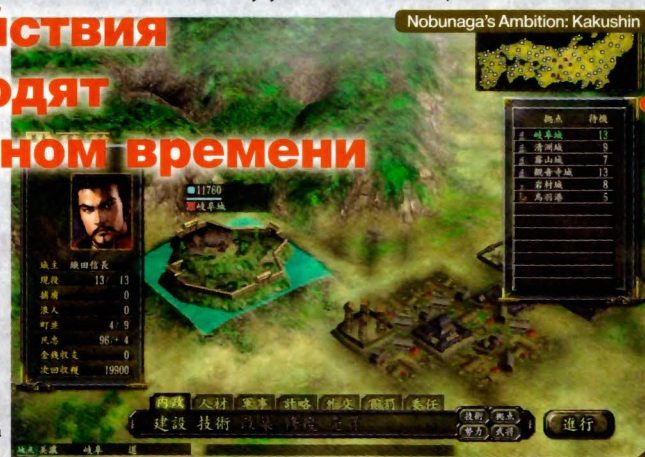
Введена упрощённая система управления, позволяющая развивать замки. Система сохранялась и в последующих играх, вплоть до Tendou, и постоянно эволюционировала.



Появились «иные силы». Взаимодействие групп ниндзя и морских сил сделало эпоху Сэнгоку ещё более реалистичной.



Впервые в истории сериала внутреннее управление и бои стали проходить в 3D. Значительно улучшена постановка сцен.



Все действия происходят в реальном времени

Благодаря выросшей производительности компьютеров и домашних консолей вся карта теперь представлена в 3D. Вслед за этим, вообще все действия – внутренняя политика, сражения, дипломатия, деятельность князей-даймё – стали проходить на одной карте, одновременно, и игра стала похожа на RTS.

03.1983

Nobunaga's Ambition



10.1986

Nobunaga's Ambition: Zenkokuhan

Порты: FC SFC MD PC PS



12.1988

Nobunaga's Ambition: Sengoku Gun'yūden

Порты: FC PS SS



12.1990

Nobunaga's Ambition: Bushou Fuunroku

Порты: FC SFC MD PC PS



12.1992

Nobunaga's Ambition: Haouden

Порты: SFC MD 3DO PS



12.1994

Nobunaga's Ambition: Tenshouki

Порты: SFC SS PS PSP



03.1997

Nobunaga's Ambition: Shouseiroku

Порты: PS SS DC PSP



03.1999

Nobunaga's Ambition: Reppūden

Порты: PS DC PSP



02.2001

Nobunaga's Ambition: Ranseiki

Порты: PS2 XB



06.2002

Nobunaga's Ambition: Soutenroku

Порты: PS2 PSP



09.2003

Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei

Порты: PS2



06.2005

Nobunaga's Ambition: Kakushin

Порты: PS2 Wii



09.2009

Nobunaga's Ambition: Tendou

Порты: PS3 XB360



2013

Начата разработка новой части!
Nobunaga's Ambition: Souzou

В материале приводится дата релиза оригинальной PC-версии.
Сокращения: FC SFC MD SS DC 3DO PC PS PS2 PS3 XB XB360 Wii
Порты на мобильные устройства не учитываются.

Nobunaga's Ambition

3 Сильных стороны Nobunaga's Ambition

Каждая часть Nobunaga's Ambition привносила большие изменения. Её сильные стороны можно условно разделить на три группы: управление и внутренняя политика, сражения и военное командование. Рассмотрим эти аспекты, венчавшие эпоху Сэнгоку, подробнее.

1 Внутренняя политика

Nobunaga's Ambition – это, в общих чертах, игры об объединении страны, для чего надо проводить внутреннюю политику, способствующую укреплению своего княжества, наращивать его мощь, подбирая талантливых командиров, и захватывать чужие территории. Внутренняя политика – важный элемент, позволяющий усилить свое могущество. Игрок становится дай-

Упорный труд действительно приводит к большому урожаю

мё, отдаёт приказы сёгунам, следит за состоянием сельскохозяйственных земель и строит рыночные площади. Развитие княжества зависит от общей производительности труда. Повышаются экономические и военные параметры территории, города становятся больше. Правильное управление территорией позволяет радоваться плодами своих трудов.



В начале игры ни одно из княжеств не приносит солидного дохода. Но если грамотно подойти к управлению, они станут источниками немалых богатств. Чем больше времени и внимания уделяется управлению, тем богаче становится княжество.



В игре случаются тайфуны, эпидемии, засухи, неурожаи. Из-за этих бедствий, правильно совладать с которыми не под силу никому, игра никогда не наскучивает.



Превзойдём другие силы

Во многих играх сериала успешное управление ведёт к развитию городов, которое графически отображается на карте в виде новых кварталов и зданий. Игрок, подобно Нобунага Ода, пестует могущественную армию на основе экономического богатства страны.

2 Сражения

В режиме сражений ваша задача — разбить армии противника, отдавая приказы пехоте, кавалерии и стрелковым войскам. Во многих играх существовало два типа сражений: бой с армией неприятеля за всё его княжество и осада городов. Геймплей отличался. При осаде ключевую роль играют соответствующие сооружения, которые вы используете или не используете. В последних играх в сражения привнесены элементы RTS. Военные действия стали куда более захватывающими, ведь теперь, в условиях, когда ситуация постоянно меняется, приходится командовать войсками, предугадывая действия противника. Здесь важным становится наличие талантливых командиров. Как правило в сражениях побеждает более многочисленная армия, но наличие таких одарённых сёгунов, как Нобунага Ода или Кенсин Уэсуги, может обернуть казалось бы проигранный бой в вашу пользу. Это тоже дарит особого рода удовольствие, когда ты разбиваешь врага, обладая куда меньшей армией.



В игре присутствуют легендарные командиры вроде Нобунага Ода, Кенсин Уэсуги, Масаюки Санада, отца Юкимура Санада, Нобуцуна Камидзуми, величайший мечник эпохи Сэнгоку, и одно их присутствие на поле боя уже становится большим преимуществом. Если они ваши враги – вам придётся несладко, а если союзники – их помощь будет бесценна.

Поздравления от индустрии



Уполномоченный управляющий The Pokemon Company
Цунекадзу Исихара

Nobunaga's Ambition – рукотворный шедевр, созданный всего одним человеком (Ко Сибусава), завоевавший поддержку многих людей и являющийся воплощением японской мечты. Возможно, сейчас, спустя тридцать лет, мечты разработчика осуществить гораздо сложнее, но я хочу напомнить о самой первой игре и пожелать им успехов в дальнейшем.



Вице-президент, уполномоченный директор Bandai Namco Games
Син Уэдава

Поздравляю Nobunaga's Ambition с 30-летием. Эта игра – часть истории Ко Сибусава, часть истории Ёити Эрикава, часть истории Коеи Тесто Games. С нетерпением ожидаю новые «амбиции»!

Правильные ответы к лицам Нобунага

A. Zenkokuhan B. Sengoku Gun'yuuden C. Bushou Fuunroku D. Haouden E. Tenshouki F. Shouseiroku G. Reppuuden H. Ranseiki I. Soutenroku J. Tenka Sousei K. Kakushin L. Tendou

Обратите внимание на саундтрек!

Говоря о сериале Nobunaga's Ambition, нельзя не упомянуть и незабываемый саундтрек. Во времена, когда звуковые возможности техники были ограничены, игры выходили в виде специального набора «with soundware», в котором к игре прилагался диск с записанной музыкой. С Zenkokuhan по Tenshouki композитором была Ёко Канно, известная своими работами в рекламных роликах и аниме. Начиная с Shouseiroku музыкальной частью стал заведовать Кенсукэ Ямасита, участвовавший в написании музыки к фильмам и сериалам, включая работы режиссёра Нобукико Обаяси.



Soundware – диск с живым исполнением композиций для игры. Раньше такие диски продавались в одной коробке вместе с игрой.

Раздавить врага военной мощью? Обвести вокруг пальца, положившись на своих тайных агентов?



В некоторых играх можно вступать в морские баталии. Исход боя зависит от того, у кого был в распоряжении самый могущественный флот.

Ищем местные таланты



На ход войны можно так же влиять хитрыми способами: организовывать убийство вражеского генерала, поджечь мятеж. Задействовав свою сеть тайных агентов, можно одолеть противника малыми силами.



3

Командование

Собрание легендарных героев

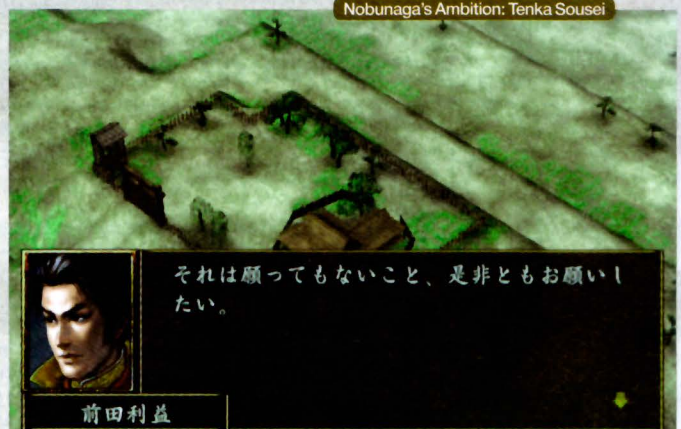
В Nobunaga's Ambition представлено огромное количество командиров: от легендарных предводителей до менее известных, о которых история не знает ничего, кроме имён. Впервые они обзавелись своими портретами в Reppuden, а в Soutenroku было представлено самое большое число командиров: около 1500. За каждым закреплено определённое значение следующих параметров: лидерство, военная мощь, интеллект, управление, образование и харизма. Подбор талантливых кадров всегда был одним из развлекательных аспектов игр линейки. Наверное, среди людей, игравших в Nobunaga's Ambition, немало тех, кто ничего не знает об исторической роли того или иного командира, но зато прекрасно помнит их параметры из игры. Помимо генералов, в игре присутствуют ниндзя, придворные и принцессы. В некоторых частях можно создавать собственных сёгунов, и, командуя виртуальным протеже, восстанавливать единый контроль над страной.



Игры серии всегда отличались возможностью стать свидетелем множества исторических событий при соблюдении определённых условий. В последних играх много диалогов и роликов, включающих и вымышленные события.

В последних частях для каждого персонажа предусмотрен свой индивидуальный портрет.

Nobunaga's Ambition



Командир под вашим управлением может собирать под своим началом ронинов на завоеванных землях с тем, чтобы вы потом имели возможность использовать их в бою. Если вы хорошо знаете историю, вам повезло: вы будете в курсе, когда, кого и где следует искать.

Мы собрали воспоминания об этих тридцати годах! Анкетирование по Nobunaga's Ambition

На этих страницах мы публикуем результаты анкетирования по Nobunaga's Ambition, проведённого среди читателей на сайте famitsu.com! Мы получили множество уникальных комментариев от обширного круга поклонников, думаем, настоящие фанаты не смогут обойти стороной этот материал!

* Срок анкетирования: 26-29.04.2013. Число действительных голосов: 183

Q1 Любимая часть сериала?

(Возможно несколько ответов)

- | | | | |
|---|-----------------------------------|----|---------|
| 1 | Nobunaga's Ambition: Tendou | 57 | голосов |
| 2 | Nobunaga's Ambition: Soutenroku | 49 | голосов |
| 3 | Nobunaga's Ambition: Kakushin | 41 | голосов |
| 4 | Nobunaga's Ambition: Reppuuden | 33 | голосов |
| 5 | Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei | 29 | голосов |

За исключением Reppuuden, список возглавили игры, вышедшие после 2000-го года. Tendou особенно часто хвалили за возможность управления в режиме реального времени, а также за увлекательную систему администрирования. Из этого следует, что пристрастия пользователей изменились, и им уже не столь нравится старая система пошагового захвата территорий. Также большой поддержкой пользуется и Soutenroku, сюжет которой охватывает несколько десятилетий и в которой появляется много реально существовавших командиров.



Голос читателей Tendou «Значимость сражений в чистом поле возросла благодаря новой дорожной системе» (30-40 лет, м.) «Мне понравилась система, позволявшая одновременно командовать войсками и осуществлять внутреннее управление территориями» (20-30 лет, м.) Soutenroku «Большая новация – возможность играть не только за даймё, но и за их вассалов» (10-20 лет, м.) «Люблю за большое число сценариев и командиров» (30-40 лет, ж.) Kakushin «Нравилось поручать командование в бою ИИ и следить за столкновениями больших армий» (20-30 лет, м.)

Q2 Самый любимый командир сериала?

(Возможно несколько ответов)

1 **Нобунага Ода** > 28 голосов

Чаще всего мотивировали свой выбор тем, что он «главный персонаж» или «олицетворяет собой эпоху Сэнгоку». Что ж, предсказуемый результат для сериала, носящего название Nobunaga's Ambition.

Голос читателей «Ну, потому что амбиции всё-таки Нобунаги» (10-20 лет, м.) «Он – гений, чьё имя навсегда останется в мировой истории» (40-50 лет, м.)

Читатели отдавали свои голоса, руководствуясь как личными предпочтениями, навыками командиров, так и их происхождением. Голоса разделились, и борьба за первые три места была особенно ожесточённой. Однако, как и стоило предполагать, первое место занял Нобунага Ода. Также в рейтинге высоко поднялся Мунэсиге Татибана, возможно, под влиянием Samurai Warriors 3.

2 **Кенсин Уэсуги** > 22 голосов

Этот командующий, известный также как «бог войны», удостоился похвалы не только за мужество и отвагу в бою, но и за справедливый характер, позволяющий ему помогать даже своим врагам, и за мастерство политика.

Голос читателей «Не только человек силы, но и человек чести» (30-40 лет, ж.) «Женственен и таинственен» (30-40 лет, м.)



3 **Юкимура Санада (Нобусиге)** > 18 голосов

Сражался против клана Токугава, даже осознавая безвыходность положения. Его жизненный путь заинтриговал аудиторию. Его отец, Масаюки, тоже занял высокое место в чарте. Семья Санада пользуется популярностью.

Глас читателей «Я им восхищаюсь: мужественный, крутой, профессиональный воин» (30-40 лет, м.) «Мне нравится его образ жизни, выше всего он ставил долг» (20-30 лет, м.)



3 **Мунэсиге Татибана** > 18 голосов

Человек, примкнувший к западной армии во время битвы при Сэкигахара, хотя и был ронинном, так как хотел облегчить чужие страдания. Многие оказались покорены этим эпизодом.

Голос читателей «Я не могу не восхищаться им, его навыками и его упорством» (20-30 лет, м.)

Поздравления от индустрии



Сэйю (исполнитель роли Нобунага Ода в Samurai Warriors)
Дзюроta Косуги

Ура! Поздравляю Nobunaga's Ambition с 30-летием! Но ведь 30 лет – это по-настоящему здорово. Эти игры, как и слова Нобунага Ода, пережили поколение. И, что бы ни говорили, Nobunaga's Ambition сейчас справляет свой юбилей именно благодаря той поддержке, что оказывают поклонники, и энтузиазму команды разработчиков. Никогда не перестану желать, чтобы выходили всё новые части этого сериала. Поздравляю!



Автор манги
Мицуру Нисимура

Поздравляю с юбилеем. Я, правда, особо в игры не играю (для меня всё ограничилось Super Mario), но действие моей манги происходит в эпоху Сэнгоку именно по совету господина Y., члена редакции и поклонника Nobunaga's Ambition. И поэтому я чувствую неразрывную связь с этим сериалом.

Nobunaga no Shefu 6 Сценарий: Мицуру Нисимура, рисунок: Такуро Кадзикава / «Хобунся» В продаже, 590 иен (вкл. НДС)

Q3 Кто самый сильный командир?

Первое место с большим отрывом занял Кенсин Уэсуги. Он завоевал голоса как своим выдающимся военным талантом в игре, так и благодаря своей роли в реальной истории. Следующих за ним Нобунага Ода, Синген Такеда и Иэясу Токугава читатели оценили за их общую талантливость и за вклад в историю. Также было немало голосов в поддержку Утидзанэ Имагава за то, что он дожил до преклонных лет в эпоху Сэнгоку.



1 Кенсин Уэсуги **65** голосов

Больше всего голосов было подано в силу того, что читатели уважали его как противника. Также многие восторгались его собственной силой, его преданными вассалами и его плодородными землями.

Глас читателей «Не думаю, что его можно одолеть в поединке 1-на-1» (30-40 лет, м.) «Боевой дух войск значительно повышается, когда рядом есть Кенсин» (20-30 лет, м.) «Он и его вассалы сильны, а его земли процветают» (30-40 лет, м.)

2 Нобунага Ода **21** голосов

Его любят за победы, которые он одержал в драматических сражениях, начиная с битвы у Окехадзама и заканчивая битвами при Анэгава и Нагасино.

Глас читателей «Его имя стало известно по всей стране, он руководил выдающимися людьми» (20-30 лет, м.)



3 Синген Такеда **20** голосов

В игре Синген славится своими высокими параметрами. Также читатели отметили его подданных и его кавалерию.

Глас читателей «Он и его подданные безупречны, они лучшие во всем» (20-30 лет, м.)



4 Иэясу Токугава **14** голосов

Немало голосов было подано по той причине, что он завоевал мир. Есть и отдельные маньяки, голосовавшие за крутизну его знаменосцев, воинов Микава.

Глас читателей «Всё-таки, самый сильный – тот, кто объединил страну» (10-20 лет, м.)



5 Котаро Фума **5** голосов

За него голосовали как за хорошего игрового персонажа. Наверное, многие полагались на его способности ниндзя.

Глас читателей «Он часто выполняет задания успешно» (30-40 лет, м.)



Q4 Какого даймё вы выбираете первым?

Первое место поделили клан Ода, обладающий способными вассалами и богатыми землями, и клан Уэсуги, основу поддержки которого составляют могущественные подданные. Клан Симадзу, занявший третье место, пользуется популярностью благодаря крайнему положению своих владений и немногочисленности соседей. Клан Токугава чаще всего выбирали потому, что он «окружён противниками, так интереснее» играть.

Глас читателей Клан Ода «Много сюжетных сцен» (20-30 лет, м.) «Преданные подданные; с ним лучше всего изучать основы игры» (40-50 лет, м.) Клан Уэсуги «Обожаю Кенсина, сметающего своих врагов» (20-30 лет, м.) Клан Симадзу «Клан, полный способных людей» (20-30 лет, м.) Клан Такеда «Я сам родом из преф. Ямагата» (30-40 лет, м.) «Потому что есть клан Санада» (30-40 лет, ж.)

1 Клан Ода **37**

1 Клан Уэсуги (клан Нагао) **37**

3 Клан Симадзу **31**

4 Клан Такеда **27**

5 Клан Токугава (клан Мацудайра) **15**

Специальная акция в честь 30-летия Nobunaga's Ambition

Koei Tecmo Games проводит в честь 30-летнего юбилея линейки Nobunaga's Ambition ряд специальных акций и кампаний. Они не ограничиваются одними лишь играми сериала и затрагивают также онлайн-игры, имеющие отношение к Нобунага или эпохе Сэнгоку. Например, в рамках проведённой недавно кампании «Хару но Дзин» вышел ряд продуктов, включая Katen no Hana, о котором мы рассказываем ниже. В будущем планируется провести кампанию «Науу но Дзин». Подробности – по ссылке ниже! Сайт, посвящённый 30 годовщине Nobunaga's Ambition

<http://www.gamecity.ne.jp/nobunaga30th/>



Koei Tecmo Games / Релиз: 26.03 / 6090 иен (вкл. НДС), Treasure Box: 13440 иен (вкл. НДС), Premium Box: 9240 иен (вкл. НДС) / Adventure

Любовная авантюра, повествующая о волнующих отношениях между куноити и командирами эпохи Сэнгоку. Вы играете за куноити, пробравшуюся в замок Адзуги в облике сестры Мицухидэ Акети, развиваете отношения с местными командирами, в первую очередь с Нобунага Ода. Вы должны выполнить миссию и найти любовь, не вызвав подозрений. Что ждёт героиню в конце?..



Игра запоминается бесконечными заигрываниями с дружелюбными и мужественными командирами.

Иллюстрации: Хаятэ Куку © Koei Tecmo Games



Мангака Тэцуо Хара

Поздравляю Nobunaga's Ambition с 30-летием! Случайность это, совпадение ли, но моему «Хокуто» тоже в этом году исполняется 30 лет. Возможно, это судьба? В любом случае, я благодарен и за Nokuto Musou. И ещё одна вещь. Может, это тоже судьба... Главный герой моей новой манги Ikusa no Ko – молодой Нобунага! Нет, это точно судьба! Два Нобунага! Давайте замутим совместный проект! Я буду директором! А? Думаете, это скрытая реклама? Нет, это судьба!

Ikusa no Ko – Oda Saburo Nobunaga Ten, том 4
Манга: Тэцуо Хара, сценарий: Сэйбо Китахара / «Токума Сётэн»
Коллекционное издание готовится к выходу 10.06, 750 иен (вкл. НДС). Обычное издание выйдет 20.06, 630 иен (вкл. НДС). (В коллекционное издание входит карточка, предназначенная для использования в аркадной игре Sengoku Taisen)



Сэйю (исполнитель роли Нобунага Ода в Katen no Hana) Масая Мацукадзе

Здравствуйте!
Меня зовут Масая Мацукадзе, я исполняю роль Нобунага Ода в Katen no Hana! Хочу вновь поздравить Nobunaga's Ambition с 30-летним юбилеем! Наша нео-романтическая игра Katen no Hana вышла как продукт, приуроченный к 30-летию, а я сам сыграл роль Нобунага Ода! Для меня это не обычная работа. Надеюсь, что игроки найдут применение своим военным навыкам, отточенным в симуляторах эпохи Сэнгоку, в нашем симуляторе любовных отношений!

Nobunaga's Ambition



Ко Сибусава и Кенъити Огасавара говорят о Nobunaga's Ambition

Генеральный продюсер линейки Nobunaga's Ambition
Ко Сибусава

Как всем известно, он создал сериал Nobunaga's Ambition. Помимо работы над ним в должности продюсера и генерального продюсера, также приложил руку к Romance of the Three Kingdoms.

Продюсер Nobunaga's Ambition: Souzou
Кенъити Огасавара

Глава разработки Nobunaga's Ambition Online. Сейчас в должности продюсера работает над новой частью, Nobunaga's Ambition: Souzou, и над Toukiden.

Перед вами интервью с генеральным продюсером и отцом линейки Ко Сибусава и продюсером новой игры Кенъити Огасавара. Они рассказали нам, как зарождался сериал, почему игры получали особенные названия, какие командиры им нравятся больше всего и многое другое. Мы также узнали важную новую информацию о Nobunaga's Ambition: Souzou, находящейся сейчас в разработке. Интервью получилось крайне насыщенным, советуем вам ознакомиться с ним.

– Начну с того, что поздравляю вас с 30-летним юбилеем.

Сибусава: Спасибо. Тем, что мы смогли на протяжении этого срока выпускать новые части Nobunaga's Ambition, мы во многом обязаны сильной поддержке со стороны наших поклонников. Я благодарен тем, кто поддерживал нас всё это время.

Огасавара: Когда вышла первая Nobunaga's Ambition, я ещё учился в средней школе. Впервые я познакомился с сериалом после выхода Zenkokuhan, а Sengoku Gun'yūuden забрала у меня всё свободное время. Я решил, что хочу разрабатывать Nobunaga's Ambition, и с таким настроением поступил в Kouei (как она тогда называлась). Моя мечта исполнилась, и сейчас, спустя 20 лет, я наконец-то работаю продюсером новой части. Меня переполняют чувства.

– Что ж, «амбиции Огасавара», о которых вы уже давно говорите, наконец-то удовлетворены (смеётся). Вообще, Koei Testo Games выпустила довольно много исторических симуляторов. Почему вы изначально заинтересовались этим жанром?

Сибусава: Когда я впервые столкнулся с разработкой, мне хотелось сделать интеллектуальную игру, в которой удовольствие бы исходило от собственной умственной деятельности. На тот момент мне уже было больше 30-ти лет, поэтому мне импонировали не те игры, где надо полагаться на рефлекс и скорость реакции, а те, в которых успех зависел от тщательного обдумывания дальнейших тактики и стратегии.

– Отсюда родилась Kawapakajima по

Gassen, посвящённая сражениями Синген Такеда и Кенсин Уэсуги.

Сибусава: Да. Я выбрал этот сюжет, потому что люблю историю, но он в итоге пришёлся по душе и поклонникам. После этого я захотел сделать ещё более интересную игру, и тогда в голове и возник концепт игры про Нобунага Ода. Эпоха Сэнгоку, во время которой в Япония динамично трансформировалась, время легенд и героев, – чрезвычайно хорошая тема для игры.

– Получившаяся в итоге Nobunaga's Ambition завоевала любовь верных поклонников. Что для вас было важным на протяжении сериала?

Сибусава: Самым важным для нас было то, что мы вынесли в заглавие: концепция «амбиций Нобунага». Объединение страны, сокровенная мечта Нобунага Ода, к сожалению, была разбита во время инцидента в храме Хоннодзи. Но в игре мы решили создать свою версию эпохи Сэнгоку, в которой игрок, взяв на себя роль Нобунага Ода, сможет исполнить его мечту. Эта концепция реализована во всех играх сериала, она сохраняется нами в неизменном виде.

– Тот самый динамизм, о котором вы только что говорили.

Сибусава: Да. Также все игры серии объединяет то, что подчинение страны достигается той тактикой и той стратегией, определяет которые сам игрок с некоторой степенью свободы. Войска командиров растут за счёт захвата новых земель, но этот процесс разнообразен и зависит от конкретного командира, поэтому сценарии вариативны.

– Нобунага Ода, власть которого основывалась на военной мощи, – полная противоположность Цунэхиса Амаго, прибегавшего в основном к скрытым методам.

Сибусава: Поэтому в Nobunaga's Ambition мы специально делаем так, чтобы игрок мог захватить страну тем способом, который ему наиболее близок, пусть даже это будет и не исторически верный подход. Этому мы также придаём большое значение, так как это делает геймплей более глубоким.

– Ясно. Огасавара-сан, вы также являетесь поклонником линейки. В чём вы видите её сильные стороны?

Огасавара: Как я упомянул ранее, больше всего мне по вкусу пришлась Sengoku Gun'yūuden, и влюбился я в эту игру тогда, когда увидел, что в ней есть все мои любимые военачальники. Это был нокаут одним ударом (смеётся).

– Любовь с первого взгляда (смеётся). Помню, я тоже был приятно удивлён, когда в Sengoku Gun'yūuden появились рядовые командиры, в отличие от Zenkokuhan, где были представлены только князи-даймё.

Огасавара: Я был очень рад их появлению, так как в игре были вообще все командиры, которые нравятся любителям эпохи Сэнгоку. Кроме того, в то время от игры у меня осталось сильное впечатление, что игра позволяет почувствовать дыхание Сэнгоку. Когда ты становишься даймё, принимаешь решения и командуешь, ты чувствуешь, будто бы сам попал в эту эпоху. Хотелось бы, чтобы это ощущение сохранялось и во всех будущих играх.

Долгожданная новинка: Souzou!

信長の野望 創造

Koei Tecmo Games / Релиз: 2013 / Цена: неизвестно
 Жанр: Симулятор / Мотив: история
 Сетевые возможности: Игроков: неизвестно / CERO: ожидается
 Генеральный продюсер: Ко Сибусава, продюсер: Кенъити Огасавара

Иллюстрация



Здесь начинается восхождение короля

Иллюстрация



Специально нарисованные для этой части основной арт [main visual] и иллюстрация Нобунага Ода. Последний выглядит чуть моложе и более бесстрашным, чем в Tendou.

Вы сможете оглядывать свои владения из башни в замке дайме. Поможет ли это лучше оценить перемены, происходящие в городах по мере их развития?



Наблюдай за своими землями как дайме

Иллюстрация



Динамичные сражения

При разработке игры ключевой концепцией является динамизм. Это сцена из сражения. Кому отойдет замок дайме – решит военная сила.

Мысли создателей, заложенные в подзаголовок – Особенностью сериала всегда было то, что игровая система существенно менялась от игры к игре. Почему вы решили так поступать с каждой новой частью?

Сибусава: Идеи, лежащие в основе каждой игры, придумывают продюсер и планировщик, разумеется, учитываются и пожелания поклонников. Я тоже, будучи генеральным продюсером, иногда предлагаю новые подходы. Сначала мы обсуждаем концепцию новой игры, а потом решаем, какие элементы будут использоваться в новой Nobunaga's Ambition. Например, в первой игре было всего 17 княжеств, расположенных во районах Тюбу и Кинки, но благодаря пожеланиям поклонников затем родилась Zenkokuhan («Версия со всей страной»).
– Многие хотели играть со своими родными регионами (смеётся).

Сибусава: Вот-вот (смеётся). Много просьб мы получили от жителей Тохоку, Тюгоку и Сикоку. Разумеется, я тоже считал, что будет гораздо интереснее, если ареной станет вся Япония. По этим причинам мы и взялись за разработку Zenkokuhan. Многие элементы появились в последующих играх благодаря возросшим возможностям PC и домашних консолей. Более трёхмерная картинка, завораживающие битвы в реальном времени – всё это создавалось вслед за технологическим прогрессом.
– Полностью трёхмерная карта, появившаяся в Kakushin – идеальная иллюстрация. Говоря о линейке Nobunaga's Ambition, нельзя не отметить символичность подзаголовков. Вы могли просто присваивать играм номера, например Nobunaga's Ambition 2, но почему вы решили поступить иначе?

Сибусава: Мы следуем практике, исполь-

зованной во второй части. Когда было решено, что сиквелу быть, мне показалось, что если назвать его Zenkokuhan, а не Nobunaga's Ambition 2, то сразу станет ясно, что именно изменилось. (смеётся)
– Действительно, ясно стало сразу.
Сибусава: Мы назвали игру так, чтобы показать, что мы отвечаем на многочисленные просьбы сделать версию со всей страной. Но, коль скоро мы поступили так, следующую игру уже было нелогично называть Nobunaga's Ambition 2 (смеётся).
– Так и зародилась традиция давать играм подзаголовки. Статьи, а как именно решается, какой подзаголовок будет носить игра?

Огасавара: Учитываются как концепция и основные элементы, предлагаемые Сибусавой, так и восприятие того или иного слова. Например, одна из игр была названа Tendou, потому что одним из важных элементов стали дороги (dou).

© Koei Tecmo Games

В последнее время не выходило новых Nobunaga's Ambition, а я очень хочу в них сыграть. Жду с нетерпением (10-20 лет, м.)

Хочу, чтобы в игре появился уже наконец замок Хиросима. В древности это был не менее известный замок, чем Химедзи. (20-30 лет, м.)

Я бы хотел видеть больше эпизодов с участием командующих. И большее освещение роли командиров рангом поменьше! (30-40 лет, м.)

Nobunaga's Ambition

Любовь к командирам и голоса поклонников

– Хочу задать этот вопрос как поклонник игр Nobunaga's Ambition. Как вы определяете навыки командующих?

Огасавара: В основе лежат исторические источники и документы, но мы также учитываем общий игровой баланс. Иногда мы вводим в игру популярных по аниме и манга командующих (если они согласуются с таймлайном), и тогда мы учитываем пожелания поклонников.

– Одним из примеров может быть Кейдзи Маэда, ставшим популярным благодаря манге Напа по Keiji.

Огасавара: Да, это показательный пример. Если бы мы не делали игры такими, какими их хотят видеть наши поклонники, мы бы не протянули 30 лет. Впрочем, это лежит в основе не только Nobunaga's Ambition; это общий курс компании Koei Tecmo Games.

– Понятно. Кстати, а бывает ли так, что на параметрах командиров сказываются личные предпочтения самих разработчиков?

Огасавара: Возможно, хотя мы и пытаемся сдерживать свои предпочтения (смеётся).

– Значит, всё-таки, да (смеётся).

Огасавара: Всё равно продюсер и планировщик проверяют все данные и балансируют характеристики.

– И они это делают самоотверженно и серьёзно? (смеётся) Кстати, Сибусава-сан, вы сказали, что вам нравится Нобунага Ода. Значит, он является и вашим любимым игровым командиром?

Сибусава: Да. Я восхищаюсь им, потому что с его помощью страна вступила в

новую эпоху. Всё, что он делал – экономическое управление, организация и, само собой, способ ведения боя – он делал в революционном для того времени стиле. Я думаю, если бы он выжил, он бы обязательно объединил страну.

– Вы тоже используете инновационные подходы, возможно, между вами есть что-то общее?

Сибусава: Возможно. Он опередил своё время, и в этом заключается его привлекательность; я рад, если сумел передать это в играх. Кстати, мне также нравится Канбе Курода. Он был человеком преклонных лет, но всё равно планировал захватить власть над всей страной, воспользовавшись битвой при Сэкигахара. Однако он понял тщетность своих стремлений и принял волевое решение уйти на покой. Мне импонирует такая мудрость.

– Канбе Курода – один из символов эпохи Сэнгоку. А какой командующий нравится вам, Огасавара-сан?

Огасавара: Синген Такеда. Когда я, будучи ещё в школе, посетил могилы своих предков, то узнал, что наш фамильный герб – поделённый на четыре части чилим. Потом я узнал, что такой же герб был и у Сингена Такеды, потому и запомнил его имя. Позже я прочитал рассказ Дзиро Нитта «Синген Такеда», он мне очень понравился. Синген, каким я его вижу, настоящий консерватор, стремящийся нарастить свою силу в рамках традиций. Полная противоположность Нобунага. Я тоже скорее консерватор, поэтому и в этом у нас с ним Синген наблюдаются совпадения (смеётся).

Вызовы, стоящие перед Nobunaga's Ambition, и идеи, заложенные в новую часть

– В последние годы вы активно сотрудничаете с другими компаниями, результатом чего стали проекты Pokemon + Nobunaga's Ambition и AKB48's Ambition.

Сибусава: Мы подстраиваемся под требования времени, чтобы наши клиенты получили как можно больше удовольствия от Nobunaga's Ambition. Так, мы выпустили онлайн-игры и проекты для социальных сетей. Руководствуясь такими соображениями, мы решили попробовать создать весёлую игру, в которой сочетались бы механика Pokemon и



элементы захвата территорий из Nobunaga's Ambition. Что касается AKB48's Ambition, мы, опять же, сохранили элементы захвата страны, но задействовали участниц музыкальной группы. Мы планируем и впредь заниматься подобными экспериментами.

– Значит, у вас уже есть какие-то конкретные соображения?

Сибусава: Да, скоро сами всё узнаете.

– Заинтриговали (смеётся). Кстати, многие ждут ещё и Nobunaga's Ambition: Souzou, выходящего в честь 30-летнего юбилея.

Огасавара: Основной концепцией новой игры стало то, что нашло отражение в названии: игроки должны «построить новый мир» в эпоху Сэнгоку. Я хочу лучше передать то дыхание Сэнгоку, что я ощутил во время игры в предыдущие части сериала, поэтому я решил переработать всё с нуля, включая и ценностные ориентиры времени. Что касается внутреннего управления и дипломатии, здесь во главу угла ставится реализм.

– То есть мы сможем глубже погрузиться в атмосферу Сэнгоку?

Сибусава: Да. Вы испытаете то, о чём думал Нобунага, что хотел сделать и что в итоге сделал. Наша главная задача – сделать такую игру, в которой вы смогли бы испытать всё это с максимально близкой к Нобунага точки зрения.

Огасавара: Точка зрения, как у Нобунага – важный аспект Souzou. В последних играх внутреннее управление и сражения были реализованы так, словно вы командовали на месте событий, вам приходилось отдавать детальные, мельчайшие указания. Но в Souzou всё будет не так: вы отдаёте общие приказы, а их претворением в жизнь уже занимаются ваши командующие. Точка зрения игрока как бы поднимается выше, чем в других играх линейки.



«Я реализую в Souzou все свои замыслы и идеи, накопившиеся за 20 лет» (Огасавара)

Был бы рад, если бы можно было просматривать уже увиденные сцены в любое время. (20-30 лет, м.)

Мне кажется, в последних частях администрация и дипломатия были слишком упрощены. Хотелось бы, чтобы они стали больше соответствовать эпохе. (10-20 лет, м.)

Пожалуйста, выпустите диск с композициями, звучащими в Nobunaga's Ambition во время сражений и внутреннего администрирования! (30-40 лет, м.)

Побочные продукты

Pokemon и Nobunaga!
Pokemon + Nobunaga's Ambition

DS Pokemon / Релиз: 17.03.2012

Совместный проект Pokemon и Nobunaga's Ambition. Игра повествует о битве за обладание 17-ю замками и иллюзорными покемонами региона Рансе. Эволюционируют в игре не только покемоны, но и командующие войсками. Игровая система тоже объединённая.



Симулятор, в котором сражения происходят с использованием покемонов.

RPG, скоро отмечающая собственное 10-летие
Nobunaga's Ambition Online

PS2 PS3 PC Koei Tecmo Games / Релиз: 12.06.2003

Онлайн-RPG, разработанная в мире Nobunaga's Ambition. Игрок выбирает один из восьми классов, включая самураев и монахов, и живёт в эпоху Сэнгоку так, как хочет. В игре есть захватывающие сражения, в которых одновременно может участвовать до 500 человек с одной стороны.



Участницы AKB48 захватят страну?!
AKB48's Ambition

iOS Android Koei Tecmo Games / Начало обслуживания: 30.01.2013

Социальная игра, распространяемая посредством GREE. Поп-звёзды из AKB48 становятся мико в выдуманном мире Ра Чанто. Игрок становится их командиром, и они отправляются в бой с целью захватить страну.



Новый облик AKB48?!

В роли мико выступают все полюбившиеся нам участницы коллектива, в том числе Юко Осима, Аю Ватанабэ и Юкико Касиваги.

– Развитие города также будет отличным от «квадратно-садового» типа, реализованного Kakushin и Tendou?

Огасавара: Мы создаём новую форму организации внутренней политики, сохраняя положительные черты предыдущей модели. Если сравнить с прошлыми играми, теперь вам придётся уделять административным делам больше внимания.

– Что ж, расскажите тогда и про сражения.

Огасавара: Ключевое в битвах – динамичность. Битвы будут происходить в реальном времени, в них будет много разных аспектов. Однако, в отличие от прошлых частей, в новой игре будет сложнее просто взять и подогнать к вражескому замку десятки тысяч своих солдат. В реальном мире размер реальной армии зависит от урожая и дохода, что даёт вам ваше сельское хозяйство, и это прекрасно соотносится с принципом реализма, о котором я говорил раньше.

– Иными словами, размер армии будет меняться в зависимости от обрабатываемости земель и денег в казне?

Огасавара: Да. Мы движемся в направлении динамичных стратегий, когда вам

для каждого конкретного замка придётся решать, какую армию развивать, как ею распорядиться, и расставлять иные приоритеты. Успешно управляясь с различными аспектами ведения войны, вы сможете почувствовать себя настоящим даймё.

– Souzou обещает превзойти все остальные игры сериала! Есть ли какие-то элементы, в которые вы тоже вкладываете много усилий?

Огасавара: Исторические события. Всё же деятельность военачальников – пожалуй, самое интересное в истории эпохи Сэнгоку, и мы стремимся наполнить игру драматизмом, чтобы позволить вам полноценно пережить все события. Вкладывая больше сил в исторические сцены, то есть драматическим образом обыгранные исторические события, мы стараемся сделать игру ещё более увлекательной.

– Вы меня заинтересовали как поклонника, жду не дожусь. Что ж, напоследок, пару слов читателям.

Сибусава: Сейчас продолжается разработка Nobunaga's Ambition: Souzou, которая станет квинтэссенцией 30-летней истории сериала и юбилейной игрой. Разумеется, мы в то же время стараемся сделать игру привлекательной и для

новичков, и для людей, далёких от сериала.

Огасавара: Спустя 20 лет я наконец-то получил возможность разрабатывать полноценную Nobunaga's Ambition. Это уникальный шанс реализовать все свои замыслы и идеи, и я работаю над тем, чтобы это получился подходящий для 30-летнего юбилея тайтл. Мы продолжим делиться с вами подробной информацией об игре.

– Кстати, а когда планируется релиз?

Огасавара: В период юбилея, хотя это и очень приблизительная дата (смеётся). Мы представим вам игру в этом году!

«Сделаем Souzou привлекательной и для тех, кто далёк от сериала» (Сибусава)



© Koei Tecmo Games

Я искренне надеюсь, что они избавятся от старого имиджа и разработают принципиально новую игру, в которой основной упор будет сделан на реалистичность. (40-50 лет, м.)

Хочу, чтобы сеттинг не претерпел существенных изменений при разработке. Также хочу увидеть творение в стиле Ко Сибусава. (30-40 лет, м.)

Хочу поблагодарить разработчиков за их тяжкий труд. Я и впредь буду вас поддерживать, желаю успехов! (40-50 лет, м.)

СПЕЦИАЛЬНОЕ ИНТЕРВЬЮ

Специальное интервью, в котором собрана ключевая информация о мире The Evil Within и геймплее.



Руководитель проекта
СИНДЗИ МИКАМИ

Справка ● Геймдизайнер, руководящий Tango Gameworks. Заведовал разработкой Resident Evil, автор многих популярных видеоигр.



Продюсер
МАСАТО КИМУРА

Справка ● сотрудник Tango Gameworks. Работал над многими проектами, включая Devil May Cry, занимал пост продюсера El Shaddai.



Арт-директор
НАОКИ КАТАКАЙ

Справка ● сотрудник Tango Gameworks. Работал над многими проектами, включая Resident Evil 4, Okami, Vanquish.

The Evil Within

Я ХОЧУ, ЧТОБЫ ИГРОК ИСКАЛ САМЫЕ РАЗНЫЕ СПОСОБЫ ВЫЖИТЬ

В интервью, опубликованном в номере «Фамицу» от 25-го апреля, Миками выразил желание, чтобы «игрок испытал подлинное чувство страха». В продолжение этой темы мы решили провести интервью с ним, а также с двумя другими ключевыми разработчиками. Мы узнали у них, какой будет игра, вызывающая «истинный страх».



«ЭТО БУДЕТ ПЕРВОКЛАССНОЙ ИГРОЙ, ПРЕДНАЗНАЧЕННОЙ ДЛЯ ГЛОБАЛЬНОГО РЫНКА» (МИКАМИ)

ОТДЕЛИТЬ СТРАХ, ПЕРЕЖИВАЕМЫЙ В ОДИНОЧКУ, ОТ СТРАХА, ПЕРЕЖИВАЕМОГО ВМЕСТЕ С ТОВАРИЩАМИ

– Для начала позвольте спросить, что это за «страх», с которым предстоит столкнуться в The Evil Within?

Синдзи Миками (далее: **Миками**): Страшно – это когда в пугающей атмосфере на тебя выпрыгивает жуткий враг, разве не так? Мы хотим передать страх, рождающийся из такого сочетания.

Масато Кимура (далее: **Кимура**): Также для нас важен страх, который человек испытывает перед неизвестным.

– Графика игры способствует возникновению такого страха.

Наоки Катакай (далее: **Катакай**): Отображаются моменты, вызывающие непосредственное чувство страха, вроде света и темноты. Мы хотим, чтобы игрок испытывал неприятные ощущения на психологическом уровне. Для нас также важна пространственная постановка, когда страх вызывает враг, напавший на вас в узком помещении.

– Освещение, традиционно важный элемент в любом хорроре, используется в вашей игре довольно эффективно.

Катакай: Свет и тени – важные элементы. С их помощью можно создавать как манящие игрока локации, так и те, в которые он идти не захочет.

– Игрок будет в эмоциональном напряжении с самого начала. Его затягивает в мир, населённый странными существами и на первый взгляд похожий на миры современных фильмов.

Кимура: Что касается эмоционального напряжения, то мы искусственным образом в процессе разработки его не ограничиваем. Наоборот, мы начинаем с создания сильных, ошеломляющих впечатлений, а потом доводим его до соответствующего ситуации уровня.

Миками: Поначалу может показаться, что вы попали в кинофильм, но потом вы перестаете понимать, реален этот мир или нет. Получается мистическая игра, ведь в ней описываются ситуации, невозможные в реальности. Именно поэтому она и вызывает ужас.

– Игрок попадает в положение, не вызывающее ничего, кроме беспокойства, когда твои напарники куда-то пропали, а оружия при себе нет.

Миками: Наличие напарников, конечно, способствует развитию сюжета, но поскольку мы имеем дело с хоррор-игрой, то ситуация, когда вы не одни, гораздо меньше пугает. Мы стремимся к тому, чтобы игрок почувствовал как можно больше страха, оставшись наедине. Когда рядом окажутся друзья, вы будете попадать в опасные ситуации, выжить в которых невозможно без сотрудничества. В этой игре мы чётко разделяем такой ситуационный страх от страха, возникающего просто от нахождения в одиночестве.

ГЕЙМПЛЕЙ СТАЛ БОЛЕЕ РАЗНООБРАЗНЫМ БЛАГОДАРЯ ДОБАВЛЕНИЮ НОВОГО ЭЛЕМЕНТА – УКЛОНЕНИЯ

– Похоже, что ловушки станут важным игровым элементом. Как предполагается их использовать?

Кимура: Есть два вида ловушек. Первый – заранее установленные, в которые может угодить как игрок, так и противник. Второй – переносные, установить которые могут так же и игрок, и враг. Любые из них позволяют расправляться с врагами, экономя патроны.

Миками: Возможно также обезвредить расставленные противником ловушки и использовать их против него. Можно выжиждать, расстреливая всех врагов на месте, а можно уклоняться, не давая им себя обнаружить. Также можно и бороться с ними, используя ловушки. В силу такой свободы выбора вам может показаться, что стрельбы в этой игре меньше, чем в предыдущих моих играх.

Кимура: Бывают ситуации, когда вы не хотите быть обнаруженным, да и патронов мало. Для таких случаев мы и предусмотрели возможность ускользнуть незамеченным.

– Сколько будет представлено видов огнестрельного оружия?

Миками: Не очень много. Однако благодаря «стелсу», которого не было в других играх жанра survival horror, геймплей становится гораздо более разнообразным.

Кимура: Мы исходили из того, что огнестрельное оружие – лишь один из возможных стратегических выборов.

– Похоже, что в игре можно целиться в голову. Что насчёт других частей тела?

Миками: Хэдшоты позволяют экономить патроны. Но это не значит, что любого противника можно убить одним выстрелом. Иногда можно прострелить врагу ногу, он упадёт, и его можно будет поджечь.

ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ ВИЗУАЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ, ВЫЗЫВАЮЩЕЕ НЕПОДДЕЛЬНЫЙ УЖАС

– Дизайн чудовищ смотрится необычно.

Катакай: Мы сейчас создаём впечатляющий визуальный стиль, разительно отличающийся от того, что использовался в прошлых проектах, поэтому в будущем, я уверен, мы увидим много интересных вещей. В дизайне мы исходим не из красоты или крутости, а из чувства страха.

– Действительно, иллюстрации вызывают не самые приятные ощущения.

Кимура: На это и рассчитано! Мы хотим, чтобы игрок чувствовал ужас.

– Сколько примерно планируется разновидностей врагов?

Катакай: Поскольку мы хотим, чтобы все остались довольны врагами, мы планируем сделать их многочисленными. Способ убийства различается в зависимости от вида противника, и это тоже одна из отличительных черт игры.

Миками: Перед вами появятся и такие, которые будто бы неуязвимы, которых непонятно, как вообще можно одолеть. С ними придётся бороться, используя все доступные средства: огнестрельное оружие, возможность прокрасться, ловушки.

Кимура: Тем не менее, это не значит, что вы «застрянете» в прохождении. Неприятные, сложные ситуации действительно будут. Мы хотим, чтобы игрок сам находил из них выход. – Напоследок хотелось бы попросить вас сказать пару слов вашим поклонникам, с нетерпением ожидающих нового survival-horror от Миками.

Катакай: У нас есть и красивая картинка, и графика, специально заточенная под создание наводящей ужас атмосферы. Надеемся оправдать ваши ожидания и предоставить вам возможность насладиться настоящим хоррором.

Кимура: При разработке мы обращаем внимание на баланс между страхом, ключевым элементом любого survival-horror, и теми приятными ощущениями, которые возникают в результате преодоления страха. Мы хотим сделать игру такой, чтобы было вроде страшно, а остановиться невозможно, почти как кисло-сладкая еда (смеётся).

Миками: Я надеюсь, что вы сможете испытать такой страх, что рука, держащая контроллер, станет холодной и покроется липким потом. Игра разрабатывается в Японии, но станет первоклассным проектом, нацеленным на глобальную аудиторию. Надеюсь на вашу поддержку.

«МЫ СЕЙЧАС СОЗДАЁМ ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ, РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ОТ ТОГО, ЧТО ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ В ПРОШЛЫХ ПРОЕКТАХ» (КАТАКАЙ)

«МЫ ХОТИМ СДЕЛАТЬ ИГРУ ТАКОЙ, ЧТОБЫ БЫЛО ВРОДЕ СТРАШНО, А ОСТАНОВИТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО» (КИМУРА)



The Evil Within

ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК ТЩАТЕЛЬНО ВОСПРОИЗВОДИТ ИЛЛЮСТРАЦИИ



CG-изображение

Скриншот из игры

Посмотрите на эти две картинки. Изображённый на них человек в очках – Джозеф Ода [или Ордер, или Одар, или любое другое сочетание – Прим. пер.], напарник главного героя игры, следователя Себастьяна Кастеяноса. Слева CG-изображение на основе дизайн-иллюстрации, созданной для разработки образа персонажа. Оно уже было опубликовано, так что, возможно, многие из вас его не раз видели. Справа же скриншот из самой игры. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, что созданная дизайнерами иллюстрация тщательно и без потерь перенесена в игру. Настолько высокое качество воссоздания [арт-материалов] наверняка привлечет игроков в мир ещё большего страха.

Fox Engine



НОВЕЙШАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОВЫХ ДВИЖКАХ

Материал по FOX ENGINE

Завеса тайны над игровым движком FOX ENGINE от KONAMI Kojima Production была наконец-то приподнята на прошедшей в марте в Сан-Франциско конференции для разработчиков игр Game Developers Conference 2013 (GDC2013). Также было объявлено, что Metal Gear Solid V: The Phantom Pain находится в разработке на этом движке. Какие идеи стояли за созданием этого движка? Мы рассмотрим феномен FOX ENGINE, на котором будет работать Metal Gear Solid (далее: MGS) следующего поколения, поговорив с его разработчиками и снабдив материал информацией о прочих движках.

НЕОБХОДИМОСТЬ В ИГРОВЫХ ДВИЖКАХ РАСТЁТ ВСЛЕД ЗА РОСТОМ МАСШТАБА И УВЕЛИЧЕНИЕМ РАЗНООБРАЗИЯ ИГР

В своей основе игровой движок — это программа (runtime), управляющая центральными элементами, которые воспроизводят данные игры (текст, графика, звук и т.п.). Также часто под движком подразумевают общую среду и условия разработки, включая, например, workflow. В силу того, что в последнее время возросло число мультиплатформенных проектов, участились случаи внутренней разработки своих движков или использования чужих. В первом случае расходы входят непосредственно в бюджет проекта, во втором необходимы отдельные лицензионные отчисления, но взамен этого можно сфокусироваться на создании увлекательного игрового контента, а не на разработке её стержня. Среди движков следующего поколения японского производства помимо FOX ENGINE также известны Luminous Studio от Square Enix и Panta Rhei от Capcom.



Существует и такая бизнес-модель, при которой прибыль формируется за счёт лицензионных отчислений разработчиков, которым компания предоставляет новейшую версию движка.



Основные игровые движки мира	Название движка	Производитель	Детали
	Unreal Engine	Epic Games	Коммерческий движок от Epic Games, известной по играм Gears of War. Используется во многих hi-end играх.
	Unity	Unity Technology	Коммерческий движок, используемый во многих сферах: от смартфонов до домашних консолей, от профессиональных разработчиков до начинающих.
	CryEngine	Crytek	Игровой движок линейки Crysis. Распространяется на коммерческой основе, используется в онлайн-играх.
	Frostbite	DICE	Движок разработан специально для линейки Battlefield от DICE, но используется и в тайтлах других студий, принадлежащих Electronic Arts.
id Tech5	id Software	Используется не только в Rage от id Software, но и в The Evil Within от Tango Gameworks, входящих в ту же группу компаний.	

ВОПРОСЫ КЛЮЧЕВЫМ РАЗРАБОТЧИКАМ FOX ENGINE

Что должно получиться из находящегося в разработке FOX ENGINE? Мы поговорили с тремя представителями команды разработчиков: CG-арт-директором, руководящим графической частью Хидеки Сасаки, техническим

директором Дзюндзи Тако и художником по свету Масаюки Судзуки. Остаётся ещё немало секретов, но ключевым моментам мы посвятили отдельные врезки, советуем консультироваться с ними при чтении.

! ВНИМАНИЕ !

Нижеследующее интервью было посвящено находящемуся в разработке FOX ENGINE и не имеет никакого отношения к Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.



KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, KOJIMA

Production
CG-арт-директор
ХИДЕКИ САСАКИ

Художник по свету
МАСАЮКИ СУДЗУКИ

Технический директор
ДЗЮНДЗИ ТАКО

ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ПРОРЫВНУЮ ИГРУ

— Вы и до этого использовали инструментарий и движки собственной разработки. Почему вы решили не вкладываться в них больше, а создать FOX ENGINE практически с нуля?

Тако: Используемые нами до этого разработческие flow и инструменты больше не соответствовали времени, поэтому после окончания работы над MGS4 мы решили с нуля разработать современный инструментарий. Так мы и создали FOX ENGINE.

— Думаю, вам ничто не мешало использовать коммерческий движок, почему было решено создавать собственный?

Тако: При использовании коммерческого движка ты связан присущими ему характеристиками и ограничениями. Однако мы нацелены на создание не обычных, а прорывных игр, и, чтобы этого достичь, необходимо сделать так, что никакие другие вещи тебя не ограничивали, насколько это возможно. Руководствуясь такими соображениями, мы приняли решение разработать собственный движок своими силами.

— Довольно часто движок и workflow поставляются в комплекте. Как обстоит дело с FOX ENGINE? Расскажите в тех пределах, что можете.

Тако: Часто доводится слышать, что между тем, как ты создал что-то в движке и тем, когда оно приняло окончательную форму игры, и ты способен увидеть и оценить результат, проходит достаточно много времени. FOX ENGINE позволяет сразу же вносить изменения в настоящее игровое изображение и проверять проработанную работу.

— То есть не нужно ждать окончания рендера, чтобы увидеть ошибки, а продолжать работу, смотря на настоящую игровую картинку?

Тако: Да. Таким образом сокращается количество итераций (интервалы между циклами работы). Вы меняем workflow, чтобы повысить общее качество.

ТЕСНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИНЖЕНЕРОВ ДВИЖКА И РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

— С другой стороны, не все способы работы могут быть совместимыми с движком и workflow, и в таком случае эффективность

работы вряд ли повысится. Как вы поддерживаете коммуникацию [с разработчиками игр]?

Тако: Конечно, разработчики движка и разработчики игр находятся в разных командах, но как только у нас готов новый инструмент, мы даём им попользоваться, потом знакомимся с отзывами и вносим исправления. Таким образом команды как бы работают вместе, и никакого недостатка взаимопонимания мы не испытываем.

— В каком порядке осуществляется работа: сначала создаётся функция, а потом с её помощью делается рендер, или сначала возникает необходимость что-то отрендерить, и на основе этого создаётся функция?

Сасаки: Второе. Например, если говорить о графике, то сначала мы получаем список желаний от Кодзимы (Хидео) и художников, а потом передаём его в команду разработчиков движка, и ребята это реализуют. Если для нужной нам (разработчикам игр) репрезентации достаточно существующих функций движка, это имплементируют, а если необходимо что-то сделать художникам, разумеется, мы полагаемся на workflow. Мы, как правило, заранее знаем, что хотим реализовать в игре.

KEYWORD

1

В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Все опубликованные на данный момент ролики и снимки, сделанные на основе FOX ENGINE, были обработаны в реальном времени. Это отличается от используемого ранее, к примеру, в роликах пререндеренного CG (когда видео обрабатывалось заранее, и поменять угол обзора было невозможно), и это означает, что ролики настолько высокого качества можно реализовывать непосредственно в игровом экране. Дым, поднимающийся от сигары Снейка, блик, созданный далёким источником света — всё то, что раньше приходилось обрабатывать заранее, теперь является частью графических возможностей FOX ENGINE, который способен обрабатывать это более реалистично и с учётом положения камеры, которое задаёт игрок.



Все эти изображения в реальном времени!

Fox Engine

KEYWORD

2

ФОТОРЕАЛИСТИЧНОСТЬ

Фотореалистичность означает степень реалистичности, подобную фотографии. Чтобы добиться её, команде FOX ENGINE пришлось проделывать исследовательско-конструкторскую работу, изучая реальные фотографии и воспроизводя их содержание в CG в реальном времени. Результат наиболее очевиден, если посмотреть на левую иллюстрацию. Во избежание недоразумений поясним, что конечная цель таких испытаний не в том, чтобы создать игры, основанные на воспроизведении реальных объектов, а в том, чтобы вызвать особое чувство погружения игрока в игровой мир (пусть даже фэнтезийный) при помощи реалистичной графики.



← Ткань на столе — тоже CG. Слева — изображение, созданное на FOX ENGINE, справа — взятая за основу фотография. Отображение теней, включая мелкие от складок ткани, похоже на настоящее.

ЧУВСТВО ГЛУБОКОГО ПОГРУЖЕНИЯ БЛАГОДАРЯ ФОТОРЕАЛИСТИЧНОЙ КАРТИНКЕ.

→ Зал совещаний KONAMI, воспроизведённый в трёхмерной компьютерной графике при помощи FOX ENGINE. Расположенные в помещении столы, стулья и другие трёхмерные объекты отбрасывают естественные тени на основе заданных параметров.



СТРЕМЛЕНИЕ К НЕВИДАННОМУ РЕАЛИЗМУ

— Какой картинкой вы хотите добиться с FOX ENGINE?

Сасаки: Как мы говорили на GDC, команда MGS в основном требует фотореалистичности [далее в скобках следует пояснение на японском языке, что значит английское слово фотореалистичность; опускаю — пер.]. Они требуют невиданного ранее реализма, но, разумеется, одним этим потрясающей картинкой не добьёшься. Мы, с одной стороны, стремимся к фотореалистичности, с другой — продолжаем, как и раньше, работать с командой художников.

— Вы стремитесь к фотореалистичности для более впечатляющей картинки?

Сасаки: Да. До сих пор возникали моменты, когда мы не могли реалистично что-то отобразить по техническим причинам, но теперь, если мы можем что-то сделать реалистичным, почему бы так и не поступить. — Способен ли [движок] производить необходимое вам изображение и в других техниках, помимо фотореалистичности?

Тако: Да. Шейдеры можно настроить независимо от самого движка, поэтому при необходимости можно добиться нужной картинкой.

— Известно, что вы используете Physically Based Lighting для обработки световых волн, что основывается на поведении реальных источников света. Почему?

Судзуки: При создании красивой графики мы хотим основываться на реальном мире. Но даже если советоваться с профессиональными операторами или художниками по свету, нельзя будет составить впечатление о реалистичной обработке света. Мы исходим из того, что можно добиться привлекательной картинкой, задав таким параметрам, как сила света, затухание, яркость числовые значения, равные натуральным, и встроить поддержку механизмов, используемых реальными профессионалами [уточняется во врезке №3 — Прим. пер.]

— До сих пор часто прибегали к искусственному освещению, как бы похожему на настоящее, есть ли изменения здесь?

Судзуки: Мы не предусматриваем искусственные источники на случай, если Physically Based Lighting не готово. Однако

при видеосъёмке часто расставляют дополнительные источники света. Как раз в виду подобной практики в реальном мире у нас предусмотрен постановочный свет.

СУТЬ CAPTURE

— В опубликованных материалах есть сцены, где лица персонажей даны крупным планом. Такие сцены снимались с использованием motion capture (снятие движений актёра и использование их игровым персонажем) и facial capture (снятие мимики лица. Иногда это осуществляется одновременно с озвучиванием)?

Сасаки: Да. Мы хотели было сделать performance capture (запись выражения лица и голоса во время выполнения движений), но сейчас мы всё же решили записывать всё по отдельности. Как у первого, так и у ручного комбинирования motion- и facial capture есть как свои плюсы, так и минусы. При отдельной записи не страшно, если при motion-capture актёр забудет или перепутает слова, это всё можно скомбинировать потом. А вот в случае performance capture актёру прихо-

KEYWORD

4

PHYSICALLY BASED LIGHTING

CG-технологии в реальном времени, используемые во многих играх, разработаны для придания большей реалистичности, чтобы повысить качество отображаемых объектов без потери скорости вычисления. Physically Based Lighting, напротив, рассчитывает свет на основе параметров его поглощения или отражения для каждого из материалов, что создаёт оптически верные тени. Можно заключить, что поскольку установка этих параметров становится важной задачей, объём работы намного возрастает, но в этом есть большой плюс: если обеспечить тщательную и правильную обработку этих данных, можно добиться картинки с правильным отображением [света и тени] вне зависимости от места, сцены и расположения источника света.



Рассвет



День



Вечер

Пояснение — How it Works

Положение и свойства источника света меняются вслед за движением солнца, но на каждом из трёх снимков каждый объект приобретает естественный вид с учётом изменившихся условий освещения без необходимости дополнительной обработки сцены.

ПРАВИЛЬНЫЙ РЕНДЕР ДАЖЕ ПРИ ИЗМЕНЕНИИ СЦЕНЫ

KEYWORD

3

УЧИТЬСЯ У РЕАЛЬНОСТИ

Во время съёмок для достижения драматического эффекта применяют линзы и другие особые методики. Как говорит Судзуки во время интервью, благодаря реализации оптически верного освещения теперь можно использовать все технологии, которые за долгие годы накопила киноиндустрия. Их сложно использовать во время геймплея (т.к. удобнее играть с плоским [flat] обзором), но во время сцен в реальном времени они позволяют добиться более впечатляющего, кинематографического изображения. Таким образом, становится возможным создание роликов с привлечением навыков кинорежиссёров и профессиональных операторов.



Фокус на фоне

При наведении фокуса на стенку картинок меняется правильный образ: Снейк на переднем плане находится вне фокуса, а сам фокус делается на постерах. Именно подобная симуляция позволяет использовать линзы и другие технические приёмы съёмки.

Фокус на переднем плане

В трёхмерную модель конференц-комнаты из прошлой врезки поместили модель Снейка. На этом снимке фокус сделан на передний план со Снейком, поэтому постеры на фоне размыты.



дится работать одновременно и телом, и лицом, и голосом, и ошибки здесь фатальны.

— Понятно. Поскольку всё снимается одновременно, если всё целиком не смонтируется хорошо, хорошей записи не выйдет.

Сасаки: Вообще, это обычная проблема performance capture, но из-за неё приходится делать много дублей, а это рискованно. Конечно, мы думали о том, чтобы обратиться в Голливуд, где есть все подходящие условия, чтобы снизить этот риск, но тогда Кодзиме придётся постоянно туда мотаться, а это сложно. По этим и другим причинам мы решили производить motion capture и facial capture отдельно.

КАКОВ ПОТЕНЦИАЛ ДВИЖКА?

— Говорили, что движок способен поддерживать открытый игровой мир, но каких масштабов мир он на самом деле способен воспроизводить? Ведь движок сам по себе может многое, но совсем другой вопрос, какой масштаб возможно реализовать в рамках игры.

Тако: Что касается потенциала движка, мы работаем над тем, чтобы он мог воспроизводить объекты большого масштаба, если такой контент будет необходим. Наша позиция, как мы только что сказали, касаясь графики, заключается в том, чтобы реализовать те функции, которые необходимы для работы над той игрой, которую хочет создать команда, так что если команда говорит, что ей нужен обширный открытый мир...

Сасаки: В этом заключается главный плюс собственного движка, как мы уже говорили.

— Существуют движки, поддерживающие PC и смартфоны, а что насчёт вашего? И возможно ли его применение в других проектах, не связанных с MGS?

Тако: Мы думаем о широком применении движка. Далее, мы разрабатываем его с тем, чтобы его возможно было применять не только в MGS, но и в других проектах, но на данный момент это всего лишь разговор о потенциале движка.

— Удобна ли эта сфера для осуществления локализации?

Тако: Да. В нём есть функции редактирования текста, перевода.

— Что ж, нам интересно, какими получатся игры, работающие на этом движке. Думаю, для наших читателей это важно не меньше, так что скажите им напоследок несколько слов.

Сасаки: Когда вы у нас раньше брали интервью в связи с 25-летием MGS, там была фраза, что мы хотим произвести фурор, подобный тому, какой был после показа трейлера MGS2 на E3. Мне кажется, мы почти достигли этой цели с Metal Gear Solid Ground Zeroes (опубликованная техническая демонстрация на движке FOX ENGINE). Думаю, мы в очередной раз показали, что Япония способна на многое, хотя работы впереди ещё, конечно, много. Разумеется, для нас главное — игры. Поэтому мы работаем исключительно не поэтому [не для того, чтобы всем показать, где раки зимуют] (смеётся). Реакция и отзывы на нашу презентацию на GDC были положительными, и нам приятно продолжать трудиться.

КАРТИНКА СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ СОЗДАНА БЛАГОДАРЯ НАКОПЛЕНИЮ МНОГИХ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ДЕТАЛЕЙ И СТРЕМЛЕНИЮ К КАЧЕСТВУ ИЗОБРАЖЕНИЯ



Слева кадр из ролика Ground Zeroes, сверху — та же сцена, но с изменёнными погодными условиями. Благодаря тому, что все базовые элементы настроены правильно, степень реалистичности одинакова вне зависимости от изменившихся условий.

Глазами журналиста

Я недавно посмотрел несколько новейших технологических демо самых разных движков, и даже если бы я на секундочку забыл, что я японец, то всё равно признал бы изображения FOX ENGINE высшим пилотажем. В действительности, как и сказал Сасаки, реакция зарубежной публики на GDC была восторженной, возник большой интерес к FOX ENGINE как к новейшему движку. Мне интересно, как он будет развиваться дальше и в какие игры мы сможем с его помощью поиграть.

Shin Megami Tensei IV

Идеи, заложенные в Shin Megami Tensei IV

В завершение нашего материала мы встретились с директором игры Кадзуюки Ямай, дизайнером персонажей Масаюки Дои, композитором Рёта Кодзука и узнали, что для них в игре наиболее важно. Какие

мысли они вложили в новую Shin Megami Tensei? Какова их отношение к финальному продукту? Также они поведали нам несколько секретов, о которых наконец-то могут говорить.

Shin Megami Tensei IV

Интервью с разработчиками, ч. 1 из 2



4 ГОДА, ВОБРАВШИЕ В СЕБЯ ВСЁ

– Вот мы и дожили до релиза.

Ямай: Последние четыре года мы потратили на исключительно кропотливую работу, включая и начальную проектную стадию, и сейчас мы все переполнены эмоциями. Сам я принадлежу к тому типу людей, кто обязательно доводит всё до конца и ничего не оставляет на потом, и чувствую, что в этой игре я выполнил всё, что хотел.

Дои: Я тоже. Я считаю, и особенно был в этом уверен на предрелизной стадии, что персонажи, разработкой которых я занимаюсь, станут важным фактором при решении о покупке игры, и поэтому вложил в них все свои силы. Кроме того, в этот раз я как никогда ощутил важное значение сопряжённой с игрой работы, например, создание иллюстраций для различных журналов.

Кодзука: Для меня это тоже был чрезвычайно важный проект, и сейчас мне кажется, что время пролетело незаметно. Думаю, для игроков SMT станет игрой с чрезмерной степенью погружения, и даже я, один из создателей игры, смог полностью забыть в мире SMT IV во время написания музыки.

На фото:

по центру

Директор

Кадзуюки Ямай

Ранее занимал пост директора Shin Megami Tensei III Nocturne Maniacs, линейки Devil Summoner: Kuzunoha Raidou и ряда других проектов. (В тексте: **Ямай**)

На фото:

слева

Дизайнер персонажей

Масаюки Дои

Занимался дизайном персонажей для линейки Gadukeusu, Trauma Team. Также является автором иллюстраций новых персонажей PSP-версии Persona 2: Eternal Punishment. (В тексте: **Дои**)

На фото:

справа

Композитор

Рёта Кодзука

Работал над звуком Trauma Team, написал новую открывающую мелодию для Nintendo 3DS-версии Devil Summoner: Soul Hackers. Новый член команды разработчиков. (В тексте: **Кодзука**)



«МЫ ПОСТОЯННО НАРАЩИВАЛИ ОБЪЁМ SMT IV, НО МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО Я СМОГ ВОПЛОТИТЬ ВСЁ ЗАДУМАННОЕ» (ЯМАЙ)

– В начале игры демонов довольно мало, и некоторые могут не выдержать такого стресса. Можете посоветовать что-нибудь игрокам?

Ямай: Главный герой игры – не бесстрашный мастер на все руки, а самый обычный юноша. Конечно, поначалу он никак не приспособлен к битвам, но постепенно будет становиться всё сильнее, а игроки, одновременно, поднатореют, и сражения в итоге станут куда более захватывающими. Могу посоветовать заводить дружбу со всеми встречающимися поначалу демонами. Также советую не стесняться их смешивать, хотя, понимаю, многие могут привязаться к тому или иному демону. От смены демонов ваша команда станет лишь сильнее!

МУЗЫКА С НЕОБЫЧНОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬЮ

– Поискровая и боевая музыка обладает своей особой атмосферой и, как нам кажется, способствует погружению в игру.

Кодзука: Когда я писал фоновую музыку, то не пытался предугадать эмоциональное и психологическое состояние, в котором будет находиться игрок, наоборот, я представлял себе здешний мир и врагов; то, что у геймера будет в данный момент перед глазами. Я, как обычно, исходил из того, что музыка должна обладать неожиданной выразительностью, и понимал, что она должна расширить пространство игры и стать тем, что соединяет разные части.

Ямай: Если проанализировать музыку, звучащую в предыдущих частях SMT, то можно увидеть, что мы шли против течения, немного отличались от других игр: например, когда была чрезвычайно популярной оркестровая аранжировка, мы записывали прог-рок. Я называю это панковским духом, и если он сохраняется, то можно сразу

опознать игру из линейки SMT, даже если в ней содержится много новаций. Я объяснил это Кодзука, и когда он дал мне послушать результаты своих трудов, я сразу понял, что он уловил [этот панковский дух].

– Ого, то есть всё получилось так, как вы и хотели?

Кодзука: Обычно звукозаписывающая часть команды находилась на отдельном этаже. Благодаря этому получался более объективный подход к разработке, и это чувствуется в самостоятельности фоновой музыки. Мне кажется, это правильный ход. Иногда мне хотелось сделать вещи по-старому, когда ты не просто пишешь музыку, а проходишь игру и потом сочиняешь дополнительные композиции, но тогда я советовался с Ямай, и мы постепенно наращивали количество треков. Иногда бывало и такое, что я сам копал себе могилу (смеётся), но я рад, что всё удалось преодолеть. (Продолжение на следующих страницах)

– Вы проводили ряд мероприятий, на которых можно было ознакомиться с игрой до релиза, например, выставили демо-стенды в магазинах. Какова реакция на эти акции?

Ямай: Мне приятно, что мы получили много отзывов от людей, которые, поиграв, убедились, что перед ними, как они выразились, «настоящая SMT». Поскольку в этот раз у нас новый мир и новые персонажи, с игрой было связано много надежд и много опасений. Поэтому, в частности, я очень рад тому, что игру приняли на ура. Более того, узнав, что многим пришлось по вкусу те данные и те иллюстрации, которые мы публиковали до релиза, я почувствовал, что мой труд не прошёл даром.

– Бои в вашей новой игре постоянно держат в напряжении, это очень в духе сериала.

Ямай: Если говорить о геймдизайне и уровне сложности, надо отметить, что мы ставили перед собой цель сделать RPG, в которой игрок смог бы проложить свой собственный путь. Откровенно говоря, я не считаю, что бои в нашей игре получились лёгкими, но я хотел сделать так, чтобы играющий мог насладиться процессом прокачивания собственных демонов и победами в нелёгких испытаниях. Надеюсь, все будут как можно чаще испытывать чувство глубокого удовлетворения результатами своих усилий.



«КОГДА Я СОЧИНЯЛ МУЗЫКУ, Я ПОСТОЯННО БЫЛ ПОГРУЖЁН В МИР SMT IV» (КОДЗУКА)

«МЫ НАМЕРЕВАЛИСЬ СДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИНТРИГУЮЩЕЕ» (ДОИ)



2 ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ



↓ Дои раскрашивает иллюстрацию для обложки. Картинка получается атмосферной благодаря возможностям SAI.



Иллюстрация обложки коробки, иллюстрация для обложки этого номера. Если приглядеться, можно увидеть много различий, начиная с расположения персонажей и демонов и заканчивая выражениями их лиц. Дои-сан нарисовал их при помощи планшета, а раскрасил в программе SAI.

Shin Megami Tensei IV

ИНТРИГУЮЩИЙ ДИЗАЙН ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

– Дои-сан, Ямай-сан, как происходило ваше общение по вопросам дизайна персонажей?

Дои: С самого начала все разработчики сошлись на мысли, что нам важнее интригующий дизайн, чем спокойствие пользователей. Я сам очень хотел избежать дизайна, слишком похожего на предыдущие SMT, или какого-то вульгарного дизайнера, с помощью которого очень легко привлечь внимание.

– Вот он, панковский дух.

Дои: Да. В прошлом интервью (опубликовано в номере «Фамицу» от 25.04) Ямай говорил, что он решил отказаться от задумки, согласно которой цвета самурайской формы должны быть ограничены белым и синим. На самом деле, это было моё предложение, и я страшно нервничал, когда его делал. Конечно, я был уверен в своём решении, но, с другой стороны, понимал, что

если начальство даст согласие, то придётся много чего переделывать (смеётся). Результат вы можете лицезреть. В общем, мы поддерживали тесное общение с Ямай.

Ямай: Моя работа – решать, какую идею оставить, а какую убрать. Я выделял положительные моменты в предложениях Дои и Кодзюка, но одновременно делал и свои, уважая, конечно, чужую точку зрения (смеётся). Я несу ответственность за то, чтобы проект развивался в правильном направлении, и мне удалось с этим справиться с той помощью, что мне оказали сотрудники. Ощущаю себя везучим директором.

ОБ ИЛЛЮСТРАЦИЯХ К ЭТОМУ НОМЕРУ

– Дои-сан нарисовал иллюстрацию для обложки этого номера журнала. Расскажите, какая тема раскрывается в этой картинке.

Дои: Вы можете сравнить эту иллюстрацию с обложкой коробки с игрой (см. врезку вы-

ше), так вот, я попытался нарисовать нечто противоположное ей. Если на обложке я изобразил героев, противящихся судьбе, то здесь, наоборот, персонажей, покорных ей. Любая из них отражает суть игры, в которой сюжет меняется в зависимости от сделанных игроком выборов. Я рад, что мне выпала возможность раскрыть такую тему.

– Мы вам премного благодарны! Кстати, на этих иллюстрациях вы изобразили и демонов.

Дои: Да. На самом деле, за дизайн новых демонов отвечали люди, профессионально занимающиеся созданием спецэффектов*, я же лишь изложил их работу в своём видении. У этих иллюстраторов гораздо более выразительный стиль, и для меня было большим удовольствием изучать его во время рисования. На этой работе я смог познакомиться с приёмами профессионалов, с тем, как они тщательно выверяют баланс, насколько оригинальны их дизайнерские концепты. (Продолжение во второй части)



Во второй части интервью, которую вы найдёте в следующем номере, мы поговорим о дизайне самураев и о заглавной песне!



* За дизайн новых демонов ответственны: Кёма Аки, Кейта Амемия, Тамоцу Синохара, Ёсихиро Нисимура, Ясуси Нирасава

КОЛОНКА

Против кросс-ревью?!

Здравствуй, это, внезапно, я, Кадоман Оцука. На этой странице, долгое время пустовавшей, я теперь еженедельно, начиная с этого номера, буду вести свою колонку. Возможно, многие из вас, увидев здесь столбики текста, наверняка уже задумались о том, что это за писака такой объявился. Поэтому в настоящем выпуске я представлю вам себя.

Я устроился на работу в ASCII Sorogation в июне 1994-го года, соблазнившись на вакансию редактора «Фамицу». Весной того года я ушёл с должности корреспондента в одном издании, и только я решил было переехать туда, куда давно мечтал – в Южную Америку, – как мне в одном журнале с вакансиями попалось объявление «Фамицу».

Сейчас я понимаю, что тогда, когда просматривал этот журнал, никакого желания уехать за границу у меня на самом-то деле не было, но в тот момент я считал иначе. Я подумал, что попробую подать заявку на работу в «Фамицу», журнал, который я любил ещё с детства, а если не получится, то и чёрт с ним, отдохну и уеду за границу. Но в итоге я успешно устроился в редакцию «Фамицу», пройдя все собеседования. Уж не знаю, по какой именно причине всё прошло гладко. Молодой романтик, мечтавший всю оставшуюся жизнь провести в Южной Америке, навсегда исчез в тот момент, как только я поднял трубку, и мне сообщили о приеме на работу.

1994-ый, когда я устроился в «Фамицу», был первым из «золотых годов» в долгой истории японской игровой индустрии. Это была эпоха, когда по неписанным законам рынок железа был поделён между тремя компаниями: Nintendo, Sega и NEC Home Electronics. И тут в него решила войти корпорация

Sony. Она показала нам стильную коробку под названием PlayStation и тем самым вдохнула новую жизнь в индустрию. На фоне этих событий я первые два года работал в разделе спецматериалов и постоянно был занят сбором информации о консолях, находящихся в разработке. То была странная пора, когда было очевидно, что индустрия вот-вот шагнёт в будущее, и я жил, публикуя казавшиеся абсурдными материалы, гадая, неужели это всё когда-нибудь и впрямь станет реальность.

И тут я неожиданно был переведён в нашу так называемую экспресс-команду, заведовавшую новостями игрового мира, и несколько десятилетий был на гребне информационной волны. С тех пор меня стали просить писать и в другие рубрики, но была лишь одна, от которой я всё время отказывался – кросс-ревью.

Тогда я всерьёз увлёкся ведением игровых дневников, в которых фиксировал все свои игровые достижения и курьёзы, и публиковал их в блоге на сайте журнала. Рассказывать о настоящем удовольствии от игр в форме этих дневников постепенно становилось работой всей моей жизни.

Поэтому для меня это были два удаленных друг от друга мира: мои игровые дневники, наполненные эмоциями, и кросс-ревью, где надо было обязательно ставить какие-то баллы. Мне всегда казалось, что задача (во втором случае) состояла в том, чтобы оценивать общий объём удовольствия от игры, каким-то образом вычлняя хорошие и плохие моменты. Если бы пришлось при этом ещё и выдумывать баллы, я бы наверняка стал снижать оценку за какие-то совсем тривиаль-

ЧИТАЕМ ИГРЫ! С КАДОМАН ОЦУКА

Выпуск 1

«О ЧЁМ Я ПИШУ»



Справка

КАДОМАН ОЦУКА

Главный редактор журнала «Фамицу», представитель главного редактора отдела спецпроектов и контента «Фамицу». Помимо работы в редакции занимается и игровой эссеистикой. Автор ряда работ, включая цикл «Гекирин биёри» – сборник его игровых дневников, цикл «Орете тамару ка», цикл «Наккецу паэдзудора бу».

ные вещи. Уж слишком хорошо я знаю свой характер. Потому и отказывался от кросс-ревью.

Предположим, я бы снизил оценку за недоработанный интерфейс или за малый размер шрифта в субтитрах, но это бы не сочеталось с теми положительными эмоциями, которые получил лично я от игры, и тогда выходило, что то, что я хочу сказать, и выставленная мною же оценка противоречили бы друг другу.

Если вдаваться в конкретику, то игры, которые меня покорила настолько, что я хотел писать о них свои дневники, вовсе не были 10-бальными шедеврами. Если подходить взвешенно, большинство из них скорее всего заслуживали где-то 7 баллов. Вот поэтому в моей голове и возникло противоречие между понижением оценки за что-либо и тем объёмом настоящего удовольствия, что я получал в процессе прохождения. В силу таких убеждений я и решил, что никогда не смогу писать кросс-ревью.

К счастью (ли?), то ли я всем надел, то ли ещё что, но меня перестали просить писать кроссы (или мне так просто казалось), и я вплоть до сегодняшнего дня имею счастье спокойно писать о любимых играх то, что они мои любимые.

Мне кажется, источником всех когда-либо написанных мною статей и было это «я обожаю мои любимые игры». Целиком и полностью влюбиться в игру и с головой уйти в неё – кажется, это и стало моим *raison d'être*. Если задуматься, то и сейчас, как и в 1994-ом году, когда я попал в индустрию, мир готовится вступить в такое же, если не ещё более интересное будущее. И я хочу оставить после себя ряд материалов, объединённых темой «чтения игр», в которых отражался бы мой взгляд на нынешнюю эпоху больших перемен. Это станет отправной точкой моей колонки. Надеюсь, наш с вами диалог продлится долго.

● Иллюстратор: Киекадзу Арай

Авторская колонка

СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ВЕЩИ

Люди

БРАЙАН ФАРГО

Человек, подаривший нам Fallout, снова отправляется в пустоши



Вынужденный покинуть Interplay, в 2002 году Брайан Фарго основал inXile. Прошло более десяти лет, завершилась \$3-миллионная кампания на Kickstarter, и теперь Wasteland 2 наконец-то попала в производство.

Один из ключевых – тех, что переворачивают всю жизнь, – моментов в биографии **Брайана Фарго** мог и не случиться. С 1994 по 1997 год пестрая группа дизайнеров, авторов и тестеров долгими часами и за малые деньги работала над новым релизом Interplay – RPG, отказавшейся от традиционных эльфов и гоблинов в пользу мира будущего, раздираемого вооруженными мутантами и ядерной войной. Довести игру от стадии препродакшна до полки в магазине было непросто: дважды ее почти отменили, а дизайнеры спорили с маркетологами и продюсерами обо всем – от сеттинга до названия. Наконец, взяв раннюю сборку проблемной, но многообещающей игры домой на выходные, Фарго – в 1983 году основавший Interplay и выступавший там как программист и геймдизайнер – дал игре благословение. Он подошел к старшему программисту Тиму Кейну и сказал: «Назовите ее Fallout».

Fallout был риском, который окупился сторицей. В рецензиях игра получала девятки и десятки, а всего через год вышел не менее успешный сиквел. Успех этот дался недешево, но в итоге обернулся не просто блистательной строкой в резюме Фарго и его дизайнеров: Fallout стала фирменной RPG Interplay, примечательной огромным миром, попавшим в беду, и обширной предысторией. «Меня в играх всегда мотивировала возможность исследовать, – говорит Фарго. – Люблю задаваться вопросом, что ждет меня за углом, в пока недоступной пещере, или что означает загадочная фраза».

Создание дизайнеров Fallout Тима Кейна, Леонарда Боярского и Криса Тейлора попало в нужную ноту, напомнив Фарго комиксы, научно-фантастические фильмы и Dungeons & Dragons, которые он любил в юности. Очевидно, не только ему: Fallout стал одним из самых горячо любимых сериалов в истории игр.

Но всё хорошее когда-нибудь заканчивается. Несмотря на положительные отзывы прессы на следующие RPG Interplay (например, Baldur's Gate, Planescape: Torment и Icewind Dale), Фарго не мог продемонстрировать акционерам коммерческих хитов. Давление только росло, успех нужно было повторить не только на PC, но и на консолях, и для Interplay настали тяжелые времена. Не найдя с инвесторами общего языка, в 2000 году Фарго покинул компанию. Он сам ее создал, 17 лет возглавлял ее, и это решение далось ему очень трудно. «Когда управляешь такой компанией, вы становитесь единым целым, – говорит он. – Необходимость оторвать часть себя стала для меня шоком».

Оставив Interplay позади, в 2002 году Фарго решил основать новую студию, inXile Entertainment. Десять лет компания занималась в основном маленькими играми для сайтов и смартфонов, но потом Фарго вновь задумался о возможности сделать сиквел к одной из самых любимых аудиторией своих RPG: Wasteland (1988). С момента ее релиза на Commodore 64 и Apple II поклонники неустанно просили продолжения духовной предшественницы Fallout, но издатели постоянно обходили проект стороной – подчас весьма невежливо. «Я был на встрече, сидел там вместе с одним из создателей Fallout, Джейсоном Андерсоном, а менеджер всю презентацию писал смски, – вспоминает Фарго. – Он едва на нас посмотрел. Мне потребовалось собрать в кулак всю волю, чтобы просто не хлопнуть дверью».

И вот 13 марта 2012 года Фарго просто отказался от посредников и напрямую обратился к тысячам поклонников, уже двадцать лет просивших игру, которая так и не сумела заинтересовать издателей. Вместе со своей командой из inXile Фарго воспользовался краудфандинговым сайтом Kickstarter, предложив, что необходимый для разработки Wasteland 2 миллион долларов можно собрать у поклонников, а не у бизнесменов. Фарго даже предложил внести собственные \$100 000, если проекту удастся собрать только \$900 000. В итоге Kickstarter-кампания превзошла ожидания в три раза, за 30 дней набрав \$2 933 252. «Забавно, но нам повезло, что издатели от игры отказались, – говорит Фарго, – ведь теперь мы можем ориентироваться на правильные ценности».

Поклонники старых игр Interplay поражаются, ведь эти «ценности» им хорошо знакомы. Wasteland 2 напоминает своих сестер из девяностых в первую очередь хорошим сценарием и детально продуманным миром. Фарго старается не пропускать новых релизов и играет в них в день выхода, но сетует на то, что в современных RPG такой подход, кажется, вышел из моды. «Подобных игр мало, потому что в новых RPG на каждом шагу встречаются кинематографичные катсцены и озвученные диалоги, – говорит он. – Мы же до самого последнего момента свои игры переделываем... Когда у тебя на руках уже отснятые сцены стоимостью в \$20 млн, такое не пройдет».

Радует, что 60 тысяч человек, поддержавших Wasteland 2, кажется, разделяют эту позицию – все участники процесса могут выдохнуть с облегчением. «Истинных предпочтений не узнать, пока люди не проголосуют кошельком», – заявляет Фарго.

«Люблю задаваться вопросом, что ждет меня за углом, в пока недоступной пещере».

CV

URL www.inxile.net

Избранная игрография Battle Chess, Clay Fighter, Wolfenstein 3D, Star Trek: Fleet Command, Earthworm Jim 3D, The Bard's Tale



На волне успеха Kickstarter-кампании Фарго и inXile развили идею вовлечения поклонников в процесс разработки, предложив им поучаствовать в нём не только деньгами, но и руками. Wasteland 2 разрабатывается на движке Unity, а потому команда имеет доступ к Unity Store; это значит, что они могут эффективно отдавать часть работы 3D-художникам всего мира. Получив ворох писем с вопросами о том, как специалисты по моделям могут помочь в разработке, inXile устроила ряд конкурсов, предлагая поклонникам создать дизайн, например, водонапорной башни или пулеметной турели. Если результат студии нравился, она покупала модель для игры.

«Мы провели эксперимент с Unity только потому, что нам слали очень много работ совершенно бесплатно, и спрашивали, можно ли как-нибудь поучаствовать, – говорит Фарго. – Мы не рассчитывали на эту стратегию как на одну из ключевых, но она определенно делает игру более насыщенной визуально».

А еще это способ найти новые кадры. «Уверен, так мы отыщем талантливых людей, сотрудничество с которыми потом закрепится и более формально», – объясняет Фарго.

Высокобюджетные краудфандинг-проекты вроде Wasteland 2 всё еще находятся в разработке, и пока что Kickstarter остается любопытным, но непроверенным вариантом финансирования крупных игр. Но издатели спешат сделать ставку на безопасный вариант, выпуская очередные сиквелы к современным сериалам, а Фарго и его команда в inXile потихоньку подтачивают опоры традиционного подхода к игровой разработке. Краудсорсинг и краудфандинг – не просто их будущее, но и завершение крайне утомительного путешествия.

«Эти люди не бросили меня в нелегкие времена, – заключает он. – Мечта любого творческого человека состоит в том, чтобы делать свое дело так, как ему нравится. Моя же мечта на ближайшие десять лет проста: я хочу делать то же, что и сейчас». ■

В 2001 году оригинальный военный симулятор Operation Flashpoint от Bohemia Interactive взял мир штурмом.

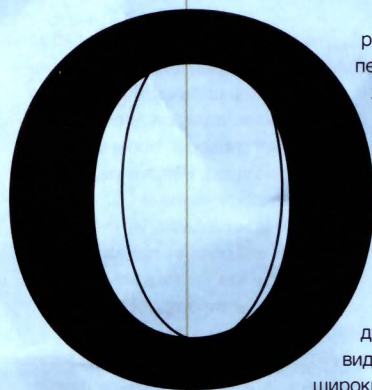
Пережив 12 долгих лет и бесчисленное множество кровавых битв, один вдохновленный игрой клан всё не сдает позиций.

За что он сражается?

↓ Insertion

Establish a base

Mokra vrata



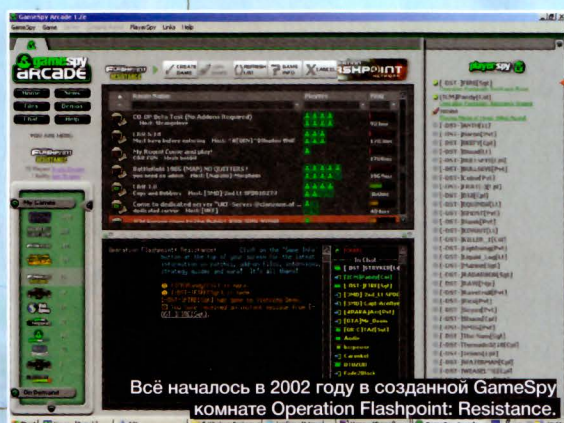
автор – Джон Страйк

peration Flashpoint перевернула мою жизнь. В одиночном режиме этого военного шутера американцы, русские и сопротивление сталкивались друг с другом на архипелаге вымышленных островов. В игре был дурной AI, множество видов транспорта и широкие холмистые просторы, напоминающие мне вид из окна, а не привычные плоские картинки из других экшенов.

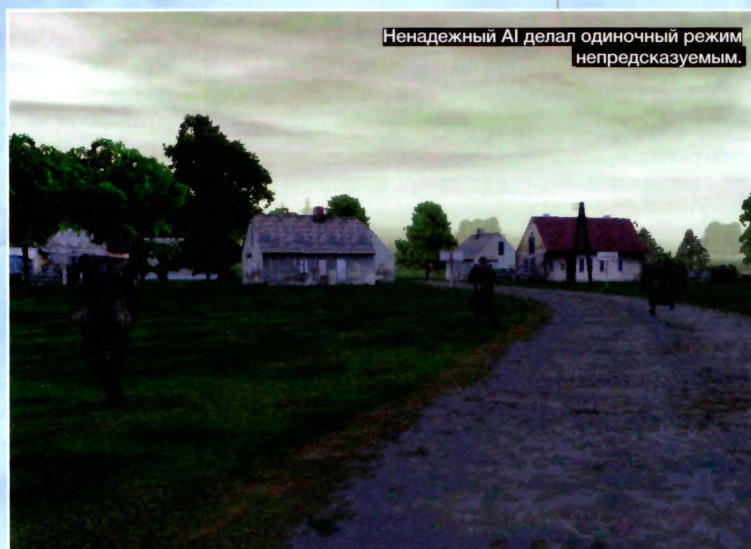
Но подсел я на мультиплеер. Мне было 17 лет, я всё еще жил с родителями в той части Британии, где часто случались перепады напряжения, а одинокий телефонный кабель висел по обширному долинам и лугам, где сонно жевали траву овцы, до моей двери.

Модем с проходимостью канала 56 Кбит было непросто даже запустить, и я ежедневно заходил в организованную Gamespy комнату в Operation Flashpoint, надеясь отыскать там тех, кто поймет мои трудности с соединением. После того как меня в сотый раз турнули из игры, я вдруг подумал: а ведь можно создать собственный клан. Я подарю людям сообщество друзей, с которыми они смогут поиграть, а взамен получу возможность не вылетать из игры всякий раз, когда мой пинг превысит 300 мс.

Прошло двенадцать лет, и сейчас я понимаю, что этот клан дал мне куда больше. Он научил меня брать на себя ответственность, научил быть лидером.



Всё началось в 2002 году в созданной GameSpy комнате Operation Flashpoint: Resistance.



Продемонстрировал сложность политики. Дал разобраться в собственных приоритетах. А главное – он подарил мне группу друзей со всего света, с которыми я могу делиться хорошим и дурным, и которые вот уже двенадцать лет остаются близкими мне людьми и товарищами по клану.

Урок 1

Если построишь, заселятся

Клан – это просто группа людей, играющих вместе. Как основатель я должен был искать участников, устраивать матчи и организовывать команду, превращая ее в эффективное боевое подразделение. Чтобы команда всегда оставалась готовой и самодостаточной, в нее должно было войти множество людей.

Я сразу столкнулся с проблемой: пока живых игроков нет, для потенциальных рекрутов клан остается чем-то ненастоящим. Мне стало ясно, что перед поиском товарищей нужно как минимум завести сайт. Я создал в MS FrontPage (изученной в шестом классе программе) простую страничку, организовал на Proboards бесплатный форум. Вдохновившись собственным именем, команду назвал Delta Strike.

Через неделю у нас было полдюжины членов с широкополосным соединением, так что они могли организовывать через Gamespy матчи на картах, которые я создавал в удобном редакторе Flashpoint.

Урок 12

Вся суть в людях, а люди странные

Вскоре мы прибегли к программе Teamspeak 2 и наконец друг друга услышали. Тогда же я впервые заговорил с людьми, которых никогда не видел, и это мгновенно сделало клан моим.

Из этого вытекали и трудности. Только тогда мы узнали, что один из первых членов клана был глухим. К сожалению, вскоре он нас покинул, как и еще один человек помоложе (его отвлекли школьные дела) и один постарше (у него расстраивался брак). С моей стороны наивно было полагать, что мы никогда не расстанемся, но всё же мне было тяжело.

Наша золотая пора – 2003-2004 годы – полна странных историй, которые редко оказывались связаны с игрой, но зачастую – с Teamspeak.

В нашем клане собрались чудачки – например, Machine, любивший подключаться к Teamspeak и с сильным юго-западным акцентом петь про Мэри Поппинс. Он нередко рассказывал, как здорово, подтираясь, случайно прорывать пальцем туалетную бумагу. Мы выяснили, что в прошлом клане его за подобные высказывания забанили.

Нередко новые члены приводили с собой партнеров – например, друзей или членов семьи. Pathfinder и Suspect, отец с сыном, присоединились к DST дуэтом. Мы приветствовали молниеносную реакцию Suspect'a, но визгливый мальчишеский голос и абсолютная незрелость вынудили нас с ним распрощаться. Через пару дней в Teamspeak вышел его разгневанный отец: «Страйкер, урод ты эдакий, да я тебе к чертям все ноги переломлю!»

Pick up squad members



Teamspeak не только разнообразила игру, но и сформировала команду. Эта программа стала пространством для общения, где мы встречались поболтать и дальше, вне зависимости от того, в какие игры играли.

Урок 37

Коалиции не работают

Клан рос, кое-кто хотел соревновательной игры. К нам присоединились недурные стрелки из других кланов, загнанных в аналогичных попытках перейти на иной стиль сражений. И вновь я должен был проследить за тем, чтобы всё прошло наилучшим образом, а потому создал аккаунт в PayPal и открыл сервер для игры в режиме Capture the Flag на 20 человек.

В 2004 году человек под ником Marshal Law основал независимую лигу по Flashpoint под названием TNT. Вскоре ей заинтересовались лучшие кланы, вступающие в соревновательные игры.

Примерно в то же время Marshal предложил мне объединить DST и его клан, Lethal Bush Babies, под общим названием Strike Team. В новом клане было бы две команды – Дельта и Альфа.

Задумка состояла в том, чтобы Lethal Bush Babies набрал достаточное количество игроков для участия в лиге, но при этом не развалился, чтобы мы разделили один сервер и чтобы все жили долго и счастливо. Результаты оказались катастрофическими.

Только приняв Lethal Bush Babies в свои ряды, мы поняли, как казуально они играют и как плохи в команде. За этим последовали отвратительные исходы сражений и горячие споры: новые ребята чувствовали свою неполноценность, а мои ветераны страдали оттого, что их тормозят.

Сам Marshal Law был полной моей противоположностью: он отличался избытком самоуверенности и нехваткой навыков. «Как бишь кидать гранаты?» – пробормотал он во время одного матча. Покопавшись внимательнее в его биографии, мы выяснили, что он любил теории заговора и искал настоящих призраков, устанавливая на кладбищах инфракрасные камеры и записывающую аппаратуру. Люди бывают странными.

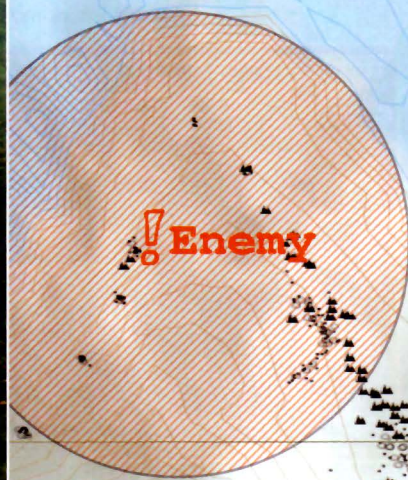
Со слиянием вышло плохо, и вскоре Marshal наградил меня унижительным баном на шесть матчей лиги за то, что я позволил одному из своих забаненных ребят играть под новым именем.

Но несмотря на эти сложности, я всё же не мог заставить себя сожалеть о слиянии, поскольку оно подарило нам абсолютного безумца по имени Bionic. Его ломаный английский (сам он был немцем) и потрясающий гон рвали нас в лоскуты – мы даже их записали и сделали ремикс под композицию Crazy

Player	Infantry	Soft	Armored	Air	Players	Killed	Total
1 (-DST-) SERYEVA	22				22	7	22
2 (-DST-) MASON	18				18	9	18
3 (DST-) HIGHWIND	17				17	12	17
4 (NL)Dynamite	17				17	12	17
5 (-DST-) BIONIC	15				15	7	15
6 (-DST-) GDFD	10				10	10	10
7 (ETA) Carcass	10				10	13	10
8 (DST-) STEEL-BAM	7				7	7	7
9 (DST-) ARCHANGEL	7				7	13	7
10 () SANKEN Das	7				7	14	7
Team	96				96	65	96
Opp	58				58	103	58

Head (DST) BIONIC (DST) 'M Heaven C'
 Head (DST) BIONIC (DST) '95'

Два студента, дизайнер интерьеров, мастер по работе с принтерами, два безработных и создатель приложений.



ⓧ Rendezvous wj

Frog. Мы изо всех сил пытались обучить его английскому, но он всё равно упрямо называл очки ночного видения, night vision goggles, «гуглями» – night vision googles.

Урок 48

Перемены приходят постепенно

К 2005 году Operation Flashpoint перестала привлекать новых поклонников, и сообщество любителей соревновательной игры принялось беспокоиться и ругаться. Я поступил на второй курс и обзавелся-таки широкополосным интернетом. Да, я рисковал рассердить своих товарищей, но не настало ли время попробовать что-нибудь новое?

Я попытался расширяться до Counter-Strike: Source. Не вышло. Во Flashpoint мы были одним из крупнейших и серьезнейших кланов, но количество и уровень поклонников CS поразил нас с первого же «Go-go-go!». Мы были неизвестной командой, и потому нам оказалось трудно заполнить сервера. В ожидании того, чтобы к тебе кто-нибудь подключился, можно довольно долго нацеплять на ствол глушитель и снимать его, но рано или поздно крыша начинает ехать.

Кроме того, те, кто присоединился к моему крестовому походу на CS:S, нервничали, а те, кто остался во Flashpoint потихоньку начинали заглядывать на великую и ужасную World of Borecraft (каламбур: bore означает «быть скучным» – прим. перев.). Через пару недель я понял, что сбился с пути, и решил вернуться в OF.

Урок 63

Усомнился – сделай сам

Marshal Law истаял, покинув свою лигу в лужиче эктоплазмы, и мы с четырьмя членами других кланов-участников взяли управление TNT на себя. Руководство лигой и игра против участвующих в ней команд оказались для нас чрезвычайно непростой задачей.

Я занялся созданием нового сайта для TNT и переработкой самых популярных карт. Работал как проклятый. Я порхал на вертолете над огромными островами Эвероном, Мальденом и Колгучевым в поисках достойных локаций для новых схваток.

Тогда я понял, что лучшие карты – простые. Самые запоминающиеся сценарии строились вокруг деревень вроде Сен-Пьер или заметных возвышений (на такой карте непременно возникнут стычки за выигрышную позицию сверху). А главное, у них получалась запоминающаяся атмосфера, которую



На TCZ запускались разные игры — от Flashpoint до Rainbow Six: Raven Shield.

можно было усилить, внося изменения в игровой цикл дня и ночи или добавив звуки окружающей среды.

Урок 91

Удача – это встреча пьянства и подготовки

Когда начались соревнования в TNT, мы этого еще не понимали, но мы продвинулись так далеко благодаря сочетанию слепой удачи и отличного понимания соперников.

В четвертьфинале мы сражались с

“Они пьют водку, как мы – чай.”

Russian Squad. Главная их проблема состояла в проблемах с соединением, но их скудных навыков английского хватило на то, чтобы мы поняли: они пьют водку, как мы – чай. Начав матч как можно позже, мы получали шанс размазать их пьяными. Такая стратегия сотворила чудеса.

В полуфинале мы встретились с Kriegshund – «Боевыми псами». Это была известная своей суровостью группа немцев, и данный бой оказался для нас самым трудным за весь сезон. Стоило нам прорваться, как они тут же шли в контратаку – идеально скоординированную и точную. Мы похитили флаг и место в финале исключительно благодаря удаче. Победа чуть не



ускользнула, но мы всё же за нее ухватились.

Настало время финала. Прежде мы никогда не продвигались в лиге так далеко. Наши противники, FLS, были свежееорганизованной французской командой, собранной из лучших игроков сообщества; казалась, их объединяет тяга к агрессивной манере игры и высокий уровень навыков.

Мы дошли до финала благодаря хорошему пониманию соперников, а теперь настало время проверить, чего стоили те четыре года, что мы потратили на изучение всех карт, запоминая расположение каждого дерева, куста и строения.

Урок 103

Главное – победа

Обычно я время от времени заменял опытных игроков менее умелыми, чтобы каждому достался свой кусочек веселья. Но веселье в TNT было совсем другим. Аккомпанировал ему стук гранаты о землю и шорох вырывающегося дыма. Было чрезвычайно важно отобрать именно шестерку лучших.



В их числе был Patriot из Шеффилда, начинавший игровую карьеру абсолютным нубом: сперва он печатал фразы с полной пунктуацией, как на экзамене. Со временем он стал одним из лучших игроков Англии. Были Mason и Zulu, два семейных человека и давних друга из города Бери, чьи назойливые дети всё время ломали их наушники. Был Highlander, надутый шотландец с психологией малолетки, но мощной звуковой картой, позволявшей ему слышать, как противники достают снаряжение из ящиков на другом конце карты. Был Sparkplug, молчаливый ассасин из Южной Африки и наш туз в рукаве. И, конечно, был я – я стремился говорить уверенным тоном, а на самом деле трясся просто невероятно.

Остальные члены клана молча слушали, как мы нервно переговариваемся.

« Важной оказалась не игра, а люди. »

У меня шел последний год обучения, так что в каморку мою вместились только кровать и компьютер. Моя девушка лежала рядом, ожидая, когда мы сможем вместе уснуть, но мне было плевать. Это был мой час.

Мы играли на карте Castle Keep. Оба флага виднелись возле башен на



Урок 104 Победа не главное

В ноябре 2005 года случилось невообразимое. К нам присоединились два приятеля-француза; по-английски они говорили так себе, но мы немало трепались. Потом один из них пропал на неделю. Мы не обратили на это особого внимания – игроки нередко исчезали под влиянием событий своей реальной жизни. Лишь через десять дней мы узнали, что призошел несчастный случай, и наш приятель погиб (детали остались смутными). Мы не были к этому готовы и оказались раздавлены.

Гибель друга вдохновила нас встретиться в Манчестере летом 2006 года. Мы подняли стаканы в его память, пытаясь так пережить утрату. Главной моей головной болью стал логистический ад географической координации дюжины людей – организовать даже половину из них на сервере уже оказывалось непросто, чего уж говорить о настоящих перемещениях.

соседних холмах, и штука состояла в том, чтобы обойти противника с фланга по низине, а потом вернуться назад, используя ландшафт как средство перекрыть ему обзор. Каждой команде полагалась лишь одна машина, и было важно использовать их стратегически, рванув вперед, как только завалишь основную часть вражеской команды.

Мы сделали именно это, идеально угадав со временем. Zulu, наш безумный любитель разбивать лагеря, расположился возле опушки, что позволило ему видеть точку респауна врагов, а Sparkplug погнал боевую разведывательную машину напрямик к их флагу. Меня били в первой волне, так что, когда он привез флаг на базу, я как раз покидал точку респауна. Восторг окатил меня волной. Мы это сделали.



Vam, Bionic, Anth, Highlander и Anti-Christ напились в драбадан в баре Deansgate Lock в Манчестере.



Ну спасибо, Кевин.

Финальная схватка лиги TNT заставляла нервы натянуться как струны.

	Player	Infantry	Soft	Armored	Air	Players	Killed	Total
1	[FLS] WARCLITE	15	1			15	14	17
2	[-DST-] ZUKU	15				15	8	15
3	[DST-] HIGHGRADE	15				15	13	15
4	[FLS] MORPHEUS	14				14	12	14
5	[-DST-] MASON	12				12	11	12
6	[-DST-] STRYKER	10				10	10	10
7	[FLS] MACHINIST	10				10	13	10
8	[DST-] SPARKPLU	8				8	11	8
9	[FLS] KOS	8				8	12	8
10	[FLS] TWISTER	5				5	10	5
West		52	1			52	61	54
East		60				60	53	60

Большинство из нас видели фотографии друг друга, и почти каждую ночь мы говорили по Teamspeak, так что в том, что мы сойдемся, не было сомнений.

Когда мы встретились, все оказалось либо толще, либо худее, чем я ожидал. Бледнее, волосатее. Все были разного размера, как зёрна в мюсли.

Mason приехал с молодым человеком, которого мы не узнали; тот молча сел напротив меня. Мы решили, что это его племянник, иногда с нами игравший. Настало четыре часа дня, а один из первых членов клана, Anti-Christ из Уэльса, так и не появился, и мы занервничали, ведь никто не знал, как он выглядит. «Ну и где Мэтт? – ругался я. – Вот ведь олух-то, а. Позвоню-ка ему». Я набрал номер и услышал звонок мобильного

молчаливого парня, сидевшего напротив. Всё это время Мэтт, человек, которого я знал пять лет, сидел с нами, а я костерил его за опоздание.

Последовали два дня пьянства. Пиво лилось рекой, а вместе с ним текли и беседы о наших работах, увлечениях, семьях. Обо всём, что не касалось гейминга. Я плохо продумал организацию встречи, и большинству членов клана пришлось разделить в манчестерском отеле «Ибис» двойные постели. Никто не жаловался.

Это было счастливое время, и я уповал на то, что ребята справятся с горем,

заставившим нас собраться. Как же так вышло, что игра во Flashpoint с соединением в 56 Кбит/с превратилось для меня в беседу по душам с четырнадцатью понесшими утрату мужиками?

Урок 126

Нужно уметь остановиться

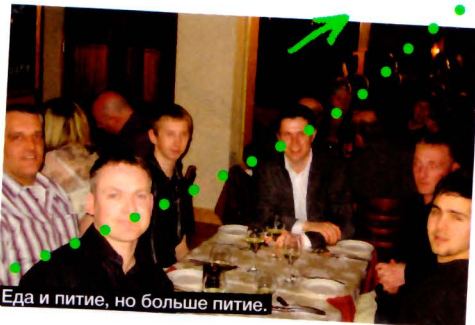
Наш роман с Operation Flashpoint вырос из разнообразных, позволяющих кастомизацию карт и возможность модифицировать игру, но именно эти аспекты в итоге и привели к упадку ее соревновательной сцены. Всё порушило на удивление целостное и организованное сообщество гнусных хакеров.

Они использовали читы на видение сквозь стены и увеличение скорости, генерировали случайные ID, а также создавали на картах дополнительный транспорт, сбрасывали бомбы и даже перехватывали у нас управление героями. Мы ввели в матче лиги рефери, но игровую сцену это не спасло.

Operation Flashpoint преподавала нам и еще один урок. Стало ясно, что игра отжила свое, но на сей раз клан оказался готов к переменам. Теперь нас объединяла не Operation Flashpoint, а узы товарищества. Важной оказалась не игра, а люди.

Прошло семь лет. Теперь мы играем ночами в Arma и Battlefield, а когда на игру не находится времени, всё равно разговариваем. ■

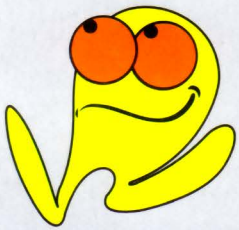
Extraction



Еда и питье, но больше питье.



Поднимаем стаканы за друга.



80

82

84

ЛЮДИ И

Почему на консолях в главных ролях всё чаще выступают люди, а «реалистичный» визуальный

81

83

85





86

88

90

ЧЕЛОВЕЧКИ

стиль столь популярен? Есть ли надежда на то, что в 2013 году мы увидим нечто иное?

87

89





92

Вспомните ближайший геймерский магазин, его полки с играми для консолей и то, как они выглядели под конец 2011 года.

В одном ряду – серебристый силуэт солдата, подсвеченный справа оранжевым сиянием. В другом – небритый путешественник в пустыне, на фоне разбитого самолета. Чуть дальше – черно-белый герой комиксов верхом на гаргулье и с кровью на кулаке. Неподалеку – монструозный детина, опирающийся на ружье, а за ним – янтарные шпильки развалин неведомого мира. У многих игр мы видели в названии тройку, но суть не в этом, а в том, что все эти коробки предлагают играть за чело-



94

века. Не всегда очень правдоподобного, но всегда изображенного с суровым реализмом, с грязью под ногтями и железной волей.

Сегодня все игры-блокбастеры для консолей похожи друг на друга. Но в 80-90-е они наполнились в первую очередь образами разнообразных зверюшек и мультяшных героев. В коробках обитали ежик Соник, Данки Конг, бандикут Крэш и Алекс Кидд. Что же изменилось: технологии, индустрия или игроки?

До середины девяностых консолям не хватало мощности для отображения полигональных персонажей, а потому альфой и омегой разработки оказывались ограниче-



96

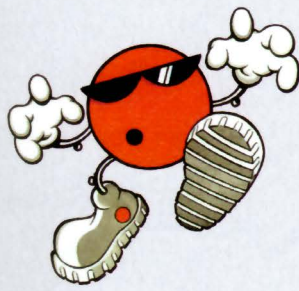
ния, накладываемые на спрайты. В Super Mario Bros. Марио занимает всего 16x32 пикселя, а палитра его скудна – это прямое следствие данных ограничений. По словам одного из президентов Naughty Dog Эвана Уэллса, и на ранние 3D-игры такие ограничения влияли. Он объясняет, как создавался облик звезды оригинальной PlayStation бандикута Крэша:

«Приходилось выбирать персонажей очень простой формы, поэтому у всех были большие головы и большие глаза. Ведь на зрачок, может, будет выделен лишь один пиксель, а ведь надо еще проследить за тем, чтобы читались выражения лица».

91



93



95





98 00

Но когда пришло время разрабатывать новый сериал для PS2, дополнительная вычислительная мощность позволила команде создавать миры в полном 3D и подробнее детализировать персонажей. Активное развитие инструментов разработки и влияние Mario 64 привели к возникновению Jak and Daxter, где мы увидели человекоподобного эльфа и его приятеля – полувыдру-полухорька. «Мы хотели приблизиться к людям, – объясняет Уэллс. – Джек – эльф, так что человека он напоминает. Мы поняли, что можем убедительно и правдоподобно изобразить кого-то человекообразного. Можно было уменьшить голову, и модель стала реалистичнее».

К выходу Jak II в 2003 году Naughty Dog поняла, что тенденции рынка изменились. Продавались более мрачные и взрослые темы, поскольку любители консолей становились старше. Студия решила изменить Джека, открыв новую, горькую и серьезную сторону некогда немого героя. Объясняя новый взгляд на эльфа, сооснователь студии Джейсон Рубин сказал тогда: «Геймеры вроде меня не бросают любимое занятие. Мне 33, и сейчас я хочу вовсе не того же, что и десять лет назад. Десять лет назад нельзя было сыграть в Grand Theft Auto, потому что ничего, кроме Mario, не существовало, и мы играли в Mario».

Его слова подтверждаются данными

исследований демографии геймеров, представленными Entertainment Software Association. По их отчетам, в 2011 году средний возраст любителя игр составил 37 лет – с нулевых аудитория значительно повзрослела (например, в 2005-м средний возраст составлял 30 лет). Как верно заметил Рубин, геймеры постарше далеко не всегда хотят играть за писклявых зверюшек; им интересны игры, в которых было бы не меньше здравого смысла, чем в любимых ими сериалах, фильмах и книгах. Кроме того, игры подходящего уровня помогают не скрывать свои интересы, а вот в том, что всю прошлую ночь вы скакали по лесу в образе белки, собирающей орешки, признаться друзьям

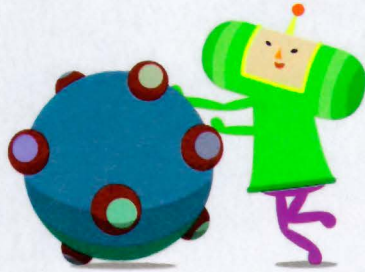
97 99 01





02

нелегко. И при этом реалистичный стиль подчеркивает мощь приобретенного более взрослыми геймерами оборудования. Но дело не только в демографии. Insomniac Games, к примеру, давно работает с мультяшными героями – вспомните хотя бы дракона Спайро и Рэтчета с Кланком. Смещение в сторону реализма пришло с сериалом Resistance, который стартовал в 2006 году и с тех пор использовался для продвижения комплектующих Sony. Изначально злобные инопланетяне-антагонисты, химеры, больше напоминали рептилий, но потом стали более антропоморфными, чтобы игроки реагировали на них эмоциональнее. «Есть мнение, что чем более человекообразен персонаж,



04

тем больше интеллекта мы ему приписываем, – говорит глава компании Тед Прайс. – Так мы смогли сделать химер ярче, хотя вообще-то личностей у них нет».

Стремление заставить игрока сопереживать также влияет на облик героев. «Помню, как раз тогда вышла «Суперсемейка», – вспоминает Уэллс, рассказывая о дизайне Нэйтана Дрейка, звезды сериала Uncharted (начавшегося в 2007). – Мы любовались на точеные подбородки, преувеличенные надбровные дуги и так далее. В конце концов, мы решили, что дизайн Дрейка должен быть простым, дабы игроку было легче к нему привязаться. Зачастую героями игр становятся крупные, лысые, мускулистые пехо-



06

тинцы. Мы же хотели героя в обычной одежде, но ее изобразить сложнее, чем массивный, тяжелый и грубый космический десндех, и еще сложнее передать тонкости человеческих эмоций. Мы хотели отрендерить волосы, хотели передать переживания героя». По одному этому заявлению становится понятно, что воспроизведение реальности стало для разработчиков увлекательной задачей.

Мы также посетили Platinum Games в Осаке и поговорили с директором разработки Bayonetta Хидеки Камией и президентом студии Тацудей Минами о том, как на Западе любят реализм и почему Минами полагает, что Японии тоже придется привыкнуть к этому стилю. Разработчики, гово-

03



05



07





08

рит он, давно уже не могут опираться только на домашний рынок. Производственные бюджеты растут, и потому релизам нужен мировой успех. Пристрастия одного из крупнейших рынков невольно определяют то, какие игры оказываются на верхних строчках чартов.

Трудно переоценить влияние Call of Duty – сериала, продающегося невероятными тиражами и во многом являющегося лицом современного гейминга. Он показал нам, что тинейджеры, которым раньше вполне хватало Banjo-Kazooie, теперь жаждут более взрослого контента (в опросе IGN, посвященном COD: Black Ops II, 21 % респондентов находились в возрастной категории 13-17



10

лет). Когда на кону стоят бюджеты в \$40+ млн, деньги по традиции текут в ту же сторону – к большему реализму.

Но не все с этим согласны. Есть, к примеру, Team Fortress 2, да и Epic, знаменитая своей Gears Of War, развивает движок игрой Fortnite, напоминающей мультяшный стиль TF2. Старший художник Шейн Кодл подчеркивает: «Это очень непохоже на то, чего обычно ожидают от Epic. Мультяшно, мило, разноцветно, но мы стараемся подходить к визуальному стилю вдумчиво: его определяет сама игра».

Может, такие игры – исключения, призванные разрушить ожидания и выделиться в однообразной толпе. Но в воздухе всё же



12

витают дух перемен. Активное развитие рынка мобильных игр и растущая значимость инди-сцены породили новую производственную культуру – культуру небольших команд и бюджетов, и она приносит с собой новые ограничения. Кроме того, трудно говорить о том, что мультяшные герои забыты, когда мы видим Angry Birds – игру, выведшую массовый гейминг из консольного пространства к широкой аудитории. Этот успех уже имеет отклик в консольном пространстве – продаются и бандлы с титанами App Store, и хитро стилизованные инди-игры. Может, вместе с увеличением разнообразия в среде разработчиков и игроков разнообразнее вновь станут и сами игры.

09



11



СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ВЕЩИ

Места

ЛУНА

Взгляд игр давно уже прикован к чарующему небесному телу



Шестиколесный «Мако» из Mass Effect отсылает нас к Moon Patrol. На этом транспорте можно ездить по поверхности Луны и медленно подпрыгивать. Впрочем, неловкое управление сделало этот луноход непопулярным.

Еще за миллионы лет до появления человека Луна мерцала в ночном небе, загадочно серебрясь и улыбаясь. Луна – союзник путника и враг вора, символ влюбленности и безумия. На ней живут человек и кролик, она ассоциируется с богинями Артемидой и Селеной. Это бесчувственный холодный камень в равнодушном космосе. Считается, что Луна сформировалась, когда столкновение с другим небесным телом откололо ее от молодой Земли и закинуло на синхронную орбиту. Неудивительно, что нам она кажется чем-то своим, несмотря даже на то, что ступали на Луну ноги лишь двенадцати людей. Она влияет на наши биоритмы, приливы и отливы, календарь и искусство. Рожденные на пике космической гонки, видеоигры остро чувствуют ее нежное, но неотвратимое притяжение.

Вооружившись новым способом отправить нас туда, где иначе нам не побывать, пионеры разработки обратили свой взор вверх. Не помешал и тот факт, что мрак и лаконичность космоса делают его идеальным пространством для воплощения в простой растровой графике. В одной из ранних игр, Spacewar! (1962), белые силуэты двух кораблей обмениваются выстрелами, пытаясь не поддаться притяжению астериска. Спустя почти десять лет будущие основатели Atari превратили ее в первую коммерческую аркадную игру, Computer Space, и в семидесятые видеоигры про космос расцвели. Но на поверхность Луны одной из первых нас отправила Lunar Lander. Основанная на техническом демо для графического терминала DEC GT40, в аркадах эта игра вышла в 1979. Ее векторная графика, похожая на ту, что мы видели в более истеричной Asteroids, изображает Луну неровным контуром на черном экране, а вам предстоит отыскать на нём ровную площадку и прилуниться.

Конечно, в Lunar Lander ракетный модуль легко можно заменить парашютистом, а ландшафт счесть просто горами, и ничего не изменится. Но в восьмидесятые возможности графики и моделирования физики продолжили расти, и Луну как сеттинг не обошли стороной. В классической аркаде Moon Patrol (1982) ее поверхность из заветной цели превращается в обычное место действия. Три из шести колес сиреневого лунохода хорошо видны, и они цепко хватаются за неровную поверхность, что придает вождению чувство тяжести, столь непохожее на привычное скольжение по мощным дорогам.

В этом раннем примере использования Луны не просто как эффектного задника

Рожденные на пике космической гонки, видеоигры остро чувствуют ее притяжение.



В Majora's Mask Луна становится ужасающим напоминанием о бегущих минутах, не дающим забыть о том, что надвигается апокалипсис.

луноход также умеет неплохо прыгать, перепархивая глубокие расщелины. Дополнительное время, на которое он зависает над землей, не просто уместно – это важное дизайнерское решение. Оно позволяет ритму игры оставаться увлекательным и быстрым, не делая ее при этом слишком сложной, позволяя немного ошибаться в выборе момента для прыжка – а это бесполезно, когда волнуешься о кружащих над головой летающих тарелках. И вскоре дизайнеры нашли другие способы использовать уменьшенную гравитацию – то кладя ее в основу всей игры, то применяя для контраста. В Metroid невероятные прыжки Самус Аран усиливают ощущение масштаба и помогают игроку прочувствовать непривычность окружающего пространства. Возможность прыгать высоко, а приземляться медленно так запала игрокам в душу, что многие игры – от Super Mario 64 и Banjo-Kazooie до Tony Hawk и Minecraft – содержат в себе чит-коды на лунные прыжки.

Дополнительная прыгучесть, позволяющая игроку добираться до невозможно высоких точек, достигает апогея в Super Mario Galaxy, где Марио скачет с планеты на планету. Но многие игры развили ту же идею иначе. Во вдохновленном Жюлем Верном квесте Journey to the Moon игроку нужно не только расшифровать язык Луны и собрать гербарий, но и пройти мини-игру, требующую ловить пузырьки при низкой гравитации. В шутере Shattered Horizon игрок сражается в пространстве с нулевой гравитацией, которое заполнено мусором, образовавшимся после взрыва на Луне. В гонке под DOS Big Red Racing (1996) низкая гравитация работает против вас: слабое сцепление

трассы Lunar Loops повышает, а не понижает сложность.

За вычетом пары контрпримеров, Луна обычно остается черно-белой и необжитой. Если не считать образовательного симулятора Moonbase Alpha от NASA, разработчики обычно используют Луну так же, как авторы научной фантастики: как пустое пространство, куда можно спроецировать любые фантазии, нередко связанные с Холодной войной (вспомните подлунные переходы в игре Moon для DS или советскую лунную базу в Destroy All Humans! 2). В Portal 2 ее поверхность состоит из ядовитых камней, которые можно растолочь в конверсионный гель. В DuckTales, лунный уровень которой стал, пожалуй, определяющим для восьмидесятих игр, дядюшка Скрудж прыгает по инопланетной базе на пого-стике и без скаффандра в поисках Зеленого Сыра Долголетия. В нашем воображении Луна нередко становится злой, предоставляя убежище врагам типа извечного противника Соника – Доктора Роботника – или откровенно грозя раздавить наш мир, как в The Legend of Zelda: Majora's Mask.

Но изящнее всего изображения Луны становятся, когда разработчики с ее помощью радикально увеличивают размах событий, делая их грандиозными. В Final Fantasy IV Луна практична, сера и покрыта кратерами, но после бесконечной и успевающей приесться зелени всё равно впечатляет. Путешествие на «Лунном Ките» поражало воображение, поскольку рушило привычные рамки фэнтезийной RPG, где Луне подобает молчаливо висеть в нарисованном небе. Сегодня технологии и изобретательность разработчиков заходят куда дальше, но с точки зрения повествования Луна всегда останется особенной, ведь отправиться туда, перешагивая пропасть между ведомым и неведомым, не менее важно, чем прибыть. ■

СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ВЕЩИ

Люди

НИЛ ДРУКМАН

Мастер на все руки из Naughty Dog



Криминология, программирование, сценарное дело, режиссура – Друкман успел попробовать многое, а потому многое способен вложить в игры Naughty Dog.

Кинематографичность Uncharted и постапокалиптический драматизм The Last of Us указывают на то, что Naughty Dog стремится не просто создавать игры с интересными сюжетами и персонажами. Они жаждут творить истории с яркими героями, которые раскрывались бы через геймплей. Для этого студия выработала собственный подход к игровой разработке – сложное переплетение традиционного дизайнера со сценарным мастерством и захватом актерской игры. А это, в свою очередь, породило новый типаж разработчика – высокопрофессионального и многогранного.

Один такой разработчик, Нил Друкман, пребывает в студии уже восемь лет. Выступая креативным директором The Last of Us, он делит ответственность за игру с главой разработки Брюсом Старли. Вместе они образуют гармоничный дуэт. Старли более разговорчив и обладает техническим складом ума, в то время как Друкман закрыт и философичен; его сфера – бесплотно-нюансы смыслов и актерской игры.

Два директора являются мостом между традиционным для игровой разработки коллективом программистов, художников и дизайнеров с одной стороны и относительно новым отделом по работе с захватом изображения – с другой. Последний располагается на сцене в Sony Pictures, откуда и присылает записи диалогов, движения и сцен обратно в Санта-Монику. Конечно, в действительности разделение не столь строго – и это хорошо, подчеркивает Друкман, ведь конечная цель состоит в сотрудничестве, а не в том, чтобы все сидели по разным углам.

«Мы всё время пересекаемся, ведь сюжет так влияет на геймплей – от облика персонажей до желанной атмосферы уровня, – говорит он. – И при этом игровой процесс и, например, визуальный стиль должны увязываться с мотивациями героев. Так что мы всё время общаемся, критикуем работу друг друга и лезем друг другу под руку, чтобы в итоге звучать в унисон».

В междисциплинарной работе Друкману помогает знание программирования. Изначально он изучал криминологию («Думал стать агентом ФБР – вот дурак-то!»), а потом прошел курс программирования и обнаружил, что оно дается ему легко. С детских лет большой любитель игр («Родители беспокоились»), Друкман вдруг понял: «А ведь

игры делают люди. И наверняка у них есть вакансии». На поиски последних он и отправился: сменил специальность, поступил в университет Карнеги-Меллон на магистерскую программу «Развлекательные технологии» и пристал к одному из президентов Naughty Dog, Эвану Уэллсу, с просьбой о стажировке. Друкман взял – против обычных правил компании! – и впоследствии он стал программистом на Jak 3 и Jak X: Combat Racing, а потом вошел в команду дизайнеров первой Uncharted.

Дизайнерские обязанности сильно отличаются от программистских – Друкману пришлось в том числе писать сценарии и режиссировать. Даже в сегодняшней разработке эти занятия остаются нетривиальными – потребность в них растет из стремления Naughty Dog создавать более сложное и интерактивное повествование. Специально Друкман сценарному делу не учился, но сам он говорит: «Мне повезло начать свою карьеру в Naughty Dog, здесь всегда очень ценили сюжет и персонажей». Он ценит серьезный подход студии к повествованию и рассказывает о том, как в Naughty Dog обсуждают его перипетии, а также как пользуются расположением офиса и посещают семинары голливудских специалистов – например, Дж. Дж. Абрамса и Pixar. «Мы всё время пытаемся усовершенствовать свои навыки, думаем

о том, как уменьшить количество экспозиции, поставить в центр персонажей, и еще думаем о сюжетных арках».

Сценарное мастерство пришло к Друкману само, а вот с режиссурой вышло иначе. Он помогал выбирать актерам на главные роли в The Last of Us: Троя

Бейкера (успешного актера озвучания, которого мы недавно слышали в BioShock Infinite и God of War: Ascension) и Эшли Джонсон (она более десяти лет занимается фильмами и телесериалами). Когда пришло время с ними работать, Друкман записался на курсы актерского мастерства, демонстрируя готовность учиться, которую он приписывает всей Naughty Dog.

«Я робкий интроверт, для меня это было жутко сложно, – признается он. – Но чувствовалось, что это необходимо, чтобы говорить с актерами на одном языке». Друкман оторвался от однозначности программирования и осознал важности коммуникации – особенно на сцене для захвата изображения, где нет ни костюмов, ни реквизита. «Я показы-

CV

URL www.naughtydog.com

Избранная игрография Jak 3 (2004), Jak X: Combat Racing (2005), Uncharted: Drake's Fortune (2007), The Last of Us (2013)



вал им концепт-арт и объяснял, что с ними происходит». И, как ни банально это звучит, он осознал также и важность доверия. «Когда говорят, что актеры смелые, люди нередко смеются. Но в помещении куча народу, все они смотрят, а тебе нужно открыть душу – особенно если в сцене присутствует непостоянный выбор. Режиссер должен встать на их сторону, объяснить: вот как я это переживаю, вот почему для меня это важно. Чем виднее им твоя уязвимость, тем проще продемонстрировать собственную».

На данный момент Друкман поработал в Naughty Dog программистом, дизайнером, сценаристом и режиссером. Такое разнообразие его профессий указывает не только на то, как усложнился в последнее время процесс создания высокобюджетных игр, но и на стремление студии смешивать в своих работах разные творческие дисциплины. В этом смысле Друкман согласен с тем, что его прежний опыт не бесполезен. «Когда я сочиняю более динамичные сцены, знание программирования мне, конечно, помогает, и оно же помогает увязывать сюжет с геймплеем. Мне проще, чем обычному кино- или телесценаристу, мыслить свежо».

Более того, он утверждает, что при руководстве разработкой высокобюджетной игры междисциплинарные навыки необходимы. «Приходится всё время общаться с разными отделами и хоть как-то соображать, что они делают. Разговаривая с осветителями, нужно понимать, что такое ключевой, краевой и выравнивающий свет. Разговаривая с аниматором, нужно знать, как работают упреждение и развитие движения. Иначе я не смогу внятно критиковать их работу, а сумею только ограничиться комментариями в духе «Мне нравится» и «Мне не нравится»». ■

The Elder Scrolls Online делит
Тамриэль на три фракции:
Содружество Даггерфола,
Блок Эбонхарта и Земли
Альдмери. Но каждый персо-
наж способен исследовать
всё пространство игры.



H | Y
P | E

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Взгляд Zenimax Online на Тамриэль
демонстрирует нам в первую
очередь экшн-RPG и лишь во
вторую – MMO

Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Zenimax Online Studios
Платформа	PC
Страна происхождения	US
Дата релиза	2013



THE ELDER SCROLLS ONLINE

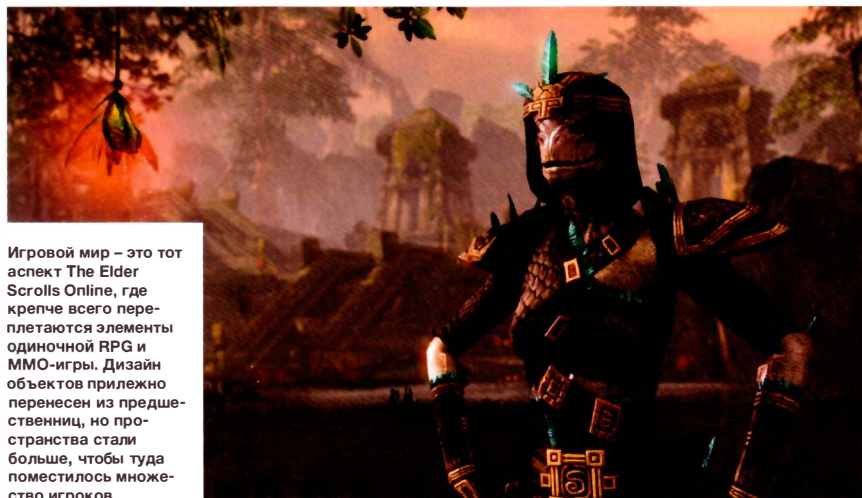
У врагов динамический AI: гуманоиды станут помогать друг другу комбо или лечением, а пауки способны пожирать павших и тем себя усиливать.



Zenimax позиционирует The Elder Scrolls Online как идеальное слияние RPG-песочницы и лучших аспектов MMO. Критики игры называют ее World Of Warcraft, перекрашенной под Тамриэль. Нетрудно догадаться, что действительность сложнее обеих интерпретаций.

Структурно The Elder Scrolls Online – MMO-игра. Контент разделен по привычным принципам: главный сюжет для любителей соло-прохождения, групповой контент, подземелья, создание предметов и масштабные PvP-битвы. Но несмотря на принципиальную консервативность, классические основы жанра всё же не остались непоколебимы, и сделано это не только для того, чтобы игра лучше встроилась в мир Elder Scrolls, но и во имя переосмысления давних традиций.

Единственными постоянными элементами интерфейса остаются лишь «прицел», мини-карта и маркеры квестов; горячая строка, здоровье, выносливость и магия появляются по необходимости. При повышении уровня очки можно вкладывать в ветки навыков, зависящие от вашего класса, снаряжения, расы, принадлежности к гильдиям и многого другого, в том числе болезни ликантропией и вампиризмом. Уровень активных навыков повышается с их использованием, и по достижении определенной степени владения их можно преобразовать в один из двух вариантов улучше-



Игровой мир – это тот аспект The Elder Scrolls Online, где крепче всего переплетаются элементы одиночной RPG и MMO-игры. Дизайн объектов прилежно перенесен из предшественниц, но пространства стали больше, чтобы туда поместилось множество игроков.

ния. Сейчас в игру вводится полноценный вид от первого лица – с руками и всем таким; он позволит игрокам при желании переключиться на традиционный для Elder Scrolls угол обзора.

Боевая система тоже знакома. Удары и блоки привязаны к клавишам мыши – мощные атаки активируются зажатием клавиши удара, а прерывающий заклинания удар щитом включается, если включить при атаке блок. Если заблокировать мощную атаку, оппонент сбивается, и вам выпадает воз-

можность нанести контрудар, но то же касается и вас самих. Таковы основы реактивной боевой системы, которая дополнительно осложняется навыками, привязанными к горячим клавишам.

К ним можно привязать до шести заклинаний, суперспособность и зелье; они запускаются мгновенно и не требуют перезарядки. Такая система больше напоминает Skyrim, чем World of Warcraft – нужно не управлять ротацией способностей, а разумно расходовать здоровье, выносливость и магию, опираясь на изменяющиеся условия.

Над головами противников не летают числа, указывающие на нанесенный урон, а эффекты при ударе по меркам MMO-игр скромны. И в этом, увы, заключается недостаток боевой системы: да, желание уйти от технической обратной связи к той, что подразумевает большее погружение, похвально, но пока что анимация неубедительна, и даже самые сильные удары таковыми не кажутся.

Сюжетные якоря

По традиции сериала Elder Scrolls, ваша игра начинается с заключения. Вас принесли в жертву даэдрическому принцу Молаг Балу, и теперь вы лишены души и заперты в Хладной Гавани – его мире, являющем собой искаженную версию Тамриэля. Ваш побег и странствия в поисках души составят основу собственной истории The Elder Scrolls Online и динамических событий игры. Время от времени с неба будут падать гигантские цепи под названием Темные Якоря; они попытаются заточить Тамриэль в Хладную Гавань. Уничтожать их – верный способ продвинуться в иерархии гильдии воинов, и каждая такая встреча калибруется по уровню под попавших в бой игроков.





Создание предметов требует смешивать материалы и дополнительные ингредиенты. У каждого из последних есть особые свойства, раскрываемые экспериментально. Это логичное продолжение алхимии из Skyrim.



Вне битвы все персонажи могут пригнаться и красться; при этом «прицел» превращается в привычный символ глаза. При выполнении многих квестов красться вполне есть смысл, равно как и использовать систему маскировки, позволяющую надеть поверх доспехов вражескую форму. Замаскировавшись, вы двигаетесь быстрее, но сообразительные противники раскусят вас, если вы подберетесь слишком близко.

Инстансы в The Elder Scrolls Online выполнены изящно. Ключевые персонажи перемещаются, так что зачастую можно выбрать из подземелья и обнаружить выдавшего квест персонажа прямо у входа уже готовым вас наградить. Города таким образом становятся опциональными. Если оставить в стороне удобство, впечатляет также и вариативность игры. От принятых вами решений зависит, какие персонажи поучаствуют в приключениях вашего героя, какие присоединятся при прохождении мис-

сий. До пятидесятого уровня ваше развитие будет привязано лишь к одной фракции, но потом, в режиме New Game+, вы сможете пройти сюжетные линии двух других – с повышенной сложностью и более впечатляющими наградами. Это эlegantное решение высокоуровневого PvE.

ММО-играм всегда приходится искать компромиссы между нуждами одного и нуждами многих. В онлайн-игре по Elder Scrolls жертвами этого компромисса стали среди прочих динамическая городская жизнь, система преступности и физика. Если для вас суть сериала состоит в данных аспектах, то эта игра вам не подходит. Но если вы готовы сфокусировать внимание на других элементах Elder Scrolls – боевой системе, квестах и возможности создавать предметы, – то получите многообещающую ММО, не только заимствующую механику оригинала, но и стремящуюся ее развивать.

Q&A
с **Мэттом Файрором**,
директором
разработки из
Zenimax Online



– В последние пару лет ситуация на рынке традиционных ММО усложнилась. Как, по-вашему, можно изменить эту тенденцию?

– Лучшее, что можно сделать, чтобы ММО добилась успеха, это потратить время на достойную разработку. Запуститься получится лишь раз, так что нужно убедиться в том, что вы включили в игру всё желаемое, а в команде хватает людей. Я осмыслю игру как мир, куда мы хотим пригласить людей пожить. Да, в нём есть игра – в нём есть много игр. Нужно убедиться в том, что в этом мире есть чем заняться.

– Будут игроки, для которых первой игрой сериала Elder Scrolls стала Skyrim, и именно она дает им представление о сериале. Как вы объясните публике, в чем разница со Skyrim?

– Ну, действие разворачивается в той же вселенной. Это игра из сериала Elder Scrolls, но не Skyrim 2. Думаю, у команды разработчиков Skyrim была та же проблема с Oblivion: «Последней игрой сериала была Oblivion, как можно ее превзойти?» Впрочем, мы не пытаемся «превзойти» Skyrim. Это великолепная игра – если хотите поиграть в Skyrim, лучше запустить Skyrim, верно?

– Каковы ваши взаимоотношения с сообществом поклонников Elder Scrolls? Можно ли их улучшить?

– Думаю, что реакция на наш запуск была больше связана с тем, что мы долго о чём-то рассказывали, а люди не могли этого увидеть. Ругали нас в основном за это, а вовсе не за изображение мира Elder Scrolls. О нем, конечно, тоже говорили, но куда больше было: «Да-да, вы говорите, мол, экшн, а в игре всё как обычно». Мы хотели, чтобы люди зашли и поиграли. Мы не будем усаживать их и показывать презентацию, пусть сами попробуют.

– Вы добавили вид от первого лица по многочисленным просьбам публики?

– И да и нет. Мы с самого начала знали, что игроки этого захотят. Мы не могли сразу этого сделать, и сейчас имплементация только в процессе, – потому что, когда другие игроки видят вашего не с того же расстояния, что вы сами, под это требуется разработать множество систем. Сперва нужно было убедиться в том, что работает вид от третьего лица – не только для того, чтобы вы сами себя видели, но и чтобы вас видели остальные. Но мы с самого начала знали, что добавим и вид от первого лица.

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Игра словами



ДЖЕЙМС ЛИЧ

писатель-фрилансер, обладатель премии BAFTA,
занимающийся играми, рекламой, ТВ, радио и пишущий
тексты для онлайн-изданий

Да, да, знаю: я слишком много слушаю. Мне это уже сто лет говорят, но раньше я как-то не обращал внимания. Я не про обычную жизнь (в обычной жизни я, как и вы, нетерпеливо играю на телефоне, дожидаясь возможности вставить слово). Я в профессиональном смысле.

Вот как я пришел к такому заключению: недавно мне довелось поучаствовать в нескольких очень оригинальных проектах на раннем их этапе, а это приятно. Кто не любит тот момент в разработке, когда всё возможно, плохих идей не существует (не считая тех, что совсем уж плохи) и никто не задумывается о графике разработки? Тогда можно дерзать, быть свободным и оригинальным. Можно не бояться мечтать. Мечтать зачастую об игре-блокбастере, которую мы сейчас будем передирать.

Звать на этом этапе писателей – тоже неплохая затея. Тогда ценны не их навыки писательства, а их воображение. Оно есть у всех, как и свои задумки, но у писателей их больше, потому что они больше всех любят глубокомысленно пялиться в окно. У писателей есть нарративное чутье, и они знают, как уложить задумки в целостную структуру, получив связное повествование.

А я чем занимаюсь? Сижу и слушаю. Ну, и делаю пометки. Это ценно, скажете вы. Слушать – нелегкое дело. Тебе ведь нужно впитать представления всей команды, и лишь потом, напившись кофе и наевшись немецких булочек, которых я бы пожадничал закупить на собственные деньги, я отправляюсь домой – писать.

Такая модель встречается нередко, но мне кажется, что я все делаю неправильно. Может, нужно не слушать рассказы людей о том, чего они, по своему мнению, хотят, а рассказывать им, чего они по моему мнению хотят. Не строго, а жизнерадостным, громким и самонадеянным голосом. Почему? Ну, во-первых, за двадцать лет я приложил руку к десяткам игр, во-вторых, плохих идей не бывает, а в-третьих, если мне отчетливо кажется, что я прав, а вы нет, то наверняка это так и есть.

Не так давно меня попросили написать материал для одной игры, которая должна



Следовало заорать: «Эй вы! Это точь-в-точь как в той телештуке, на которую вы опираетесь!»

была перекликаться с определенным телевизионным стилем. Я изучил вопрос и выяснил, что – о радость! – косвенно знаком с одним из авторов, чьему стилю следовало подражать. Я отправил ей письмо с парой аккуратных вопросов, следя за тем, чтобы не нарушить договор о неразглашении. После несколько неприятного ожидания (полагаю, она вспоминала, кто я такой) ответ пришел. Премного благодарен. Вооружившись инсайдерским знанием, я взялся за перо и написал текст. Но на следующей же встрече мне сообщили, что, по мнению команды, они хотели не совсем того. Им нужно было пободрее.

На той встрече я снова сделал много пометок и многое же услышал. И это, говорит мой громкий внутренний голос, было ошибкой. Следовало заорать: «Эй вы! Это точь-в-точь как в той телештуке, на которую вы опираетесь! Просто вы читаете скучные

буквы на листе бумаги, а сравниваете их с бодрым и, возможно, накокаиненным шоуменом, кричащим в камеру». Более того, дальше, пожалуй, следовало провить: «Я в этом уверен, потому что говорил с автором тех текстов, и она сказала мне, что тексту следует быть коротким и информативным, а жизнь в него вдыхает исполнитель. Никогда, никогда не следует оформлять словами его восторженный стиль. Восторженность – его работа, а не ваша!» Но если бы я это озвучил, уверен, мне не удалось бы избежать брызганья слюной.

Беда в том, что люди редко платят за рассказы (пусть бы и вежливые) о том, что они неправы. А может, платят. Мне неоткуда узнать, потому что раньше я обычно слушал, делал пометки и скрывал мрачные мысли об их неправоте. А потом уезжал и пытался их поправить, не вступая в прямую конфронтацию. Да-да, это пассивная агрессия. Незачем мне вешать тут напоминалки.

Но есть и другой путь. Спокойно, но чрезвычайно самоуверенно я жду, пока заблудший изолюет на меня несправедные пути свои. Потом голосом Моргана Фримана (не в смысле подражания – это прозвучало бы странно) сообщаю, что, возможно, мне пришел на ум более эффективный подход, который стоит принять во внимание. Так я бы противопоставил себя бурному энтузиазму, с которым разработчики обычно говорят о своих задумках. Исход подобного подхода неочевиден.

Но лучше всего работать с давними коллегами – уже друзьями. Недавно мне и этим удалось заняться, и было так здорово, что я почти задумался о том, чтобы отказаться от своей одинокой мизантропии и вернуться в мир людей. Другьям легко сказать: «Нет, это не сработает, потому что...» Даже если на самом деле сработает, но ты видишь, что идей у них слишком много, и сперва их нужно расставить по местам.

Что я понял? Либо мне следует быть смелее и озвучивать потенциальные проблемы заказчику в лицо, рискуя при этом его потерей, либо нанимателям следует тратить пару месяцев на светское со мной общение, посиделки в кафе и, возможно, пейнтбол. Тогда мы подружимся, и делать вместе игру станет просто.

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

Пространство вероятностей

РЭНДИ СМИТ



один из владельцев Tiger Style. Свои любимые песни он собрал в коллекцию здесь: www.bit.ly/VgA56n

После GDC 2013 развернулась широкая дискуссия о противостоянии более и менее творческих сегментов игровой индустрии. Неудивительно, что мейнстрим становится жертвой новой волны критики именно сейчас, когда он входит в следующее поколение консолей, ведь выпячиваются в первую очередь их улучшения в области графики, а прочие новшества остаются в тени. Я видел несколько вариаций одного и того же слайда: подборка журналов разных лет, где на обложках красуются одни и те же игры про «суровых мужиков, готовых расстрелять что угодно». Мы видели это и десять лет назад, но новые релизы радостно стремятся повторять всё то же. На GDC эта тема вообще поднимается нередко, но сейчас она особенно обострилась в связи с подъемом инди-игр – рискованных, личных, оригинальных и свежих релизов, всё больше любимых и игроками, и самими разработчиками.

Посетив Indie Summit, я вспомнил конференцию на GDC двенадцатилетней давности. Бюджеты инди-игр доходят до \$2 млн. На презентациях они говорят о том, как соотносить рабочую загрузку с досугом, об авралах, поиске средств, менеджменте: мейнстрим обсуждал те же темы еще в 2001 году, когда я работал над Thief: Deadly Shadows. Инди больше не контркультура; чем серьезней вложения и риск, тем выше награда. Наиболее успешные инди-разработчики имеют миллионную прибыль, причем команды их относительно невелики, а издатели не отбирают часть дохода, поэтому они могут серьезно разбогатеть. Tiger Style добилась средней финансовой успешности, заработав за четыре года своего существования около \$1,3 млн. Часть этих денег ушла партнерам, имеющим процент с продаж, так что мы в порядке, но вовсе не богаты.

В инди-сообществе есть и другой тип успеха – яростная любовь, выпадающий лишь немногим играм вроде Spelunky или FTL. Это игры для игроков, но в то же время игры и для разработчиков; их системы глубоки, а дизайн непреклонен. Tiger Style никогда не получала такой похвалы – воз-



Инди больше не контркультура; чем серьезней вложения и риск, тем выше награда.

можно, потому что цели наши были совершенно иными. Мы хотели сделать сложные интерактивные концепты понятными обывателю, завернуть глубину в фантик казуальности. Радует, что мы получили признание у соответствующей аудитории: Spider и Waking Mars стали играми года Apple и TouchArcade. Это звучит внушительно, но редко обсуждается на GDC.

«Сурового мужика с пушкой» чаще всего критикуют за то, что он воплощает подростковые фантазии о силе и власти. FTL и Spelunky куда хитрее и изобретательней, но стоит заметить, что в их сердце тоже лежит жестокость. Выделяем ли мы игры, полностью отказавшиеся от насилия? Да. Cart Life – адвенчура со множеством систем про то, как трудно держать маленький бизнес, когда жизнь всё время ставит палки в колеса, – выиграла в этом

году гран-при IGF. В центре Journey – масштабные мотивы и яркие переживания, и она сцапала GDC Awards. Художественные послы обеих этих игр прозрачны и, по сути, противоположны «суровым мужикам с пушками». Tiger Style стремится привлечь внимание рядовых геймеров, а потому приходится избирательно следовать традициям. Waking Mars нередко сравнивают с Metroid, а Spider напоминает экшн-платформер. Мы жаждем создавать необычный геймплей не за рамками традиций, а в их пределах. Нам удавалось делать интересные игры с множеством систем, полностью лишенные насилия; некоторые называют эту задачу лекарством от стагнации мейнстрима. И всё же мы не рекламируем свою позицию, а действуем скрытно. Мы не пытаемся сделать игру, которая перевернула бы мир, и наши работы не получают такого признания критиков, как Journey и Cart Life.

В рецензиях на работы Tiger Style прослеживаются те же тенденции. Средняя оценка Waking Mars на Metacritic – примерно 84, на девять баллов ниже Spider (её понизил ряд рецензий, критически оценивших доступность казуальным геймерам). Но оценки пользователей iOS крайне высоки – более 90%. Словесные рецензии зачастую хвалебны, и они не упускают возможности подчеркнуть, что это научно-фантастическая игра про создание, а не уничтожение жизни. Иногда кажется, что наша аудитория лучше понимает задумку, чем сообщество разработчиков. Да, оно поддерживает те же высокие идеалы, но зато простые игроки способны получить удовольствие от геймплея без громких слов и выступлений.

Здесь много о чём можно подумать, а судить объективно я не могу. Но мы находимся в интересном положении, и я об этом не жалею. Я очень люблю все вышеперечисленные игры и полагаю, что они привнесут в развитие формата нечто важное. Рад, что нам не приходится выживать; что нас, в отличие от многих других инди-разработчиков, видят и слышат. И верю в то, что прогресс напоминает гобелен, сотканный из множества маленьких фрагментов. Громкие имена становятся нашими спикерами, но и просто участвовать в процессе неплохо.



Dragon's Dogma: Dark Arisen

7.5

ОЦЕНКА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

НА ОСТРОВЕ BITTERBLACK ТЕПЛО ПРИВЕТСТВУЮТ БОЙЦОВ, ДОБРАВШИХСЯ ДО 50 УРОВНЯ, – НАТРАВЛИВАЮТ НА НИХ СМЕРТЬ С КОСОЙ, ЧТОБ НЕ ДУМАЛИ, БУДТО В DRAGON'S DOGMA ИМ ТЕПЕРЬ И КАЧАТЬСЯ НЕЗАЧЕМ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Зарубежный издатель: Capcom Разработчик: Capcom Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб» Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

Оригинальная Dragon's Dogma, экспериментальная action-RPG от Capcom, вышла в мае прошлого года. По данным издательства, ее продажи достигли рубежа в 1 млн копий – хороший результат для новинки, которая стартует с нуля, т.е. не принадлежит к какому-либо известному сериалу.

Для таких игр в порядке вещей обзаводиться переизданиями – по сниженной цене и нередко в комплекте с уже вышедшими за это время DLC. Dark Arisen – и есть такое переиздание, но вот снабдили его не только «старым» контентом (вроде набора доспехов, которые раньше предлагалось приобрести в PSN отдельно), но и совершенно свежим. Если вы не знаете, какую роль отводят пешкам в Dragon's Dogma и чем эта игра отличается от всех прочих фэнте-



▼ Увы, в Dark Arisen пешки по-прежнему не могут обучаться гибридным профессиям (например, Magick Archer), доступным персонажу игрока.

В переиздании Dragon's Dogma быстро передвигаться по миру стало проще. В оригинале при первом прохождении давали только один переносной Порткристалл (камень, к которому команда телепортируется, используя специальный предмет, Ferrystone), а стационарный Порткристалл располагался в единственном крупном городе. Это было сделано специально: мол, чаще путешествуя пешком, игрок проникается духом окружающих красот. На деле, раз по 50 смотавшись взад-вперед одним и тем же маршрутом, да еще куда-нибудь в отдаленный угол карты, особой радости не испытываешь. А в Dark Arisen Порткристаллы дают чаще, плюс появился стационарный Порткристалл в Кассардисе. Вместе с тем это все же не полноценный сиквел. Поэтому, скажем, пешки по-прежнему без умолку гоняются: «Тут нужно идти осторожно!», даже если речь идет о дороге, которой вы проходите уже не первый раз и с легкостью расправляетесь со всеми, кто на ней может обитать.



зийных RPG – обязательно прочтите врезку к этой статье. Главное изменение для ветеранов: игровой мир обогатился новой зоной, Bitterblack Isle, для тех, кто уже добрался до 50 уровня. И в ней чего только нет – и боссы, заточенные под высокоуровневые отряды, и дополнительное оружие да обмундирование, и даже специальные предметы, позволяющие расширить арсенал изученных навыков.

Правда, новую зону нельзя приобрести отдельно. Как объясняет Кристиан Свенссон, старший вице-президент Capcom, в компании бы и сами хотели преподнести ее в виде DLC, чтобы угодить владельцам оригинальной Dragon's Dogma, но из-за технических сложностей это не удалось. «Когда делали первоначальную игру, в нее не заложили возможности для расширения за счет больших дополнений, – поясняет он. – Мы пытались найти способ, чтобы владельцы оригинальной копии могли приобрести цифровую версию Dark Arisen с дополнительной скидкой. Но мы не могли осуществить это, не нарушив некоторые пункты соглашений с платформодержателями (вина, конечно, не их, а наша)».

В итоге за верность оригиналу фэнов благодарят внутриигровыми предметами (а заодно отбирают у них песню B'z из заставки, взамен подсовывая заунывную балладу). Импортируя в Dark Arisen старый сейв от Dragon's Dogma, вы получаете 100к наградных рифт-кристаллов (разновидность местной валюты), а также разные приятности, которые другим способом не получить, – специальный набор доспехов и безлимитный камень-активатор телепорта. О пользе каждого бонуса стоит сказать отдельно. Скажем, эти доспехи сами по себе – не самое лучшее обмундирование в игре. Но при этом они обладают достаточно хорошими параметрами и копируют облачение NPC, которых вы, как ветеран Dragon's Dogma, предположительно успели запомнить (и чей наряд, возможно, уже хотели заполучить). Тут, например, и платье Элинора, жены местного герцога (для моей магички 50 уровня оно оказалось по характеристикам лучше текущего наряда), и черная броня сэра Джулиена. Ложка дегтя – наряд нельзя разобрать на составляющие, скажем, заменить диадему Элинора лихой шапочкой.

Безлимитный камень-активатор тоже не предмет первой необходимости. Основательно прокачавшись, персонажи не испытывают серьезных денежных затруднений и, в принципе, могут позволить себе закупаться одноразовыми камнями на местном черном рынке. Но это удобно – не думать всякий раз о том, сколько еще камней осталось, и не пора ли снова бежать за ними (тем более, что продают их не на каждом углу). Да и наградные 100к рифт-кристаллов кошелек не тянут – их и так собираешь немало, но в дополнении пред-

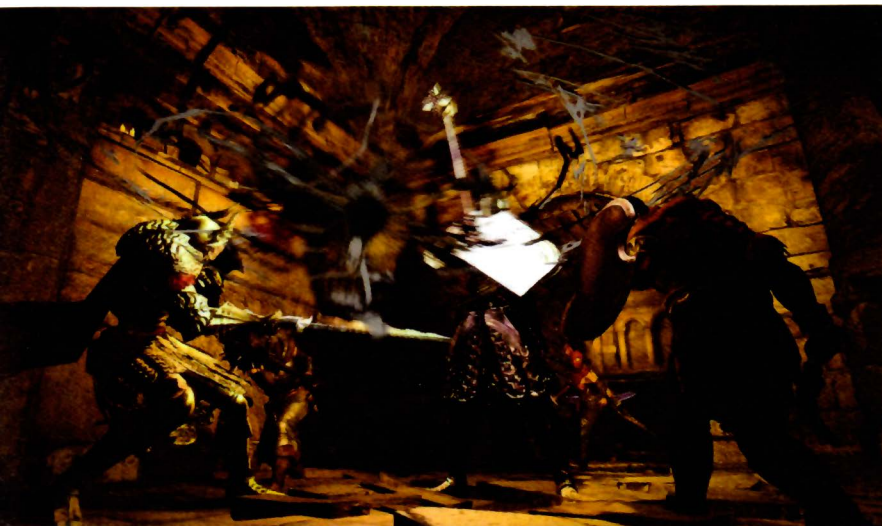


КРАТКИЙ КУРС БОЙЦА

Главная особенность Dragon's Dogma – то, как игроку предлагают укомплектовать свой отряд. Двух персонажей создаешь самостоятельно: один – главный герой, второй – помощник (по местной терминологии, пешка). Действиями пешки управляет AI, самообучаясь по мере прохождения. Если, например, постоянно обшариваешь окрестные кусты и кладки камней в поисках ценностей, то и напарник со временем тренируется больше внимания уделять поиску предметов. Два других слота в отряде зарезервированы под приглашенных бойцов: в идеале, вы одалживаете пешки других пользователей через онлайн (а в неидеальной ситуации пользуетесь оффлайновой имитацией онлайн). Они выглядят так, как хотели их создатели, и ведут себя в соответствии с полученной у них тренировкой. И хоть не набирают уровни, сражаясь под вашим началом, но пополняют копилку собственных знаний о квестах, мире и населяющих его монстрах. А еще могут поделиться своей информацией – например, если в составе другого отряда уже решали тот квест, над которым вы сейчас бьетесь. Точно так же и ваша собственная пешка, по замыслу, время от времени отправляется в командировки, что придает всему происходящему оттенок эдакой MMO, не требующей напрямую общаться с другими игроками. В реальности одалживают ее не так часто, как хотелось бы, хотя игра тщательно старается приободрить вас, время от времени присылая эрзац-сообщения о найме (вкуче с небольшим поощрением). В то же время в Dragon's Dogma существует потрясающий легальный чит: если вы в френдах у другого пользователя, то можете одалживать его пешку бесплатно, даже когда она значительно превосходит ваших персонажей по уровню.

◀ От случайных сильных противников команду в Dark Arisen спасают двери – по сути, сейвпойнты между зонами. Забегаешь за дверь – автоматом сохраняешь игру, и вдобавок можно не беспокоиться, что босс продолжит караулить команду с другой стороны. Он мистически исчезает. Но вот квесты таким образом не решишь, так что команда стартового (50-го) уровня довольно быстро застопоривается.





лагают новые способы потратить накопленное (в частности, платить кристаллами за очищение «проклятых» предметов). Другими словами, эти бонусы – не повод охотиться за копией обычной Dragon's Dogma в довесок к Dark Arisen. А вот оправдывают ли они для ветеранов стоимость Dark Arisen (с новой зоной, да еще новыми скиллами и т.д.) – каждый решает сам для себя. Например, если и камень, и набор брони вы бы купили и так, то переиздание уже не кажется таким дорогим. Чтобы получить бонусы, необязательно дойти в оригинальной версии до финала. Я импортировала своих героев за пару глав до последней сюжетной битвы, и для меня Dark Arisen началась ровно там же, где прервался оригинал.

Хотя в Dragon's Dogma хватает самых разных достопримечательностей, ее мир все же довольно тесен (крупный город, например, только один), и к 45+ уровню его успеваешь исходить вдоль и поперек, да не один раз. Заодно усиливается впечатление, что заняться особо нечем: либо делай квесты основной кампании, либо выполняй совсем уж стандартные, не связанные ни с каким сюжетным предлогом поручения в духе «убей 40 скелетов». А

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ-ПОМОЩНИК ВДРУГ ЗАГОЛОСИТ: «ВОЛКИ!», ИСПУГАТЬСЯ МОЖНО РАЗВЕ ЧТО САМОГО КРИКА. ВОЛКИ ДАВНО НИКОМУ НЕ СТРАШНЫ.

команда к этому моменту с такой легкостью расправляется со всеми обычными противниками, какие только могут встретиться в здешних болотах и катакомбах, что игра кажется слишком уж легкой. Если персонаж-помощник вдруг заголосит: «Волки!», испугаться можно разве что самого крика. Волки давно никому не страшны.

И тут новая зона из Dark Arisen оказывается как будто бы очень кстати. Сами по себе те квесты, которые она предлагает, не настолько неповторимы и увлекательны, чтобы поражать одной лишь историей, – куда интересней сама перспектива исследовать новую локацию (руины некоего островного замка) и сразиться с ее обитателями. Одними каменными лабиринтами дело не ограничится – время от времени команда будет вылезать на свежий воздух, во внутренние дворики сооружения. В развалинах хватает тайных проходов, полу-прикрытых ящичками, и сундуков, размещенных так, что до них нужно долго и упорно карабкаться вверх, – разыскивать такие схроны всегда интересно. Не подкачали и враги. Хотя рядовые голблины и ящеры тут тоже бегают, появились новые монстры, благодаря которым снова вспоминаешь, каково это – очень осторожно идти вперед. Тем более, что 50+ – это не средний, а старто-



« Dragon's Dogma не исповедует принцип Dark Souls: мол, важен каждый удар. Но экспериментировать с составом команд все же полезно. Случается, что навыки какого-то определенного класса (например, лучников) особенно востребованы в той или иной битве.

вый уровень для Bitterblack Isle. Раньше сюда заявиться можно, но помимо пары простеньких квестов, дающих легкую экспу, ничем и не займешься. Да и со стартовым уровнем особо не разойтись. Побеждает отряд какого-нибудь василиска (для 50+ посильная, хотя и не очень легкая задача), а к хладным останкам монстра прибегает падальщик, гигантский черный волк. И чтобы его одолеть, придется не только экспериментировать с подбором бойцов для отряда, но и банально набирать уровни. С одной стороны, это означает, что если вы дослужились до 80+, вам все равно будет не скучно на Bitterblack Isle, с другой – что на 50+ запросто надоед



САМСОМ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ

В издательстве рекомендуют держать копию сейва к Dragon's Dogma на отдельном носителе, неважно идет ли речь об оригинальной версии или о Dark Arisen, поскольку были случаи, когда у игроков при загрузке свежего апдейта к игре сейвы портились. Я с этим ни разу не сталкивалась, но на всякий случай продублировала сейв на флешку – хоть у меня и не герои 140+ уровня, было бы обидно их потерять.

жаться по стеночкам и удирать от очередного опционального противника с непомерной устойчивостью ко всему, чему только можно. Квестовые боссы тоже на стартовые команды не рассчитаны. Но немного ползать по руинам вам все же удастся, а значит, и унести из сундуков добро вроде новой экипировки и предметов, позволяющих изучить дополнительные навыки. А там, глядишь, и азарт к набиранию уровней проснется. Ну или, как в моем случае, воскреснет интерес к событиям основной кампании.

Dark Arisen – отличная возможность познакомиться с Dragon's Dogma, если в свое время вы ее пропустили. Но это не сиквел, а всего лишь переиздание. Так что если вам оригинал не нравился боями, графикой или сюжетами квестов (или, скажем, воплям пешек про волков) – никаких изменений в этом плане от игры не ждите. И, конечно, очень жаль, что дополнительный контент нельзя купить отдельно. Поощрения – поощрениями, но наверняка Bitterblack Isle куда больше порадовал бы ветеранов, если бы им заодно не пришлось покупать игру, которая у них уже есть. Так что я надеюсь, что преемниц Dragon's Dogma возможностями принимать большие дополнения все-таки обеспечат с самого начала. **СИ**

Слово авторам

СЛОВО АВТОРАМ

К ВЫХОДУ DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN МЫ РЕШИЛИ ЗАДАТЬ СОЗДАТЕЛЯМ НЕКОЛЬКО ВОПРОСОВ, КОТОРЫЕ У НАС НАКОПИЛИСЬ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД.

– С какими сложностями вы столкнулись, продвигая Dragon's Dogma, и как вам удалось их преодолеть. На мой взгляд, очень сложно правильно преподнести подобную игру – с одной стороны, для выставки вроде E3 или TGS вам нужно сделать 15-минутное демо, а с другой – удостовериться, что у людей не сложится впечатление, будто это action-adventure с акцентом на боях.

– Вы правы, игру очень сложно правильно представить в коротком демо. В ней есть и экшн, и RPG-элементы, и открытый мир, и «классический» фэнтезийный антураж. Вдобавок, это совершенно новый бренд, так что очень легко сформировать об игре неправильное впечатление, если уделяешь ей минут пять. Чтобы с этим справиться, мы постарались как можно чаще представлять игру журналистам и обычным пользователям на медиа-турах, презентациях, с помощью демо. А к релизу устроили блиц-тур по пяти европейским странам. Надеюсь, и в Россию как-нибудь приедем с таким туром.

– Меня очень порадовало, что в Dragon's Dogma, несмотря на фэнтезийный антураж, не предлагается играть за эльфа или гнома, например. Можно уши эльфийские персонажу сделать, но NPC его не будут за эльфа принимать. Почему вы от рас решили отказаться?

– Мы посчитали, что пешки – ключевая особенность нашего мира. Мы использовали их, чтобы сделать мир Dragon's Dogma непохожим на другие фэнтезийные вселенные, вместо того, чтобы, например, придумать какую-то свою версию популярных фэнтезийных рас. Пешки – компаньоны, которые дерутся с вами бок о бок. Каждая из них уникальна, так что вы обнаружите, что ваших любимчиков вам никто не заменит.

– Как вы придумали такую особенность, как одалживание пешек? Отличается ли финальный вариант от первоначальной задумки?

– Одалживание пешек придумал режиссер Хидеаки Ицуно, когда планировал игру, и финальный вариант – именно такой, как он задумывал. Мы в Сарсом считаем, что мнение режиссеров очень важно. Если они считают, что некая особенность будет интересной, то обычно оказываются правы. Так что мы были очень рады, что одалживание пешек понравилось игрокам так же, как и нам.

– Можно легко получить доступ к высокоуровневым пешкам, если френдить игроков, у которых такие пешки есть. Вы не беспокоились, что это может внести дисбаланс в игру и сделать ее слишком легкой?

– Было бы очень утомительно, если б, например, вы купили игру чуть позже друга, захотели одолжить его пешку, и тут выяснилось бы, что из-за разницы в уровнях ничего не получится. Так что мы рассудили, что лучше будет довериться игрокам, оставив решение за ними (пользоваться высокоуровневыми пешками или нет), хотя это и создает риск дисбаланса.



Минаэ Мацукава,

продюсер Dragon's Dogma и Dragon's Dogma: Dark Arisen

– Поведение пешки можно изменить, используя knowledge chair (в игре это выглядит как сеанс переговоров с подчиненным), но не так кардинально, как с помощью специального снадобья (снадобье позволяет задать совершенно новую линию поведения). Почему вы так это оформили?

– Мы хотели, чтобы до какой-то степени вы могли контролировать поведение пешек. Но поскольку они – живые компаньоны, которых вы начинаете ценить как персонажей, мы не хотели, чтобы они стали просто кастомизируемыми предметами, чьи атрибуты можно сменить на ходу.

– Неважно, будет персонаж игрока мужского пола или женского – NPC к нему будут относиться одинаково, за исключением одного квеста с участием атаманши-муженевистницы. Почему вы решили не добавлять больше подобных квестов, учитывающих разницу полов, или, скажем, чтобы NPC по разному реагировали на героя в зависимости от пола?

– Какой-то особой причины, по которой мы не стали исследовать эту сторону квестов, не было. Как вы подметили, персонажа игрока почти всегда воспринимают одинаково независимо от пола.

– Почему вы добавили авто-найм? Время от времени, когда сохраняешься в гостиницах, высказывает сообщение, что пешку игрока нанимали и за это получаешь награду, но это не найм другим игроком.

– Мы подумали, что эти сообщения мотивируют игроков чаще использовать систему одалживания пешек.

– В оригинальной Dragon's Dogma очень жесткие ограничения по быстрым перемещениям. При первом прохождении игрок получал только один дополнительный Порткристалл плюс к стационарному в Гран Сорене. Почему вы с такой строгостью к телепортам подошли?

– Мир Dragon's Dogma очень большой и разнообразный. И хотя телепорт – удобный способ добраться из пункта А в пункт Б, мы хотели, чтобы игроки узнавали этот мир как можно лучше, путешествуя пешком. Тем не менее, для нас очень важны отзывы пользователей и поэтому в Dragon's Dogma: Dark Arisen мы сделали телепорт более доступным, выдавая в награду за выполнение основных квестов дополнительные Порткристаллы, и снизив стоимость Ferrystones. А в качестве дополнительного бонуса для фэнов предлагаем следующее: когда вы переносите свой сейв из оригинальной игры в Dragon's Dogma: Dark Arisen, то получаете Eternal Ferrystone, который можно использовать сколько угодно раз.

– В финале Dragon's Dogma персонажу игрока «сватают» кого-нибудь из других героев. Почему этим нареченным может оказаться кто-нибудь вроде хозяина гостиницы или оружейника, даже если не пытаешься очаровывать их, не даешь им подарки и т.д.?

– То, что персонажи в мире нестандартно реагируют на поведение вашего героя – это часть игрового опыта (но в переиздании все же поправили один момент: нельзя влюбить в себя хозяина гостиницы, просто разговаривая с ним. – Прим. ред.)



Metro: Last Light

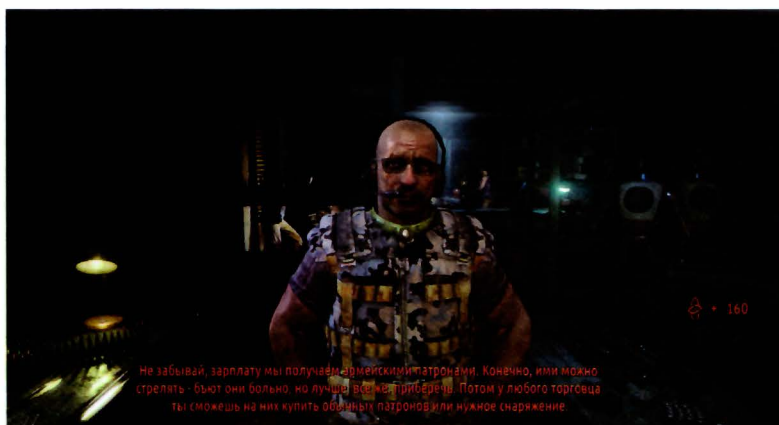
АНТИУТОПИЯ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО, НАЧАТАЯ ИМ ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, ОПЯТЬ ПОДВЕРГЛАСЬ АВТОРСКОЙ ПРАВКЕ. БИОГРАФИЯ АРТЕМА ОБРОСЛА ПЕРЕПИСАННЫМИ ПОДРОБНОСТЯМИ, А ПОЛИТИЧЕСКАЯ КАРТА «МЕТРО 2033» ТЕПЕРЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ НАПОМИНАЕТ ЛОСКУТНОЕ ОДЕЯЛО. ВСЛЕД ЗА МЭТРОМ КИЕВСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПЕРЕКРОИЛИ И САМУ ИГРУ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, Windows

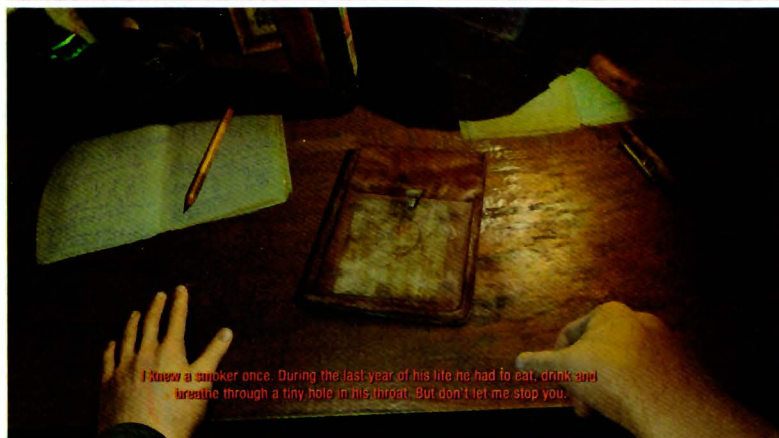
▼ Какой-нибудь залихватской «Гражданской обороны» или там «Сектора газа» этот, гхм, анархист слушает какой-то скучный рок-гранж-гараж-группен-банд.

Платформа: Windows, Xbox 360, PS3 **Жанр:** shooter.first-person.postapocalyptic **Зарубежный издатель:** Deep Silver **Российский издатель:** «Бука» **Разработчик:** 4A Games **Мультиплеер:** отсутствует **Обозреваемая версия:** Windows **Страна происхождения:** Украина

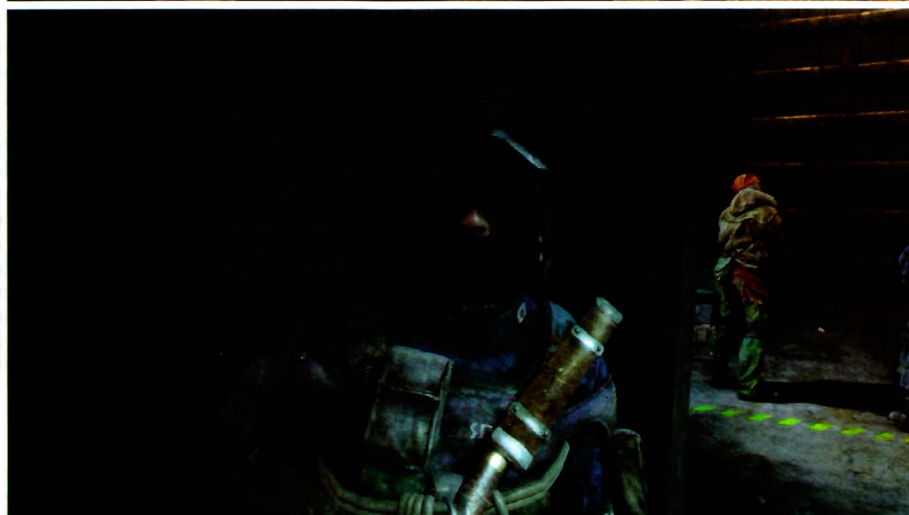




Не забывай, зарплату мы получаем армейскими патронами. Конечно, ими можно стрелять - бьют они больно, но лучше всего использовать. Потом у любого торговца ты сможешь на них купить обычных патронов или нужное снаряжение.



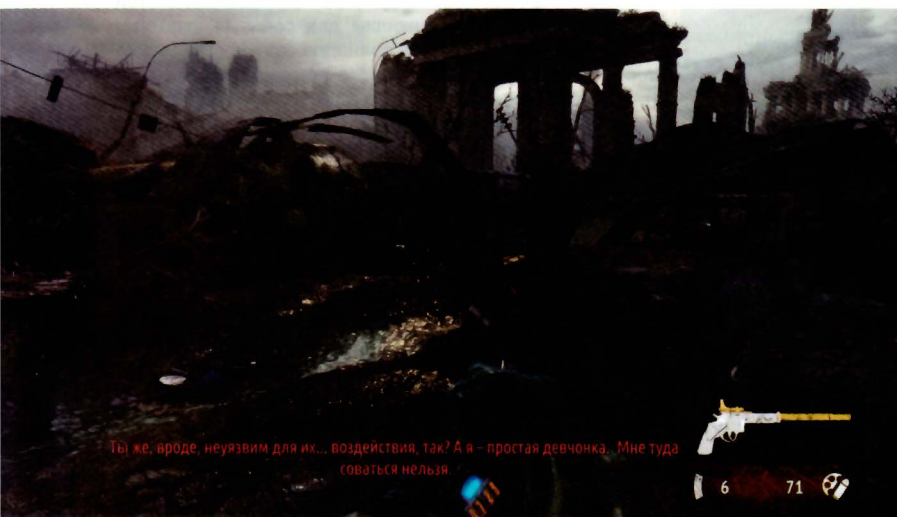
I knew a drinker once. During the last year of his life he had to eat, drink and breathe through a tiny hole in his throat. But don't let me stop you.



▲ Как и полагается такого рода литературе, разговоры неигровых персонажей в основном ведутся на «жизненные» темы – как бы где бы чего бы урвать.

Новое «Метро» начинается как заправский Fallout: Артем с вашей помощью проходит из своей комнаты в хорошо освещенном бункере (с собственной лабораторией и компьютерами!) к расположенному в другом конце залу заседаний, чтобы после короткого брифинга отправиться в бой. По пути вы отведадите новую отдачу от оружия, полюбуетесь на компьютеры подъядерной эпохи и послушаете, как общаются друг с другом бойцы – разговоры не интерактивны, но они дают интересную информацию о прошлых и нынешних событиях. Причем у Глуховского традиционно всплывают проблемы с мотивацией персонажей и естественностью их речи, но искренняя человечность этих маленьких историй заглушает все логические раздражители.

Как и в первой игре, мирные этапы – это обязательная интермедия, широкий срез социальной антиутопии Глуховского. Так, на «Театральной», которая располагается под Большим Театром, устраивают спектакль с элементами варьете, позиционируя его как отражение былого величия российского театра. Чтобы усилить эффект, при входе на станцию нам показывают пьяницу с бутылкой, тянущего «Шумел камыш», а затем валящегося в стойло к свиньям. Объединяющим два события фактором является то, что станция принадлежит «красным», которые пытаются в сфере своего влияния построить социалистическое общество с худшими чертами тирании. Персональная ненависть Дмитрия Глуховского к СССР и раньше проявлялась в различной форме, но тут уж он развернулся во всю мощь, вытеснив на сюжетную периферию и локальную угрозу в лице фашистов, и общего врага – монстров с поверхности. Правда, автора вселенной сумели переплюнуть его партнеры с Украины: такую целенаправленную русофобию еще поискать. Начиная с



Ты же, вроде, неуязвим для их... воздействия, так? А я – простая девчонка. Мне туда соваться нельзя.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ НЕНАВИСТЬ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО К СССР И РАНЫШЕ ПРОЯВЛЯЛАСЬ В РАЗЛИЧНОЙ ФОРМЕ, НО ТУТ УЖ ОН РАЗВЕРНУЛСЯ ВО ВСЮ МОЩЬ.

настенных календарей на украинском языке, а также рекламных плакатов и растяжек в самых худших традициях зарубежных фильмов о России и заканчивая джинсами и кепкой на мумии Ленина в Мавзолее. Обойти эти моменты, чисто по-человечески неприятные, можно простым способом: достаточно представить себе, что дело происходит на альтернативной Земле (тем более, что по Глуховскому бомбы упали на Москву где-то в конце девяностых – поэтому-то в игре нет современных станций и вагонов «Яуза»). Тогда можно смело махнуть рукой на рекламу бумаги, развешанной вдоль эскалаторов, и надписи «РЫНОК МАРКЕТ» перед памятником, которого в нашей с вами реальности там на самом деле нет.

В отличие от предыдущей игры, мирный режим дает более широкое представление о текущей политической ситуации. Жизнь в подземном городе категорически не желает вымирать: наиболее продвинутые станции обрастают изобретениями, технологиями, сильной армией и прочими признаками нео-цивилизации. NPC, собравшиеся в количестве больше одного, начинают длинный разговор друг с другом, стоит только вам к ним приблизиться. Одна женщина рассказывает другой, как ей пришлось бежать от фашистов; дети угадывают в театре те-

▲ На верхнем скриншоте Анна – одна из двух женских моделей на всю игру.



Ты же, вроде, неуязв

ней животных; рэкетеры обирают торговцев на рыбном рынке; работники тира делают ставки на успех игрока – у каждого есть какая-то нехитрая сценка, своя история, но вместе они складываются в кривое зеркало любого отдельно взятого человеческого социума. На таких уровнях имеет смысл двигаться потихоньку, не торопясь, чтобы не «триггернуть» сразу несколько диалогов и не пропустить еще один кусочек пазла.

Сам Артем традиционно строит из себя Гордона Фримена, ни единым словом не прозая пространство перед собой, поэтому его компьютерным визави приходится все делать самим – спрашивать, ругаться, смеяться, успокаивать. Это выглядит крайне странно с учетом того, что никто так и не заметил – мол, парень, ты что, язык проглотил? Только попрошайке, бывшему театральному критику, произносящему длинный монолог, все равно – ему важно, чтобы вы бросили в его стакан еще патрончик.

Артему встретятся старые знакомые, в том числе Мельник и Хан. Глава Спартанского Ордена Рейнджеров (это даже не эклектика, друзья, это какая-то группа продленного дня) принимает участие лишь в финальной схватке, зато Хан сопровождает Артема в одну из тех



им для их... воздействия, так? А я – простая девчонка. Мне туда соваться нельзя.

мистических отдушин, к которым периодически обращается Глуховский, когда хочет выпутаться из сюжетного тупика или потоптаться по хрупкой логике выдуманного им мира. Но если в первой части это был галлюциногенный бред (даже уровень так и назывался – «Бред»), то сейчас уход в астрал выглядит как естественная часть метрополитена, которую запихнули в неприметный уголок обширного подземелья. Правда, ее размеры и представление... где-то тут по автору прогулялся Кэрролл, определенно.

Зато «Луч надежды» стал гораздо ближе к привлекательным аттракционам западного образца, разительно отличаясь от скучного и однообразного предшественника. Стремительная погоня со slo-mo вставками сменяется stealth-экшном с напарником, короткий интенсивный бой – затяжным тиром на моторной лодке, поиск обходных путей по болоту – интерактивной схваткой двух гигантских существ. На геймплейные механики, зачастую одноразовые, не поскупились: на одном этапе повествования придется засвечивать гигантских пауков фонарем а-ля Alan Wake, в другом – всаживать в кабанов-мутантов дробь за дробью на полном ходу ночной вагонетки, в третьем – выкручивать лампочки и метать

▲ Первые вылазки на поверхность несколько ошеломляют: вместо ржавчины все покрыто каким-то мхом, город утоплен в вечном тумане, здания практически не узнать...

ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ МОЖНО ОХАРАКТЕРИЗОВАТЬ КАК-ТО ПО-СВОЕМУ, ХОТЯ ДОМИНИРУЮТ ВСЕ ЖЕ РАССТРЕЛЬНЫЕ ЭТАПЫ, МНОГИЕ ИЗ КОТОРЫХ МОЖНО ПРОХОДИТЬ В STEALTH-РЕЖИМЕ.

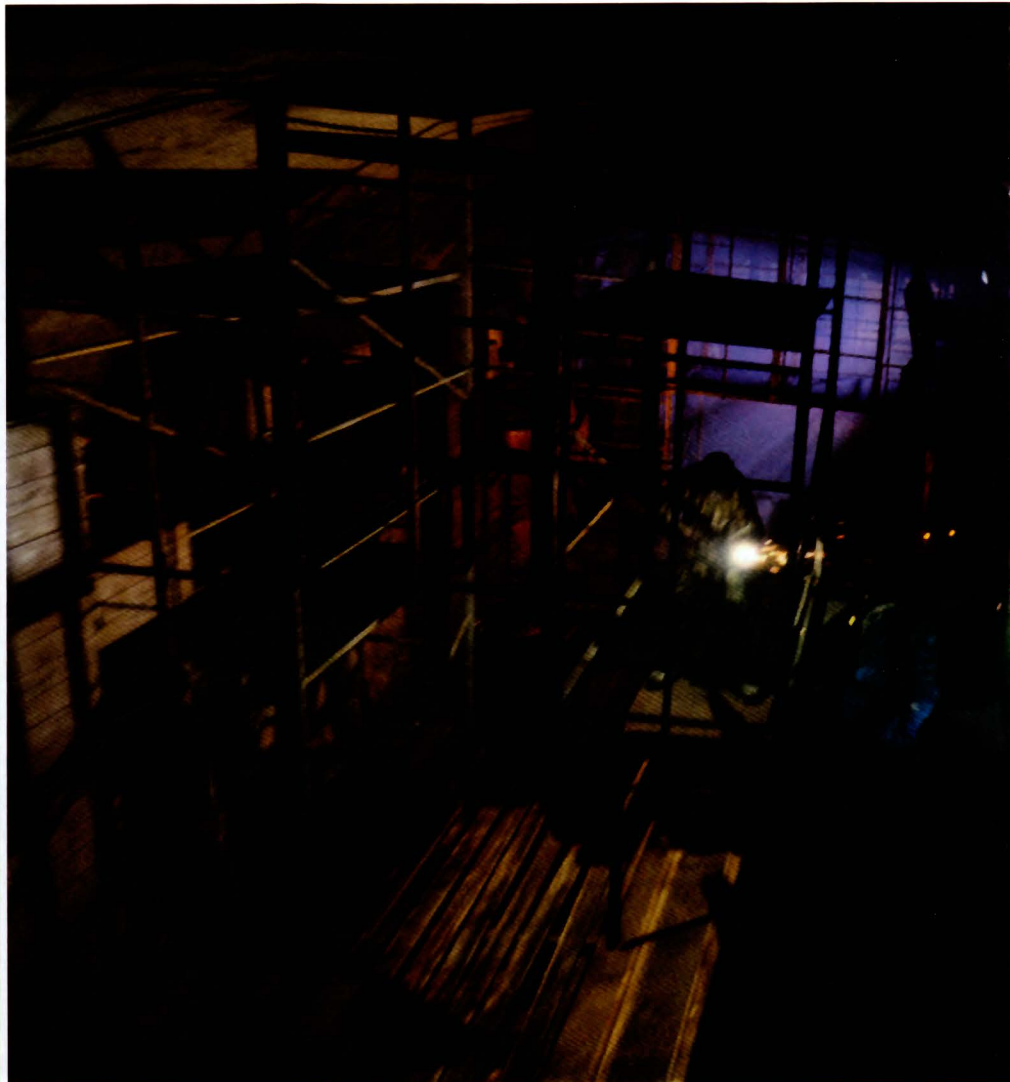
ножи в зазевавшихся часовых, в четвертом – глушить динамитом гигантских «креветок», в пятом – искать топливо, укрываясь от рыщущих мутантов, в шестом – бежать по горящему поезду как в Uncharted 2. На фоне такого безудержного веселья редкие боссы с их примитивными паттернами поведения банальны, хотя гигантская медведица-мутант в провале Александровского сада, окруженная «носачами» – это довольно мощный экспириенс сам по себе, особенно для тех, кто знаком с этой местностью в реальности. Практически каждый уровень можно охарактеризовать как-то по-своему, хотя доминируют все же расстрельные этапы – большинство из них можно (а часть попросту нужно) пройти в stealth-режиме. К сожалению, разработчики перестраховались и вжили противникам ограниченный слух и скромное поле



Собрав в про это место. На посадку уже зашли, когда раздался. Видно здание, в котором он врезался? Вход на Театральную Там



Аварийный? Шагу не ступить!



зрения – обойти болванчиков ничего не стоит, хотя кое-какие манипуляции проделать придется. Врагов много, лампочки светят ярко – бей не хочу – да и модель AI «Что-то шуршало? Не, показалось» работает безотказно.

Искрометный геймплей крайне слабо мотивируется неигровыми персонажами, указывающими Артему, что ему делать и куда идти. В самом начале нового «Метро» появляется Анна – дочь Мельника. Поначалу кажется, что она станет важной частью сюжета, но минут через десять ее забирают до середины игры для того, чтобы она потом опять появилась, покрасовалась в роли «девы в беде», завалила Артема в постель – и снова прости-прощай, на этот раз до финальных титров. Куда интереснее, многограннее и хитрее оказался выписан персонаж Павла Морозова, к которому наш герой вынужденно прилипает после первой потери Анны. Ловкий, сообразительный, смелый и очень непростой; в английской версии к тому же озвучен так, что пальчики оближешь. Марк Иванир – русскоязычный актер с яркой биографией и двадцатилетним опытом – справился выше всяких похвал. Марк симитировал кондовый акцент, периодически разбавляя эмоциональную речь русскими словами и не прописанными по сценарию идиоматическими выражениями (хотя в переводе на английский матерщины по сравнению с оригиналом как раз прибавилось). К тому же Глуховский наделил этого персонажа любовью к «Трем мушкетерам» Дюма, и я сомневаюсь, что Иванир знает, как име-

▲ Побег! Даже в своих ограниченных рамках дизайнерам удается аккуратно чередовать адреналиновые эпизоды с тактическими задачами.

на Атоса, Портоса и Арамиса звучат по-английски – просто он произносит их по-русски, становясь максимально близким отечественному игроку. К сожалению, остальным актерам не довелось проявить себя в такой же мере. Борис Киевский (вы совершенно точно слышали его в Call of Duty – «enemy carepackage incoming», Дмитрий Петренко вот эти все) сумел дополнить своим неповторимым голосом образ главного злодея, но переключаться на «общепринятый» акцент он почему-то не стал.

А вот в русской версии все... традиционно. Напыщенный тон, паузы в устной речи, несовпадение характеров, а какой отвратительный, скучный, унылый «русский» Павел сопровождает Артема! Понятно, что разные издатели – это разные бюджеты, но послушайте, если у вас есть выбор, то лучше играть с английским озвучением и русскими субтитрами. Обманите Steam, скачайте английскую озвучку с торрентов – только не слушайте то убожество, которое вам предлагает «Бука» по умолчанию.

Хорошо хоть с визуальной составляющей все в порядке. «Метро 2033» отличалась необычной детализацией окружающего пространства, и сиквел продолжает эту добрую традицию. Ящики, керосиновые лампы, детские игрушки, посуда, десятиугольные банки сгущенного молока, шкафчики, бумаги, настенные календари, стройматериалы, музыкальные инструменты – деталей здесь вдосталь. А в каждом месте, куда можно притулить книжку, вы най-

ОБМАНИТЕ STEAM, СКАЧАЙТЕ АНГЛИЙСКУЮ ОЗВУЧКУ С ТОРРЕНТОВ – ТОЛЬКО НЕ СЛУШАЙТЕ ТО УБОЖЕСТВО, КОТОРОЕ ВАМ ПРЕДЛАГАЕТ «БУКА» ПО УМОЛЧАНИЮ.

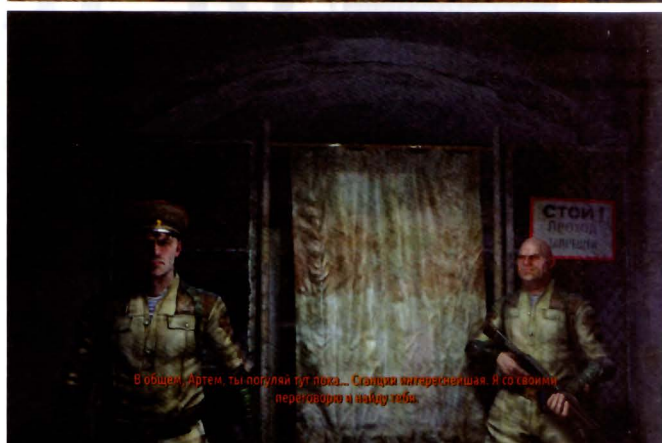


► Растяжки встречаются так редко, что их неожиданность вполне оправдана. На ход игры не влияет – подумаешь, лишний раз чекпойнт загрузить.

► Если красный комиссар – то обязательно в гимнастерке, в кирзовых сапогах и невесть откуда взятой фуражке со звездой.



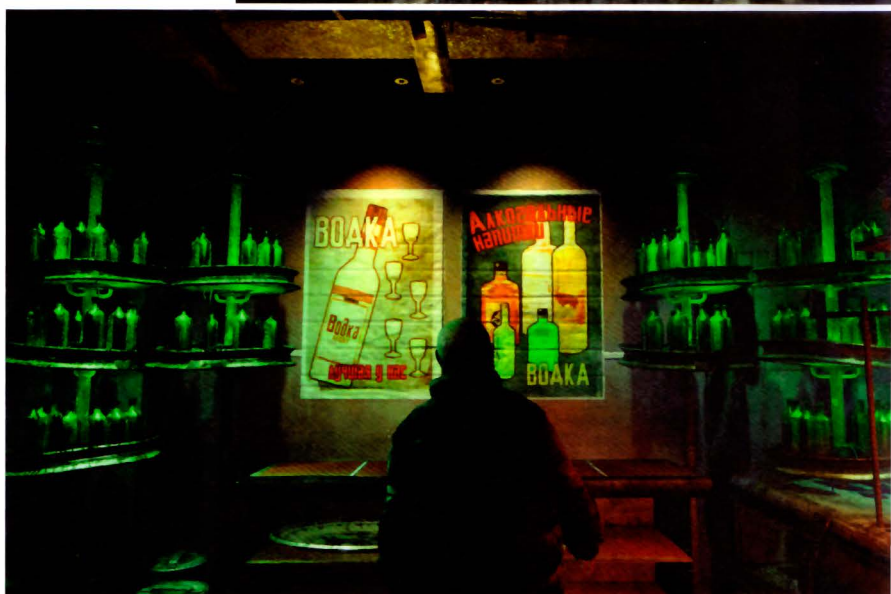
Полный суд над арестованным шпионом (красной линией называется) Всем подданным Ренка, свободным от трудовой повинности и дежурства, рекомендуется не ходить.



В общем, Артем, ты популяй тут пока... Стараюсь вытаращитьшая. Я со своим переделываю и надуру тебя.

дете либо «Метро 2033», либо не вышедшую пока «Метро 2035». К последней еще и различные постеры встречаются. Если откинуть дурацкие шутки, то невероятная любовь к деталям пробирает до костей. Надписи на стенах перед дверью в бункер, у которой скончались не успевшие попасть в убежище несчастные, не попавшие под жадную руку мародеров квартиры в центре Москвы и другие чекпойнты для Артема обставлены по высшему разряду. Не представляю себе, что там творится на консолях, на какие ужимки пошли разработчики, чтобы выдать хотя бы приблизительный уровень всех подробностей, но на персональных компьютерах с видеокарткой четырехлетней давности, если не включать самые-самые прикрасы, все прекрасно летает.

В отличие от BioShock Infinite, место которой несложно определить в биполярном мире Крутоскучности, с Last Light не все так просто. Авторы развешивают очевидные ружья в первом акте для того, чтобы про одно в итоге забыть, вторым слабо пукнуть в середине представления, пока мысли по инерции заняты чем-то более важным, а третье вообще сделать секретной концовкой. Внешних мотиваций крайне мало, к тому же темп попадания из огня в полымя и невероятную везучесть Артема можно было бы объяснить первоисточником в виде комикса, но никак не романа. Глуховскому можно ставить в вину весь букет претензий к современному худлиту, но одного не отнять – он любит свое детское большой авторской любовью. 4A Games поддерживают и вкладывают свою толику труда. В результате такой синергии этот бо-



▲ В этой картинке – концентрированное представление разработчиков о том, что станет с москвичами в случае глобального катаклизма.

дрый повествовательный диснейленд, эти очаровательные, латанные-перелатанные красоты (чуть ли не одна женская модель на всю игру!), это прилипчивое желание узнать, чем кончится дело, уверенно подталкивают игрока вперед, навстречу титрам. Если подыгрывать миру, который натужно создает видимость того, что он живой, можно даже ненароком погрузиться на полсекундочки в «Метро»: так и хочется обследовать все углы, собрать все дневники, послушать все диалоги, выполнить все задания, убить всех врагов.

И, разумеется, посетить постапокалиптическую Красную площадь – самое красивое место на альтернативной Земле. **СИ**



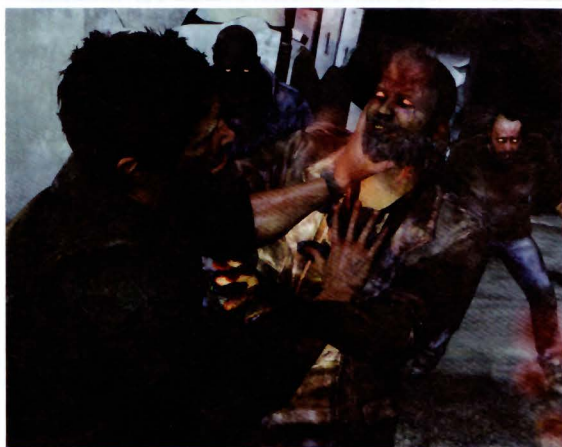
The Last of Us

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

БОРОДАТЫЙ КОНТРАБАНДИСТ ДЖОЭЛ ВЕДЕТ ДЕВОЧКУ ЭЛЛИ НА РАНДЕВУ С ПОВСТАНЦАМИ-ЦИКАДАМИ. ПОЗАДИ – ПАТРУЛИ ОХРАННИКОВ КАРАНТИННОЙ ЗОНЫ, ОСТАТКОВ АРМИИ США. ВПЕРЕДИ – ГРИБНЫЕ ЗОМБИ И БАНДИТЫ, В ПРОШЛОМ – ГРАЖДАНЕ США. ВОКРУГ – ТО, ЧТО ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, ДО АПОКАЛИПСИСА, НАЗЫВАЛОСЬ США. ВСЕ ВМЕСТЕ – НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ UNCHARTED, И ЕСЛИ НЕ ПОСЛЕДНИЙ, ТО ТОЧНО ГЛАВНЫЙ ХИТ ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Платформа: PlayStation 3 **Жанр:** adventure, stealth/shooter, third-person, modern **Зарубежный издатель:** SCEE **Российский издатель:** «1С-СофтКлуб» **Разработчик:** Naughty Dog **Мультиплеер:** online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** США





Почему The Last of Us – главный хит? Причина номер один: это настоящая серьезная драма, без китча, постмодерна, мистики и кейджеской слезодавилки. Нельзя сказать, что настолько сильного сюжета в играх не было, но хорошей истории такого типа – нет.

Условно говоря, если BioShock Infinite – это Курт Воннегут, а Remember Me – Уильям Гибсон, то The Last of Us – Федор Михайлович Достоевский. Причина номер два: классная игровая механика с адекватным уровнем сложности. Разработчики обещали загнать геймера в угол с минимумом ресурсов, заставить импровизировать и предоставить умных напарников – все выполнено. Причина номер три: игра здорово и необычно выглядит. Апокалипсис, да, но зеленой травы больше, чем ржавых тачек, а жирафов – чем наркоманов.

Сюжет игры до последнего момента оставался тайной даже для сотрудников Sony. Локализаторы для России назвали игру «Одни из нас», поскольку до релиза не знали, как в точности перевести «The Last»: «последние» или «последний», а переспросить у Naughty Dog было нельзя. Получив игру на рецензирование, я подписал договор о неразглашении, в котором прямо перечислены вещи, которые я не имею права пересказывать (собственно говоря, все события, кроме засветившихся на выставках и предварительных показах для прессы). Все это было сделано не зря, и я отдельно и настоятельно прошу вас до прохождения не читать тексты со спойлерами (в моем ничего нет), не смотреть видео на YouTube и затыкать рот друзьям, хвастающимся, что вымучали очередное «мыльное кинцо». Скажу лишь, что помимо очевидной игры слов «The Last of Us – The Last of US», т.е. «Все, что осталось от США», – в оригинальном названии есть мощный смысл, который сшибет вас с ног в финале. В локализованном – «Одни из нас» – тоже есть, он раскрывается в этой же истории, но вторым планом.

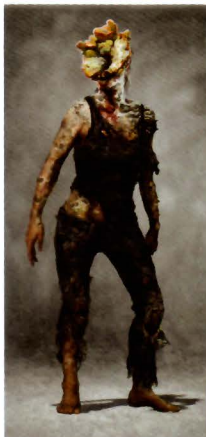
The Last of Us тратит немало времени на экспозицию – знакомит нас с Джоэлом, Элли и миром, в котором они живут (а попутно – игровой механикой), и в эти первые часы неспешна и предсказуема. С каждым новым пройденным этапом, встреченным другом или врагом, герои чуточку меняются, а ваше вовлечение в историю возрастает. Вот Элли перебирает пыльные музыкальные диски в магазине, вот она читает уютный дневничок давно умершей школьницы, вот спасает Джоэла от верной гибели. Девочка постоянно болтает – комментирует то, что видит, предупреждает об опасности, брезгливо морщится при виде трупа, ужасается очередной человеческой драме. Ей невозможно не поверить, в нее нельзя не влюбиться. Как и в BioShock Infinite (Binary Domain, Spec Ops: The Line), сюжетные ролики склеены чисто игровыми моментами в целостную историю – и это, наверное, одно из главных достижений гейм-дизайна последних лет. Но если Элизабет мне хотелось пристрелить, в Binary Domain напарники часто тупили, а в Dragon's Dogma у них не было роли в истории, то в The Last





of Us Элли всегда действует правильно и никогда, например, не запарывает стелс-прохождение и не умирает по глупости. К середине игры предсказуемость постепенно сворачивается, во многом потому что зомби-хоррора становится меньше, а путевода по аду внутри людей а-ля Spec Ops: The Line – больше. Например, я в какой-то момент поверил, что тема насилия над женщинами почему-то табуирована для авторов, но оказалось – нет, ошибался.

The Last of Us удивляет прежде всего отсутствием ожидаемых ошибок. Серьезно, я боялся, что будет много дурацких QTE – их нет. Думал, что показанные прессе миссии с якобы вариативным геймплеем – фальшивка, но это не так. Опасался за уровень сложности, но с ним все в порядке; разве что, Hard – это, как и везде, новый Normal. В определенный момент кажется, что вы уже все повидали, и дальше все уровни будут одинаковыми. Ведь в The Last of Us есть всего два с половиной типа зомби, враги-люди (функционально отличаются только экипировкой), более-менее ожидаемый набор оружия и пять предметов в меню крафта. Но на такой простой основе выстроены совершенно разные типы миссий. Например, где-то вы убегаете под огнем явно превосходящих вас сил врага. Игра не запрещает попробовать убить всех, но вряд ли у вас это выйдет. Подстрелить одного, оттолкнуть другого и быстро-быстро добежать до канализационной трубы – вот тактика, до которой геймер дойдет сам. Или другая ситуация: запертая дверь, с другой стороны Элли пытается ее открыть, а на вас сейчас нападут десять зомби. У меня в этой сцене были: дубинка с привязанными к ней ножницами, две бомбы, два «коктейля Молотова», дробовик с двумя патронами и пистолет с пятью. Я пробовал и так, и так – семь врагов убиваю, а оставшиеся трое меня съедают. Нет времени не только для стелса, но и для конструирования новых предме-



тов. В итоге я нашел решение, при котором правильно расставленные бомбы и брошенные с идеальным таймингом «коктейли Молотова» убивают шестерых зомби, еще двух берет на себя дубинка, и еще двух – дробовик. Самое крутое в этой истории то, что каждый геймер подойдет к этой драке с уникальным набором оружия, попросту тем, что он собрал и еще не потратил. Немного искусственными кажутся разве что чисто скриптовые миссии с бесконечными патронами (например, к снайперской винтовке), – эдакий привет из обычных шутеров. Но их очень мало (по хронометражу – так вообще почти ничего) – можно расценивать как тонкую приправу к основному блюду.

Незадолго до знакомства The Last of Us я перепроходил MGS3 на 3DS – идеальный стелс-экшн своего времени, а уж насколько хардкорный – и подумать страшно. Что ж, у игры Кодзимы нашелся подходящий наследник. В The Last of Us тоже нет волшебных гаджетов или «инстинкта»; жизнь геймеру упрощает только тонкий слух Джоэла, да еще удобное управление. Герой естественно прячется (без надоевшего до чертиков прилипания к укрытиям) за ящиками и шкафами, на глазок прикидывает угол обзора врага и старается по возможности не шуметь. Два его основных инструмента чертовски просты: бутылку можно бросить и разбить, отвлекая врагов шумом. Швырнув кирпич – удаленно оглушить, чтобы затем подкрасться и захватить или добить. Игра при этом не подсказывает, каким маршрутом лучше двигаться, а лучшие сцены The Last of Us – это и вовсе кусок открытого мира а-ля Crysis или Halo. Вот, дескать, двухэтажный книжный ма-



газин и переулки вокруг него – зачищай. Занимаясь этим, я чувствовал себя героем Стивена Сигала из фильма «В осаде». Seriously, вот когда хватаешь врага из-за угла и перерезаешь горло, или же прикрываешься им как живым щитом и стреляешь в его напарников – это выглядит совершенно по-киношному, однако не запрограммировано, и в следующем прохождении сцена может стать совсем иной. Удовольствия, классного опыта – более чем достаточно. А уж какой в The Last of Us лук – просто физически испытываешь кайф, всаживая стрелу в ничего не подозревающего бандита!

Удивительно, но в The Last of Us можно найти немало сцен, дословно пересказывающих моменты из главных хитов последнего года, причем не столько зомби-игр, вроде The Walking Dead, а, скажем, Tomb Raider. Лук вот, например. Или дневники, как в BioShock Infinite. Очевидно, что это не плагиат (игра планировалась задолго до того, как в продажу поступили конкуренты). Great minds think alike. Достаточно следовать трендам, и такие совпадения неизбежны. Другое дело, что вся The Last of Us – не яркая искра гениальных идей, а закономерное следствие или даже итог всего того, что напридумывали геймдизайнеры в последние лет восемь. Naughty Dog учла опыт всех значимых и подходящих по жанру игр, вроде Alan Wake, и сконструировала хит, в котором все сделано правильно. Единственное, чего в The Last of Us нет, так это выбора. Хотя бы в специально отведенных для этого нескольких местах, как в Spec Ops: The Line и Call of Duty: Black Ops 2. С другой стороны, предложенная история такова, что отдавать решения на откуп геймеру – все испортить.



У названия The Last of Us есть еще один подтекст – «мы» как «AAA-видеоигры». Время от времени звучит мнение, что большие однопользовательские игры умирают. Если это так, то продажи The Last of Us должны что-то доказать издателям (у игры есть и мультиплеер, но на момент написания рецензии он не работал). Геймерам – тоже. Ведь историю The Last of Us невозможно рассказать с корявыми, некрасивыми людьми в кадре и скучной шутерной механикой, как бы ни были гениальны диалоги. Магия срывается только когда птички, взмывающие из-под ног Элли – живые, ручей журчит как настоящий, а анимации рукопашных драк могут посрамить даже авторов «Идентификации Борна». Такие игры нам нужны, так и запишите. А если у вас есть PlayStation 3, причины не купить The Last of Us отсутствуют. В конце концов, все мы мечтали когда-то о славных временах, когда консоль от Sony «использует свой потенциал на 100%». Этот день настал. **СИ**



ЛОКАЛИЗАЦИЯ:
«НЕТ»

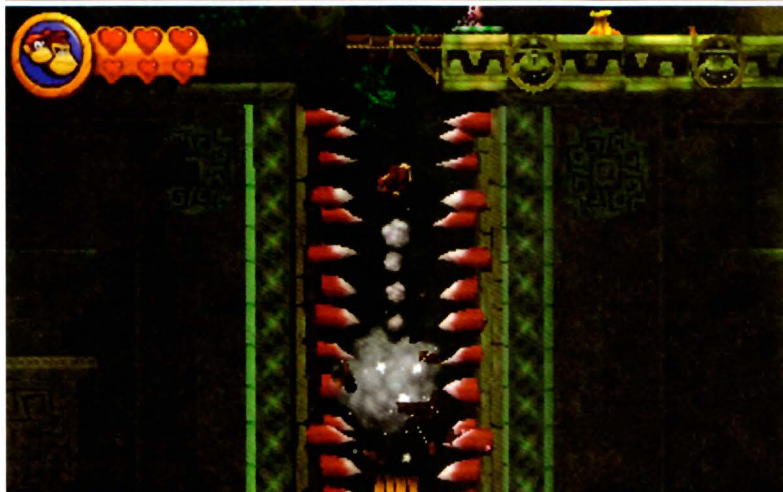
Donkey Kong Country Returns 3D

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

НЕТ СМЫСЛА ПОВТОРЯТЬ РЕЦЕНЗИЮ АРТЕМА ШОРОХОВА (СИ №4/2011) НА WII-ВЕРСИЮ ДКС RETURNS, ПОЭТОМУ ДОЛОЖУ, НА МИНУТКУ ВЫСУНУВШИСЬ С САНТИМЕТРОМ ИЗ ЯМЫ, КОТОРУЮ Я ВЫКОПАЛ В ПОИСКАХ СРАВНЕНИЙ С ОРИГИНАЛЬНОЙ ТРИЛОГИЕЙ, ЧТО ДКС RETURNS 3D – ЭТО ИДЕАЛЬНЫЙ ПОРТ ОТЛИЧНОГО РЕИМЕДЖИНА. ПЛЮС ВОСЕМЬ НОВЫХ УРОВНЕЙ!

Платформа: Nintendo 3DS Жанр: action.platform.2D Зарубежный издатель: Nintendo Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Retro Studios, Monster Games Мультиплеер: co-op, local Обозреваемая версия: 3DS
Страна происхождения: США





Тут даже объяснять ничего не надо. Donkey Kong Country Returns – это самая честная «девятка», которую когда-либо ставили видеоиграм. Игра настолько понятна, настолько отполирована, настолько набита контентом, настолько хорошо чередует тематические уровни с проходными, что ретрофагам вроде меня только и остается, что сравнивать ее с первоисточниками. Не придирайтесь – это важно! – а именно сравнивать. Я не говорю, что Данки Конг, дарящий свободу парения в воздухе, ускоренный пережат и пару дополнительных сердечек, это хуже, чем одноразовый сменщик для прыжков в длину. Просто в DKCR решили сделать по-другому, а не «как в такой-то части», и именно поэтому я назвал ее «реимеджин» (то есть, не римейк первой части, а ее как бы переосмысление). Ну подумаешь, превратили Трикси в Дидди, заменив косы на реактивный ранец, что с того...

Хотя как человеку, который познавал всю подноготную трилогии Donkey Kong Country долгими летними вечерами на даче в середине девяностых, мне есть, за что покритиковать те впечатления, к которым меня подталкивает DKCR. Там, в детстве, Данки Конг – устаревшая неповоротливая развалина из примитивной первой части, DKC2 – наимогущественная из всей трилогии (пройдена дважды на 102%!), а Дидди и Трикси – самый эффективный дуэт. Кремлинги – самые смешные противники, а Капитан К. Рул в секретном мире – идеальный мегабосс. Паук в кроссовках и зеленый попугай, плюющийся орехами – лучшие друзья Конгов, а Фанки – моднейший из неиграбельных Конгов. Никого из них, разумеется, в новой игре нет, и это меня чуть-чуть печалит.

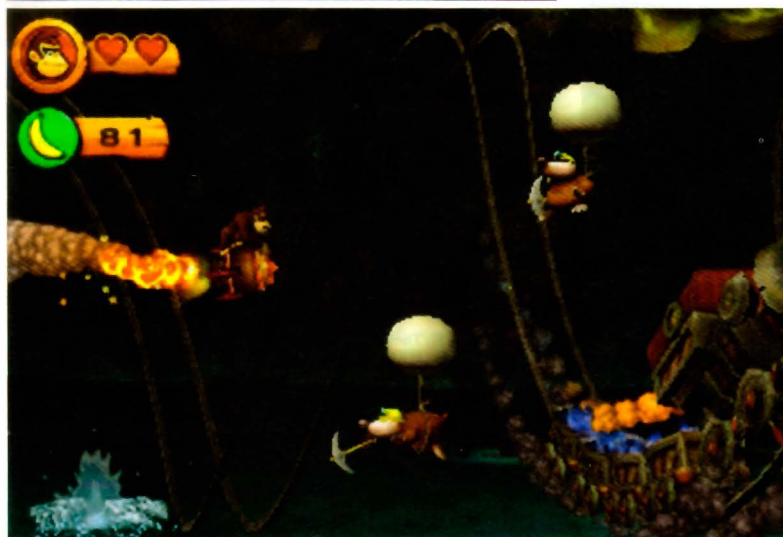
С животными вообще все плохо – даже хуже, чем было в DKC: кроме носорога Рэмби кататься не на ком. Подводные упражнения с рыбой-меч Энгар отменили до релиза, попугай Сквокс низведен до статуса заэкранного помощника, а по небу вместо него обезьяны летают на неуправляемых реактивных бочках. Из-за этого дизайн уровней лишился изящности и запутанности классики вроде Bramble Scramble, да и вообще с вертикальным геймплеем тут практически не заигрывают. Зато есть старые добрые вагонетки, эпизод с бочколабиринтом, уровень в духе второго этапа Contra и переходы на второй план с необходимостью всматриваться в экран, чтобы уберечь Данки Конга от трудноразличимых опасностей. И поиск секретов – вместо пары бонус-экранов да монетки DKC нужно отыскать 5-9 кусочков пазла, в некоторых случаях появляющиеся только после выполнения определенного действия – например, сбора всех бананов в проплывающей мимо цепочке.

Но, как я уже отметил, надо бороться с фанатом внутри себя и объективно отнестись к тому, что в новом DKC все просто по-другому. При должной фантазии можно даже неофициально назвать ее DKC 4 – ведь действительно, отсутствие Кремлингов и новые возможности Дидди как бы намекают на солнечное будущее относительно первой трилогии. Хотя бананы... слушайте, ну зачем тихоокеанским божкам залежи бананов семейства



◀ Мало того, что Рэмби один ездовым животным остался, так еще и дают его раза три от силы за всю игру!

▼ Не всякий догадается, что если пролететь на реактивной бочке по всем шарам, то откроется секрет. Хотя если у вас с собой попугай Сквокс, то он предупредит о том, что кусочек пазла где-то рядом.



Улепетывать от разбухшего монстра нам, пожалуй, еще не приходилось. Или это уже было в DKC 3?..



Ползание по мшистым поверхностям является неотъемлемой чертой Donkey Kong Country Returns. Нужно просто с этим смириться.

Конг? Это ж не пираты, которые из принципа все подряд тащат. Все джунгли в бананах – ходи да срывай.

На основе этой простой завязки разработчики сумели растянуть погоню на девять тематических эпизодов, которые делятся на шесть-семь уровней с боссом в конце. Последний эпизод, эксклюзивный для 3DS, становится доступен только после сбора всех секретов и прохождения восьми дополнительных уровней повышенной сложности. В общем и целом тут порядка сотни уровней, причем некоторые из них придется пройти как минимум дважды – не всегда удастся собрать все секреты за один проход. Обнаружить кусочки пазлов помогает тот самый попугай Сквокс, которого за пятнадцать монет продает дедушка Крэнки. У старикана вообще ассортимент богатый: можно накопить впрок дополнительных жизней или бонусов, с которыми уровень проходится быстрее. Кроме бонусов пройти сложный этап поможет Супер Конг – мы уже знаем, что Nintendo последние три года пихает в свои игры вспомогательные интерфейсы. Но Супер Конг не соберет за вас слово KONG и не найдет все кусочки пазла, как вы понимаете.

Поэтому к дополнительным жизням не стоит относиться снисходительно. Уровни повышенной сложности высосали из меня в общей сложности несколько часов, фиксируя в голове порядок движений от старта до бочки, символизирующей конец этапа. И да, на последнем уровне я таки «слил» 99 жизней, учась прыгать по взрывающимся вишенкам и крутящимся бананам. Большие пальцы потом некоторое время побаливали, да и в запястье что-то ныло – в общем, делайте перерывы, друзья, пожалейте себя. Хотя вот в детстве, на даче, за джойстиком SNES...



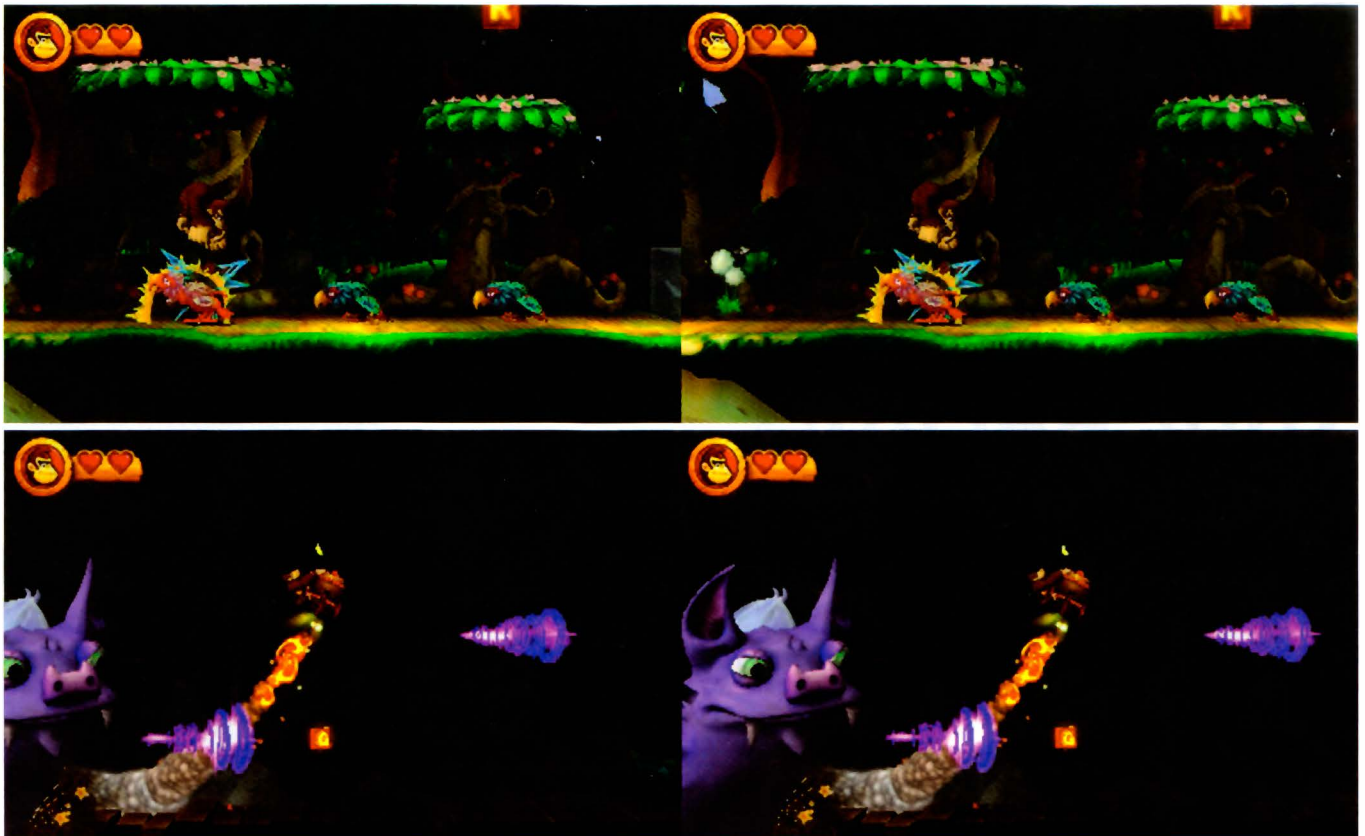
Собственно, именно эти воспоминания останавливали меня от активации дополнительного кубика здоровья или эликсира временной неуязвимости; от запуска нового режима с какими-то там упрощениями и расширенным ассортиментом – этим пусть новички балуются. Я честно отыгрывал старый добрый Donkey Kong Country, стараясь понять и принять новых противников, новые умения (ну шлепать по земле, положим, Данки и впрямь раньше умел – но дуть?!), новые препятствия и новые бонусы. Где-то ко второму миру я действительно начал получать удовольствие, а уровень с набегающей волной – говорят, разработчики потратили на него больше всего времени – окончательно убедил меня в том, что Retro Studios и впрямь сумела оживить и поднять потрепанный флаг DKC.

Единственное, что меня напрягло – это раздувание контента на ровном месте. Ну предположим, прохождение уровней на время еще можно объяснить как отдельное блюдо для фанатов-спидраннеров. Но зеркальный режим, открывающийся с прохождением уровня 9-9, выглядит как дешевая попытка продать

▲ Эксклюзивный набор состоит из крепких, но не запоминающихся уровней, собранных по одному от каждой из восьми «тем» игры.

нам больше игрового времени – а главное, именно он является препятствием к получению 200% прохождения. С другой стороны, половина игры пришлось на поиск кусочков пазла – а это, как ни крути, полностью соответствует формуле DKC.

Я искренне надеюсь, что несмотря на то, чем сейчас занимается Retro Studios для Wii U, у нее там где-то внутри есть устная договоренность с Сигеру Миямото на реимеджин Donkey Kong Country 2. Чтобы с Дидди и Трикси, пауком в кроссовках, уровнем с краснеющей водой, полетом на попугае по осиному улью, Фанки в роли перевозчика; и я даже согласен на возвращение Тики в роли похитителей бананов – хрен с ними, проживу без кремлингов, лишь бы только игра называлась Donkey Kong Country Returns 2! **СИ**





Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Soul Hackers



8.5

ОЦЕНКА

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ SOUL HACKERS, ТАЛАНТЛИВЫЙ ХАКЕР-ПОДРОСТОК, ДАЖЕ НЕ ПОДОЗРЕВАЕТ, КАК ЕМУ ПОВЕЗЛО. ВМЕСТЕ СО СЛУЧАЙНО НАЙДЕННЫМ УСТРОЙСТВОМ ДЛЯ ВЫЗОВА ДЕМОНОВ ОН ПОЛУЧАЕТ МОГУЩЕСТВЕННУЮ ПРИНЦЕССУ НА БЕЛОМ КОНЕ, – ВЕРНЕЕ, ДУХА НЕМИССУ, У КОТОРОЙ, КОНЕЧНО, НЕТ КОНЯ И ДАЖЕ НЕТ ТЕЛА, А ПОТОМУ ЕЙ ПРИХОДИТСЯ ВСЕЛИТЬСЯ В ПОДРУЖКУ ГЕРОЯ. НО ВОТ С МОГУЩЕСТВОМ У НЕМИССЫ ВСЕ В ПОРЯДКЕ.

Платформа: 3DS Зарубежный издатель: NIS America (Европа) Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Atlus Мультиплеер: нет
Обозреваемая версия: 3DS (США) Страна происхождения: Япония Дата выхода: 13 сентября 2013 года (Европа)

Возможных финалов два – один получаешь при первом прохождении, второй – при завершении new game+ и соблюдении определенных условий.



Amami City's a fully network-integrated city. It wouldn't surprise me if there was a hacker that skilled out there.



Оригинальная Soul Hackers вышла на родине в ноябре 1997-го для Sega Saturn, больше чем на полгода отстав от Final Fantasy VII. Она стала второй игрой в цикле Devil Summoner, который,

как и, например, Persona, придумали в порядке эксперимента с формулой основных выпусков сериала Shin Megami Tensei. Римейк для 3DS не настолько кардинально меняет эту легендарную JRPG, чтобы о ее возрасте нельзя было догадаться. Лабиринты здесь устроены так, чтобы игрок раз за разом бродил уже хоженными тропами, разгадывая простенькие логические загадки, - никаких быстрых пробежек от одной сюжетной сценки к другой. Да и сами сюжетные сценки не предполагают, что персонажи отличаются особенным красноречием – несколько скупых реплик, и ладно. Графика тоже не слишком изменилась со времен Saturn. И при этом Soul Hackers отлично сохранилась – ее до сих пор можно проходить, не ощущая себя при этом так, будто толкаешь в гору камень, который так и норовит покатиться обратно.

Легендарным статусом Soul Hackers обязана прежде всего тому, что в ней описывается почти-современный мир, но нет ни постапокалиптических панорам из основных SMT, ни такого акцента на школьной теме, как в Persona. Действие разворачивается в недалеком будущем, каким его представляли себе разработчики в середине 90-х. Впрочем, история от этого нисколько не страдает - напротив, приобретает эдакий ретро шарм. Мол, одна корпорация разработала революционный онлайн-сервис, и это не какая-нибудь текстовая BBS, а самый настоящий виртуальный город, в котором есть и форумы для общения, и магазины, и игровые залы, причем все – с полноценной (по внутриигровым меркам) графикой. Жителей некоего японского мегаполиса бесплатно снабжают мощными компьютерами и обеспечивают доступом в Сеть, чтобы они могли принять участие в чудо-проекте. Главный герой, которому не терпится оказаться в числе бетатестеров (их выбирают

SOUL HACKERS ОТЛИЧНО СОХРАНИЛАСЬ – ЕЕ ДО СИХ ПОР МОЖНО ПРОХОДИТЬ, НЕ ОЩУЩАЯ СЕБЯ ПРИ ЭТОМ ТАК, БУДТО ТОЛКАЕШЬ В ГОРУ КАМЕНЬ, КОТОРЫЙ ТАК И НОРОВИТ ПОКАТИТЬСЯ ОБРАТНО.



посредством лотереи), хакает систему, чтобы внести свое имя в списки. А в онлайне творится суцая чертовщина: кто-то наловчился воровать души пользователей. Чуть не став жертвой этих злоумышленников, герой отправляется по их следу, причем для успеха миссии ему предстоит не только изучить азы демоноводства, но еще и три раза побывать в (недалеком) прошлом – прожить от лица нескольких персонажей финальные минуты их жизни. Так и о событиях из первых рук узнаешь, и воочию видишь, как действия в прошлом влияют на настоящее – например, в самом первом подобном квесте нужно запаролить устройство, которое достанется герою впоследствии. Это отличный способ оживить повествование, и жаль, что самих путешествий так немного.

Характеры большинства персонажей в Soul Hackers раскрываются примерно так же, как во многих старых RPG. Скажем, друзья героя по хакерской группе активно участвуют в событиях и часто появляются на экране. О них сообщают какие-то ключевые вещи (кто-то трус, кто-то на ножах с отцом) и даже показывают, что человек после неких событий изменился. И тем не менее, по факту вы узнаете о них очень мало, зачастую они просто информируют вас о каких-то событиях. «Я принес крутой чип». «Ой, нам ставят палки в колеса наши враги». «Пароль брать вон там». «Какая жалость, мне промыли мозги». Со злодеями дело обстоит не сильно лучше. Правда, Soul Hackers, на мой взгляд, как раз тот случай, когда история сама по себе не была такой интересной, если бы не возможность поиграть в нее.

У основных SMT Soul Hackers перенимает и пошаговые бои, и существовавшую на тот момент традицию оставлять герою только одного напарника-человека. Здесь это его давняя подруга, в которую вселилась по-детски непосредственная и самоуверенная Немисса, потусторонняя гостья, чем-то похожая на Милленио из Grandia II (и как раз ее характер раскрывают весьма старательно). Прочих союзников предлагается вербовать прямо на поле боя среди богов, божков, мифических героев и существ. Всех их

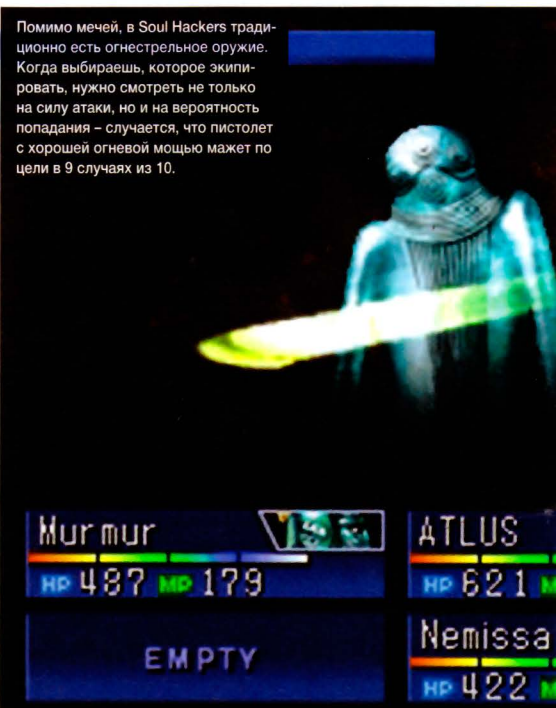
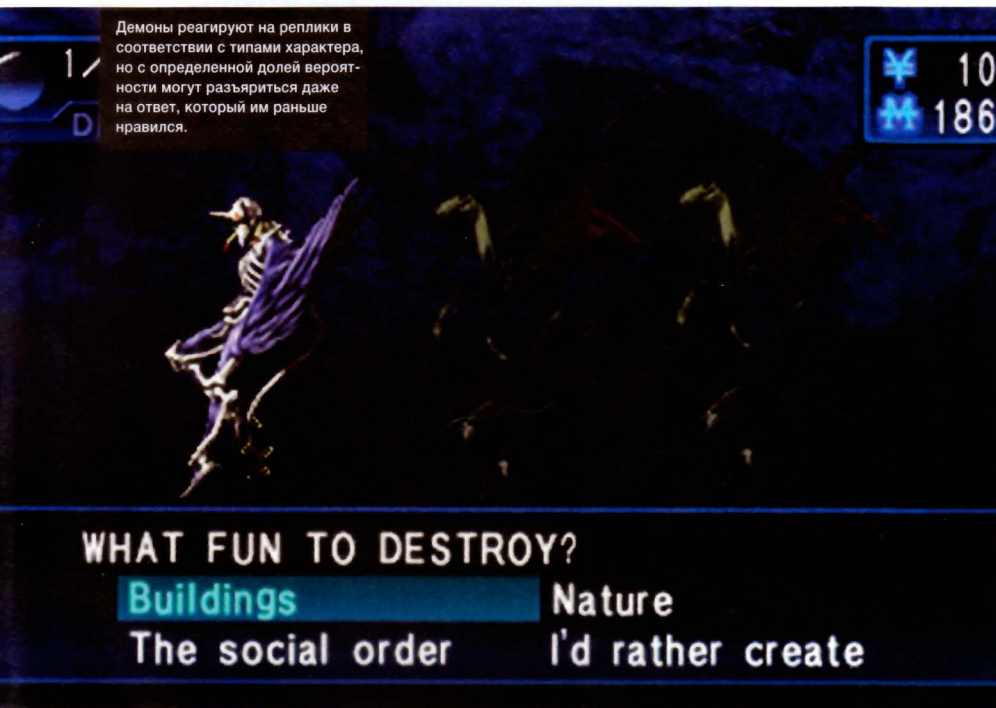
традиционно называют демонами независимо от степени благосклонности к людям, просто чтобы подчеркнуть сверхъестественное происхождение. Демоны не накапливают опыт в сражениях, но их разрешают использовать как расходный материал при создании новых помощников. Процесс увлекает не на шутку, хотя и обставлен не так удобно, как в более поздних играх семейства SMT: например, тут сразу видишь список способностей будущего демона, но не можешь посмотреть, что конкретно делает каждый прием.

При этом на первых порах чуть ли не каждая стычка убеждает: герой (не умеющий колдовать) и верные ему существа – беспомощные слабаки на фоне Немиссы, которая вдарит магией по врагу так, что мало не покажется. Более того, в полном соответствии с сюжетной ролью, она так и останется одним из лучших бойцов в отряде на протяжении всей кампании. К счастью, ее присутствие не настолько упрощает схватки, чтобы о демоноводстве можно было насовсем забыть, отказавшись от других соратников, среди которых со временем появляются весьма полезные экземпляры. Вдобавок Soul Hackers – одна из немногих игр на консоли, где пригодятся play coins, монетки, которыми пользователей 3DS премируют за пешие прогулки. Превратив их в местную валюту, мож-

НА ПЕРВЫХ ПОРАХ ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДАЯ СТЫЧКА УБЕЖДАЕТ: ГЕРОЙ (НЕ УМЕЮЩИЙ КОЛДОВАТЬ) И ВЕРНЫЕ ЕМУ СУЩНОСТИ – БЕСПОМОЩНЫЕ СЛАБАКИ НА ФОНЕ НЕМИССЫ.

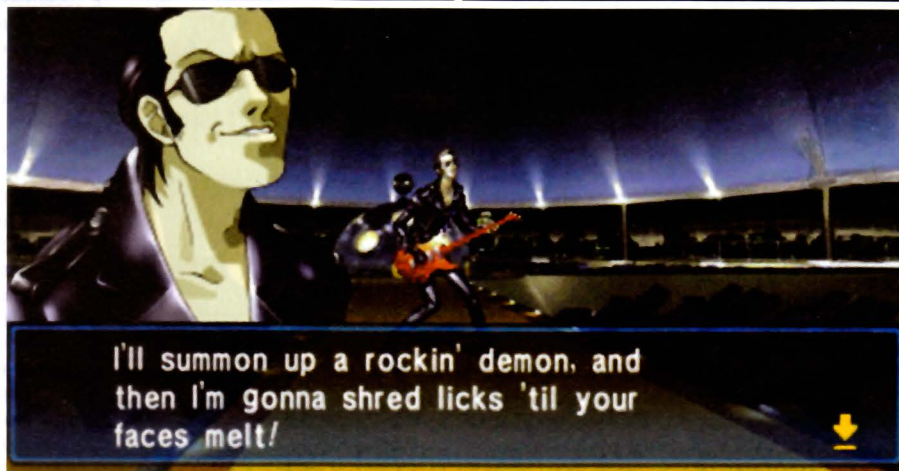
но приобрести дополнительных (зачастую улучшенных по сравнению с обычными версиями) демонов при условии, что те не окажутся выше уровнем, чем герой. Это довольно удобно – как-то такой покупной демон сэкономил мне время на пересобирание команды под схватку с боссом.

Основную кампанию нельзя назвать зубодробительно сложной, хотя тут, как и во многих SMT, легко получить game over, например, за то, что враги кинули в героя заклинанием мгновенной смерти и оно сработало. Но даже оригинальная игра предполагала, что у героя довольно рано появится (помимо великой Немиссы) специальная программа, благодаря которой удастся сохраняться где угодно. В результате случайная гибель не отбрасывает команду настолько далеко назад, как при использовании только «официальных» сейвпойнтов. Да и качаться сверх нормы не заставляют – даже когда не пользуешься встроенными в 3DS-версию дополнительными «хаками» и играешь на обычном режиме сложности. С одной стороны, и так несколько раз лабиринт обежишь, пока решаешь очередную логическую загадку, с другой – по крайней мере, не нужно постоянно накручивать лишние круги перед комнатой с очередным боссом, стараясь дотянуть команду до нужного уровня.



КОМАНДНАЯ ПОЛИТИКА

Демоны в Soul Hackers принадлежат к разным фракциям (закон, нейтральная сторона и хаос) и вдобавок отсортированы по шкале «свет-нейтрал-тьма». Это не влияет на сюжет – игроку нужно не присоединиться к одной из фракций (или от всех откеститься), чтобы на руинах старого мира построить новый, как обычно происходит в основных SMT. Но, например, демон с элайментом «закон-свет» в обычных условиях не может находиться в одном отряде с темными существами.



Soul Hackers сейчас может показаться нескладной. Мол, показывают страшненькие подземелья с видом от первого лица, да еще не дают просто командовать потусторонними соратниками – сперва нужно завоевать их доверие такими приказами, какие им больше всего по душе (скажем, «добрые» демоны очень любят лечить). Большинство демонов приручить не так уж долго. Но если не станешь вообще обращать на условности внимания – союзник взбрыкнет и поступит так, как ему заблагорассудится, а то и вовсе сбежит. Более того, даже абсолютно верные демоны иногда чуть разувериваются в хозяине – ну, чтоб скучно не было. Да и всегда легко сказать, что в других, более поздних SMT отдельные моменты сделаны лучше: правила боев интереснее, скрещивание демонов обставлено удобней. Но для своего почтенного возраста она отлично сохранилась, а разнообразные легальные читы, вроде специальных программ для портативного компьютера героя или встроенных «хаков», – гарантия, что дойти до финала смогут не только наиболее стойкие. **СИ**

Соратники героя по хакер-группе The Spookies участвуют в сюжетных сценах, но бок о бок с ним дерется только Хитоми/Немисса.



БОЕВАЯ ДИПЛОМАТИЯ

Веселая околесица, которую через раз несут демоны во время вербовочных переговоров, – это именно то, чего мне иногда так не хватает в других играх семейства SMT. Конечно, фразы повторяются, хотя демоны разных типажей неодинаково реагируют на один и тот же ответ, так что на нехватку разнообразия особо и не пожалуешься. Вдобавок, то и дело случается что-нибудь забавное. То подруга героя вдруг подаст голос, услышав в диалоге с потусторонним гостем слово girlfriend, то встреченный демон в ответ на «моя любимая игра – Soul Hackers» заверещит, что он как раз тоже играет в Soul Hackers и находится на том самом месте, где ему встречается персонаж с именем героя.



Лабиринты предлагаются исследовать с видом от первого лица. Специальный хак позволяет сразу увидеть всю карту целиком, но мне нравится ходить без него – так легче увидеть, куда еще команда не дошла.

ЦЕННОСТЬ МАГНЕТИТА

Демоны традиционно расходуют магнетит, чтобы поддерживать материальную форму в нашем мире, иначе они просто исчезнут. Но если, скажем, в Strange Journey, нужно очень постараться, чтобы остаться без магнетита, то в Soul Hackers лучше (особенно на первых порах) собирать полную команду только для битв с боссами, а в остальное время ограничиться, скажем, двумя демонами.



Mars: War Logs

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

ПОМНИТЕ LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER, ПОТЕНЦИАЛЬНО ОТЛИЧНУЮ RPG, ЗАГУБЛЕННУЮ СПЕШКОЙ И НЕДОСТАТКОМ БЮДЖЕТА? ЭТО НЕ ПЕРВЫЙ СЛУЧАЙ ТАКОГО РОДА, НО И НЕ ПОСЛЕДНИЙ. ПОСЛЕДНИЙ – MARS: WAR LOGS ОТ ФРАНЦУЗОВ ИЗ SPIDERS.

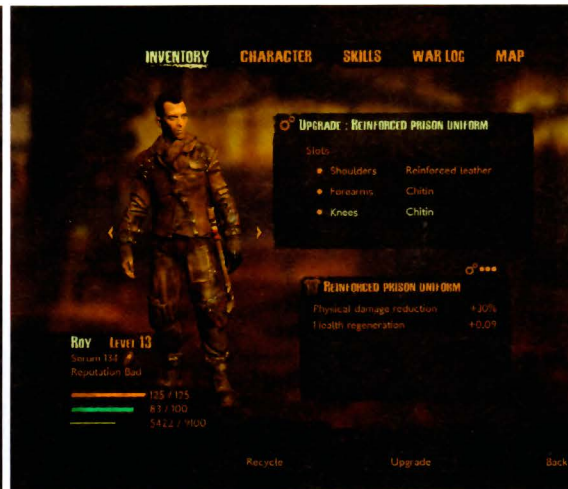
Платформа: PlayStation 3, Windows, Xbox 360 Жанр: role-playing sci-fi Зарубежный издатель: Focus Home Interactive Российский издатель: «1С-СофтКлуб» Разработчик: Spiders Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Франция



▲ Главный герой (на первом плане). Суров, однако, ничего не скажешь.



▲ Этот герой не просто Рой, это ситх какой-то.



▲ Брони и оружие можно улучшать, что даже визуально меняет их вид. Но крафта все равно маловато.

Начинается в игре все прекрасно. Интересная завязка, суровые концлагерные будни, регулярные сражения и побочные квесты мешают отвлекаться на посторонние дела. Разработчикам удалось уйти от классической схемы «добрый главный герой мочит плохишей». Наш alter ego непрост, его поступки далеко не всегда приводят к приятным последствиям. Как думаете, стоит помочь солдату, мечтающему вернуться к жене и готовому оказать услугу в ответ? Кажется бы, чего тут размышлять, ответ «да»! Что ж, вы своего добьетесь и заслуженную награду получите. Но не ждите, что попытка превратить бойца в дезертира закончится как надо.

Такой уж это мир, где нет ни белых, ни черных. Злодеи-наркоманы на поверку оказываются попавшими на удочку наркодилера подростками. А верный напарник сбегает, бросив вас наедине с жутким монстром и пообещав подождать у выхода. И броситься за ним, спасаясь от смерти, не выйдет. Да, Mars: War Logs – RPG, но RPG линейная. Редкие

6.0

ОЦЕНКА

побочные задания (обычно выдаваемые подсвечиваемыми на карте NPC) не исправляют главного: отклонения в сторону не приветствуются. А выбор пути обычно сводится к вопросу «пойти правым коридором или левым?». С обязательной засадой, что на одном, что на втором пути.

Но будем справедливы – побочные квесты порой включают в себя несколько вариантов решения. С теми же подростками-наркоманами нетрудно разобраться прямо на месте, получив награду от владельца оккупированного ими помещения. Или пойти по сложному пути, найдя того, кто продал им дурь, и примерно наказав. Если бы число сторонних заданий не было исчезающе малым, из Mars: War Logs получилась бы отличная RPG. Пока же, даже заглядывая во все уголки, вы вряд ли потратите на нее больше 15 часов. Отдельные умельцы, говорят, проходили и за пять, хотя для такого скоростного забега придется обо всем забыть и отдаться главной сюжетной линии. Ну, и сложность выставить поменьше, чтоб бои быстрее заканчивались.

Здесь сражения сильно напоминают «Ведьмака 2» – удары, перекаты и применение магии (не удивляйтесь, на Марсе будущего есть заклинания, очень похожие на применение Силы в «Звездных войнах») идут непрерывным потоком, пока противники не лягут без чувств. Ну, или пока вы не отбросите коньки, что случается, если застыть на месте и не чередовать удары. Не забывайте, что людей можно (и нужно!) ослеплять песочком, а «собак» – атаковать сзади. Что блок надо пробивать спецударом, а магией пользоваться не постоянно (иначе закончится местный аналог маны). И что поверженных не запрещается добивать, извлекая из их тел местную валюту (серум).

Ощущение незавершенности после финала не пропадает. Вторая концовка не панацея, кажется, что это лишь первая часть большой саги. Да, у Mars: War Logs есть шанс как уйти в забвение, так и превратиться в стартовый эпизод сериала. И мы бы поставили скорее на первый вариант. **СИ**

СКРИПАЧ НЕ НУЖЕН?

Каждый уровень выдается по два очка навыков, которые тратятся на умения в боевой, магической или стелс-ветке. Увы, последняя бесполезна чуть более чем полностью: как ни старайся оставаться незамеченным, но даже при полной прокачке удар палкой по голове врага привлекает внимание его соратников. Лучше сосредоточиться на двух других наборах навыков, методично разя противников молниями и сокрушительными ударами. А стелс... Стелс оставьте Deus Ex и Skyrim.





6 номеров — 1194 руб.
12 номеров — 2149 руб.



6 номеров — 810 руб.
12 номеров — 1499 руб.



6 номеров — 564 руб.
13 номеров — 1105 руб.



6 номеров — 1110 руб.
12 номеров — 1999 руб.

(game)land

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

8-800-200-3-999

+7 (495) 663-82-77 (бесплатно)



6 номеров — 775 руб.
12 номеров — 1399 руб.



6 номеров — 690 руб.
12 номеров — 1249 руб.



6 номеров — 895 руб.
12 номеров — 1699 руб.



6 номеров — 599 руб.
12 номеров — 1188 руб.



6 номеров — 1110 руб.
12 номеров — 1999 руб.



6 номеров — 810 руб.
12 номеров — 1499 руб.



6 номеров — 1110 руб.
12 номеров — 1999 руб.



3 номера — 630 руб.
6 номеров — 1140 руб.



6 номеров — 1110 руб.
12 номеров — 1999 руб.

Редакционная подписка без посредников — это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске.

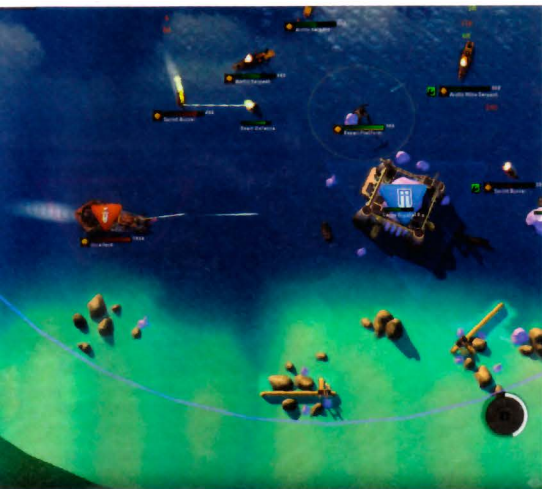


Leviathan: Warships

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

ОЦЕНИВАТЬ ПОДОБНЫЕ ПРОЕКТЫ СЛОЖНЕЕ ВСЕГО. ВРОДЕ И ИЗДАТЕЛЬ ИЗВЕСТНЫЙ, И ТЕМА МНОГИХ ПРИВЛЕКАЕТ, А В ИТОГЕ ПОЛУЧАЕТСЯ СЕРЕДИНКА НА ПОЛОВИНКУ. СИДИШЬ, ИГРАЕШЬ И ДУМАЕШЬ: «ЗАЧЕМ ВООБЩЕ НЕИЗВЕСТНАЯ СТУДИЯ РИСКНУЛА ВЛОМИТЬСЯ В ЧУЖУЮ ВОТЧИНУ? ОНО ЕЙ НАДО БЫЛО, ПЫТАТЬСЯ ЗАВОЕВАТЬ ОНЛАЙН?»

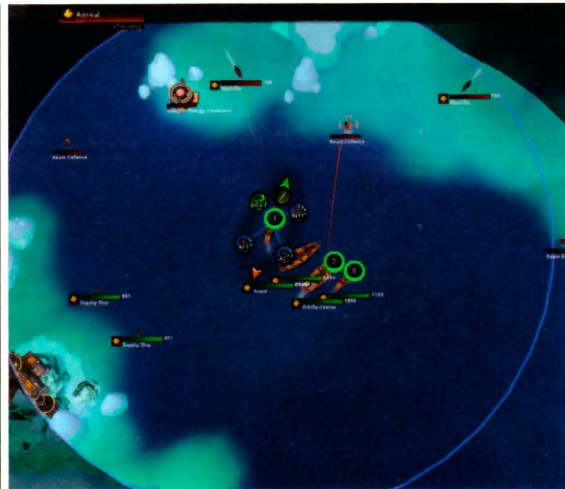
Платформа: Windows Жанр: strategy, turn-based, sci-fi Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Pieces Interactive Мультиплеер: до 4 человек Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Швеция



▲ Пока одни супостаты проводили отвлекающий маневр, их лидер прорвался к базе. Если за пару ходов не успеем развернуться, придется начинать сначала (сейвов-то нет).



▲ Силовой щит – однозначный must have для каждого уважающего себя корабля. Жаль, защищает от выстрелов лишь с одной из четырех сторон.



▲ Большинство пушек бьет напрямую, и снаряды попадают в первую попавшуюся цель. Только дальнобойная артиллерия научилась стрелять навесом.

Leviathan: Warships – стратегия, явно рассчитанная на сетевую игру, неважно, кооперативную или соревновательную. Увы, когда читаешь бегущую строку внизу экрана, становится немножко страшно за дальнейшую судьбу разработчиков. Жесткие фразы через неделю после релиза «На сервере EU-2 сейчас находится 1 человек» подводят неутешительный итог плоду многомесячных трудов. Не радует даже надпись «На сервере EU-2 сейчас находятся 18 человек». Мы-то с вами в курсе, что 18 на сервере в лучшем случае означает 9 готовых сразиться. А девять – это две полноценных баталии. Конечно, бои в Leviathan длятся недолго (если не прятаться по углам и не пугаться при появлении загадочных точек на радаре). Но кому будет легче, если сражаться изо дня в день придется с одними и теми же людьми.

Еще печальнее, что с датой релиза тоже не угадали. В дни, когда Navy Field 2 зазвал всех желающих в открытую беду,

5.5
ОЦЕНКА

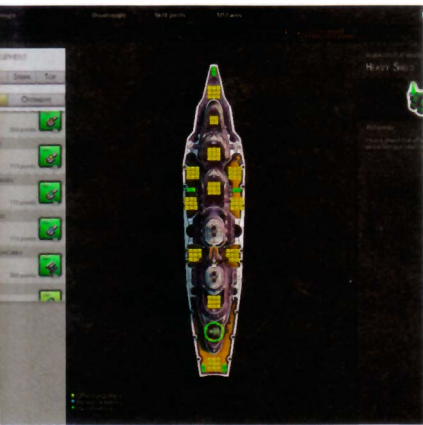
найти фанатов военно-морского дела в аналогичных проектах почти невозможно. Конечно, Navy Field 2 посвящен временам Первой и Второй мировых войн, и это единственное, что выделяет разработку Pieces Interactive на фоне именитого конкурента. Силовые поля, лазеры и футуристический вид местных линкоров радуют глаз. Не столько качеством графики (она как раз ужасна), сколько новизной – аналогичный подход культивирует разве что Anno 2070.

Но в отличие от последней, о реалистичности (как ни странно звучит это слово в применении к будущему) мы бы говорить поостереглись. Leviathan: Warships совершенно спокойно относится к идее «один на всех и все на одного». Приготовьтесь к тому, что в кампании придется сражаться против десятков судов, имея под рукой один-единственный кораблик. Чуть позже, правда, выдадут какой-никакой флот, ну, так и супостаты попрут уже не эскадрами, а армадами. Наловчившись, вы научитесь вырезать и армады, тогда на сцену выйдут целые орды, а там... Там кампания и закончится. Четыре дополнительные одиночные миссии вряд ли удовлетворят жажду крови, и куда вы отправитесь дальше? В онлайн? Так мы уже расписали, как там все «прекрасно». Похоже, на пиар-кампанию Leviathan: Warships потратили слишком мало денег. Ну, и на разработку тоже.

Хорошо хоть, в геймплее все обстоит относительно честно: не успеете развернуться к врагу орудиями, получите пару снарядов в бок, но то же самое касается и противника. Неприятельские корабли промахиваются как бы не чаще наших (прокачки экипажа нет и не будет) и так же лупят по соратникам, если те окажутся на линии огня. Увы, из-за подавляющего численного превосходства супостатов им от своих достается в разы чаще, чем нам. В какой-то момент все это превращается в Tower Defense с бесконечными волнами набегающих врагов. Чуть позже наваждение рассеивается, но осадок, увы, остается. И возникает нестерпимое желание вызвать дам и господ из Pieces Interactive на ковер и честно им сказать: «Такой морской бой нам не нужен». **СИ**

БОГ НА СТОРОНЕ БОЛЬШИХ КАЛИБРОВ?

В большинстве режимов лучше самому определить состав своего флота и комплектацию кораблей. Вариантов уйма – от спуска на воду кучи мелких судов с одной пушечкой у каждого до выхода в свет единственного суперлинкора, вооруженного по последнему слову техники. Запомните только одно: чем больше модулей напихаете в корпус, тем выше цена в очках. Да, генератор невидимости способен решить исход битвы, но ставя его, знайте, что после первого же выстрела вы сами себя демаскируете. А стоит сей генератор столько, что проще усилить огневую мощь парой орудий, чем тратить на штуку сомнительной нужности.



180 Р. за номер, включая доставку!

Нас часто спрашивают:

«В чем преимущество подписки?»

во-первых, это выгодно. Потерявшие совесть распространители не стесняются продавать журнал за 300 рублей и выше.

во-вторых, это удобно. Не надо искать журнал в продаже и бояться проморгать момент, когда весь тираж уже разберут.

в-третьих, журнал самовывозом вам обойдется всего в 135 рублей (только в нашем московском офисе)!



ПОДПИСКА

6 месяцев: 1194 р.

12 месяцев: 2149 р.



подписку
можно оформить
на нашем сайте

<http://shop.glc.ru>

ВАЖНО!

Вы можете заказать на shop.glc.ru один конкретный номер – как новый, так и старый. Если вы случайно пропустили какой-то выпуск «СИ», обратитесь к нашим менеджерам, они помогут.

По всем вопросам, связанным с оформлением подписки, обращайтесь по телефону и пишите на электронный адрес

8 (800) 200-3-999 (бесплатно)

subscribe@glc.ru





online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НЕОЖИДАННО АКТИВИРОВАЛИСЬ ИГРЫ ПРО ЛЮБИМЫХ ВСЕМИ ЧЕШУЙЧАТЫХ ТВАРЕЙ: ДРАКОНЫ ЗДЕСЬ, ДРАКОНЫ ТАМ В КАЧЕСТВЕ МАУНТОВ И БОССОВ, ТИТУЛОВ И ДАЖЕ ПРОСТО НАЗВАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ. НАДЕВАЙТЕ ОГНЕУПОРНУЮ ОДЕЖДУ, РЕБЯТА: DRAGON'S PROPHECY СДЕЛАЕТ ИЮЛЬ ЕЩЕ БОЛЕЕ ЖАРКИМ!



Lineage II: Lindvior

[L2.RU](http://l2.ru)

ЛИНДВИОРАС

- + Второе дыхание хардкора
- + Классы возвращаются!

Если спросить кого-нибудь из предыдущего поколения игроков, какой ММО-дракон им запомнился больше всего, то это будет Ониския или Антарас. Правда, первая уже порядком подзабыта, зато второй продолжает жить (или вернее умирать) четко по расписанию вместе со своим братом Валакасом. Печально, но такая же участь ждет и третьего босса-дракона: он как раз появился в игре вместе с обновлением Lindvior и станет главной мишенью для всех топовых игроков.

В Lindvior разработчики попытались возродить в Lineage II угасающий дух былого хардкора. Были возвращены 34 класса, каждый со своими персональными умениями и ролью в группе. Фокус с инстансовой прокачки сместился в пользу охотничьих угодий: многие квесты и зоны для этого были переработаны, а количество опыта, необходимого для достижения уровня, слегка увеличилось. Наконец, исчез крафт неопознанных и благословленных предметов, что отчасти возвращает старую и многократно превознесенную экономику. А вот вернет ли это в игру ветеранов? Наверяд ли, ведь они и знать не хотят ничего, кроме своего С4. Впрочем, я знаю, как это изменить: нужно просто вернуть квест на третью профессию – ведь что может быть хардкорнее трехнедельного гринда?



Forsaken World: Война теней

[FW.ZZIMA.COM](http://fw.zzima.com)

А ТЫ КАЧАЕШЬ ЛИКАНА?

- + Новая раса
- + Два новых подземелья
- + Новые world-боссы
- + Ребалансировка классов

Казалось бы, что такое 4 месяца? Ерунда. А игроки Forsaken World успели известись сами и известны Nival в ожидании локализации нового масштабного дополнения. Ну, их можно понять: все-таки в игре наконец-то появилась новая раса. И не абы кто, а ловкие и необычные Ликаны с умением превращаться из человека в волка. Правда, мужчины-оборотни могут быть только убийцами, а женщины – жрицами, но форма зверя заметно усиливает их возможности.

Среди других особенностей обновления – введение двух интересных подземелий-приключений. «Война Предков», испытание в режиме tower defence, поможет весело скоротать время и добыть новые обереги. А «Дорога в Ад», напротив, отправит в исключительно жесткое соло-путешествие с помощью своих 50 комнат. Их придется проходить одну за другой, прогрызая дорогу сквозь монстров, которые – вот сюрприз! – становятся все сильнее с каждым шагом.

Правда, в остальное время и те, и другие занимаются квестингом и крошением монстров, выгриндивая из них проценты опыта. Но точеная фигурка красотики на экране значительно оживляет этот процесс.



Marvel Heroes

MARVELHEROES.COM

ВСЕ ЧУДЕСАТЕНЬ И ЧУДЕСАТЕНЬ

- + Динамичный геймплей
- + Разрушаемое окружение
- + События и
- + 19 разных героев
- Мало кастомизации

Супергерои – они как тараканы: везде и всюду, и наступают по всем фронтам. Вот, теперь и на Diablo-геймплей замахнулись, и даже с самим Дэвидом Бревиком в роли главного разработчика. Вроде бы задачу «сделать Diablo с супергероями» можно считать выполненной – если не полностью, то процентов на 80 точно. Во всяком случае, изометрия, hack'n'slash и похожая система крафта уверенно приближают игру к этой отметке. Но с другой задачей – сделать интересный геймплей, увязанный с фантастическим миром супергероев, – все уже не так однозначно.

С одной стороны, Marvel Heroes отвечает всем современным стандартам: здесь есть квесты, модная система динамичных событий, приятный крафт и инстансы с трудными и самое главное узнаваемыми боссами. А с другой (правда, это мое личное мнение) эта ММО рубит саму идею супергероев прямо на корню. Ну, попробуйте вообразить мир, где существует всего 19 типов людей: кто-то из них Халк, кто-то из них Капитан Америка, а кто-то, представьте, Енот. Нет, конечно, там где-то еще есть NPC и mobs, и даже Доктор Дум. Но что это по сравнению с десятком клонов Человека-Паука, у которых по умолчанию есть десяток Мэри Джейн?



Dragon's Nest: Ведьмина Топь

ON.MAIL.RU

ВИДИМО, ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ

Если ввести в поиске Google «Dragon's Nest к...», то он закончит эту фразу словами «когда обновление». И это довольно точно отражало настроение людей спустя полгода после старта игры: всех интересовало, ну когда же? А изменилась ситуация совсем недавно. Видимо, что-то все-таки дрогнуло в суровом кошельке Mail.Ru: дополнения начали сыпаться одно за другим, и теперь русский Dragon Nest намного меньше отличается от своих зарубежных версий.

За зимне-весенние месяцы в игру была успешно введена девочка-инженер, открылась Небесная Гавань и появились новые Логова для опасных боссов. А последнее обновление, недавно установленное на серверы, принесло свежую порцию плюшек. Теперь максимальный уровень остановился на отметке 50, а для его достижения в игре появилась новая локация. В ней аж 5 новых инстансов и 2 Логова – хватит, чтобы приятно провести пару недель. А в сочетании с новыми специализациями, которые заполучил каждый класс, эти две недели станут еще интереснее.



Dragon's Prophet

WWW.DRAGONSPROPHETEUPROPE.COM

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ RUNES OF MAGIC

- + Неплохой нонтаргет с множеством комбо
- + Всего 4 класса, но много вариантов развития
- + Масштабная система личных домов и PvP
- + Стройный геймплей

Как только появляется игра с приставкой «Dragon», то все ожидают от нее хотя бы наличия всевозможных чешуйчатых питомцев. А вот получают обычно какого-нибудь огнедышащего босса и, если очень повезет, множество драконов поменьше, которые умеют только умирать штабелями. К счастью, Dragon's Prophet - это совсем другой разговор.

Каждого дракона, которого вы встречаете в игре, можно приручить. Процесс несложный, а количество одомашненных ящеров (их в игре около 300 видов) ограничивается лишь размером стойл. При этом каждый новый питомец - это не только водоплавающий, летающий и просто резво бегущий маунт, но еще и добытчик реагентов для крафта, а также верный боевой товарищ.

Из множества же прочих фишек игры особенно выделяется Фронтир, локация для личных домов и масштабная боевая зона в одном флаконе. Здесь расположатся и целые гильдии, которые смогут выстроить свою инфраструктуру и проводить впоследствии масштабные сражения как на земле, так и в воздухе. Правда, итоговый результат еще только предстоит увидеть в одном из последующих обновлений, но звучит все-таки невероятно вкусно.



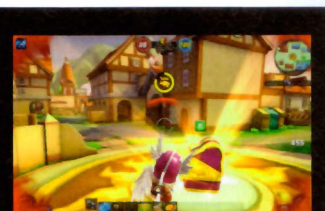
КОРОТКО:

EVE ONLINE: ODYSSEY

19-я часть космических приключений. Теперь с улучшенными пробками и хакерской мини-игрой.

DRAGONA

Мне честно хотелось поместить эту игру среди списка того, во что стоит поиграть. Не вышло. Не стоит. Но желающие все же могут оценить вышедшую локализацию.



AVATAR STAR

Устали от суровых небритых мужчин с автоматами наперевес? Тогда вам прямоком в Avatar Star. Нет, она не претендует на громкие звания. Да, здесь персонажи на экране тоже просто тыкают друг в друга ножиками и наспигивывают пулями, как в любой другой MMOFPS. Да, у них огромные головы и маленькие ножки. Да... *вдох* здесь есть прокачка, создание собственных аватаров и улучшение оружия. Да нет же, а-ва-та-ров... и не такой уж там жесткий донат... да и вообще... смотрите лучше сами!



Xbox Live

НОВОСТИ РАЗЛЕТЕЛИСЬ ПО ВСЕЙ ПЛАНЕТЕ: АНОНСИРОВАН НОВЫЙ ХВОХ, КАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НОВЫЙ СЕТЕВОЙ СЕРВИС ДЛЯ НЕГО – ПОКА НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО, НО МЫ НАДЕЕМСЯ НА ЛУЧШЕЕ. ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ? ЗНАЧИТ, ИЗДАТЕЛИ БУДУТ В СКОРОМ ВРЕМЕНИ УСТРАИВАТЬ ТОТАЛЬНЫЕ РАСПРОДАЖИ В ХОРОШО ЗНАКОМОМ НАМ ХВЛА ДЛЯ ХВОХ 360. ОНИ И СЕЙЧАС ЭТИМ НЕ БРЕЗГУЮТ, ОСОБЕННО В ОТНОШЕНИИ СЕРВИСА «ИГР ПО ЗАПРОСУ», ИЛИ GAMES ON DEMAND. ТАМ МОЖНО КУПИТЬ МНОГОЕ ИЗ ТОГО, ЧТО ВРЯД ЛИ БУДЕТ ПРОДАВАТЬСЯ НА ДИСКЕ В РОССИИ, ДА И ВООБЩЕ В ЛЮБОЙ ДРУГОЙ СТРАНЕ. СКАЖЕМ, НАЙТИ РИТЕЙЛОВУЮ КОПИЮ TALES OF VESPERIA (КЛАССИЧЕСКАЯ ЯПОНСКАЯ RPG ОТ NAMCO BANDAI) ВРЯД ЛИ ПОЛУЧИТСЯ ДАЖЕ НА БАРАХОЛКЕ В МОСКВЕ, ТОГДА КАК GOD ПРЕДЛАГАЕТ ЭТО ПО СНИЖЕННОЙ ЦЕНЕ И ПРЯМО СЕЙЧАС. ТО ЖЕ КАСАЕТСЯ И RESONANCE OF FATE, И МНОГОГО ДРУГОГО. ХОЧЕТСЯ ЧЕГО-НИБУДЬ ПОСВЕЖЕЕ? ВОТ ТЕ ИГРЫ, РАДИ МУЛЬТИПЛЕЕРА КОТОРЫХ МОЖНО ЗАБЫТЬ О МОРЕ, ПЛАНАХ НА ОТПУСК И ВСЕМ ОСТАЛЬНОМ.

ИГРА

Resident Evil: Revelations

ИГРА ДОСТУПНА В СЕРВИСЕ GAMES ON DEMAND

Последнее время все Resident Evil заточены под совместное прохождение, и это по-своему неплохо. Однако если проходить шестой выпуск повторно, да еще и в компании друга вряд ли кто-нибудь захочет, то Revelations и не предлагает этим заниматься – мультиплеер тут существует вне кампании и не вылезает за рамки режима Raid. Придется пройти игру один раз, чтобы открыть все локации и некоторые дополнительные костюмы, но на этом про-

сюжет можно будет с чистой совестью забыть. Raid – это что-то вроде набора миссий для совместного прохождения, со своей системой апгрейда оружия и чем-то вроде плана развития персонажей, дополнительными противниками и челленджем, просто на уже знакомых локациях. Уже доступно два платных дополнения, существенно расширяющих возможности модернизации винтовок. Но смысл не в этом: специально для старшей версии в игру все-таки

включили ту самую Рэйчел, незаслуженно обделенную вниманием ранее. Обладательница идиотской прически и огромной груди, которой очень тесно в специальном водолазном костюме, станет доступна, если выполнить три отдельно обозначенных условия. Например, убить всех монстров на уровне, не получив урон, пройти с уровнем ниже рекомендуемого. Из неприятных новостей: у Рэйчел, оказывается, очень противный голос.



DLC Persona 4 Arena

ЦЕНА: 160-640 MICROSOFT POINTS

Мультиплеер в файтингах – это самое главное, даже если он по мотивам японской RPG. Как обычно бывает в таких случаях (читай: если создатель – разработчик BlazBlue) к игре выпущено черт знает сколько дополнений непонятного назначения. Цвета персонажей, очки, что-то еще... На все это можно закрыть глаза, если научиться выигрывать в онлайн. Подсказка: выбирайте Юкио Амаги, ее прокейтлы контролируют всю локацию. Лайфхак: по возможности не проигрывайте, потому что в игре действует необычайно злое понижение ранга. Еще лайфхак: выигрывайте как можно чаще, чтобы доказать в онлайн свою правоту. Наконец, последний лайфхак: вместо того, чтобы отключаться перед проигрышем, лучше сразу начните писать гневное письмо обидчику с обещанием сделать с ним плохое. Лето – время каникул и отдыха. Отдыхать надо как в школе!

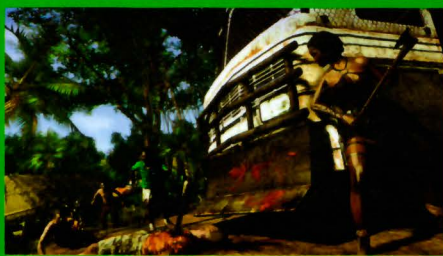


ИГРА Dead Island: Riptide

ИГРА ДОСТУПНА В СЕРВИСЕ GAMES ON DEMAND

Веслом по лицу! Еще! Снова по лицу! Наверное, самая жестокая игра про то, как убивать туристов всеми подручными средствами из-за того, что те слегка перебрали на вечеринке прошлой ночью. На самом деле, нет. Riptide – это продолжение нашумевшего зомби-хоррора, подразумевающего прохождение вместе с друзьями не каких-то отдельных эпизодов, а всей игры целиком. Сюжет рассказывает о событиях, произошедших сразу после финальных

титров оригинала. Если коротко, то никто не спасся. Поменялся сеттинг, добавилось оружие и прочая мелочь, но игра не изменилась ни на йоту – ни в худшую, ни в лучшую сторону. Критики в один голос ставят ей низкие оценки, но мы-то знаем, что всему виной проклятая политкорректность: дескать, американскую публику шокировало коллекционное издание с изуродованным торсом женщины в бикини. Но мне нормально. И не такой в видеоиграх показывали.



ИГРА FUSE

Многопользовательский шутер для четырех человек, в котором прекрасно все – в смысле, все, что должно быть симпатично в представителе этого сложного для понимания

большинства жанра. Играть одному в FUSE бессмысленно, отсюда и все беды. Игра форсирует необходимость завести новых друзей, что вызывает благоговейный ужас у нежела-

ющих приобретать золотую подписку пользователей. Возможно, FUSE нельзя назвать наилучшим аргументом сделать это, ну и что с того – попытка все равно достойная.





10

причин поиграть в Command & Conquer

(Command & Conquer:
Tiberian Dawn)



ЛЮБИМАЯ СТРАТЕГИЯ ИЗ НАШЕГО ДЕТСТВА, ВОЛШЕБСТВО КОТОРОЙ НЕ РАССЕЯЛОСЬ ДО СИХ ПОР. В ЯНВАРЕ 1996 ГОДА НАЧАЛСЯ ВАЖНЫЙ ЭТАП МОЕЙ ЖИЗНИ – НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ МНЕ ПОДАРИЛИ ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ МОЙ СОБСТВЕННЫЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР. СБОРЩИКИ, ПОМИМО WINDOWS 95, УСТАНОВИЛИ ТУДА КУЧУ ИГРУШЕК, КОТОРЫЕ Я ТУТ ЖЕ ПЕРЕПРОБОВАЛ, НО ОКАЗАЛСЯ РАЗОЧАРОВАН – ЗАЧЕМ МНЕ СИСТЕМА С ДВУХСКОРОСТНЫМ ПРИВОДОМ CD-ROM, ЕСЛИ ВСЕ ПРИЛАГАЮЩИЕСЯ ИГРЫ НА НЕЙ «ВЕСЯТ» ПО 10-20 МЕГАБАЙТ И ВЫГЛЯДЯТ, НУ, НЕ ПРОГРЕССИВНО? В ЦЕЛОМ С ПК-РАЗВЛЕЧЕНИЯМИ ТЕХ ВРЕМЕН Я УЖЕ БЫЛ ЗНАКОМ, И ХОТЯ МНЕ НЕ ХВАТИЛО ТЕРПЕНИЯ ПРОЙТИ DUNE II ИЛИ WARCRAFT, Я СУМЕЛ ОСИЛИТЬ И DOOM, И SOMANECHE, И ДАЖЕ GOBLINS МЫ С ПРЯТЕЛЕМ НА ДВОИХ ОДОЛЕЛИ.

Чтобы не упустить волшебство момента и выжать максимум из подарка, я сэкономил денег со школьных обедов и пошел в единственный на всю округу подвал с компакт-дисками у станции метро «Профсоюзная» (про Горбушку я тогда не знал). Выбор оказался не очень-то большой – CD с данными только-только входили в моду, поэтому я взял сборник с крупной блямбой «Лучшие игры 1995», потому что там была демка Warcraft II (а позже обнаружили HoMM, Capitalism, Road Warrior и другие «спящие хиты»). Денег оставалось мало, а крутых игр на двух CD сразу было всего штуки три на выбор. Колебался я недолго – мужик с очками, в которых отразились захватывающие боевые действия, заинтересовал меня куда сильнее, чем какие-то квесты (там и The 11th Hour на полке был, но на четыре диска моих сбережений никак не хватало).

На задней обложке вместе со скриншотами вольготно раскинулись кадры из пререндеренных роликов, но тогда я об этом еще не знал и принимал их за картинки с настоящим игровым процессом.

К тому времени как иллюзия рассеялась, я уже не обижался. Чарующий голос EVA, говоривший сразу после запуска install.exe, сопровождал меня целых две изумительные недели. Видеоролики без субтитров я понимал через слово, и от того еще загадочнее казалось противостояние GDI и NOD – из вступления не было ясно ничего, поэтому я выбрал «красных». Небольшой брифинг, и сразу – машинки! Солдатики! Я тыкал в каждого юнита по отдельности, бросая их поочередно в бой на ползущих ко мне солдат в песочного цвета униформе, пока случайно не зажал левую кнопку мыши – на экране появилась знаменитая «резиновая рамка», выдвигавшая сразу несколько солдат. Я полез в инструкцию и обнаружил, что отрядам можно еще

и номера для быстрого вызова присваивать! Да уж, это вам не «Дюна», где менеджмент войск был сущим мучением.

Действие развивалось ураганным темпом под четкий, мощный индастриал (я и слова-то такого не знал!): в первой миссии у меня был маленький отряд из багги и автоматчиков, который должен был отыскать нехорошего политика и отправить его в мир иной. Во второй мне дали построить целую базу и начать добычу тибериума. Третье задание окончилось плохо – нашел и уничтожил тюрьму – а нежная EVA сообщила, что моя миссия провалена. Да, кстати, а что делают инженеры?.. Ах вот оно что! На всякий случай захватил всю вражескую базу вместе с тюрьмой, предварительно зачистив ее от грубой пехоты...

В конце концов, едва отдышавшись после финальных титров, я вновь запустил игру. Но на этот раз в приводе крутился второй компакт-диск: меня ждали еще 15 крутейших миссий за GDI...

1

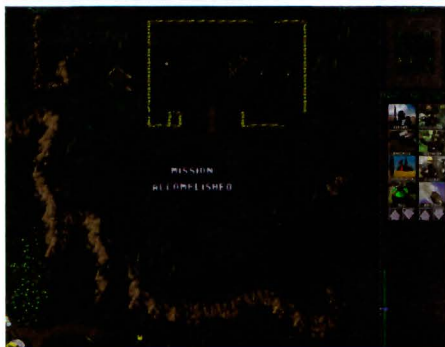
Руки против лени

Главное достоинство Command & Conquer, которое некоторые считают недостатком, заключается в том, что любое сопротивление может быть подавлено ограниченным числом танков. Неважно каких, главное понастроить их штук 10-15 и бросить единым строем на вражеский периметр. Это верно, что два ракетчика или три гранатометчика могут уничтожить один танк, но когда танков реально МНОГО, ни одна боевая еди-

ница дольше одного залпа не продержится. Снаряд по пехоте кладется кучно, к тому же отлично справляется с вражеской техникой и ДОТами. Танки – и остается лишь обвести рамочкой свое бронированное войско да выбрать жертву.

Другое дело, что готовить такую армию – долго, а враг дремать не любит, и будет постоянно проверять на прочность вашу защиту. Поэтому люди половчее строят разнородные во-

йска, используют тактику засланного казачка (ах, этот чудной AI середины девяностых – я потом весь WarCraft на «казачке» прошел), ищут уязвимости в периметре и забрасывают инженерный десант, проводят оптимальные атаки минимальным числом и на глазок определяют, достанет танк до электростанции или придется вызывать вертолеты. Наверное, для этих расчетливых людей и существует левая часть ползунка «скорость игры».



2

Не только базы

Первая же миссия и у GDI, и у NOD повергает в ступор знающего игрока – игра заявлена как духовная наследница Dune II; так где же тут база и куда засылать харвестеры? Потом все вроде бы встает на свои места, но ненадолго – дизайнеры сделали все, чтобы игра не превратилась в бесконечный цикл «отгрохал базу, почистил карту». В Command & Conquer есть миссии, где нужно управлять ограниченным числом юнитов, при-

чем целью может быть не только поиск и уничтожение всех врагов, но и, например, захват объекта любой ценой. Есть задания, где у вас в подчинении один командо со снайперской винтовкой и бесконечным запасом С4; забавно, что в одной такой миссии вы не знаете, какое именно здание нужно взорвать – приходится действовать по наитию. В одной миссии у вас есть начальное войско, база и некоторое количество денег, но

нет завода по добыче и переработке тибериума – приходится крепко подумать, каким должен быть состав штурмовой группы.

При этом нет никакого разнообразия и цирковых номеров, как в StarCraft II. Меняется только масштаб подконтрольных войск, а конкретные тактики строить и жить помогают вне зависимости от того, что у вас под рукой – десяток «мамонтов» или пятерка автоматчиков.



Богатый контент

Кривая обучения Command & Conquer близка к идеалу. Когда я для этой статьи проходил игру вот уже в четвертый или пятый раз в жизни, я поймал себя на том, что первая половина кампании была позади уже в первый вечер. Зато последующие миссии планомерно отбирали у меня все больше и больше времени. Это понятно: в начале игры и карты, и вражеские базы, и возможности игрока в целом невелики. Впоследствии поле

боя увеличивается в несколько раз, вражеские базы укутываются в бетон с понатыканными везде ракетными и крупнокалиберными башнями, а отстройка собственной крепости длится чуть ли не до самого конца задания (вертолетов мало не бывает).

Более того, пятнадцать миссий – это так, кандидатский минимум. Как и в Dune II, новую миссию можно выбрать из нескольких представленных. Кликать можно куда угодно – вы все

равно не узнаете, в чем заключается задание, пока не запустите его. Но можете придерживаться принципа «брать только сверху и справа», чтобы впоследствии, года через два-три, вернуться и пройти по нижним левым миссиям – это будет во многом абсолютно новая игра. И не забывайте, что есть и вторая кампания, причем в отличие от большинства RTS, две одинаковые карты вы в них не найдете.



Правые против правильных

В конфликте Dune II принимали участие благородные Атрейдесы, коварные Ордосы и злые Харконенны; в Warcraft столкнулись цивилизованный народ Лордаерона и грязные зеленокожие варвары из Аутленда – таким вот биполярным был тогдашний игровой тренд. Ты либо хороший, либо плохой. В худшем случае – еще и зеленый.

Command & Conquer слегка скривил эту парадигму. Global Defense Initiative утверждает, что борется

с мировым терроризмом и спасает людей – но стоит лишь ООН засомневаться в действиях GDI, и вот уже порезан бюджет, и секретный спутник военного назначения, которым так интересуются журналисты, не запустить. В свою очередь Brotherhood of NOD декларирует единение, мир и братство через подчинение, насилие и, впоследствии, трансгуманизм – честная тоталитарная структура, не скрывающая своих целей и методов.

Разумеется, все намного сложнее. Руки по локоть в крови у всех, и методы решения проблем тоже непростые. В Command & Conquer стороны позиционируются в черно-белом свете, но впоследствии, особенно с появлением третьей стороны, интересы могут варьироваться. Впрочем, симпатии разработчиков были очевидны с самого начала: во всех Command & Conquer каноничной считается концовка за GDI.



...и слово было «тиберiuм»

Так начинается сага длиной в пятнадцать лет и восемь игр (не считая дополнений): в 1995 году в район реки Тибр упало небесное тело. Метеорит принес с собой споры неизвестного вещества, которое тут же принялось распространяться по всей Земле. Оно обладало удивительным свойством: будучи высаженным на поверхности, вещество всасывало и кристаллизовало различные полезные ископаемые. Материал назвали по месту его первого обнаружения – тибериум

(на самом деле, тиберий, но в те годы мало кто озадачивался русским языком).

Вещество оказалось в высшей степени интересным для ученых, но в то же время высокотоксичным (именно поэтому пехоте нельзя бегать по тибериумному полю). Для сбора минерала были сконструированы специальные комбайны, которые сдают вещество на особые заводы по выжимке кристаллов в полезные ископаемые. Тибериум – это то, что находится

в центре игровой вселенной, носящей официальное название Tiberium Universe. В первой C&C, позже получившей подзаголовок Tiberian Dawn («Тибериумный рассвет») мы мало знаем о тибериуме, а наше внимание сфокусировано на конфликте GDI и NOD. Впоследствии минерал становится главной загадкой серии, которая раскрывается лишь в заключительной игре – Command & Conquer 4: Tiberian Twilight («Тибериумные сумерки»).



Они живые!

Издательство Virgin, сделавшее ставку на мультимедиа в The 7th Guest и победившая с оглушительным успехом, почему-то пожалела денег на перспективный стратегический хит. Джозеф Кукан, нанятый в качестве штатного актера озвучения Westwood Studios, в итоге превратился в режиссера видеороликов Command & Conquer. Бюджет игры был не настолько крупным, чтобы нанять голливудских актеров, поэтому

на фоне статистов (ими были самые фотогеничные сотрудники студии) Кукан с его десятилетним опытом профильной карьеры словно стал центральным героем в театре одного актера. Даже впоследствии, когда в C&C 3 ему приходилось делить экранное время с Майклом Айронсайдом, Дженнифер Моррисон, Джошем Холлуэй и Тришей Хелфер, он ничуть не уступал им в мастерстве. Сыгранный им Кейн не только стал ключевым

лицом «Тибериумной вселенной», но еще и подарил Джозефу строчку «самый постоянный актер видеоигровой серии» в Книге Рекордов Гинесса.

Кроме полутора часов «живых» роликов в игре есть и аляповатое CGI в духе заставок к играм того времени. Удивительно, что издатель поспешил и на количество компакт-дисков – на два CD еле втиснулись пережатые видеоролики и плотно перепакованный саундтрек.

7

Индустриальный марш

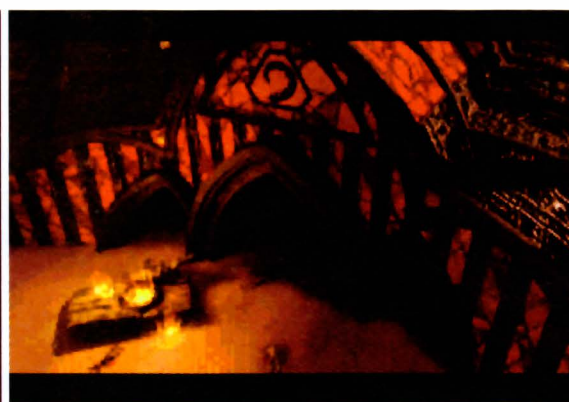
Неординарный и разнородный музыкальный талант Фрэнка Клепаки встал вровень с высоким качеством игры. В Command & Conquer основную тему задает индастриал, но также можно услышать нотки хип-хопа, фанка, инди-рока, тяжелого металла, эмбиента, даже «Полет валькирий» там зачем-то есть. Скучным саундтрек C&C назвать никак нельзя, практически каждая мелодия – хит. Отсутствие ремиксов на

Remix Overclocked тамошние мастера обосновывают тем, что работать с этими треками бесполезно – их попросту некуда улучшить, зато очень легко все испортить.

К сожалению, впоследствии Фрэнк начал заниматься откровенным самоповтором (Hell March 3? Да камон!), но что написано им в ранние годы – того уже не отнять. Я до сих пор бережно храню аудио-диск с лучшими композициями из

официального издания Command & Conquer: Commemorative Edition.

Добродушные музыканты из Blizzard Entertainment отдали дань уважения коллеге: на диске Warcraft II: Beyond the Dark Portal присутствует скрытый танцевальный трек, в котором Билл Ропер произносит фразы из игры, приговаривая «I am medieval man!» – это такая пародия на композицию (I Am) Mechanical Man из Command & Conquer.



8

EVA

Цифровая озвучка уже встречалась в играх в виде отдельных слов и целых фраз, но длинное предложение «While you're waiting please collect the registration card and send it in», произнесенное идеально чистым женским голосом во время инсталляции игры, просто повергло в благоговейный восторг. EVA (Electronic Video Agent) – боевой интерфейс, совмещенный с базой данных – не обладал особенным интеллектом, но его озвучение

было одной из самых примечательных фишек Command & Conquer. Впоследствии EVA тоже стала важной частью «Тибериумной вселенной».

Если бы Киа Ханцингер, подарившая свой голос боевому интерфейсу, не ушла из игровой индустрии, она наверняка бы заняла достойное место в списке гик-богинь, но увы, по иронии судьбы именно Command & Conquer подарил ей несовместимую с карьерой личную жизнь. Вот как это было (со

слов Ханцингер): «Один важный эпизод случился в 2002 году на вершине Stratosphere Tower в Лас-Вегасе. Я стояла со своим коллегой, во время учебы в колледже проводившим бессонные ночи за C&C. Мы стояли на самой верхушке, смотрели на ночной город, и он вдруг попросил меня произнести «I'm Cannon Ready», чтоб как в игре. Я произнесла, и через несколько лет мы поженились».



Держится бодрячком

К выходу третьей номерной части игры Electronic Arts внезапно расщедрилась и позволила всем желающим скачать Command & Conquer: Tiberian Dawn совершенно бесплатно. Это фактически развязало руки сообществу, ведь оно не только чтит память о прекрасных днях, но и уважало копирайт. Через год вышел первый патч, который расширил мультиплеерные возможности игры, исправил кучу мелких ошибок, добавил миссии из дополнения Covert

Operations, позволил игре без лишних ужимок запускаться на Windows XP и увеличил доступное разрешение экрана.

Для большинства это было выходом из небытия. Несмотря на то, что EA раздавала Gold-версию игры (перевыпуск с поддержкой Windows 95 и 640x480), игре было к чему стремиться. Новые версии комьюнити-патча принесли возможность внедрения своей локализации, эксклюзивные миссии из версий для

N64 и PS One, а также редактирование объектов игры – короче, ищите по ключевому слову Command & Conquer Project 1.06.

Учтите: патч подыгрывает – на разрешении 1024x768 вся карта суживается до масштаба полтора экранов, и все передвижения врагов видны как на ладони. А в девяносто шестом-то, играя в 320x200, я каждую минуту на радар тревожно поглядывал!



Помним, любим, ждем возвращения

Для любителей «объективных достижений» приведу немного статистики по Command & Conquer: Tiberian Dawn. Двенадцать наград, включая «Лучший злодей» и «Самый экзотичный жанр для Nintendo 64». Несколько

ко записей в Книге Рекордов Гинесса, включая «Самая продаваемая видеоигра в мире» (на тот момент). Метакритик: 94 балла от журналистов, 8.7 от игроков.

А еще в Command & Conquer есть двухдольные танки Mammoth.

А еще в Command & Conquer есть ядерные ракеты и орбитальный ускоритель ионов.

А еще в Command & Conquer есть отсылки к Первой мировой, Библии и операции «Буря в пустыне».

Что стоите? Бегом качать! **СИ**

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!



**ATELIER TOTORI:
THE ADVENTURER OF ARLAND**

TOTOORIA HELMOND

Косплеер: Akira Hime

Любимые игры: Ar Tonelico II: Melody of Metafalica, Atelier Totori: The Adventurer of Arland

Кем сделан костюм: сшит на заказ

Фотограф: Eva

**Самый популярный
сайт об играх и кино в мире**

РЕКЛАМА



**теперь на русском
ru.ign.com**

при сотрудничестве
(game)land

 **IGN**[®] **РОССИЯ**

что ему поручили написать сценарий для фильма, который целиком и полностью посвящен Росомахе. Перечитав комиксы, Дэвид начал работу над сюжетом, позволив Хью Джекману (без участия которого фильма, наверное, и не было бы) немного поменять характер и реплики своего персонажа. Как и следовало истории о Логане, сценарий вышел слишком мрачным, но, увы, он был переписан, чтобы картина могла получить возрастной рейтинг PG-13. Режиссером приквела стал Гэвин Худ, получивший ранее Оскар за криминальную драму «Цоци».

Биография Росомахи в фильме во многом схожа с оригинальной историей из комиксов, только теперь у Логана сводный брат – Саблезубый, с которым со временем отношения

▼ Так Логан погиб в ultimate вселенной.



сильно портятся – вплоть до кровавой вражды. Прозвище же Логан получил из индейской легенды о любви Росомахи и Лунны, услышанной от своей девушки. Важную роль в сюжете играет знакомый по второму фильму Уильям Страйкер, который в рамках проекта «Оружие Икс» модифицирует Логана. Росомаха сбегает, узнает о планах Страйкера и пытается ему помешать. В конце алмазная пуля, выпущенная Страйкером, попадет в мозг Логана, лишая его всех воспоминаний. В фильме «Люди Икс: Первый класс» Логан появился всего лишь в одной забавной сцене, где он, выпивая в баре, параллельно раскуривая сигару, посылает тогда еще молодого Ксавьера куда подальше.

Не за горами новый фильм, который тоже целиком и полностью будет посвящен Логану. За основу взяты комиксы Фрэнка Миллера и Криса Клермонта, где показана жизнь Росомахи совсем с другого ракурса. Росомаха стал много пить, ввязываться в драки и бесцельно прожигать жизнь, проклиная свой дар. Но все меняется, когда он встречает свою старую знакомую, Юкио. Логан и его подруга отправляются в Японию, где начинаются новые приключения: Росомаха по собственной воле теряет бессмертие, от которого давно хотел избавиться, и оказывается втянут в историю, полную интриг и опасностей. Но сможет ли он оказаться победителем и выжить, на что без бессмертия шансы ничтожно малы?

Съемки начались в конце июня 2012 года и продлились до середины ноября. Актеры и режиссеры довольны получившейся картиной и обещают нам невиданный ранее вариант экранизации комиксов. Обратит внимание стоит не только на Джекмана, но и на русскую актрису Светлану Ходченкову («Метро», «Благословите женщину» и еще дюжина сериалов). Светлана сыграет Вайпер, очень умную девушку-химика, специализирующуюся на ядах. Изменится характер героя или нет – остается только гадать. Фильм с отличной сценарной основой, великолепным главным героем и прекрасным актером, который стал его живым воплощением, внушает надежду. **СИ**



его помещают в пластиковую тюрьму, но о «хэппи-энде» можно забыть, так как концовка намекает на сиквел.

Джекман отлично сыграл Росوماху: вечно недовольный, хамоватый и озлобленный на всех волк-одиночка запомнился даже тем, прежде и не слышал об этом персонаже. Сам Джекман про Логана сказал следующее: «Я думаю, что Росوماха – это герой вопреки собственному желанию. У него есть своя тайна, некие трагические воспоминания, которые повлияли на развитие его характера. Это то, что привлекает в Логане и зрителей, и меня как актера. Его интересно играть. Росوماха – один из самых противоречивых героев комиксов. В нем постоянно борются две стороны его натуры: человеческая и животная».

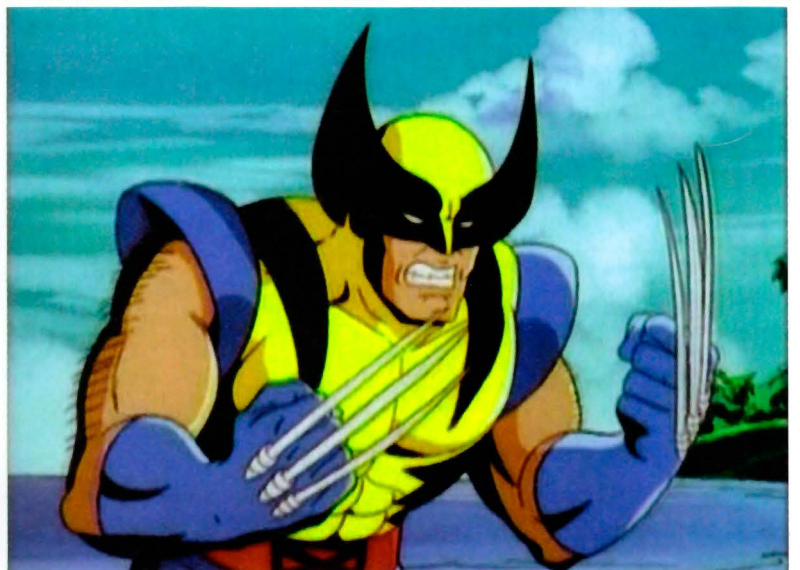
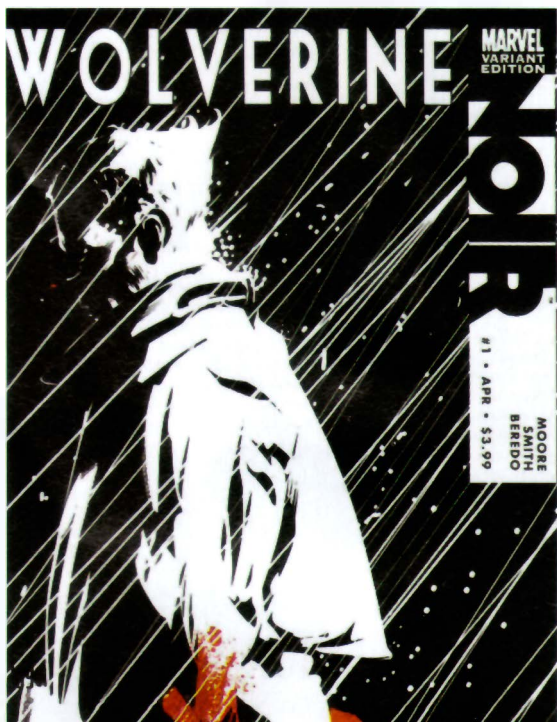
Пока Джекман набирал 10 килограмм мышечной массы для второго фильма, сценаристы написали три десятка историй, одну из которых выбрал Сингер. Многие для сценария было взято из комикса X-Men: God Loves, Man Kills. Нетрудно догадаться, что Магнето всё же удастся сбежать, но он не строит очередной план по уничтожению мира. Напротив, он предлагает Ксавьеру и его ученикам объединиться против Уильяма Страйкера, который является новой большой угрозой для всех мутантов. Логан знает, что Страйкер как-то связан с его прошлым, но не может вспомнить подробностей.

Увеличенный бюджет хорошо отразился на фильме: эффекты и драки стали куда качественнее и зрелищнее, на гриме для актеров тоже экономить не стали. Но самое главное, что сценарий удался на славу. В ленте хорошо показана подозрительность американцев по отношению к мутантам, которую легко сравнить с царившей в начале нулевых ксенофобией, связывающей национальные меньшинства и мировой терроризм.

После впечатляющего успеха второй картины последовала третья. Процесс создания фильма пошел по стандартной схеме: еще больше бюджета, еще больше фансервиса за счет новых актеров и, следовательно, персонажей. Сингер решил снимать «Возвращение Супермена», поэтому кресло режиссера занял Брэтт Рэнтер, подаривший миру «Красного дракона» и два «Часа пик». Брайан предлагал перенести дату начала съемок, что позволило бы мастеру поработать над обеими картинками, но, увы, ему отказали.

Смена режиссера не пошла на пользу ленте: сюжет слишком упростился, сделал ставку на одну большую драку в финале, а характеры персонажей сильно изменились – Росوماха стал более чувствительным и мягким. Многие герои оказались почти не удел, от Ангела и Зверя ожидали большего, нежели бесполезное мелькание в кадре. Всемогущая Джина Грей, ставшая Фениксом, мощнейшим существом за всю трилогию, почти весь фильм бездействовала. По сравнению с другими экранизациями «Людей Икс» «Последнюю битву» критика встретила весьма прохладно.

В октябре 2004 года Дэвид Бениоффу улыбнулась удача. Будучи большим любителем комиксов, он был просто счастлив узнать,



ЗНАЕТ, УМЕЕТ, ПРАКТИКУЕТ.

Росомаха обладает двумя врожденными способностями, которые и определяют его как мутанта – когти и способность к регенерации. Если бы не это, Логан не пережил чудовищную операцию с нанесением адмантия. Поначалу исцеляющий фактор был не таким сильным и позволял затягиваться лишь мелким ранам. Позже сценаристы развили эту способность до того, что от Логана осталась лишь маленькая капелька крови, которая со временем собралась в полноценного Росомаху, восстановив даже адмантиевое покрытие. Сильные транквилизаторы не всегда действуют на мутанта, и даже перенапряжение не вредит мускулам. В записях Ксавьера о сильных и слабых мутантах говорится, что единственный способ убить Росомаху – отрубить ему голову и хранить её некоторое время подальше от тела. Но из-за адмантиевого покрытия сделать это невероятно сложно. В ultimate-вселенной Халк оторвал голову Логану, что не убило последнего. Однако в ultimate-выпусках Логан все же умирает. Магнето удалось извлечь скелет Росомахи из тела, что привело к гибели, казалось бы, неуязвимого мутанта. В классической вселенной такая расправа всего лишь вывела бы Логана из строя.

Несмотря на вес в 136 кг (без адмантия Логан весил около 90 кг), этот герой может поднимать объекты, которые тяжелее его в два, а то и в три раза. Но сила Росомахи столь велика, что он вполне способен поднять в воздух и прицельно метнуть целый автомобиль. Логан в прекрасной физической форме, и вполне способен расправиться практически с любым противником.

Росомаху можно отравить, но яд его не убьет. Сам Логан жаловался, что для хорошей пьянки ему приходится вливать в себя невероятно много спиртного. У Росомахи пара острых клыков, с одинаковой легкостью пробивающие и человеческую плоть, и твердую древесину. Живя с волками, Логан развил зрение, слух и обоняние, став настоящим хищником, который может выжить практически где угодно.

Когти – визитная карточка Росомахи. Они рассекают любые металлы и камни, за исключением адмантия и вибрация. У Логана нет отверстий для когтей: каждый раз, когда они выходят наружу, им приходится разрывать плоть, вызывая боль, к которой он давно привык. Забавный факт: длина когтей Росомахи около 30 см. Получается, когда когти «внутри», Логан будет физически не способен согнуть руку, не поранив её. Но он об этом не знает и спокойно игнорирует эту особенность своей анатомии.

Повалить Логана – задача не из легких даже для Саблезубого и противников размером побольше. Однажды Росомаха попал в эпицентр взрыва – от него остался лишь скелет, но он все равно продолжал стоять на ногах. Выносливости Логану тоже не занимать – он запросто может пробежать пару километров, даже не сбив дыхания.

Логан тот еще Дон Жуан: об этом свидетельствует количество его отпрысков. Правда, далеко не все дети любят своего блудливого папашу; большинство своих наследников Логан убил самостоятельно. Оказавшись в теле Питера Паркера, Росомаха подкатывал к Мэри Джейн с непристойными предложениями, но совратить шестнадцатилетнюю школьницу Логану не удалось. А на перечисление всех его попыток завоевать Джину Грей не хватит места в отведенных для статьи страницах.

Ума Логану не занимать, он отлично соотнобщает в экстренных случаях, знает несколько языков, а на войне проявил себя как отличный стратег. Росомаха не боится ответственности, и даже если ему что-то не нравится, следует своему моральному кодексу.

Характер у Логана крайне скверный. Он предпочитает одиночество, но обстоятельства часто вынуждают его работать в команде, где он часто грубит и действует по-своему, но при этом не желает своим друзьям зла. Если Логан точит на кого-то зуб, то лучше обидчику сразу выкопать себе могилу, ибо рано или поздно Росомаха выйдет на охоту.

Логан в совершенстве владеет почти всеми видами боевых искусств, существующими на планете, однако в схватке забывает про них, двигаясь как попало, не боясь попасть под удар. Росомаха мастерски стреляет, хотя предпочитает холодное оружие. Также Логан прекрасно осведомлен о болевых точках и методах психологического воздействия во время драки.



► После того как руководство Marvel запретило изображать комиксных героев курящими, Логану, наверное, стало совсем грустно.

◄ Логан обречен жить.

РОСОМАХА НА БОЛЬШИХ ЭКРАНАХ

Логан появлялся в мультсериалах про Человека-Паука, Мстителей, Людей Икс, в полнометражке, посвящённой противостоянию Росомахи и Халка, и парочке аниме. Известным на весь мир Росомаха стал благодаря мультсериалу X-Men: The Animated Series, который шел с 92 по 97 год. В 2000-м состоялась премьера первого фильма про людей Икс, где Логана сыграл Хью Джекман, за которым эта роль закреплена и по сей день.

Права на экранизацию были куплены еще в далеком 1994 году, и в те времена проектом интересовался сам Джеймс Кэмерон. В итоге ранее стремившийся избегать мэйнстрима режиссер Брайан Сингер в 1996 году подписал контракт, но к съемкам приступил еще очень нескоро.

Изначально Логана должен был играть Дугрей Скотт («Миссия невыполнима 2», «Хитмэн»), но из-за затянувшихся съемок M2 он был вынужден отказаться от роли. Помимо него рассматривались кандидатуры Мела Гибсона, Рассела Кроу, Хью Джекмана, Эдварда Нортон и Киану Ривза. Джекман тогда был не самым известным актером, что, по слухам, и помогло ему получить роль. Когда его утвердили, актеру каждый день в каждую свободную минуту приделывали когти и заставляли заниматься в зале, чтобы тот привык к когтям и чувствовал себя с ними свободно.

Было написано около двух десятков сценариев, каждый из которых создавался с нуля, но над окончательным вариантом помимо режиссера поработал также небезызвестный Дэвид Хейтер. В ленте рассказывается о противостоянии двух бывших друзей – Чарльза Ксавьера и Эрика Леншерра, известного также как Магнето. Эрик уверен, что обычные люди – тупиковая ветвь эволюции, и человечество должно уступить место представителям более совершенной формы жизни – так называемым мутантам, поэтому он собирает единомышленников и готовится к захвату власти. Ксавьер же уверен, что люди и мутанты могут существовать в мире, поэтому он открыл школу для мутантов, где учит их контролировать свои способности. В конечном счете плохие и хорошие парни (и девушки!) сражаются, Магнето терпит поражение, после чего



ВЛИЯНИЕ НА ИСТОРИЮ

**КОНЕЦ 1880-Х**

XIX век, восьмидесятые. В Канаде, в провинции Альберта, в поместье семьи Элизабет и Джона Хоулеттов родился второй ребенок, которого пара решила назвать Джеймсом. На самом же деле отцом мальчика был пьяница и дебошир Томас Логан, служивший сторожем в особняке.

**1900-Е**

Пьяный Томас Логан, изгнанный из поместья Хоулеттов, вернулся за Элизабет и застрелил пытающегося защитить супругу Джона. Это зрелище спровоцировало у юного Джеймса Хоулетта первое проявление мутации: из тыльной стороны ладоней вылезло по три когтя, и переполненный яростью юноша набросился на убийцу, лишив своего настоящего отца жизни. Мать, решив, что «зверь» доберется и до неё, покончила жизнь самоубийством. Не в силах больше оставаться в родном доме, Джеймс бежал в Британскую Колумбию и, чтобы скрыть свое происхождение, он назвал себя Логаном.

**НАЧАЛО 1910-Х**

После нескольких лет, проведенных со стаей волков в лесу, Росомаха предпринял еще одну попытку жить по-человечески. Он влюбился в индианку Серебряную Лису, которая ответила ему взаимностью. Однако мутант Виктор Крид, известный также как Саблезубый, чувствуя схожесть с Росомахой, взялся вредить ему, чтобы доказать свое превосходство, и на день рождения Логана преподнес тому «подарок» — изнасиловал и убил Лису. Разъяренный Логан напал на врага, но оказался повержен.

**1914**

Первая мировая война. В рядах канадских войск на полях Бельгии Логан проявил себя как выдающийся тактик и смелейший из бойцов. Влиятельные люди завербовали героя в спецотряд под названием «Бригада Дьявола». Мутант ударился в христианство, опять влюбился, но командир отряда убил девушку и избил Логана, повредив ему глаз. Росомаха тогда не знал о своей регенерации и думал, что глаз заживает сам собой, что так устроены люди. После войны Логан отправился в Китай, затем, морально окрепнув, поехал в Японию, где учился у мастера Огуна боевым искусствам и контролю над яростью.

**1937**

В 37-м году в Испании шла гражданская война, и Логан принимал в ней участие, причем, благодаря путешествиям во времени, дважды.

**1941**

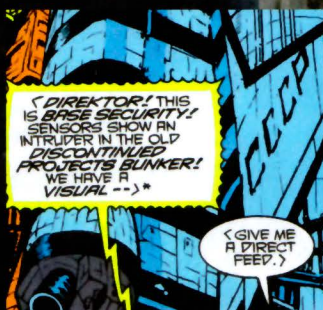
В преддверии Второй мировой Росомаха и Капитан Америка бок о бок сражались против фашистов. Война разгорелась со страшной силой, и Росомаха был вынужден примкнуть к канадской армии. На службе Логану повезло встретиться с самим Ником Фьюри и уничтожить не один десяток высокопоставленных офицеров в концлагерях на территории Польши. В одном из лагерей находился Магнето, так что, можно сказать, что он обязан Логану жизнью.

**1950-Е**

После войны Логан стал опять колесить по свету, выполняя различные поручения, став одним из самых лучших агентов. Росомахе пошел шестой десяток, но тогда он еще не подозревал о том, что так хорошо выглядеть и драться в таком возрасте он может только благодаря своему дару регенерации. Затем Росомаха женился, овдовел и был проклят могущественными колдунами, что мутанта не особо обеспокоило.

**1960-Е**

Логан стал частью программы «Оружие Икс» вместе с другими мутантами, среди которых оказались внезапно ожившая Серебряная Лиса и Саблезуб, с которым пришлось помириться во имя общего дела. Ученым удалось выявить механизмы столькой высокой способности к регенерации Логана и воспроизвести их на благо коллег по организации.

**1968**

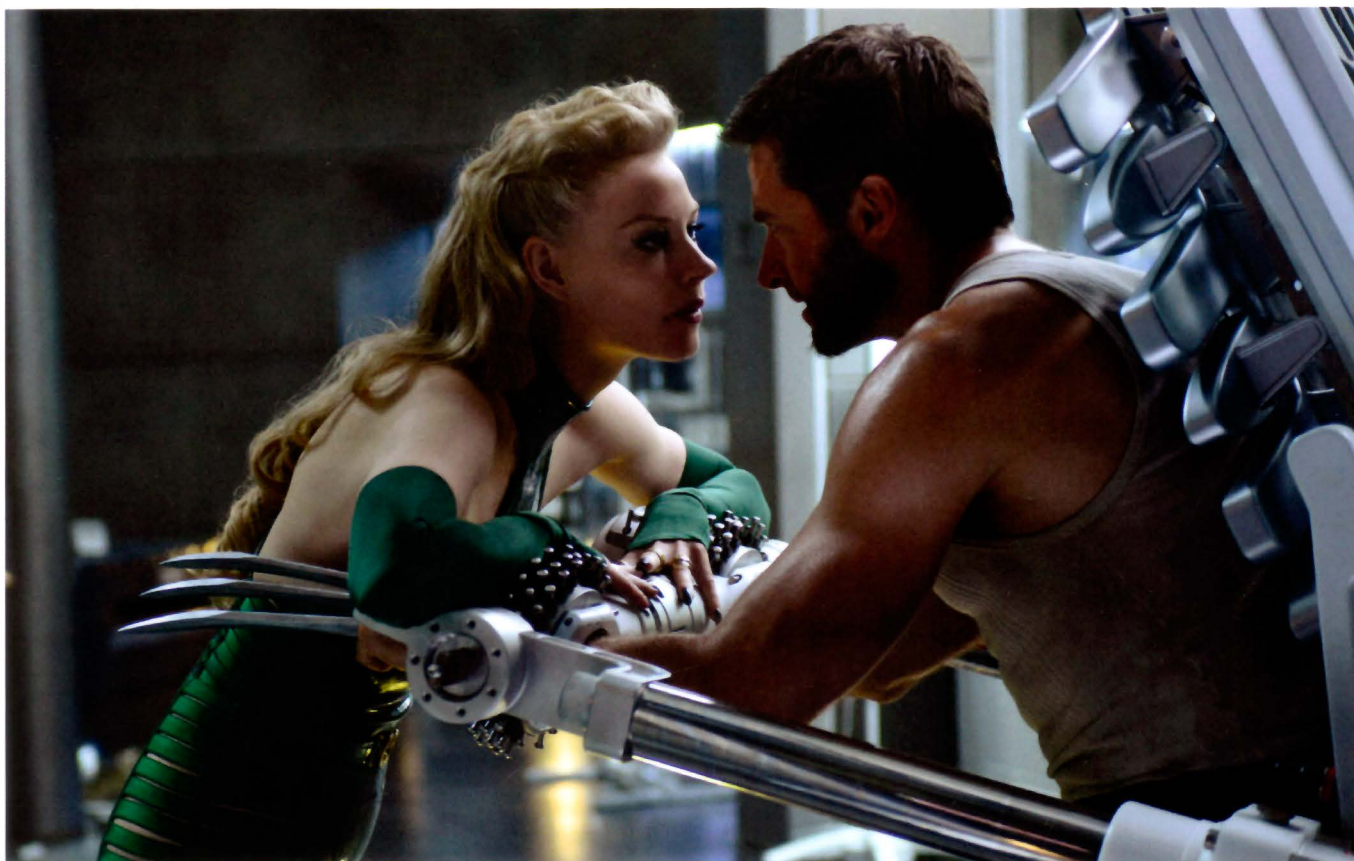
Джеймс и Саблезуб успешно саботируют в СССР полет на Луну.

**1970-80-Е**

Вьетнам и не только. Логан помогает Фьюри, затем родителям Питера Паркера, которые были тайными агентами. Логану не везет, и он попадает под снежный завал, из которого нельзя выбраться. Ему приходится полгода питаться своей плотью, регенерируя поврежденные ткани.

**ОРИЕНТИРОВОЧНО 90-Е**

Логана поймали люди из проекта «Оружие Икс», промывали ему мозги, стерли память и подвергли модифицированию тело, покрыв кости скелета неразрушимым металлом адмантием. Но обезумевшему от ярости Логану удалось вырваться на свободу. Память Логан восстановил полностью спустя много лет, собирая воспоминания по крупицам и пережив не один десяток приключений.



РОСОМАХА... БЕССМЕРТНЫЙ

ЛЮДИ ИКС – ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ГЕРОИ ИЗДАТЕЛЬСТВА MARVEL ПОСЛЕ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА. ЭТО СООБЩЕСТВО НАСЧИТЫВАЕТ ДЕСЯТКИ РАЗЛИЧНЫХ МУТАНТОВ, НО БЛАГОДАРЯ СПОСОБНОСТЯМ И ХАРИЗМЕ САМЫМ ЗАПОМИНАЮЩИМСЯ СРЕДИ НИХ СТАЛ РОСОМАХА. ЭТОМУ ПЕРСОНАЖУ ПОСВЯЩЕНА ОТДЕЛЬНАЯ СЕРИЯ КОМИКСОВ, ПРО НЕГО ДЕЛАЮТ ИГРЫ И СНИМАЮТ ФИЛЬМЫ. ДАВАЙТЕ ЖЕ ПОБЛИЖЕ ПОЗНАКОМИМСЯ С ЭТИМ НЕЗАУРЯДНЫМ ГЕРОЕМ.

НЕ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ.

Может показаться забавным, что дебютировал Рососомаха не в собственном комиксе и даже не в The X-Men, а в The Incredible Hulk. В 60-х популярность изданий Marvel в Канаде стала расти, и поэтому Лен Вейн, тогдашний сценарист комиксов про Халка, предложил ввести в повествование канадского персонажа. Вначале встал вопрос об имени новичка. Выбирать пришлось из двух вариантов – Барсук и Рососомаха. Затем персонажу начали придумывать сверхсилы, отталкиваясь от характеристик животного, в честь которого и назвали героя. От идеи «Рососомаха – мутировавшее животное» отказались, что, пожалуй, к лучшему. В конце 180 выпуска «Халка» на территории Канады на зеленого гиганта нападает облаченный в желтый костюм человек в маске, с торчащей из каждой руки тройкой когтей. Читателям сообщают, что незнакомца зовут Рососомахой). Неудивительно, что 181 номер имел успех! Рососомаха и Халк столкнулись лицом к лицу в жестокой схватке, в которой главному герою пришлось несладко. В итоге Халк врезал кулачищем противнику по голове, и тот бездыханным



упал на землю. Зеленый гигант (а с ним и читатели) решил, что Рососомаха мертв, и последовал дальше по своим делам.

Спустя пару лет целый и невредимый Рососомаха появился в The X-Men. Если кто и мог ему навредить, так это авторы комиксов, которые не до конца были уверены, стоит ли вводить в команду мутантов такого персонажа. Но благодаря письмам фанатов Рососомаха, подобно Человеку-Пауку, получил свое место под солнцем, затмив других персонажей. Logan уже тогда обладал весьма скверным характером. В команду мутантов его привела не жажда справедливости и не желание спасти человечество от периодически нависающей над ним угрозы, а милое личико Джинны Грей, приглянувшейся Loganу, возжелавшему взаимности от талантливой телепатки. Тогда еще о прошлом Loganа сценаристы не задумывались.

В первом выпуске Giant Size X-Men рисовавший обложку Гил Кейн неправильно изобразил маску Рососомахи, но его работа так понравилась художнику выпуска Дейву Кокруму, что новый вариант маски было решено оставить. Носит её Logan и по сей день.

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC GAMER

FAMITSU

EDGE

ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com

ПАРТНЕР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO

18+

ИГРЫ - РАЗВЛЕЧЕНИЕ
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ОШИБКИ
BIOSHOCK
INFINITE

METRO:
LAST LIGHT

**ГЛАВНАЯ ИГРА
ПОКОЛЕНИЯ**
THE LAST OF US

РОСОМАХА
БЕССМЕРТНЫЙ



ЧТОБЫ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, МЫ СОЗДАЛИ МОНСТРОВ

ОТ РЕЖИССЕРА ГИЛЬЕРМО Дель ТОРО
УОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ и ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ
**ТИХООКЕАНСКИЙ
РУБЕЖ**

С 11 ИЮЛЯ
СРАЖАЙТЕСЬ ИЛИ УМРИТЕ

СМОТРИТЕ В **real D 3D** и **IMAX 3D**

LEGENDARY WWW.PACIFIC-RIM.RU

«УОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ» и «ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ» ПРЕСТАВЛЯЮТ
ФИЛЬМ ПРОИЗВЕДЕНИЯ «ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ / DW-DW-УАЙ» РЕЖИССЕРА ГИЛЬЕРМО Дель ТОРО «УОРНЕР БРАЗЕРС ПИКЧЕРЗ» и «ЛЕДЖЕНДАРИ ПИКЧЕРЗ»: ТИХООКЕАНСКИЙ РУБЕЖ, в ролях: ЧАРЛИ ХЕНЕСА, ЦОРИС ЗОБСА, РИНГО КИКУЧИ, ЧАРЛИ ДЭЙ, РОБ КАЗИНСКИ, МАКС МАРТИНИ, РОН ПЕРЛМАН, КОМПОЗИТОР РАМИН ДЖАВАДИ, ПЕСНИ ИСПОЛНИТЕЛЬ КЕЙТ ХОВЛИ,
МОНТАЖЕРЫ ПИТЕР АЛУНДСОН, ДЖОН ГИЛРОЙ, ЗВ-ОП-А, РЕДАКТОР ФИЛЬМА ЭНДРЕО НЕСКОРОЛНИ, КЭРОЛ СПИР, КОСТУМЕРЫ ГИЛЬЕРМО НАВАРРО, ЗВ-ОП-ЗВ, КОСМУЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР КАЛОУМ ГРИНИ, СКОПЕТ ТРЕЙВИС БИЧАМА, СЦЕНАРИСТЫ ТРЕЙВИС БИЧАМА и ГИЛЬЕРМО Дель ТОРО, ПРОДЮСЕРЫ ТОМАС ТАЛО, ДЖОН ДЖАШИН, ГИЛЬЕРМО Дель ТОРО, МЭРИ ПЭРЕНТ, РЕЖИССЕР ГИЛЬЕРМО Дель ТОРО

IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation. Soundtrack Album on **WATERTOWER MUSIC**. **WARNER BROS. PICTURES** ©2013 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved.

12+ ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ

РЕКЛАМА