

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PC
GAMER

EDGE

ИЗБРАННОЕ

IGN
ru.ign.com

ПАРТНЕР

PLAYSTATION

XBOX

NINTENDO

WINDOWS

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

280₽

18+

ИГРЫ - РАЗВЛЕЧЕНИЕ
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
13008
4607157100056

SHIN MEGAMI
TENSEI IV

INFINITY WARD

THE WITCHER 3

THIEF

СИГЕРУ
МИЯМОТО

МОР. УТОПИЯ

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL:

BLACKLIST

Слово редактора

Август 2013 #8 [348]



Для начала хочу извиниться перед вами. Этот номер в полтора раза тоньше и в три раза хуже, чем вы привыкли, и мы это прекрасно понимаем. У нас было два варианта – либо пропустить месяц и уйти на лето в спячку, либо быстро и почти бесплатно подготовить августовский номер, чтобы не прерывать производственный цикл.

В августе 1998 года, пятнадцать лет назад, оборотные средства «Страны Игр» зависли в банке и не дошли до типографии. Многие издания тех лет так и вынуждены были закрыться. Наш журнал затянул пояса и на остатки наличных средств вышел в кризисном формате, на газетной бумаге. Читатели и партнеры поддержали «СИ», и история закончилась благополучно.

Нынешний кризис – это обычное сезонное падение рекламных сборов, на которое наложилось еще несколько негативных факторов. Летом что у игровых журналов, что у игровых сайтов всегда чертовски мало денег, и они работают в убыток в расчете на доходы осени. Так было в прошлом и позапрошлом годах, по итогам которых «СИ» выходила в плюс и становилась только лучше и сильнее. Однако в каком-то смысле наши деньги, как и в 1998 году, опять зависли в банке, и мы вынуждены прибегать к экстраординарным мерам.

Многие известные, популярные издания летом намеренно сдвигают номера, но «СИ» так не поступала никогда за всю свою историю. Все годы работы в журнале я также слышал от читателей упреки по поводу количества рекламы – и когда ее было по сорок страниц, и когда ее было по пять. Сейчас вы видите, что происходит, если ее действительно мало. Бизнес-модель «СИ» подразумевает, что половину дохода приносят продажи копий, половину – рекламные сборы, и если эта часть выпадает, приходят проблемы.

Хорошая новость, однако, заключается в том, что у «СИ», в отличие от закрывшихся полтора года назад «РС ИГР» есть перспективы. Мы вовремя запустили электронную версию для iPad и недавно вышли на iPhone. Мы начали адаптировать журнал к эпохе доступного Интернета еще в 2010 году и сделаем следующий большой шаг этой осенью. Наконец, наша основная тема – нормальные человеческие видеоигры – в России становится только популярнее, и прямой выход на наш рынок компаний Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Blizzard это подтверждает. И читателям, и рекламодателям нужно взрослое, серьезное издание об играх как искусстве и о культуре потребления этого вида искусства. Так или иначе, но все с «СИ» будет хорошо, и команда журнала в полном составе продолжит работать над проектом.

Ответы на многие из ваших вопросов вы найдете в моей колонке о прессе на страницах этого номера, а за дргими приходите на darkwren.ru.

Константин Говорун,
главный редактор

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилорик, Святослав Торик
Арт-директор Герман Титов

Перевод Альфина Беринг
Корректор Катя Кобылина
GAMELAND ONLINE Игорь Ерышев
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@glc.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Директор по рекламе журнала
«Страна Игр»
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru

Младший менеджер

Мария Сухорукова
sukhorukova@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE

Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru

ПОДПИСКА

Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@glc.ru

Менеджер спецраспространения

Нина Дмитриук
dmitryuk@glc.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.

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Edge и PC Gamer (ИД Future).

Директор группы TECHNOLOGY

Марина Филатова
filatova@glc.ru

Старший менеджер

Соколовская Анастасия
sokolovskaya@glc.ru

Менеджер по рекламе

Дмитрий Третьяков
tretiyakov@glc.ru

Старший трафик-менеджер

Светлана Ушакова
ushakova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Наталья Тулинова
tulinova@glc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ МЕНЕДЖЕРЫ

Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@glc.ru
Мария Захарова
zaharova@glc.ru

Подписные индексы

по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877

Прямая редакционная подписка:

shop.glc.ru

Тираж 152120 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@glc.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



НА ОБЛОЖКЕ

Splinter Cell: Conviction (общий тираж) и Shin Megami Tensei IV (тираж для подписчиков).

СЛОВО КОМАНДЫ

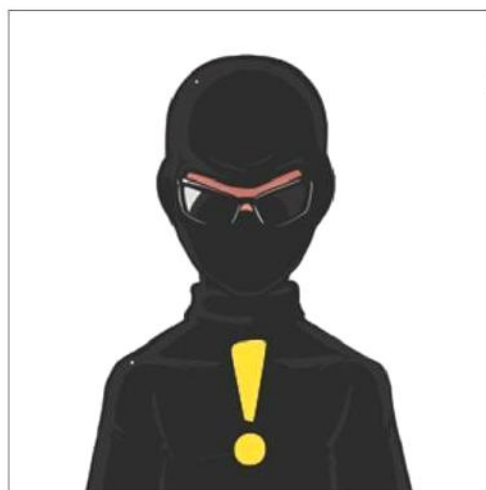


СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 10 лет

Любимые игры: The World Ends with You, Valkyrie Profile 2: Silmeria, Psychonauts

В промежутке между двумя номерами переиграл Final Fantasy XII, на этот раз – в «правильной» версии International Zodiac Job System и на эмуляторе. Чистый восторг: здешний мир, проработанный до мелочей, в HD заиграл новыми красками; не покривлю душой, если скажу, что FFXII в 1080p выглядит заметно лучше Lightning Returns 2014 года выпуска. Да и не только графика – геймплей, диалоги, количество контента – все тут вызывает восхищение.

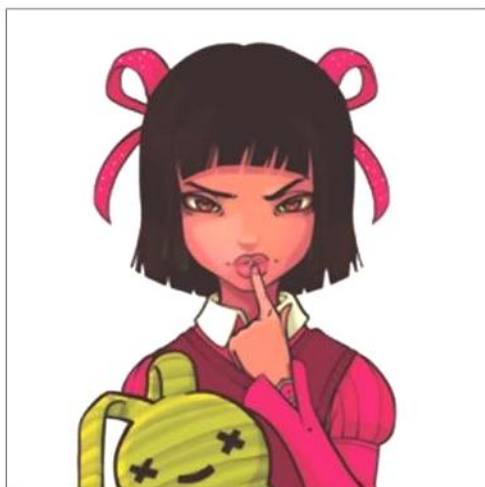


СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Ретро

Удивительная все-таки штука – мозг. Буквально за неделю до летней распродажей в Steam прочитал интересную и полезную книгу о том, как мы принимаем решения, за какие ниточки нас дергают рекламщики и маркетологи. Дал себе слово обязательно тормозить перед явными ловушками – ан нет, один раз все-таки купил игру не потому, что хотел именно ее, а потому что маленькая цена закрывала требуемую для новой карточки сумму. Нужно... больше... твердости!



НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

Стаж в журнале: 12 лет

Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry

«А ты, собственно, кто?» – спрашивает демон, когда я пытаюсь завербовать его в команду в SMT IV. В принципе, какой вариант из предложенных сейчас ни выбери, в итоге все решит лотерея. Характер демона влияет на то, как он реагирует на слова героя, но лишь с определенной долей вероятности, и в SMT IV эта самая вероятность, кажется, ничтожно мала. «Герой я», – отвечает мой персонаж. «Ух ты! А мне мама всегда говорила: раз ты демон – бей героев», – радуется стервец. Ой.

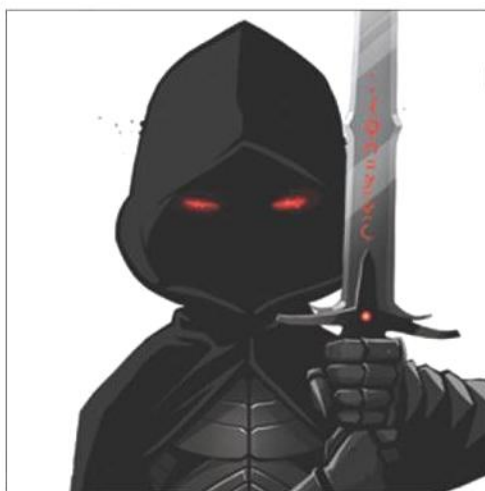


ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Shin Megami Tensei IV – прекрасная игра. Animal Crossing New Leaf – дважды прекрасная игра. 3DS – прекрасная консоль. Все очень здорово.

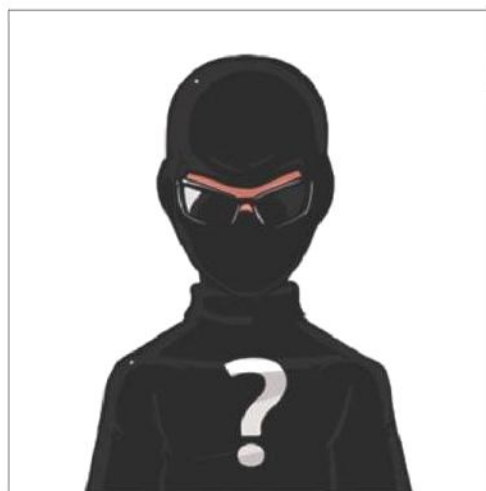


АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

С интересом готовился наблюдать за противостоянием двух «авиационных онлайн-экшенов». Но пока борьбы не получается – по количеству геймеров World of Warplanes даже после старта открытого теста уступал War Thunder. Теперь с нетерпением жду, когда Gaijin Entertainment подключит в свою игру танки.



АЛЬФИНА БЕРИНГ

Стаж в журнале: 6 месяцев

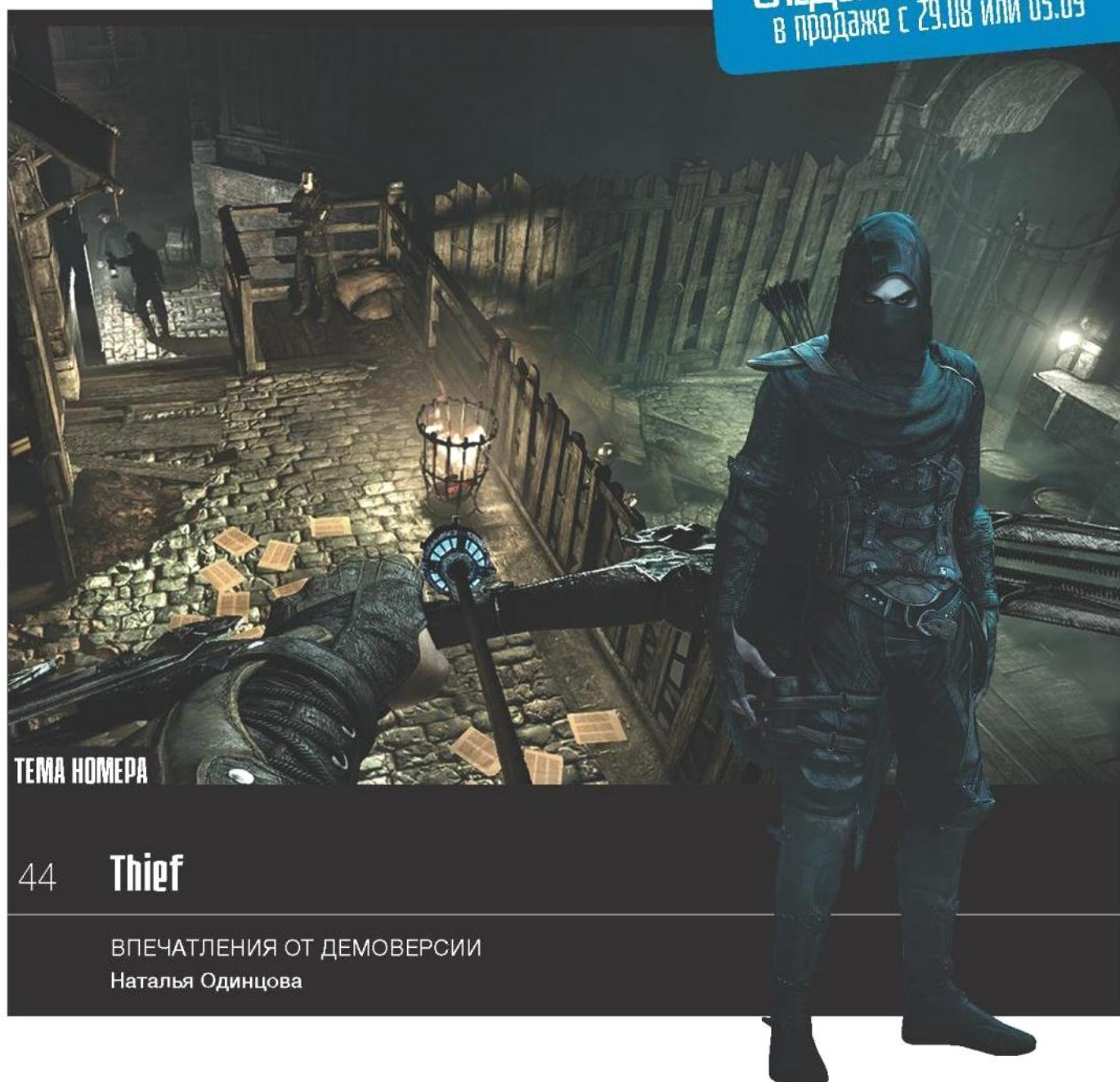
Любимые игры: Planescape: Torment и «Мор. Утопия»

Честно говоря, не пойму, чего все так распереживались из-за Company of Heroes 2. Any man who must say, «I am the king» is no true king, как сказал Тайвин Ланнистер. Уважение к подвигу предков живёт в вашей голове, а не в средней руки игрушке. Вы вообще видели анимацию тамошних лиц? Это куда большее оскорбление высоких чувств, чем передёрнутые факты».

Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 29.08 или 05.09



ТЕМА НОМЕРА

44 Thief

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ДЕМОВЕРСИИ
Наталья Одинцова

INDUSTRY

9 Печатная игровая пресса

Константин Говорун

12 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ
Сергей Цилюрик

14 Инфографика

СКОЛЬКО СТОЯТ БИЛЕТЫ
НА ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ
Сергей Колокольников

16 Игровая карта мира Наемимонт Games (Болгария)

Лилия Дунаевская

18 Авторские колонки

Святослав Торик, Сергей Цилюрик,
Сергей Думаков

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2,3 обл. Альфабанк | 4 обл. Lostwood | 3 Новый диск | 13 JustWheels | 43 Palit
34-35 Монолит | 39 Подписка редакционная | 23 IGN

FUTURE

24 Индустрия в тумане

Константин Говорун



28 Halo

ОТКРОВЕНИЯ СОЗДАТЕЛЯ HALO
ПОСЛЕ МНОГОЛЕТНЕГО МОЛЧАНИЯ
Райан Маккафри

38 Need for Speed: Rivals

ПОЧЕМУ НОВУЮ NEED FOR SPEED
ДЕЛАЮТ В ШВЕЦИИ
Константин Говорун

40 Call of Duty: Ghosts

ЧЕТВЕРОНОГИЙ СПЕЦНАЗ
жесси Меркерк



41 Splinter Cell: Blacklist

КАК ОБНОВЛЯЮТ СЕРИАЛ
Семен Кобылин



44 Thief

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ДЕМОВЕРСИИ
Наталья Одинцова

50 Dragon's Prophet

ДРАКОНЫ ЛЕТАЮТ,
НО ТОЛКУ ОТ ЭТОГО МАЛО
Андрей Окушко

51 The Crew

ЧЕМ ПРИВЛЕКАЕТ НОВАЯ ГОНОЧНАЯ
ММО ОТ UBISOFT
Марти Слива

SPECIAL

52 HEX-стратегии

ПО ШЕСТИУГОЛЬНИКАМ НА ТАНКЕ
Андрей Окушко



58 Гейминг и мозг

КАКИЕ ОБЛАСТИ МОЗГА
ЗАДЕЙСТВУЮТСЯ ПРИ ИГРЕ
Дэниел Кларк

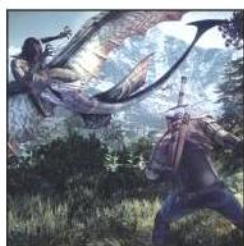
60 Игры разума

ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ПЕРЕКРАИВАЮТ
ВОСПОМИНАНИЯ
Арсений Волков

ТЕРРИТОРИЯ EDGE

62 Дело случая

КАКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИВНОСИТ
В ВИДЕОИГРЫ ЭЛЕМЕНТ
СЛУЧАЙНОСТИ?
Редакция Edge



68 The Witcher

3 СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИЗ СТАНА
ПОЛЬСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ
Редакция Edge

74 Вещи

КОДЕК ИЗ METAL GEAR SOLID
Редакция Edge

76 Интервью: Гоити Судэ

СОЗДАТЕЛЬ KILLER IS DEAD
ВЫСКАЗЫВАЕТСЯ НА ТЕМУ
ОРИГИНАЛЬНОСТИ И СЕКСИЗМА
В ИГРАХ
Редакция Edge

80 Интервью: Эйдзи Аонума

ПОЧЕМУ A LINK TO THE PAST
2 ДВАДЦАТЬ ДВА ГОДА БЫЛА
ТУМАННОЙ МЕЧТОЙ, А ТЕПЕРЬ
НАКОНЕЦ ВОПЛОТИЛАСЬ
Редакция Edge



84 Eidos Montreal

КАК РОСЛА КАНАДСКАЯ СТУДИЯ
Редакция Edge

88 Infinity Ward

КАК COD ПЕРЕЖИЛА ТРЕЩИНУ
В САМОМ СВОЕМ ФУНДАМЕНТЕ
И ВОЗРОДИЛАСЬ
Редакция Edge

REVIEW

92 Pikmin 3

САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ КОНСОЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ
Константин Говорун



94 Don't Starve

ОТЛИЧНАЯ SURVIVAL-ИГРА
Сергей Цилюрик



96 Fuse

ШУТЕР С НЕРАСКРЫТЫМ
ПОТЕНЦИАЛОМ
Сергей Цилюрик

99 Panzer Corps: Allied Corps

РЕДКИЙ СЛУЧАЙ, КОГДА ОТ
АДДОНА К АДДОНУ СТУДИЯ ТОЛЬКО
ПРОГРЕССИРУЕТ
Андрей Окушко

100 Deadly Premonition: Director's Cut

ПОЧТИ НИЧЕГО НЕ ПОЧИНЕНО, ДА
ЕЩЕ МНОГОЕ ПОЛОМАНО
Сергей Цилюрик



102 Shin Megami Tensei IV

ЯХВЕ В ОПАСНОСТИ
Наталья Одинцова

106 Лучшие мобильные игры

Александр Трифонов, Евгений Закиров

GAME +

120 Online

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В АВГУСТЕ
Анна Янилкина

122 Настольные игры

ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ РУБРИКА
Андрей Окушко

124 Мангаизация Голливуда

ЯПОНСКИЕ КОРНИ ЗАПАДНЫХ
ФИЛЬМОВ
Ярослав Гафнер

128 Travel Guide

ЦИТАДЕЛЬ (MASS EFFECT)
Александр Трифонов

136 Travel Guide

ГОРОД В СТЕПИ («МОП.УТОПИЯ»)
Александр Трифонов

144 Cosplaymania

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»

Будущее печатной игровой прессы Что вообще происходит?



Константин Говорун

ЛЮБАЯ ДИСКУССИЯ О БУДУЩЕМ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ НАЧИНАЕТСЯ С ОДНИХ И ТЕХ ЖЕ УТВЕРЖДЕНИЙ, ИМИ И ЗАКАНЧИВАЕТСЯ.

ПЕРВОЕ: «СМЕРТЬ ПЕЧАТНОЙ ПРЕССЫ НЕИЗБЕЖНА».
ВТОРОЕ: «ЗАЧЕМ МНЕ ЧИТАТЬ НА БУМАГЕ НОВОСТИ МЕСЯЧНОЙ ДАВНОСТИ?»
ТРЕТЬЕ: «Я ЛЮБЛЮ ШЕЛЕСТ БУМАГИ И ЗАПАХ КРАСКИ».





Число точек, торгующих журналами, в пересчете на душу населения, в России в десятки раз меньше, чем в странах Европы. Именно поэтому дистрибьюторы могут взвинчивать цены за место на полке, и никакой альтернативы им, как правило, нет (кроме подписки, но об этом позже). Особенно в регионах.

Журнал "Великий Дракон", который многие из вас помнят, существовал во времена, когда на склад в Москве приезжали челноки, навьючивали на себя копии журнала и развозили по стране, честно зарабатывая на торговле. Относительно свободно он продавался и в ларьках – почему? Потому что журналов на рынке тогда было существенно меньше, а готовых деньгами выдавливать конкурентов – так и во все единицы. И ларьки честно зарабатывали на продажах копий. Знаете, к слову, откуда берутся чудовищные цены на печатную прессу в регионах? Распространителям неинтересно снижать цены, чтобы увеличить продажи и собственный заработок. Они уже получили свои деньги за места на полках. Но если какой-то идиот случайно зайдет в их ларек и реально купит журнал – лучше с него получить сразу много. Это практически цитата.

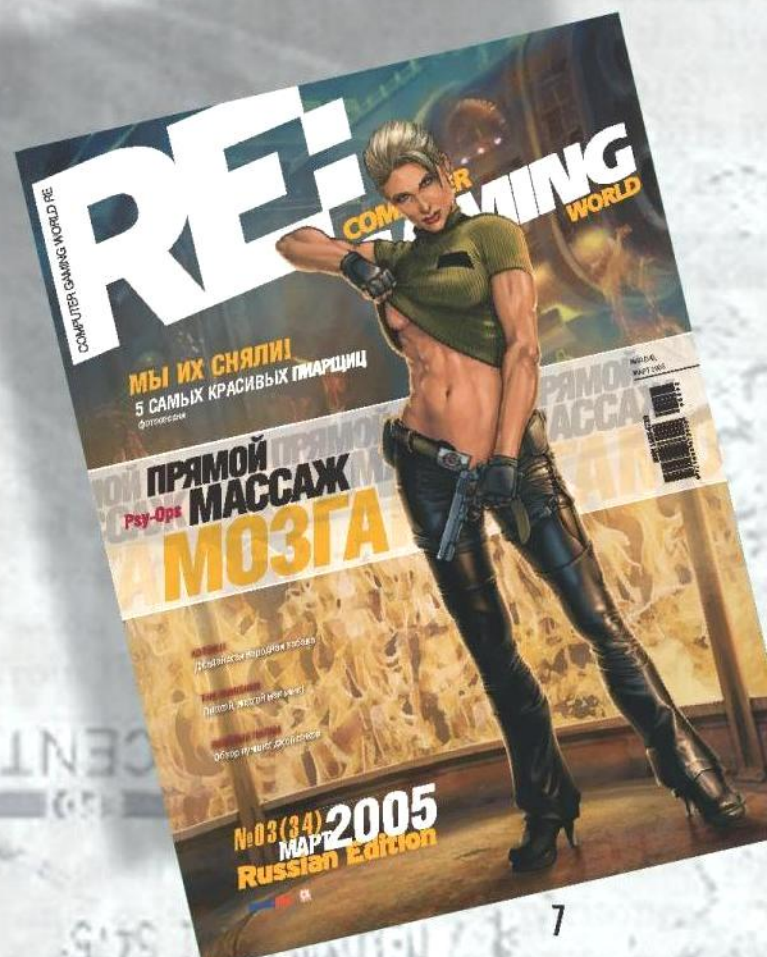
В России действительно есть свой уникальный тренд – разрушение сети дистрибуции прессы. С каждым годом число торговых точек сокращается. Где-то с ларьками борется,

несколько журналов об играх и закрылось за последние годы, до сих пор в Великобритании выходит двенадцать печатных изданий, даже в маленькой Бельгии – пять. Я не говорю о Японии с еженедельным Famitsu Weekly и восьмимиллионном тираже американского GameInformer. В сопоставимой с нами по населению и объему экономики Бразилии тоже есть пять журналов – мультиплатформенные, моноплатформенные, ретро. Так что вымирание печатной прессы как рода (в биологическом смысле) – это никакой не тренд. Ослабление ее роли, стагнация, падение после двух десятилетий роста – да, разумеется. И гибель отдельных видов.

Я перечислял игровые издания, но это ведь микроскопическая часть всей печатной прессы. Удивительный факт, который вряд ли кто-то из читателей осознает: проблемы с распространением "СИ" ("в городе N купить невозможно") связаны не с упадком бизнеса, а со слишком высокой конкуренцией на рынке. Дело в том, что количество слотов под журналы в каждом ларьке, магазине, развале ограничено. Условно говоря, есть сто мест и тысяча кандидатов на них – кого поставить? Основной заработок сетей распространения в наше время и в России вовсе не связан с продажей журналов. Вместо этого продаются места на полках. Если можно поставить на витрину "Страну Игр", продать десять штук и заработать тысячу рублей, либо поставить малоизвестный гляцевый журнал с интервью звезд и рекламой дорогих шмоток, продать пять штук, заработать пятьсот рублей и еще две тысячи сверху от издателя, то выбор очевиден. Глянцевому журналу с интервью звезд это выгодно, потому что все расходы отбиваются сверхдорогой рекламой, которая в игровой прессе не появится никогда. Что делать тем, кто не хочет платить?

К первому утверждению часто прилагается странное (на первый взгляд) пояснение: "Мне нравится читать журналы, но их не покупаю, потому что их смерть неизбежна". Человек хочет быть в тренде и не хочет прикипать душой к вещи, которая исчезнет. Что характерно, отказом от покупки эту самую смерть он и приближает. С трендом, однако, все не так просто. Есть электронные версии журналов для планшетов – уж куда современнее. Однако и печатная пресса совсем не собирается вымирать.

Вот вам такое утверждение: все важные тренды сначала приходят в развитые страны США и Европы, а затем распространяются на Россию. Проникновение Интернета, уровень жизни, уровень технологий там выше, и привычки людей меняются раньше. Однако, пусть



простите, губернатор. Другие сети разоряются, потому что настолько разучились продавать журналы, что издательствам неинтересно уже платить за место на таких полках. Дело зашло настолько далеко, что профессиональное объединение печатной прессы написало открытое письмо Путину с просьбой о поддержке. Это логично: на Западе государство помогает распространителям. В России – увы.

Но если на Западе государство помогает – значит, там что-то все же прессе мешает? Еще один неочевидный факт: вся современная сеть дистрибуции, логистические цепочки создавались под ежедневные и еженедельные газеты. Вот чтобы люди утром поехали на работу и в каждом киоске лежал свежий номер. Представляете себе, сколько нужно усилий, чтобы поддерживать такую систему в рабочем состоянии! Распространение ежемесячных журналов – гораздо более простая, второстепенная задача, которая выполняется на фоне и приносит дополнительные деньги. Однако именно газеты (особенно ежедневные) – вид прессы, который не имеет никаких преимуществ по сравнению с Интернетом и обречен на исчезновение. Их продажи падают (и на Западе, что логично, это началось гораздо раньше) – распространители всей прессы либо разоряются, либо требуют больше денег с журналов.

Вот мы и добрались до двух настоящих трендов, которые действительно соответствуют современному обществу: вымирание газет и ослабление сетей распространения (что частично может компенсироваться государством). Зарубежные журналы к ним уже давно приспособились, потому что до 90% их тиража расходуется по подписке, а продажи в киосках нужны лишь для привлечения новых клиентов. Почему в России это невозможно? Правильно, вот вам и главный враг прессы – Почта России. В США журнал доходит до читателя за 1-2 дня, в России – за 2-3 недели (и еще может потеряться). Сколько мы ни пытались агитировать вас подписываться, типичный ответ: «Не хочу связываться с нашей почтой». И даже возразить что-то сложно. С нашей стороны мы сделали все возможное: курьерская доставка в Москве, а с этого года – и в Питере, и, конечно, электронная версия в AppStore, на которую возлагаем самые большие надежды.

Почему вымирают газеты? Потому что новости и вообще все форматы газетных заметок действительно удобнее и быстрее и даже дешевле читать в Интернете. Но журналы – это другое. Авторы второго тезиса (про месячную задержку новостей) – люди, которые с одной стороны впадают в ступор, когда слышат, что в журнале уже много лет как нет рубрики с новостями. С другой – просят печатную прессу публиковать побольше информации о событиях индустрии, количестве видов оружия в разрабатываемых играх и их датах релиза, и обижаются, когда им говорят, что этого не будет.

Дело в том, что когда-то, лет пять назад, печатные журналы были основным и едва ли не единственным источником информации об играх и закрывали сразу несколько ниш. Они заменяли газеты и Интернет, предлагая поток новостей и пересказов пресс-релизов. Они развлекали постерами, кроссвордами и рубрикой «хумор». Они помогали людям с выбором игр для покупки и с их прохождением. Наконец, они пытались анализировать электронные развлечения – настолько, насколько были способны. Скажем честно: типичный журнал об играх образца 2003 года печатал на своих страницах Интернет и выкладывал же Интернет на диск. Было в разы дешевле купить «СИ», чем оплатить провайдеру доступ в Сеть, где информацию еще нужно найти и скачать. Поэтому журналы процветали, и именно такими запомнились подавляющему большинству российских геймеров. В наше время Интернет информирует, Интернет развлекает, и в Интернете же проще заказать любые постеры и наклейки. Почти все, чем занималась профильная пресса (кроме, разве что, Game.EXE) до 2008 года, было нужно аудитории, но по-настоящему не являлось задачей именно ежемесячных журналов. Мы это поняли, в разгар финансового кризиса сумели начать адаптацию к новой реальности и сохранить «СИ». Сейчас нужно завершить эту работу.

И недостаток, и преимущество журнала – его ежемесячный цикл. Любая информация добирается до читателя с опозданием – верно. Однако возможность тратить на работу над материалом не один-два дня, а одну-две или даже три недели открывает огромные возможности для глубоких, сложных, по-настоящему уникальных

статей. В Интернете никто не даст автору пару лишних дней на рецензию, чтобы сделать текст лучше. В журнале это нормально.

И недостаток, и преимущество журнала – отпускная цена. На бумаге раз в месяц надо выпускать только тексты, за которые читатели захотят платить. Журналу незачем оглядываться на SEO-оптимизацию, публикуя двадцать микроскопических новостей о Call of Duty, или искусственно разбивать длинные статьи на несколько маленьких для увеличения числа просмотров. Либо действительно интересные, уникальные, сложные в производстве материалы, либо никакие.

Очевидное преимущество журнала – дизайн и верстка. Что характерно, оно сохраняется и в электронной версии для планшетов.

Главная задача современного игрового журнала – помогать геймерам получать боль-



ше удовольствия от любимого развлечения. Нужны не “обзоры” с перечислением видов оружия, а комментарии по сути, по содержанию игр, в чем-то похожие на доп. материалы к дисковым изданиям фильмов. Прочитал журнал – по-новому взглянул на пройденный хит и, возможно, вернулся к нему. Нужны не оценки популярным играм, а идеи по покупке, обращающие внимания геймера на вещи, которые без совета журнала он бы пропустил.

Нужны не новости, а их интерпретация, комментарии экспертов. Читателей полезно и развлекать, но не шутками из Интернета, а длинными, подробными, интересно оформленными историями об играх, которые берут геймера за живое. Журнал должен быть не источником информации, а самостоятельным медийным продуктом. В идеале журнал об играх должен быть интереснее большинства собственно игр.

Аудитория журнала – люди, которым все выше перечисленное важно. Это самые хардкорные, увлеченные поклонники игр со стажем в пять, десять и более лет. И, конечно, собственно участники индустрии – и разработчики игр, и им сочувствующие. Журнал для них – умный друг и собеседник, с которым им чертовски интересно раз в месяц посидеть в кофейне или баре.

Естественно, желающих покупать такой журнал сильно меньше, чем тех, кому нужна просто информация об играх. Это нормально. Все издания формата “Интернет на бумаге”, когда-то бывшие самыми массовыми, умерли или умрут. Это касается не только игровой прессы. Условно говоря, “Железо” с тестами компьютерных комплектующих в наше время не нужно, а “Хакер” с глубокими статьями для IT-специалистов с каждым месяцем становится только популярнее.

Возможно, у вас есть вопрос, – а можно ли делать все то же самое, только в Интернете? В конце концов, и писать статьи долго, и верстать красиво – все это не проблема. Теоретически – да, настоящий, полноценный журнал может существовать и на базе сайта. На Западе, однако, очень мало примеров таковых – разве что Polygon. Экономическая модель сайтов, зарабатывающих на рекламе, плохо подходит для изданий с дорогими в производстве материалами и заведомо меньшей аудито-

рией. А продажа доступа к статьям за деньги не очень хорошо работает на Западе и уж точно не имеет никакого смысла в России.

Что будет со “Страной Игр”? В 2010 году мы взяли курс на создание авторского журнала с эксклюзивной информацией и ярким мнением. Мы отказались от раздела новостей и перепечатки Интернета в превью, но все равно не могли сразу и быстро перейти на модель настоящего современного журнала, сохраняя и тесты железа, и календарь выхода игр, и другие рудименты прошлого. Осенью 2013 года пора сделать следующий шаг.

Как мы этот шаг сделаем, где, в каком формате – большой вопрос. В идеале следующий номер «СИ» уже будет радикально обновленным и сохранит партнерство как с Edge, так и IGN Russia. Не выйдет – есть планы Б, В и далее до конца алфавита. Следить за обновлениями проще всего на специальном сайте <http://www.gameresistance.ru>, либо в моем личном блоге <http://www.darkwren.ru>. Собственно наши тексты об играх (хотя и не журнального формата) можно будет найти на <http://ru.ign.com>.

Обязательно оставляйте свои вопросы, пожелания и теплые слова – в конце концов, мы стараемся для вас. Мы считаем, что один игровой журнал такой стране, как Россия, нужен. И дело отнюдь не в шелесте бумаге и запахе краски. В нем не будет новостей и не факт, что он нужен на бумаге, причем именно потому что печатная пресса [с рекламой шмоток], к сожалению, неистребима.

Напоследок – забавный факт. Казалось бы, продажи музыки на физических носителях падают и должны быстро дойти до нуля. Однако за последние годы в разы, в десятки раз выросла популярность винила – в США за последний год было продано 25 миллионов экземпляров. Даже наш редактор Женя Закиров привез из Лос-Анджелеса пачку пластинок – едва ли не больше, чем игр. Так вот, “Страна Игр” – это как винил. **СИ**




САТОРУ ИВАТА, ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO:

Мы виноваты. Мы расслабили наши маркетинговые усилия, и пользователи до сих пор не могут понять, что в Wii U по-настоящему уникального. Поскольку мы все время пытаемся

МЫ ВИНОВАТЫ. МЫ РАСЛАБИЛИ НАШИ МАРКЕТИНГОВЫЕ УСИЛИЯ, И ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ДО СИХ ПОР НЕ МОГУТ ПОНЯТЬ, ЧТО В WII U ПО-НАСТОЯЩЕМУ УНИКАЛЬНОГО.

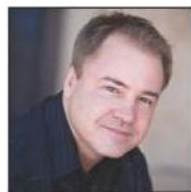
быть оригинальными, нам нужно прикладывать особые усилия, чтобы люди поняли, чем привлекательно то, что мы делаем.

Мы пока что не смогли создать такую игру, которая сразу же заставила бы людей понять: «Да, это что-то действительно новое». Люди, лично попробовавшие Wii U, могут оценить ее ценность, но, поскольку нет простых и доступных игр вроде Wii Sports, потенциальные покупатели не хотят пробовать Wii U.


СИГЕРУ МИЯМОТО, самый известный геймдизайнер в мире:

Индустрия развлечений по сути своей нестабильна: если люди решат, что подобных развлечений им больше не нужно, то и прибыли никакой не будет. Поэтому я думаю, что ждать конкретных цифр продаж глупо, надо концентрироваться на том, чтобы делать что-то новое, уникальное, и делать это наилучшим образом. Так что все эти разговоры – «Ох, достигнет ли Nintendo прогнозируемых цифр? Виноват ли в этом господин Ивата?» – и все эти обсуждения, по-моему, глупые, потому что господин Ивата управляет нашей компанией и, мне кажется, никто лучше него с этим бы не справился.

ГОСПОДИН ИВАТА УПРАВЛЯЕТ НАШЕЙ КОМПАНИЕЙ И, МНЕ КАЖЕТСЯ, НИКТО ЛУЧШЕ НЕГО С ЭТИМ БЫ НЕ СПРАВИЛСЯ.


ВИНС ЗАМПЕЛЛА, глава Respawn Entertainment:

Можно сделать одиночные миссии, которые займут все внимание студии и потребуют полгода для их создания, а игроки пробегутся насквозь них за 8 минут. И сколько людей проходит

кампанию? Не так уж много. Первый уровень проходят все, но заканчивают игру 5% людей. А вы делите команду, делаете, по сути, две разные игры. Сбалансированные по-разному, с заметно различающимися масштабами. Но в мультиплеере люди проводят сотни часов, а не «как можно меньше, чтобы добежать до конца кампании». Так зачем кидать туда все ресурсы? Мы направили их на мультиплеер, и он стал лучше. В этом есть смысл.


РЕДЖИ ФИЗ-ЭМЕЙ, президент Nintendo of America:

Мы понимаем, что перепродажа б/у – это способ монетизации игр для некоторых наших пользователей. Они купят игру, поиграют, а потом вернут в магазин, чтобы на вырученные деньги купить следующую. Это гораздо сильнее ударяет по ежегодным играм и, пожалуй, по тем, которые не так сильно выделяются, нежели по контенту от Nintendo. Почему? Потому что у нашего контента крайне сильная «реиграбельность». Пользователь хочет продолжать играть в Mario Kart, в New Super Mario Bros., в Pikmin. Поэтому мы видим, что частота возврата в магазины контента Nintendo гораздо ниже, чем в среднем по индустрии. Так что мы не выдумываем каких-либо технологических преград для перепродажи б/у игр, мы уверены, что если мы предоставим отличный контент, то покупатели не захотят перепродавать наши игры.

МЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ЕСЛИ МЫ ПРЕДОСТАВИМ ОТЛИЧНЫЙ КОНТЕНТ, ТО ПОКУПАТЕЛИ НЕ ЗАХОТЯТ ПЕРЕПРОДАВАТЬ НАШИ ИГРЫ.


ФЕРГАЛ ГАРА, исполнительный директор британского подразделения SCE:

Думаю, не будет несправедливым утверждение, что Vita вышла на очень сложный рынок, полного представления о котором на время начала ее разработки не было.

Количество того, что мы могли показать и доказать, было очень ограничено – но сейчас мы входим в эпоху PS4, и статус Vita как устройства-компаньона скоро будет всем понятен. Мы оптимистичны.


ТОНИ КЕЙ, старший вице-президент Ubisoft по продажам и маркетингу:

Мы не начинаем работу над игрой, если рассчитываем, что она сможет вырасти в сериал. Нельзя просто выпустить что-то и забыть о нем: слишком это дорого.



ПАТРИК СОДЕРЛУНД, исполнительный вице-президент EA Games:

Пользователи и пресса говорят нам, что хотят чего-то совершенно иного. В прошлый

раз такой проблемы не было. При переходе от PS2 к PS3 вся речь шла о высоком разрешении. Люди были готовы играть в то же самое, что и на PS2, просто потому, что оно выглядело гораздо лучше. Теперь такое не пройдет – игры на PS3 и Xbox 360 до сих пор выглядят хорошо. Значит, надо делать что-то, не связанное с графикой.

Вы посмотрите, что мы делаем сейчас, и сравните с тем, что делали пять лет назад.

Сейчас нужна глубокая, увлекательная одиночная кампания, нужен мультиплеер с 7-10 режимами, нужно большое разнообразие локаций, нужен сервис, который поддерживал бы игру после запуска и не обирал бы пользователей, а добавлял бы ценности продукту. Люди выбирают себе одну-две игры и хотят оставаться в них долгое время. И мы, создатели игр, должны предугадывать запросы пользователей и удовлетворять их.

ИГРЫ НА PS3 И XBOX 360 ДО СИХ ПОР ВЫГЛЯДЯТ ХОРОШО. ЗНАЧИТ, НАДО ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО, НЕ СВЯЗАННОЕ С ГРАФИКОЙ



МАРЧИН ИВИНСКИ, сооснователь CD Projekt:

[Финансировать разработку самостоятельно] – это необходимо. Потому что если кто-то говорит тебе, что, по его мнению, хорошо, приходится идти на компромиссы. У меня это не очень хорошо выходит. И я думаю, что нельзя принимать творческие решения, если разные интересы тащат тебя в разные стороны. Конечно, я не хочу звучать слишком идеалистично: мы все-таки пытаемся продавать игры. Но в первую очередь для нас

важна сама игра. Много людей в индустрии об этом забывают. Мне кажется, что [мыслить лишь сегодняшним днем] – это правильно, и если вы посмотрите на компании, которые добились успеха, то увидите, что они следуют своим принципам и честны с геймерами. И я думаю, что это будет становиться лишь важнее, потому что сейчас связь с геймерами самая что ни на есть прямая, и места для лжи уже не остается. Если вы со временем, это все будет на социальных сетях через мгновения. Врунам со стажем сейчас несладко, как можно видеть. Компания A делает утверждение – а люди говорят: «Эй, да ничего подобного». И весь Интернет сходит с ума. Десять лет назад подобного не было.



РИЧАРД ГЭРРИОТТ, создатель Ultima Online и Tabula Rasa:

Вы появляетесь в начальной локации, общаетесь с компьютерными персонажами с фиксированным набором реплик и набираете себе первых квестов. Строятся они все по одной схеме: дойти по стрелкам до нужных монстров, убить их, собрать лут и вернуться за вознаграждением. Так продолжается из уровня в уровень – и такова ваша жизнь внутри игры. Есть, конечно, проекты, где можно крафтить вещи, шить себе одежду и что-то еще делать, но в целом смысл в том, что нужно постоянно с кем-то драться. В битвах игроки тоже следуют алгоритму: выбирают определенные типы атак, чтобы нанести максимальный урон, готовят удачную комби-

нацию и полезные баффы. Все внимание сконцентрировано на этом микроменеджменте – а от ролевой игры уже не остается ничего. Вот это я и считаю проблемой MMO-проектов. Да, улучшается графика, появляются новые локации, выходят еще какие-то нововведения. Но это лишь небольшие улучшения всего того, что уже есть. Поэтому MMOG и кажутся шаблонными. И именно этого мы пытаемся избежать в Shroud of the Avatar.

А еще ведь разработчики привнесли столько серьезных упрощений, чтобы игрокам было легче освоиться. Квестовые логи, огромные интерфейсы для ленивых, стрелки-указатели... Но в результате всех этих упрощений игроки практически перестали думать. Даже в разговорах с персонажами остается лишь выбирать реплики, которые звучат приятно и не заставят собеседника убежать от вас в страхе. Никто не хочет быть исследователем, искать приключений. Зачем? Суть MMORPG давно извратилась.



ВИКТОР КИСЛЫЙ, глава Wargaming:

Преимущество онлайн-игр заключается в том, что, если вы допустите вдруг ошибку, то сможете быстро выпустить исправляющий ее апдейт. В ситуации с Microsoft проверка контроля качества и сертификация занимают слишком много времени, что влияет на частоту выхода апдейтов. Это совершенно не подходит для free-to-play.

ПРОВЕРКА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА И СЕРТИФИКАЦИЯ ЗАНИМАЮТ СЛИШКОМ МНОГО ВРЕМЕНИ, ЧТО ВЛИЯЕТ НА ЧАСТОТУ ВЫХОДА АПДЕЙТОВ. ЭТО СОВЕРШЕННО НЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ FREE-TO-PLAY.



ПУ ВИРАСУРИЯ, основатель Ready at Dawn:

Как-то я зашел в GameStop, попросил новую копию игры, и, ничего не сказав мне, [продавец] попытался подсунуть мне подержанную копию, стоящую на пять долларов дешевле. Прямо там я вышел из себя: «Чувак, перед тобой не тот парень... Ты не тому парню пытаешься ее продать». Существуют разработчики, которые тратят годы на создание игр, и кто-то из них может пострадать только потому, что будет нарушен процесс получения ими прибыли, и появляются вот такие магазины, от которых разработчикам не идет никакого дохода.

Я не считаю, что мы должны прекратить продажу подержанных игр, но необходимо что-то сделать для того, чтобы получать часть выручки от продаж в GameStop и других таких магазинах. Это не будет чем-то вроде штрафа для покупателей: они в итоге все равно получают то, что хотят.



ДЗИРО ИСИИ, продюсер из Level 5:

По атмосфере японский рынок все больше и больше отдаляется от западного – я волнуюсь, одним ли воздухом мы теперь дышим. Игры вроде Puzzle & Dragons, молниеносно захватившие Японию, на E3 встречают репликами вроде: «А это что такое?». В то же время на игры фотореалистичные или с открытым миром, находящиеся в центре внимания на E3, в Японии особого внимания не обращают; люди говорят «а, да, очень мило», но и только. Тому, что при таких обстоятельствах японские игры на E3 еще тепло встречают, должен радоваться, но...

ЯПОНСКИЙ РЫНОК ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ ОТДАЛЯЕТСЯ ОТ ЗАПАДНОГО



ЕСИНОРИ КИТАСЕ, продюсер трилогии Final Fantasy XIII:

В наше время дети играют в онлайн, делятся видеороликами с друзьями, общаются в социальных сетях, хранят сохранения в облаке, используют второй экран для игр и так

далее. Кажется, новое поколение пытается объединить это в стандартной платформе. Эпоха, когда все состязались в качестве графики, закончилась, теперь сфера нашей конкуренции – игровые сервисы, которыми люди захотят пользоваться вместе с друзьями. Японская игровая сцена сейчас переживает бум социальных игр, но, приехав на E3, я снова ощутил, чем крупные проекты так хороши.



ТОСИХИРО НАГОСИ, создатель Yakuza и Binary Domain:

Всюду были очередные части сериалов, и поэтому ничего на меня не произвело впечатления. Западный рынок продолжил взрослеть в некотором смысле, но лично мне кажется, что ему придется скоро войти в очередной переходный период.



ТОМОНОБУ ИТАГАКИ, создатель Dead or Alive и Ninja Gaiden:

В мире, где внимание наших покупателей привлекают их PC, планшеты и смартфоны, простое улучшение того, чем консоли были раньше, уже не будет работать. Просто система, которая считывает команды с контроллера, производит картинку и отправляет ее на ТВ, не прокатит. Кажется, что все платформодержатели пытаются понять, что делает их консоль по-настоящему особенной.



ЕСКЕ ХАЯСИ, глава Team Ninja:

Мне кажется, что многим играм не хватало оригинальности. Глядя на скриншоты, сложно понять, какой из них к какой игре относится. После такого хочется создавать игры, выделяющиеся своей уникальностью.



СИНДЗИ МИКАМИ, создатель Resident Evil и The Evil Within :

Я очень разочарован в том, насколько жанры в наше время

ограничены – мне хочется видеть более широкий спектр игр. Я обожаю инди. Эти молодые люди с маленькими бюджетами и большими идеями – может, они и определяют новые жанры? Большим играм надо продать очень много копий, да и самозамнение их создателей мешает. Я думаю, будущее – за маленькими, очень личными играми.

НОРИХИСА КОТИВА, продюсер Hyperdimension Neptunia:

Думаю, Final Fantasy XV убедит японцев купить новые консоли, но все остальное – продукты для зарубежного рынка, для Японии игр очень мало.

FINAL FANTASY XV УБЕДИТ ЯПОНЦЕВ КУПИТЬ НОВЫЕ КОНСОЛИ.



ВАШИ Б

КАКИЕ ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ
И СКОЛЬКО СТОИТ

E3

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 48 200
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 795

BRASIL GAME SHOW

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 100 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 16

GA

ПОСЕТИ
ЦЕНА Б

PENNY ARCADE EXPO

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 80 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 65

PARIS GAME WEEKS

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 212 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 12 - 18

ЛОС-АНДЖЕЛЕС

СИЭТЛ

САН-ПАУЛУ

ПАРИЖ

АМЕРИКА

ЕВ

БИЛЕТЫ?

ПОСЕЩАЮТ БОЛЬШЕ ВСЕГО,
НА НИХ ПОПАСТЬ

MESCOM

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 275 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 8 - 29

ИГРОМИР

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 105 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 12 - 93

ASIAN GAME SHOW

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 453 000
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 4 - 13

EB GAMES EXPO

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 30 745
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 37 - 460

TOKYO GAME SHOW

ПОСЕТИТЕЛЕЙ: 223 753
ЦЕНА БИЛЕТА: \$ 10 - 30

МОСКВА

ЕЛЬН

ГОНКОНГ

ТОКИО

СИДНЕЙ

ЕВРОПА

АЗИЯ И АВСТРАЛИЯ



Игровая карта мира: Наемimont Games



ГАБРИЭЛЬ ДОБРЕВ,
глава студии и ее основатель

««НА СОЗДАНИЕ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ ВРЕМЯ, И КОГДА ВЫ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТЕ, НИКТО ЕЩЕ НИЧЕГО НЕ АНОНСИРОВАЛ, А ПОТОМ ВНЕЗАПНО ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ВСЕМ В ГОЛОВУ ПРИШЛА ОДНА И ТА ЖЕ ИДЕЯ. ВЫПУСТИТЬ ИГРУ ПЕРВЫМИ – НЕ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ВАРИАНТ. МЫ ДОВОЛЬНО БЫСТРО СПРАВЛЯЕМСЯ, ЕСЛИ ВЕСТИ РЕЧЬ О РАЗРАБОТКЕ, НО ИНОГДА ЛУЧШЕ ПОВРЕМЕНИТЬ ИЛИ ПОДОЖДАТЬ НЕМНОГО – ВСЕ ВАРИРУЕТСЯ. РАЗРАБОТКА ИГР – ЭТО НЕ ТОЧНАЯ НАУКА, В ИЗВЕСТНОЙ МЕРЕ ВСЕ ЗАВИСИТ И ОТ УДАЧИ».

ИГРОГРАФИЯ

Tzar: Burden of the Crown	2000	Windows	Grand Ages: Rome	2009	Windows
Celtic Kings: Rage of War	2003	Windows	Tropico 3	2009	Windows, Xbox 360
Celtic Kings: The Punic Wars	2004	Windows	Grand Ages: Rome – Reign of Augustus	2009	Windows
Rising Kingdoms	2005	Windows	The First Templar	2011	Windows, Xbox 360
Glory of the Roman Empire	2006	Windows	Tropico 4	2011	Windows, Xbox 360
Imperium Romanum	2008	Windows	Omerta – City of Gangsters	2013	Windows, Xbox 360



В оригинальном названии первой игры студии отсылка к Генрику Сенкевичу не было.

БАЛКАНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Название Naemimont Games вряд ли многое скажет усредненному российскому геймеру, а вот ее продукция будет ему же наверняка хорошо знакома, тем более что практически все игры были переведены на русский язык. Студия была основана в Болгарии в 1997 году, а ее первая работа, стратегия Tzar: Burden of the Crown («Огнем и мечом»), вышла три года спустя. RTS, действие которой происходило в выдуманном мире в напоминающую средневековую эпоху, не снискала большой популярности, но нашла ценителей и определила будущее направление студии: в течение нескольких лет болгары выпустили еще несколько стратегий, только уже об античности. В данный момент в Naemimont работает около 50 человек.



Обустранивая город, игроки могут воздвигать и такие известные сооружения, как Колизей, Большой цирк и Пантеон.

РИМ НЕ СРАЗУ СТРОИЛСЯ

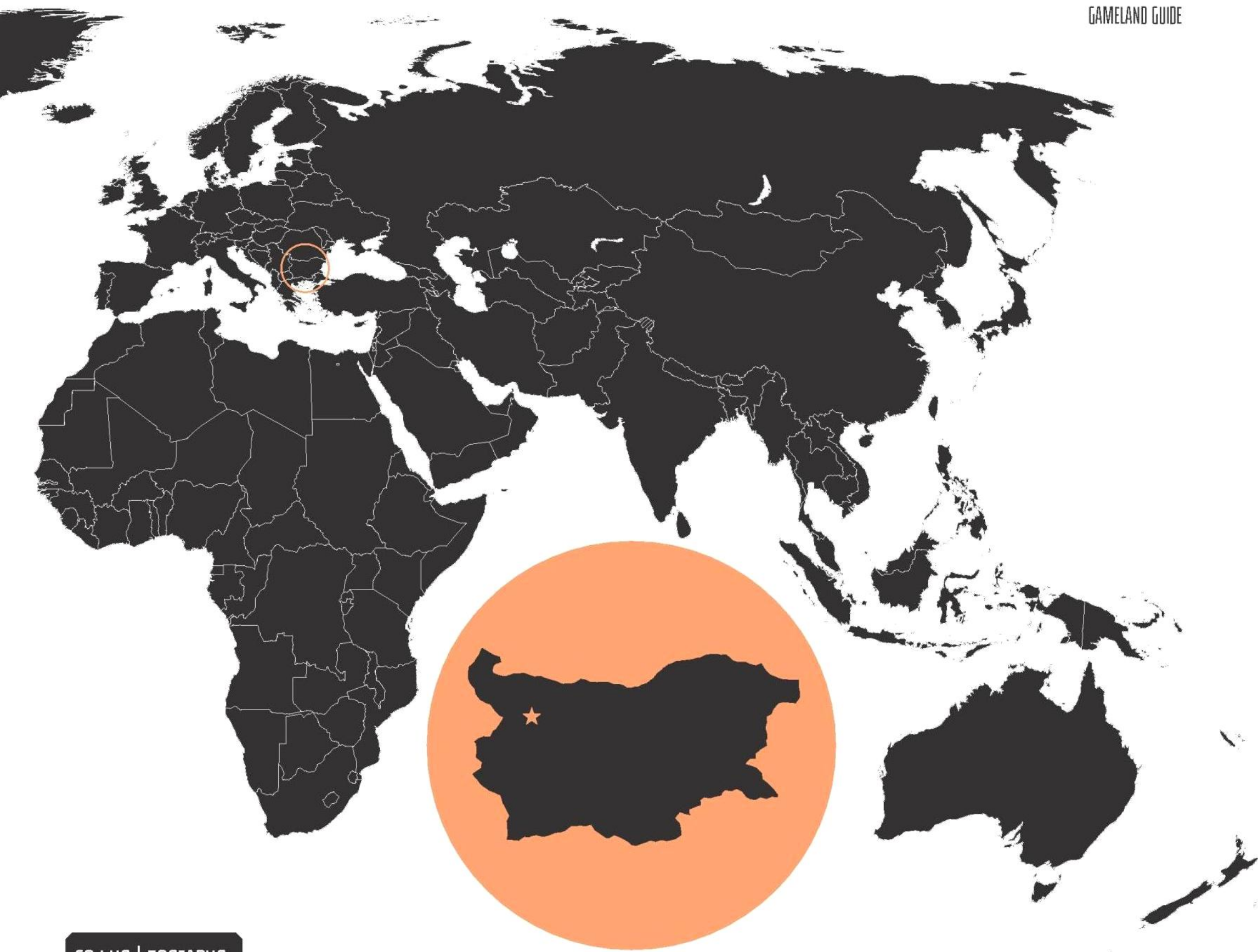
Помимо «чистых» RTS Naemimont успела позднее выпустить несколько игр на стыке стратегии и градостроительного симулятора, посвященных древнему Риму. Необходимость участвовать в военных действиях присутствовала во всех трех играх (можно было даже выбирать, присягнуть ли на верность Цезарю или Помпею), но она никак не отменяла задачи удовлетворять различные потребности обычных граждан. В процессе управления вечным городом игрокам предстояло отслеживать, на что тратятся деньги из казны, контролировать уровень преступности, строить необходимые здания (от пекарен до храмов) и учитывать при этом ограничения, связанные с классовыми различиями.



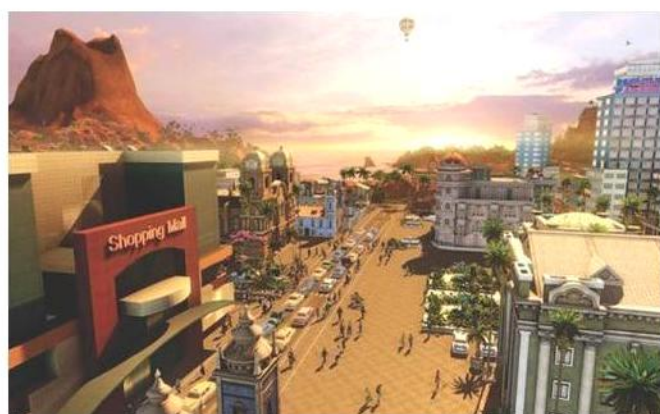
Боевая девушка посередине – реально существовавшее историческое лицо, дочь коннетабля Кипра Ги Ибелина.

ПРОБУЯ СЕБЯ НА НОВОМ ПОПРИЩЕ

Два года назад Naemimont решила попробовать себя в совершенно новом жанре, в котором игроку нужно было не отдавать приказания юнитам, а расправляться с врагами самому. Action-RPG The First Templar (в России получившая подзаголовок «В поисках Святого Грааля») была посвящена событиям XIII в. и, как можно догадаться, ордену тамплиеров и его зловещим тайнам. Как и многие произведения подобного рода, игра, несмотря на любопытный сеттинг, не могла похвалиться особой исторической достоверностью и логичностью повествования, а боевая система вышла вторичной, так что в итоге эксперимент Naemimont критики восприняли с большим скепсисом.



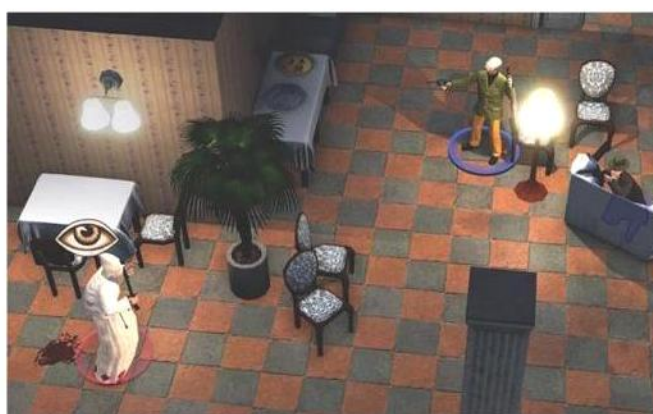
СОФИЯ | БОЛГАРИЯ



Народу требуются развлечения. Куда же без торговых центров?

ВОЗВРАЩЕНИЕ В БАНАНОВУЮ РЕСПУБЛИКУ

Разработкой первых двух частей Tropico, стратегии, в которой пользователю нужно было взять на себя роль Эль Президенте, диктатора небольшой латиноамериканской страны, занималась PopTop. Позднее эстафету у нее переняла Naemimont: на счету болгар третья и четвертая части сериала. Tropico 3 предоставила возможность выпускать указы, которых не было в оригинале (разрешение заключать однополые браки и проводить ядерные испытания), а в четвертой можно советоваться по разным поводам с членами правительства.



Американский патриот оказывает сопротивление понаехавшим итальянцам.

ГАНГСТЕРЫ, КУ-КЛУКС-КЛАН И АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

В последней из вышедших на сегодняшний день игр Naemimont действие переносится не в далекое прошлое и не на экзотический остров, а в куда более знакомую большинству игроков Америку 20-х, время сухого закона. Главный герой Omerta (получившей свое название в честь знаменитого закона молчания), бедный итальянский мигрант, надеется собрать капитал, достаточный для открытия собственного легального бизнеса, а до того ему необходимо будет промышлять бутлегерством и расправляться с противниками. Как и The First Templar, критиками Omerta была принята довольно прохладно.



Свидетельства былого величия.

«СЕРДИКА Е МОЯТ РИМ»

Офис студии Naemimont расположен в Софии. Свое нынешнее название столица Болгарии получил только в XIV веке. Во времена римских завоеваний, которым так любят посвящать свои игры Naemimont, в начале позапрошлого тысячелетия, фракийскому поселению было присвоено имя Сердика. Особую любовь к Сердике питал император Константин Великий: он называл город «своим Римом» и рассматривал его как одного из основных кандидатов на роль новой столицы. Позднее Сердика пала во время нашествия гуннов, и восстановлением ее занялся уже император Юстиниан.

ХВАТИТ КОРМИТЬ РИТЕЙЛ!



Сергей Цилюрник

У ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ МНОГО ПРОБЛЕМ, И ОДНА ИЗ НАИБОЛЕЕ ОСТРЫХ – ЕЕ КОЛОССАЛЬНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ РИТЕЙЛА. ДАВАЙТЕ ПОСТАРАЕМСЯ ПЕРЕСТАТЬ БЫТЬ ЧАСТЬЮ ЭТОЙ ПРОБЛЕМЫ.

Для начала стоит напомнить, что издатель (даже не разработчик) получает меньше половины тех денег, что покупатели тратят на его игры. Как объяснил Стив Перлман, основатель так и не взлетевшего облачного сервиса OnLive, от продажи игры за \$60 платформодержателю отходит \$7, ритейлеру – \$15, еще \$4 тратится на печать дисков и дистрибуцию, и еще \$7 покрывают возвраты. Это все, конечно, примерные цифры, но в целом ситуацию они хорошо иллюстрируют.

Можно обратиться и к главе Runic Games Максу Шейферу. «Раньше, когда мы продавали коробочные игры по \$60, нам доставалось от силы по \$14 с копии, – утверждает он. – Сейчас, продавая цифровую версию на Steam за \$20, мы получаем на руки ту же сумму. Так что, с нашей точки зрения, мы не менее прибыльны, чем любой независимый разработчик, продающий коробки по \$60. Обходясь без издателя и коробочной дистрибуции, мы можем 60-долларовую игру предложить людям за двадцатку».

Звучит замечательно, не правда ли? С развитием технологий и повсеместным проникновением широкополосного интернета необходимость в физических копиях игр постепенно пропадает; сейчас уже и консоли нового поколения обещают параллельные релизы ко-

робочных и цифровых версий. Все больше и больше контента (DLC, небольшие игры) распространяется исключительно в «цифре», и те, кто по каким-то причинам отказывается или не имеет возможности покупать цифровые релизы, теряет очень многое. Выходит, сейчас цифровые магазины предлагают не меньше, а даже больше привычной розницы – а издателям и разработчикам, которых вы поддерживаете своей покупкой, при этом достается больше. Зачем поддерживать тех, кто не имеет никакого отношения к созданию ваших любимых игр, а занимается, по сути, лишь их перепродажей?

И ведь, что занятно, ритейлеры – особенно всемогущий американский GameStop – держат издателей за яйца, ведь розница остается основным каналом распространения «больших» игр, единственным путем к кошелькам широких масс. И поэтому как бы издатели ни были недовольны, например, перепродажей б/у игр, которая не приносит их авторам ни гроша, зато дает большую часть прибыли «геймстопов», они ничего не могут поделать – только ворчат об этом постоянно. А ведь GameStop не просто перепродает подержанные копии – он их рекомендует, навязывает покупателям. Он паразитирует на игровой индустрии – ничего не производя и получая баснословные барыши просто за посредничество.

Более того, они еще и выбивают себе эксклюзивные бонусы за предзаказы. Хотите видеть игру на наших лучших полках, хотите, чтобы мы ее продвигали – будьте добры, сделайте-ка для вашей игры такой контент, который можно будет получить только при покупках через наш магазин. О том, какое это свинство, вряд ли стоит рассказывать геймерам из России, которые в принципе лишены возможности делать предзаказы в подобных магазинах. И то, что все с готовностью подобный контент делают, лишь подчеркивает, какую непомерную власть имеет «Геймстоп» над индустрией.

Влияние это проявляется и в другом – в ценообразовании цифровых релизов, которые, очевидно, должны стоить дешевле ритейловых. Не только из-за того, что расходы издателя сильно падают – покупая цифровую копию игры, мы тем самым гарантируем издателю, что не перепродадим ее, что на перепродажах он ничего не потеряет. И эта лояльность должна вознаграждаться. Сейчас же ситуация обратная: всяческие бонусы за предзаказы расходятся по ритейлерам, а «цифра», как правило, удостаивается разве что 10% скидки до релиза – когда ей резонно в целом стоить на 20-30% меньше. Но издатели не могут рисковать благосклонностью розницы, а та, в свою очередь, заинтересована в том, чтобы цены везде были примерно равными. Это замкнутый круг – и замыкается он на ритейлерах.

В итоге цифровая дистрибуция расцвела в том сегменте игрового рынка, который на Западе был традиционно непопулярен в ритейле:

PC-игры, лишённые дорогущего и агрессивно-го продвижения, которое могут позволить себе платформодержатели, долгое время были вынуждены ютиться на дальних полках магазинов (исключение составляли разве что всякие The Sims да WoW). Спасение пришло в лице Steam, долгий и тернистый путь которого от глючного активатора Half-Life 2 до успешнейшего онлайн-магазина и даже социальной сети хорошо всем известен. Steam не только популяризовал цифровую дистрибуцию и активизировал PC-рынок; он всегда был на шаг-другой впереди консолей, всегда показывал, как можно сделать лучше. Гейб Ньюэлл говорил, что проблема пиратства – это в первую очередь вопрос сервиса, и был прав.

Вспомните наш PC-рынок в достимовскую эпоху, все эти бестолковые джевелы с запоздалыми релизами, кривыми переводами и драконовским DRM. Неудивительно, что люди обращались к пиратке, которая позволяла дешевле и безболезненнее получить ту же самую игру (зачастую еще и на английском). Valve не только решила все эти проблемы, но и смогла договориться со всеми издателями о сниженных ценах на цифровые релизы для России и стран СНГ. Когда можно за небольшую даже по меркам провинциальной России купить качественную игру, не выходя из дома, автоматически получать для нее все обновления, играть в нее хоть на родном языке, хоть на языке оригинала, параллельно общаясь со всеми своими друзьями через полный функционал ориентированной на геймеров социальной сети, отказываться от такого просто глупо. «Стим», конечно, не смог искоренить у нас пиратство – ничему это не под силу – но ему удалось переманить к себе многих, очень многих. И уж над ритейлом он одержал уверенную победу.

Консоли же по сравнению со «Стимом» идут черепашным шагом. Так, Driver San Francisco на запуске стоил на PSN 2800 рублей – еще дороже, чем в ритейле! Microsoft до сих пор не позволяет разработчикам выпускать свои игры в XBL без издателя (и только сейчас говорит о том, что на ее следующей консоли это исправится). Все платформодержатели создают препятствия на пути патчей и прочих обновлений, отчего хуже ровным счетом всем. Nintendo, в кои-то веки додумавшаяся выпускать игры в «цифре», привязывает купленное в eShop не к аккаунту, а к консоли, с которой что угодно может произойти. Собственно, поэтому в случае с 3DS я не могу советовать переход на цифровые версии игр – Nintendo еще нужно многому научиться. На остальных же платформах, как мне кажется, можно отказаться от физических копий вообще.

Популярный аргумент в пользу «коробочных» версий игр гласит, что их можно будет запустить в любое время при наличии соответствующей платформы. В случае с консолями это так (владельцы PC передают привет не работающим на Windows 7 играм с защитой



StarForce), но с учетом современных трендов по превращению игр в сервисы этот довод выглядит все менее убедительным. У меня лежит диск с рассчитанной на кооператив Army of Two – а сервера-то отключены. В случае с PC-играми, кстати, подобных проблем куда меньше: и выделенные сервера существуют, и народные умельцы всегда готовы поработать над проблемами, которые создатели игры не захотят исправить. И у Steam есть нормально работающий оффлайн-режим.

Единственный существенный недостаток цифровых релизов перед физическими заключается в том, что их нельзя перепродать или одолжить товарищу – но это с лихвой компенсируется ценой. За те деньги, что надо выложить за диск для консоли (и не забывайте, куда большая часть этих денег уйдет), на «Стиме» можно купить по копии и себе, и другу. А на распродаже – так хоть десяти друзьям. От этого в выигрыше все – и игроки, и издатели (которые все эти скидки и акции одобряют – никто же их не принуждает раздавать игры задешево). Тут же стоит вспомнить и PlayStation Plus – отличную инициативу (которая с переходом

на PS4 станет де-факто стандартом для всех, потому что иначе никакого мультиплеера), позволяющую по цене одной игры поиграть за год в десятки самых разных, включая хиты. Из всех платформодержателей, без сомнения, именно Sony является самой продвинутой в том, что касается цифровой дистрибуции.

В ответ мне вы, возможно, вспомните PSP Go – а я напомню, что она вышла через несколько лет после старта оригинальной PSP и не предложила никаких вариантов по переносу уже купленных на UMD игр в цифровой формат. То есть, переход на Go был сопряжен с отказом от всей собранной игротеки, а заодно и от многих игр, которые в цифре так и не вышли до сих пор (наглядный пример – Kingdom Hearts: Birth by Sleep, одна из лучших игр на платформе).

Возможно, вы также вспомните изначальный вариант устройства Xbox One – с привязкой игр к аккаунту, свойственной цифровым сервисам. Но и тут проблема была не столько в этом, сколько в контроле, который Microsoft стремилась установить над игроками, и в том, что она, по сути, взяла худшее из обоих миров. К рас-

пространению через ритейл с соответствующими ценами и регион-локом добавилась цифровая привязка к аккаунту с крайне геморройной передачей прав при одалживании/перепродаже и необходимостью ежедневной онлайн-верификации – и при этом не было объявлено ничего, что могло бы это компенсировать. Игры не стали бы дешевле, и о распродажах, аналогичных стимовским, оставалось только мечтать.

Проблема ритейла касается не только игр. Многие читатели жалуются, что не могут найти «Страну Игр» на прилавках киосков – так и тут виновата жадность ритейлеров. Им мало здоровенной маржи – они хотят, чтобы им еще и доплачивали просто за то, чтобы они выкладывали на прилавки наш журнал. Как и «большие» игры, журнал без ритейла не проживет, но и тут есть альтернатива – цифровая версия для пользователей iOS и подписка для любителей «физической копии».

Хватит отдаваться на милость распространителей, перепродающих товар. Пора сказать «нет» вещизму и перестать носить деньги тем, кто этого не заслуживает. Хватит кормить ритейл. Покормите лучше Гейба. **СИ**

Игры в жизнь



Святослав Торик

ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО КОГДА ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ КОЛОНКИ ПРО ИГРОВУЮ ЖУРНАЛИСТИКУ ПЕРЕПИСЫВАЕШЬ ЧЕТЫРЕ РАЗА. ЭТО НЕСМЕЛЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ СО СТРУКТУРОЙ ТЕКСТА, ЭТО ПЕРВЫЕ ГОНОРАРЫ – «НАСТОЯЩИЕ ДЕНЬГИ» – И КУПЛЕННАЯ НА НИХ ОДЕЖДА ИЛИ ТЕХНИКА, ЭТО ПЕРЕСТАВШИЕ БЕСПОКОИТЬСЯ ЗА «ЗАИГРАВШЕГОСЯ» РЕБЕНКА РОДИТЕЛИ, ЭТО НОВЫЕ ЗНАКОМСТВА И КРЕПКАЯ ДРУЖБА НА ВСЮ ОСТАВШУЮСЯ ЖИЗНЬ. ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА – ЭТО, СОБСТВЕННО, ЖИЗНЬ И ЕСТЬ.

Вы не заставите меня вспомнить хотя бы половину моих одноклассников, с которыми я встретил выпускной, но я хорошо помню тех, с кем познакомился за год до того в Интернете – таких же энтузиастов как я, таких же вчерашних школьников или будущих выпускников, таких же активных геймеров. Мы кочевали с форума «Навигатора Игрового Мира» в чат Game.EXE и обратно; продвигали необходимость создания в журнале (не помню, в каком из них, да это и не важно) особого раздела про трехмерные стратегии в реальном времени, обсуждали августовский финансовый кризис и правила орфографии русского языка, а потом возвращались снова и снова к компьютерным играм. Мы были продвинутыми ребятами и пацифистами консольных войн по той простой причине, что в 1998-м PS1 заметно проигрывала практически любым релизам на ПК (по той же причине мы игнорировали и «Страну Игр» с морально устаревающим «Великим Драконом»).

Нам не было нужды притворяться счастливым социумом во времена, не знавшие ЖЖ и Фейсбука, чтобы как-то выделяться на общем фоне. Мы с радостью принимали участие в форумных игрищах, разворачивали масштабные виртуальные драмы, с удовольствием подхватывали редакционные мемы и даже создавали свои собственные. Мы резвились так, что нас замечали даже те, кто сейчас бы проигнорировал. Один из нас, сделавший и разместивший на бесплатном ресурсе пародию на Game.EXE, свою следующую пародию вешал уже на сайт самого журнала; сейчас этот человек возглав-

ляет крупнейший публицистический сайт про игры в России.

В моем старом электронном почтовом ящике (коварный Yahoo! удалил его лет десять назад) лежало письмо от главного редактора того же Game.EXE с предложением возглавить рубрику «Квестологика» на сайте журнала; а я там в ответе гордо отказываюсь, мол, опыта у меня маловато для такого ответственного дела. Гордый был, честный. Сайт, кстати, все равно так и не появился.

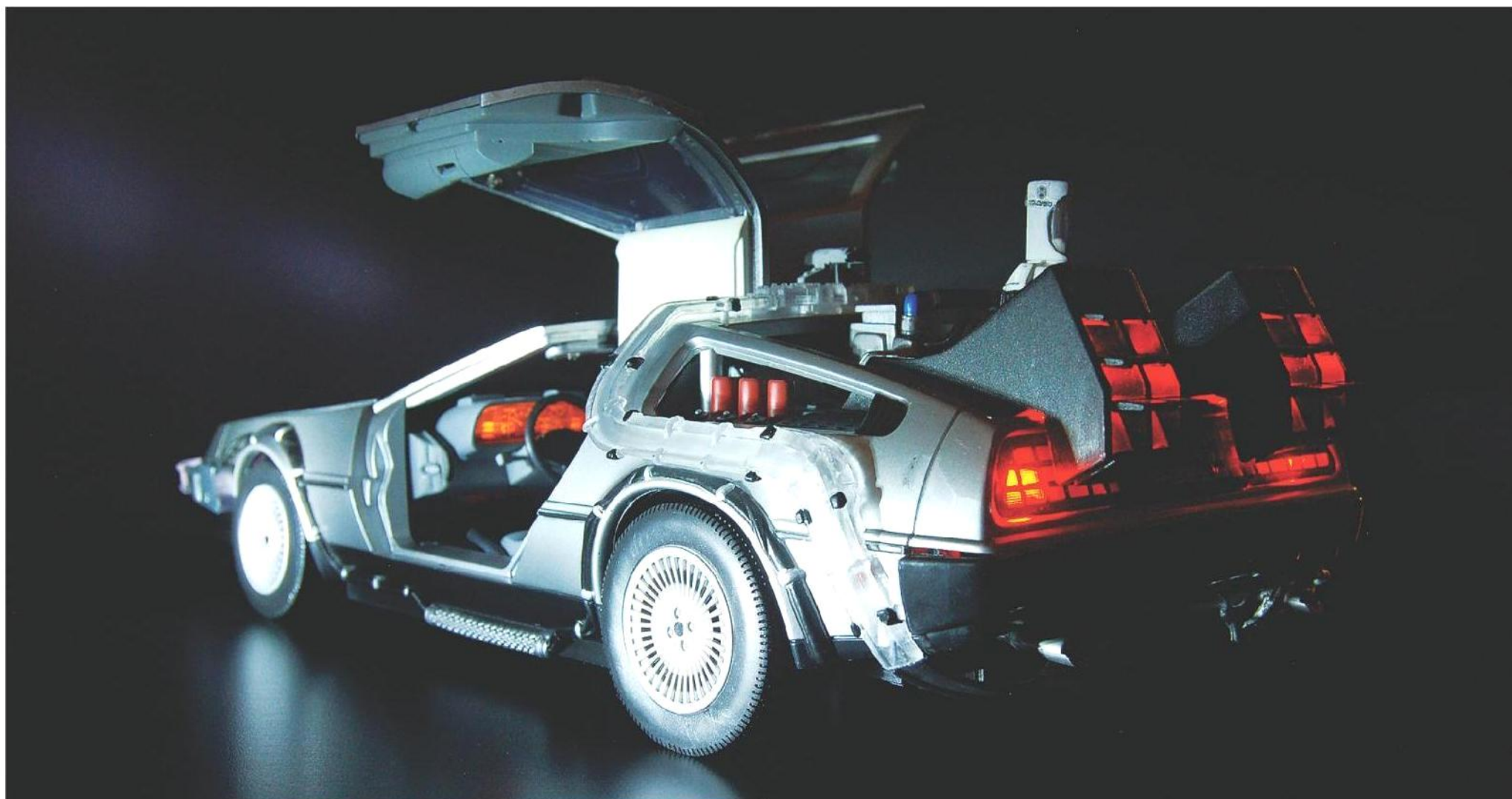
Но активное общение и ребячество в Интернете рано или поздно должно было прекратиться вместе с качественным переходом во что-то иное. В бумажный «УЧУ» не было даже смысла пытаться – изгибом пера не вышли, поэтому в конце 1998-го, когда энергия полилась совсем уж через край, мы всей дружной толпой рванули в народно-демократичный «НИМ». Приезжали в их полуподвальное помещение поодиночке и группами, представлялись поклонниками с форума, наблюдали редакционный процесс вживую и задавали глупые вопросы (за один из них я от будущего хорошего товарища чуть не словил консервной банкой в лоб), знакомились с живыми легендами и убеждались в том, что рубрику «Почта» действительно ведет женщина! Изданию было не очень хорошо после недавнего кризиса – настолько, что ему даже пришлось прибегнуть к помощи издателей «Игромании» для распространения журнала – а тут еще и очередной редакторский коллектив отчалил, так что новичков брали охотно, с минимальным цензом. Некоторые так там и осели.

А другие пошли дальше – в новенький, буквально только что появившийся MegaGame. Это был яркий, толстый, тяжелый в физиче-

ском смысле журнал только и исключительно о компьютерных играх. Правда, о нем мало кто знал, меня туда зазвал другой завсегда и участник наших форумных игр (впоследствии он работал главным редактором журналов «Домашний ПК» и PC Gamer Russia). Оказалось, что тексты в «Мегу» берут без разбору, вычитку практически не делают, так что свои экспериментальные тексты я без труда успел опубликовать до окончания школы. Объемы никто не ограничивал, темы – самые разнообразные, бери да пиши за весьма приличные гонорары. Но вместо этого я сделал что-то странное. И даже сейчас, четырнадцать лет спустя, я с трудом понимаю, зачем.

Я решил предложить свои услуги другим изданиям, и не просто другим – а всем, в порядке живой очереди. Так совпало, что «Хакеру» не нужны были авторы, зато требовался корреспондент-новостник про компьютерное железо, а у меня к тому времени как раз накопился некоторый опыт работы именно в этом направлении. В июне 1999-го я получил свой первый гонорар в издательстве gameland, не переставая при этом писать для MegaGame. Вскоре была запущена газета «Страна PC Игр» (выходила дважды в месяц), которой требовались работники пера, и я начал готовить материалы для нее. Параллельно я написал запрос в «Игроманию», и оказалось, что там тоже нужны журналисты. Это был придуманный мной самим вызов со сложностью, нарастающей как снежный ком. Я мог за месяц подготовить тексты в четыре разных печатных издания, не считая сайты, куда я сбрасывал свои литературные эксперименты. Я даже наострил писателя про одну и ту же игру в разные журналы – ока-





зался очень интересный и полезный опыт, впоследствии очень пригодилось.

За такую бурную активность Владимир Валентинович Веселов, редактор «Навигатора» (в котором примерно тогда же опубликовали несколько моих текстов), оставил в Интернете фразу, которую мне цитируют даже люди, далекие от тех времен и тусовок. «Игровой журнал не является таковым, пока там не поработал Святослав Торик». Смех смехом, но один мой текст был опубликован даже в том самом легендарном и непрошибаемом Game.EXE – спасибо Павлу Гродеку – под псевдонимом, который Павел же и придумал; вы этот псевдоним могли встретить и на страницах «Страны Игр» пару-тройку лет назад.

Рано или поздно все тропинки заканчивались, и оставалась лишь одна дорога; в моем случае было так: меня «выдвинули» в редакторы переживающей бурные изменения «Игромании». С прочими изданиями пришлось свернуть свою деятельность, но я не жалею. В «Игромании» того периода было очень круто и ответственно настолько, что я уходил из журнала аж три раза. Это была реальная школа, реальная работа, реальные, хотя и скромные даже по тем временам деньги. В конце 2002-го я окончательно расстался с нагулявшей жирок «Игроманией», поработал три месяца главным редактором давно забытого сайта (за что получил консоль Sony PlayStation 2!), а через некоторое время был неожиданно приглашен «Страной Игр».

Ирония заключалась в том, что «Игроманию» тогда возглавлял Денис Давыдов, а в «Стране Игр» правил Юрий Поморцев. Когда-то эти двое были друзьями, играли в одной метал-блэк-дес-куда-то-там-группе и даже вместе придумывали концепцию «Навигатора Игрового Мира», но потом жизнь разбросала их по разные стороны баррикад и все такое – оставим интимные подробности пыльным архивам. Я получил от новой редакции задание – и это сразу была тема номера – а Витя Зуев написал к моему тексту вступление в духе «Святослав покинул опустылевший конкурентский оплот, пришел к нам, здесь его напоили

молоком и стали мы дружно жить-поживать и добра наживать». Мне показалось, что это что-то вроде настоящего признания.

Через два года gameland запустил «PC Игры», для которых я разработал и первое время вел рубрики «Почта» и «Старое & Доброе» (рассказ об играх, выпущенных до 2000 года). Когда мы хоронили журнал полтора года назад, мне было обидно и досадно – все-таки столько бед и радостей вместе пережили. Какое-то время спустя я сфокусировался на «XS Magazine» (тоже, кстати, по приглашению Зуева), половину редакции которого составляли выходцы из «Страны Игр». А потом... потом я нашел настоящую работу. Нет, не в качестве журналиста – у меня и образования-то высшего нет.

Дело в том, что все эти годы, весь этот адреналин, все эти игры, все эти тексты, весь этот калейдоскоп журналов и редакций, все эти новые горизонты и события – это была лишь малая, буквально надводная часть моей тогдашней жизни, которую я вел, мягко говоря, неосторожно. Мне не было нужды относиться к себе всерьез – я полагал, что просто отыгрываю роль игрового журналиста в мире, где кто-то должен это делать. Я получал гонорары от мизерных до сопоставимых с серьезной зарплатой: какие-то деньги тут же тратил, какие-то откладывал, но заначки хватало ненадолго. Иной бы сказал: «перебивался случайными заработками», но для мальчика, воспитанного играми, это были вполне закономерные за-

работки серии «легко пришло, легко ушло» – обычные законы жанра. Я всерьез думал, что всю жизнь буду играть в компьютерные игры, писать о компьютерных играх или переводить их (есть у меня и такой опыт), и никто и никогда не увидит меня в костюме в девять утра, если речь не о похоронах. Так я думал до 2007-го, пока по настоянию будущей жены не устроился на «нормальную работу» в игровой индустрии. Кстати, с женой я тоже познакомился благодаря компьютерным играм.

Но восемь лет не растают в утренней дымке и не скроются в складках памяти. Игровая журналистика оставила глубокий след в моем сознании: я по-прежнему с неохотой покупаю свежие игрохиты (обычно-то в редакции дают), могу навскидку назвать игры, повлиявшие на бестселлеры AppStore и Google Play, помню год выхода каждого наименования из Золотого Пантеона Девяностых и держу DOSBox в панели быстрого вызова. Черт возьми, да я даже по собственному желанию пишу этот текст! Так что на самом деле я не верю в то, что в моей жизни этап «Игровая журналистика» завершен, а я перешел на этап «Настоящая жизнь». Мне кажется, что все это – один и тот же уровень, и длиться он будет чуть менее чем вечность.

P. S. Кстати, энциклопедию Lurkmore тоже придумал «один из наших», с форума Game.EXE. И сайт Gamemag (тогда еще Russian Gaming World). И слово «игрожур». И всех вас, наверное, тоже мы придумали. **СИ**



Яблочный фестиваль



Сергей Думаков

В ИЮЛЕ ОНЛАЙН-МАГАЗИНУ ДЛЯ УСТРОЙСТВ APPLE ИСПОЛНИЛОСЬ ПЯТЬ ЛЕТ. ШИРОКИХ ГУЛЯНИЙ И ШУМНЫХ АКЦИЙ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ НИКТО УСТРАИВАТЬ НЕ СТАЛ, ОДНАКО МНОГИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ В APPSTORE ВНЕЗАПНО СТАЛИ РАЗДАВАТЬСЯ БЕСПЛАТНО.

В числе прочих можно было разжиться как различными вариациями Angry Birds, так и вполне серьезными вещами – мегахитом Infinity Blade II, например, или Dead Space, или Sims Medieval, или Badland...

и еще кучей великолепных приложений, от Tiny Wings и Where's My Water до музыкального редактора Traktor DJ и портированной на iOS оригинальной версии Prince of Persia. Кроме того, многие игры, стоившие в AppStore десять долларов и более, стали предлагаться по цене, не превышающей десять процентов от их стоимости. Так, футбольный симулятор FIFA 13 можно было приобрести всего за 33 рубля.

И как-то само собой получилось, что эта новость стала важнее и интереснее многих других «игровых» новостей – ее обсуждали живее, чем свежие подробности мультиплеера в Battlefield 4, а отслеживание новых комплиментов от Apple шло живее, чем обсуждение технических характеристик консолей нового поколения в ночь их анонса. О чем это говорит? О том, что «яблочный» гейминг окончательно превратился в законодателя мод и стал диктовать определяющие тенденции. Кто-то скажет, что это случилось давным-давно – но это на самом деле не так, по крайней мере, по эту сторону государственных границ. Пользоваться легальными средствами доставки цифрового контента наши соотечественники стали чаще именно в последнее

время, когда функционал магазинов Apple расширился и в них можно, наконец, покупать музыку. Одно тянет за собой другое – ты покупаешь песню, покупаешь журнал, покупаешь приложение или игру. Периодику вообще гораздо удобнее заказывать и читать через киоск виртуальный, чем бегать в поисках интересующей тебя статьи по киоскам всамделишным: бесплатное приложение журнала The Rolling Stone, например, позволяет прямо в теле материала прослушать трек исполнителя, о котором идет речь, или просмотреть новый клип.

Последним барьером оставалась цена, и именно тут юбилей AppStore пришелся как раз кстати. Да, большинство из «обещавшихся» игр имеют встроенный магазин – но дело не в этом. Многие пользователи планшетов Apple, не решившиеся на взлом устройства, ограничиваются исключительно бесплатными продуктами, и их представления о среде приложений остаются соответствующими – ну очередная «ферма», ну что-то типа «Зумы», фигня какая. О том, что для iOS существуют игры и приложения, практически ни в чем не уступающие своим старшим собратьям, они только догадываются. Познакомившись с Dead Space, с Infinity Blade II, с той же FIFA 13, они перестанут воспринимать планшет в качестве казуального компаньона и поймут, наконец, что в них как раз будущее – как понял уже весь остальной мир. Недаром в пресловутой Battlefield 4 анонсирован специальный «Режим командира», предназначенный как раз для владельцев планшетов: один из игроков будет в роли демиурга парить над виртуальной картой боя и по требованию соратников точечными артиллерийскими ударами обращать противника в прах.

Примечательно, что даже рулевые Steam не додумались до такой простой и эффективной стимулирующей атаки. Да, в магазине Valve случаются бесплатные раздачи – но они временные, длятся обычно день или два и после их окончания приложение вновь становится платным. AppStore же за счет раздачи старых игр и приложений повышает продажи новых продуктов – наверняка многие из тех, кто скачал бесплатных Angry Birds, обратили внимание на Tiny Thief, последний издательский опыт Rovio (и игра эта, положив руку на сердце, гораздо интереснее и ярче, чем «Злые птицы»). Вместе с тем потребителя приучают пользоваться магазином как таковым, что тоже очень важно. Стоит ли по этому поводу беспокоиться остальным участникам рынка? Пожалуй. Если эксперимент Apple окажется удачным, подобные акции будут проводиться на постоянной основе (а ведь многие разработчики и так иногда устраивают в AppStore «дни халявы»), что, безусловно, ощутимо качнет индустриальный маятник. Хотя, возможно, это принесет лишь пользу – кто знает, может, даже Nintendo перестанет продавать свои игры двадцатипятилетней выдержки по десять долларов за цифровую копию. Excite Bike за семь баксов – нет, серьезно, за семь! – это уже перебор. Фритуплей фритуплеем, но и обычная розничная торговля еще вполне жизнеспособна – сначала это доказал Steam, а вот теперь и Apple наносит мощный удар по засилию островов, деревень и прочих жутких игр-попрошаек. А что мы? Мы только рады. Заткнитесь и возьмите наши деньги. **СИ**





Индустрия в тумане

ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С РЕПОРТАЖЕМ С ВЫСТАВКИ E3 2013? ОН УТОНУЛ. ЕСЛИ СЕРЬЕЗНО, МЫ СОБРАЛИ МНОГО ИНТЕРЕСНОЙ ИНФОРМАЦИИ, НО РАБОТАТЬ С НЕЙ БУДЕМ ПОЗЖЕ, ИНАЧЕ, И РЕЗУЛЬТАТ ВЫ УВИДИТЕ ТОЛЬКО В ГРЯДУЩИХ НОМЕРАХ. ПОКА ЖЕ – САМОЕ ВАЖНОЕ О ТОМ, ЧТО ПРОИЗОШЛО В ИЮНЕ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ И В ИНТЕРНЕТЕ НЕДЕЛЯМИ ПОЗЖЕ.



В предыдущие годы все было четко: вот пресс-конференции, вот показы игр, вот интервью – пропусти через себя всю полученную информацию, и будущее индустрии на год вперед кристально ясно. Сейчас все не так. Поспешные анонсы консолей весной, сомнительные заявления на E3 и их срочная корректировка уже после выставки – кто гарантирует, что это все? Из Microsoft уходит руководитель игрового подразделения, у Atlus терпит банкротство владелец, в американской Capcom – перестановки, а Хидео Кодзима сообщает в твиттере, что завидует трейлеру Grand Theft Auto V (и это притом, что демонстрация пятой MGS была феерически крутой). Чехарда феерическая! Из предыдущего номера “СИ” в самый последний момент пришлось выкинуть целую готовую, сверстанную статью, потому что она уже потеряла актуальность. Поверьте,

это ненормально. И дело не в том, что печатные журналы не успевают за Интернетом. Похорошему, все детали Xbox One и PlayStation 4 (кроме, возможно, цены) должны были быть зафиксированы намертво еще пару лет назад. Раз их меняют – значит, Sony и Microsoft не уверены в том, что делают. Плохой сигнал для поклонников игр.

Вы наверняка уже в общих чертах знаете, что Xbox One – это такой медиацентр для всей семьи с кинектом, но с и играми тоже. А PlayStation 4 – настоящая геймерская консоль, но тоже умеющая показывать фильмы. На Xbox One игры – это больше сервис, и Microsoft рассчитывает на цифровую дистрибуцию, а у PlayStation 4 игры – больше все же товар, и львиную долю продаж все равно составят физические копии. Но как на Xbox One можно покупать диски, так и на PlayStation 4 – скачивать в PlayStation Store. После пресс-конференции на E3 казалось, что отличия между консолями радикальны,

но Microsoft мгновенно открестилась от самых одиозных идей (вроде требования постоянно быть в онлайн), и теперь разница больше стилистическая (но все равно важная).

Грубо говоря, Xbox One – это консоль для тех, кто хочет скачать игру (за деньги, конечно, не украсть), пройти и забыть. А PlayStation 4 – для тех, кто хочет купить, пройти, а дальше либо поставить на полку (если очень понравилась), либо дать другу, либо сдать в магазин и купить что-нибудь еще взамен. Xbox One понравится тем, кто сейчас пользуется сервисом Steam, потому что там все ровно так и устроено. PlayStation 4 – более консервативным геймерам со стажем, которым важен полный контроль за купленными играми. Разница, повторюсь, уже больше стилистическая, потому что Microsoft тоже разрешила передавать диски друзьям или сдавать в магазин (если издатель не будет против), но все равно очень важно ее осознавать.



Дело в том, что новая консоль – это надолго. На пять-семь лет. И Microsoft, и Sony пытаются угадать со стратегией так, чтобы и спустя годы их системы оставались актуальными и вписывались в тренды. Но и бежать вперед батьки в пекло тоже не стоит – вспомните, например, провал Sony с портативкой PSP Go, не поддерживавшей физические носители. Консоль должна быть актуальной и сейчас (а сейчас львиная доля игр расходуется именно на дисках), и завтра. И в этом завтра, например, Microsoft может отказаться от физических носителей вовсе (чтобы избежать разговоров о подержанных играх и передаче копий другу) и тщательно подготовит аудиторию Xbox One к этому шагу. Sony после пресс-конференции на этой E3 так поступать нельзя никак.

Почему нельзя просто оставаться в рамках парадигмы Xbox 360 и PlayStation 3? По-

тому что старая модель игровой индустрии зашла в тупик, и миллиардные продажи Call of Duty вас не должны обманывать. У типичного современного AAA-блокбастера – очень высокая выручка, но и расходы – космические. Стоит промахнуться мимо плана продаж – и издатель попадает сразу на очень большие убытки. Поэтому, условно говоря, падение всего на 10-20 процентов уже может убить и проект, и компанию, и весь рынок дорогих проектов. Традиционная индустрия почти исчерпала запас прочности, цена новых ошибок слишком высока, что и показала история с банкротством THQ. Игровым компаниям нужно не только время от времени срывать куш с очередным Call of Duty, но и иметь меньший, но гарантированный и постоянный поток денег от геймеров. Платная подписка, вроде PlayStation Plus, – один из примеров того,

что можно сделать. В дальнейшем Sony (и ее партнеры) могут зарабатывать, например, на облачном сервисе Gaikai с подписочной моделью, Microsoft – на f2p-играх, либо же на чем-то совсем новом, что сейчас и в голову не приходит. И стилистическая разница между консолями – это основа для любых догадок на этот счет.

В любом случае, если вам нравятся большие, дорогие AAA-игры с графикой самого высшего уровня, и вы не хотите всю жизнь играть только в MMO, вам нужно поддерживать платформодержателей – не так даже важно, Sony или Microsoft. В идеале – сразу на старте. Без консолей нового поколения никаких Batman: Arkham City, BioShock Infinite, DmC, Tomb Raider и Grand Theft Auto V не будет, и поток портов на Steam тоже быстро иссякнет. Выбор – за вами, и сделать его надо будет уже осенью. **СИ**



Откровения создателя Halo

Джейсон Джонс,
со-основатель
Bungie

ДЖЕЙСОН ДЖОНС ЗНАМИТ ТЕМ, ЧТО ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА, ТРЕПЕТНО ПОЧИТАЕМОГО ВСЕЙ ИНДУСТРИЕЙ НА ПРОТЯЖЕНИИ ДВАДЦАТИ ЛЕТ, ОН УДИВИТЕЛЬНО СКРЫТЕН. ЭТО ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ BUNGIE, ВНЕСШИЙ НАИБОЛЬШИЙ ВКЛАД В СОЗДАНИЕ «ОСОБОГО ВКУСА» HALO, НО ИЗВЕСТЕН ОН И СВОЕЙ НЕЛЮДИМОСТЬЮ. СУДЯ ПО ВСЕМУ, ОН НАСТОЛЬКО НЕ ЛЮБИТ ВНИМАНИЕ, ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ДАЖЕ В СТЕНАХ BUNGIE, НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО РЕГУЛЯРНО РАБОТАЕТ НАД DESTINY – СЛЕДУЮЩИМ СВОИМ КРУПНЫМ ПРОЕКТОМ ПОСЛЕ HALO 2. ТАК ЧТО, БЫТЬ МОЖЕТ, НЕТ НИЧЕГО СТРАННОГО В ТОМ, ЧТО ДЖОНС НЕ ПОЯВЛЯЛСЯ В МЕДИА С ТЕХ ПОР, КАК TIME НАЗВАЛ ЕГО ОДНИМ ИЗ СОТНИ САМЫХ ВЛИЯТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ В МИРЕ (2005), И НЕ ДАВАЛ ВНЯТНЫХ ИНТЕРВЬЮ С 2001, КОГДА ПРОВЕЛ СЕРИЮ ВОПРОСОВ И ОТВЕТОВ НА САЙТЕ BUNGIE.



Когда он усаживается напротив меня за завтраком во время Е3, я отмечаю, что выглядит он очень расслабленно и, ну, нормально для отшельника. На нем футболка и шорты – может, Джонс только что вернулся с утренней пробежки, и он приветливо улыбается. В его волосах больше седины, чем на старых фото эпохи Halo 1, но в остальном он моложав и энергичен. Никаких вам метровых ногтей или других признаков в духе Говарда Хьюза, каких ожидаешь от столь закрытого человека.

«Я не то чтобы их не люблю, – отвечает Джонс на мой вопрос о нежелании давать интервью. – Просто удовольствие от работы я получаю, делая игры, а за пределами этого есть куча всего другого, на что мне хотелось бы тратить время. Жизнь коротка».

Он так же сдержан и в свободное время? «Я люблю небольшие помещения, небольшие компании, – отвечает он. – Я не из тех, кто стремится всех порвать».

Я пытаюсь расспросить, как выглядит его обычный день, и скромность, которая, как я и предполагал, может стоять за столь стойким нежеланием показываться на людях, начинает проглядывать. «Забавно. Фишка большой компании в том, что куда людей делает кучу всяких вещей».

Я парирую тем, что он уже входит в режим скромняги и пытается перенаправить внимание с себя на кого-то еще.

«Знаю, знаю, – смеется Джонс. – Думаю, идеально, когда все довольны, а результат оказывается наилучшим, когда каждый не только за что-то отвечает, но и чувствует, что имеет над тем, что делает, полный контроль и власть».

Моя работа состоит в том, чтобы проследить, чтобы у каждого было свое дело, а в итоге все сделанное собралось воедино. У нас несколько команд дизайнеров. Зачастую их сегменты не объединяются месяцами. Так что я слежу за тем, чтобы по истечении этих месяцев они все же сошлись».





► Концепт-арт к старым Halo.



▲ Команда Bungie на E3 2013.



ПРАВДА ЛИ, ЧТО ПОД КОНЕЦ РАЗРАБОТКИ ДЖОНС САМОЛИЧНО – И ТАЙНО – УВЕЛИЧИЛ УРОН ПИСТОЛЕТА В HALO 1, ЧТОБЫ ЛУЧШЕ СПРАВЛЯТЬСЯ С СОБСТВЕННОЙ ИГРОЙ? НЕ СОВСЕМ.

То есть его работа состоит в том, чтобы сводить воедино части собственного видения?

«Моя работа – брать то, что делают в Bungie, и направлять в верную сторону. Даже если речь еще не об игре, а только о наброске, о мысли...»

Он берет паузу, чтобы сформулировать объяснение, и говорит: «В общем, мой обычный день начинается с того, что я принимаюсь обо всем этом думать – сразу как проснусь. Потом я прихожу на работу, разбираюсь, как работать со всеми этими людьми – по почте, или с глаза на глаз, или на совещании, где я представляю некое видение того, куда нам двигаться. Весь день люди, весь день новые мысли. Пожалуй, можно сказать, что никакой структуры тут нет».

Вовсе никакой?

«Самое важное – чтобы игра делалась и без меня, – продолжает Джонс. – Нет, серьезно. Это очень важно, потому что так я могу смотреть на нее сверху, видеть, как соединяются разные части, и менять то, что требует коррекции. Понимаете? Как только я сам начну завинчивать гаечки, своими руками выполнять работу над некими системами, я потеряю общую картину».

Этими словами он подводит меня к одному из наиболее острых моих вопросов. Не подтверждает ли это легенду о том, что под конец разработки Джонс самолично – и тайно – увеличил урон пистолета в Halo 1, чтобы лучше справляться с собственной игрой?

«Видите ли, это уже миф, – отвечает он с кривой усмешкой. – В мифах не бывает правды».

Убедившись в том, что оба моих диктофона, обычный и запасной, работают, поскольку я очень не хочу упустить то, что он сейчас скажет, я предлагаю поведать истину.

«В общем, – начинает он, – был под конец разработки Halo 1 один неприятный момент. Баланс пистолета и в соревновательной, и в одиночной игре был неправильным. Но было слишком поздно менять... Ну, нам уже казалось неправильным менять данные. Игра была уже почти готова, и смена малейшей детали вела бы к гигабайтам переработки».

Но при этом мы вполне могли править код. Так что... Я дописал код, который уже при загрузке карты менял бы одно число, связанное с пистолетом. Действовал ли я «как ниндзя» или нет, – смеется он, – решайте сами».

Значит ли это, что Джонс принимает благодарность (и вину) за самое спорное оружие в истории сериала?

«Я приму и благодарность, и обвинения, – улыбается он. – Я вообще беру на себя всю вину за Halo. В смысле... Если где-то нужно работать на микроуровне, я это делаю. Уверен, дизайн заключается в деталях. Тут можно много о чем поговорить...»

Я полуслушаю отвечаю, что плевать мне на назначенные встречи – если он готов рассказать о своих воззрениях на дизайн, я буду рад потратить на это весь день.

«Звучит банально, но дизайн – это не внешний облик вещей. Дизайн – это их суть, их поведение. Каков урон пистолета, каково трение колес – именно эти аспекты создают игровой опыт. По возможности я остаюсь на высочайшем уровне. Когда надо, спускаюсь на нижний. В команде я занимаюсь... «Где именно, на каком уровне детализации



◀ Поездки на технике стали визитной карточкой Halo.



▲ Морпехи помогают, но проблемы решает Мастер Чиф.

я могу привнести максимум полезного?» А потом иду и делаю это».

Звучит так, будто он лично утверждает абсолютно все элементы игры.

«Не знаю. Любопытно, – задумывается он. – Звучит так, будто это должно мешать другим. Но, в самом деле, если вы сделали некий элемент, а мне кажется, что он не вписывается в общую картину игры, нам предстоит беседа. Мы с этим разберемся. Но я рад, что у нас нет официального процесса утверждения, когда все демонстрируют мне свои наработки».

Очень любопытно!

«Но мне очень важно все увидеть и попробовать, потому что иногда речь идет об игре, которая еще годы не будет собрана в единое целое. Кто-то в команде должен знать, как она развивается, должен иметь стратегическое видение, должен мочь сказать: «Да, вы еще не видели всего целиком, но когда оно появится, этот элемент там работать не будет,

поэтому его надо так-то и так-то изменить». Но да. Забыл, как вы сказали? Утверждение. Пожалуй, я просто не мыслю в таких терминах. Но я знаю, что если в нашу конечную игру не хотят играть, вина лежит на мне. Для меня это очень важно».

Очевидно, что с того момента, как Джонс с Алексом Серопианом основали Bungie в Чикаго в 1990 году, игровая разработка сильно изменилась. Тогда в команде было мало сотрудников; я спрашиваю: если бы Джонс сел сейчас со своей старой командой делать Halo, была бы игра такой же?

«Не знаю, сколько было бы отличий, – отвечает он. – Думаю, вышло бы лучше. Кое-что мы бы сделали чуть иначе. Конечно, опираясь на нынешний опыт, я могу прикинуть, что было бы другим. Пистолет».

И снова всплывает пистолет – на сей раз устами самого Джонса. Он понизил бы урон?

«Я бы не хотел... – он запинается. – Суть в том, что это изменение следовало вносить не в последний момент, а куда раньше».

То есть он отстаивает пистолет, убивающий с трех выстрелов?

«Я уже сказал, что отвечаю за него, – кивает Джонс. – Благодарить меня или винить? Обычно винят. Благодарности достаются другим».

Скромность Джонса снова проявляется, когда речь заходит о философии дизайна – очевидно, теме, вызывающей у него сильные чувства: «Не переноси, когда с годами подход к дизайну просто меняется. По-моему, дизайнер способен надеть кучу ошибок, если делает игру для себя как для дизайнера или для себя как игрока – и то, и другое неверно. Думаю, самое важное качество дизайнера – это... даже не способность, а почти потребность постоянно представлять себя другим человеком и стараться взглянуть на мир чужими глазами. Создавать игру, глядя на нее чужими глазами, очень сложно. Думаю, именно этим и отличаются великие дизайнеры. В последние двадцать лет я много думал о том, каково это – залезать в чужую шкуру».

Становится очевидно, что Джонс – блистательный игровой дизайнер. Halo не была случайностью (адвокат дьявола в моем сердце задавался вопросом, не так ли это, пока я не сел за данное интервью). И чем больше он говорит, тем яснее становится, как ему удается вдохновлять команду на свершения. К счастью, ему есть еще что сказать.

Я прошу Джонса поделиться своими «семнадцатью пунктами взгляда на дизайн», о которых он уже начал говорить. Может, конкретный пример?

«Легко, – кивает он. – Орудия «Призрака» из Halo 1 были сбалансированы неточностью попаданий. Когда вы во что-нибудь целились и стреляли, пули могли улететь куда угодно. Так орудия не оказывались чересчур мощными. Но этот баланс не давал игроку чувства силы. Пожалуй,



► Десантные шатлы – первые кандидаты на визит в ад.



▲ По нынешним временам графика первых частей Halo примитивна.

я готов сказать, что любой объект, любое действие игрока должны в какой-то степени быть power fantasy, давать игроку чувство силы. «Призрак» был сбалансирован с точки зрения чисел, но он не приносил радости. Сидя в нем, игрок не чувствовал себя крутым. В «Призрак» нельзя было запрыгнуть и помчаться вперед, наперекор угрозам. Нам следовало поступить иначе. Следовало сбалансировать урон чем-то другим – например, ограничением на снаряды или перегревом... Да, я бы выбрал перегрев. Следовало добавить перегрев, а не неточность выстрелов, потому что так можно было бы сделать паузу в стрельбе, прицелиться, а потом уничтожить цель, а не как сейчас – зажимаешь курок и стреляешь, но все равно не можешь попасть. Ты чувствуешь не силу, а строго наоборот. Чувствуешь, что силы тебя лишили. Так вот, о семнадцати пунктах. То ли шестой, то ли седьмой пункт говорит о том, что всякое действие игрока должно давать ему чувство силы. Кажется, COO Bungie Питер Парсонс формулирует это чуть иначе: „Ищите в балансе крутость“.

Кстати, о балансе. Я чуть меняю тему и спрашиваю Джонса, как он соотносит потребность в творчестве с необходимостью исполнять роль главы Bungie. Упоминаю Питера Молинье, дошедшего до самой вершины карьерной лестницы в Microsoft, ставшего главой европейской Microsoft Game Studios и в итоге бросившего все это ради маленькой инди-студии, поскольку он не мог избавиться от желания закатать рукава и делать игры самостоятельно.

«Не думаю, что те, кто в этом преуспевают, занимаются дизайном ради денег, – отвечает Джонс. – Успешные разработчики чувствуют, что должны делать игры. Не могут не делать. А значит, где-то этим заниматься придется, верно? Можно дома, в свободное время, можно в студии, а можно в уме, выполняя при этом другую работу. Мне кажется, неко-

торым людям просто необходимо творить для других. И да, я такой. Если бы работа не позволяла мне этим заниматься, я бы с нее ушел – или забыл бы о жене, потому что занимался бы играми дома. Я прекрасно понимаю поступок Питера».

Постоянная потребность творить вызывает и еще один вопрос: а как часто Джонс нынче играет? Он говорит, что восхищается Сидом Майером, и называет своей любимой игрой 2012-го года Dishonored. «Она меня удивила, – объясняет он любовь к многожанровому экшну от Arkane Studios. – Она меня развлекала. Она была достаточно необычна, так что бросить ее не захотелось».

Каков его Gamerscore на Xbox 360?

«Ужасен, – самоуничижительно посмеивается Джонс. – 13000 или около того. Я из туристов. В какой-то момент счет сбрасывался. Раньше у меня был тэг Herr Jones, а потом все сбросилось».

Я спрашиваю, мог ли за прошедшее десятилетие случайно поиграть с ним в Halo, сам того не зная. Он снова смеется. «Вполне. Я много играл в Halo... А что, никто не знает моего тэга? Забавно».

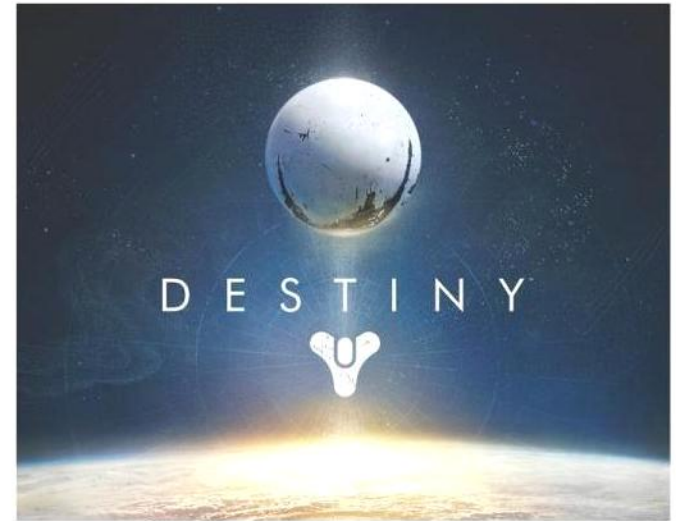
Беседа заходит о семьях. Я выясняю, что у Джонса трое детей, и рассказываю о своем двухлетке, после чего мы обсуждаем, что играм по-прежнему находится место в наших занятых жизнях. И я задаюсь вопросом, как ему удастся не пойти по пути Спилберга и не скатиться к созданию менее выразительных и ярких игр, которые подошли бы как раз детям. Кстати, он с ними играет?

«С пятилеткой здорово играть, – говорит Джонс. – Ему очень нравится, его затягивает. Это потрясающе».

А с какими играми?

«Да во всякие. В Destiny».

Я шутливо спрашиваю, подписал ли его сын договор о неразглашении. «Мы вместе проходим пошаговую игру



▲ Новый проект от создателей Halo.



▲ Такие постановочные кадры, естественно, существуют только в прессе. В игре вы сражаетесь от первого лица.

про танки в духе Advanced Wars, и он считает ее отличной, – продолжает Джонс. – Что еще? Куча игрушек для iPhone...»

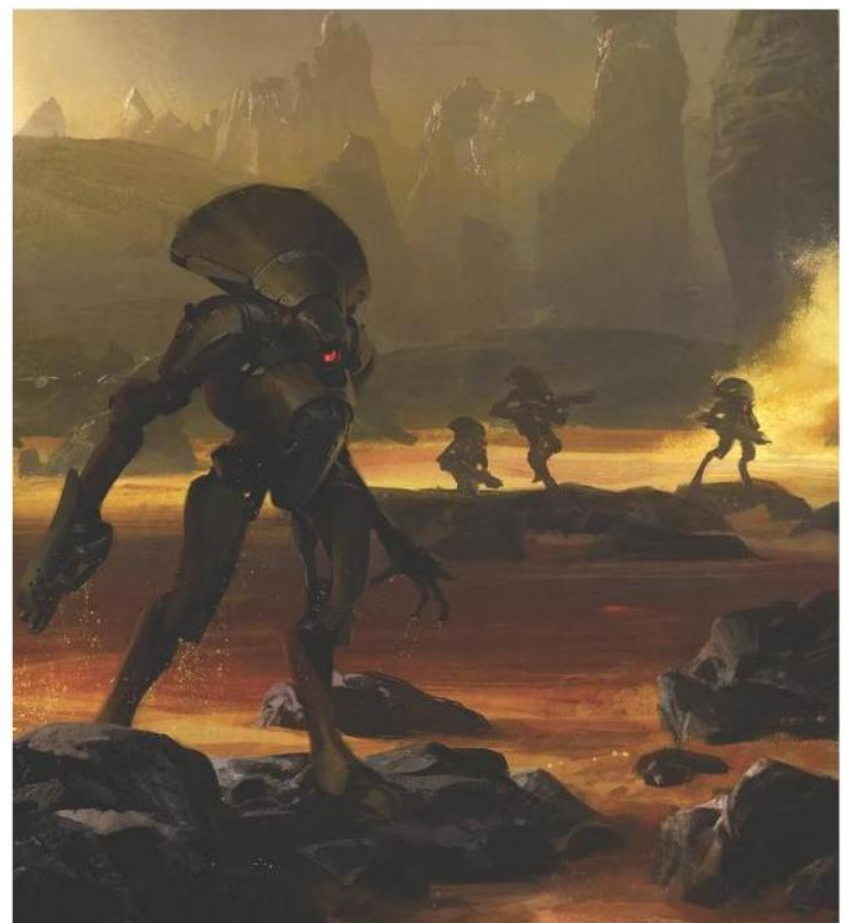
Но вернемся к Destiny и их кооперативному прохождению с сыном. А как же насилие? Это ведь все-таки шутер...

«В Destiny есть оружие и насилие, – отвечает Джонс после задумчивой паузы. – Очень любопытно следить за реакцией моего сына на последнее. Но я рад, что он может поиграть в Destiny. Она не слишком его пугает. И мне не стыдно. Просто... – он умолкает, вновь обдумывая вопрос. – Может, не делай я эту игру сам, я бы повременил с ней еще пару лет, но я очень горжусь тем, что мы... Что я хотел сказать? Ну, что она лишена чрезмерной графичности или порнографии». (Прим. ред.: Bungie заявила, что планирует выпустить Destiny с рейтингом T).

Может, немного странно, что за час беседы мы подошли к Destiny только теперь, но дизайнеры нечасто молчат по десять лет, так что требовалось обсудить и многое другое. Я спрашиваю, каким был самый рискованный шаг в его карьере, и ответ оказывается неожиданным.

«Создание Destiny? – он смеется. – В смысле, столько времени, и людей, и денег – это же безумие. По сравнению с этим прошлые решения – потратить за шесть месяцев \$10 000 на создание игры двадцать лет назад – может, тот случай был и рискованным, потому что для этого я бросил колледж, но нынешняя ситуация серьезней. Думаю, в моей жизни не найти более – как верно сказать? Безрассудного? Храброго? Наглого? Веселого? – поступка».

Я говорю, что ожидал услышать в ответ на этот вопрос слова о продаже студии Microsoft в 2000 году. «Нам тогда многие предлагали купить компанию, – отвечает Джонс. – Мы подошли к вопросу очень внимательно. Нам были нужны не деньги. Нам нужна была смена ситуации. Microsoft это более чем обеспечила. Не скажу, что в этом не было риска.



Создать игру, создать новый бренд на новой консоли, причем всего за год... Ну, не знаю, может, это было рискованно, но мне так не кажется. В тот момент не казалось. Мне не казалось, что мы рискуем будущим компании».

А с Destiny – кажется?

«Развлечения – всегда риск, не так ли? – говорит он. – Ты всегда действуешь очень нагло, утверждая: „Я полагаю, что вот эта кучка людей из Bungie способна создать нечто такое, что не просто понравится миллионам, но понравится им настолько, что они готовы будут за это заплатить“. Делать подобное – невероятная глупость. Мне кажется, запуская каждый новый проект, нужно быть немного глупым».

Логичный вопрос: в какой момент после успеха Halo Джонс проснулся и понял, что жизнь изменилась?

«Я так об этом не думал, – удивленно отвечает он. – Вернее, это случилось раньше, когда я понял, что у нас есть наемные сотрудники и поклонники. Думаю, после выхода Marathon. „Боже, – подумал я, – мы сделаем еще одну игру. Люди ее ждут. У тех, кто сюда приходит на работу, есть жены и дети, и они от них зависят. Мы оплачиваем их страховку“. Вот тогда я поверил в реальность происходящего. А выход Halo 1 был просто весельем. Мы добрались до более широкой аудитории. Помню, как стоял в очереди



в кинотеатр и услышал людей, обсуждающих Halo. Это было здорово».

По этому поводу мне удастся спросить о том, о чем хочется спрашивать всех разработчиков: не становятся ли они жертвами собственного успеха. Я вспоминаю неожиданную приостановку сотрудничества с Microsoft в 2007 году и интересуюсь: быть может, Джонса ужаснула перспектива работать над сериалом Halo до конца своих дней?

«Я никогда не полагал, что подобным придется заниматься лично мне, – честно отвечает он. – Полагаю, всегда найдутся люди, которым интересно работать над Halo, так что проблемы тут никогда не возникало. Не думаю, что человек, получающий основное удовлетворение в жизни от творчества, захочет раз за разом творить одно и то же. Но я никогда о таком и не волновался».

Джонс давно уже доел свою овсянку. Я все жду, когда кто-нибудь из его коллег по Bungie скажет мне, что время вышло. Мне удалось задать не больше половины подготовленных вопросов, но Джонс положительно на них реагирует и, кажется, отчасти мне доверяет, так что меня тянет заглянуть поглубже ему в душу. Мне любопытно, что, по мнению создателя Halo, является главной неудачей сериала (речь идет только об играх Bungie; но, к слову, Джонс сказал, что прошел Halo 4 от 343 Industries, и назвал ее увлекательной, заметив, что «любопытно играть в игру из сериала Halo, к которой он сам не прикасался»).

«Думаю, главная трагедия Halo состоит в том, что мы предоставили отличный одиночный и кооперативный контент, но не дали игрокам достойного повода возвращаться к игре и перепроходить ее. То есть в Halo 1 есть эти десять с любовью созданных миссий, но вернетесь вы к ним только в том случае, если вам самому этого захочется».

Я прошу пояснить.

«Если бы я захотел что-то в Halo 1 поменять, я бы сделал так, чтобы некие механизмы затаскивали людей обратно в игру, которая уже принесла им удовольствие. Пусть скромные, какие угодно – главное, чтобы у игроков было оправдание снова туда вернуться».

Вроде Черепов из более поздних Halo?

«Да-да. Но и это была только тень попытки, – твердо говорит Джонс. – Мы делаем Destiny, потому что, оглядываясь на Halo... Я все время твержу команде: это одна из величайших трагедий сериала».

В индустрии известно, что после Halo 2 Джонс отошел от плотной работы над сериалом, чтобы заняться тем, что впоследствии окажется Destiny. Он уточняет: да, так и есть, только он плотно занимался Halo 3 в последние три месяца работы над этой игрой, помогая доделать ее и отпустить в свободное плавание. Может, я плохо разбираюсь в процессе разработки, но мне становится любопытно, чем же именно он занимался все эти годы.

«Давным-давно мы сделали RPG, – сообщает Джонс, – просто чтобы кое-что проверить, чему-то научиться и понять, каких специалистов нам не хватает в команде. Мы сделали несколько маленьких игр. Это было весело».

Он намекает, что студия не намеревается выпускать ни одну из них.

«Ага, нет, ни за что. Это были нелепейшие проекты. По своему очень клевые».

Часть этого времени, продолжает Джонс, ушла на заслуженный отпуск. «Следовало немного пожить, – объясняет он. – Я женился. Поездил по миру. Я ведь работал без передышки... До Halo 2 я работал без передышки... даже не знаю, сколько времени, но почти 15 лет или типа того – целыми годами не видел внешнего мира. Так что большая часть этой паузы была отдыхом. Свадьба, дети, маленькие игры».

И ТАК, ИРОНИЧНЫМ, НО УМЕСТНЫМ ОБРАЗОМ, ПЕРВОЕ ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ ИНТЕРВЬЮ ДЖЕЙСОНА ДЖОНСА ИМЕЕТ ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ – ПРЯМО КАК HALO 2.



◀ Эстетика Destiny – это Halo в приглушенных тонах. Меньше юмора, меньше фэнтези.

Его неожиданный рассказ о том, как студия делала игры только ради самообучения, не только очень интересен, но и напоминает о другой легенде Bungie: Project Phoenix. Что же это было?

«Над этим проектом мы работали параллельно с Halo 1, – говорит Джонс. – Даже в Чикаго, еще до нашей покупки, там было много всего интересного. Игра основывалась на технологии, чем-то напоминающей Minecraft, она позволяла рендерить... Например, можно было построить из блоков замок, а потом его разрушить. Света дня эта игра не увидела, по сути, из-за Halo. В период работы и над Halo 1, и над Halo 2 команда периодически расходилась, чтобы помочь с основным сериалом».

То есть это была песочница в духе Minecraft, созданная задолго до Minecraft?

«Нет, рендер... Там можно было создавать, как в Minecraft, но она была... Она искала свою нишу. У Halo тоже был такой период, – рассказывает он о том, как сериал искал идентичность. – А мы можем только посмотреть на сборку... Даже не знаю, сохранилась ли она. Было клево. Там были огромные замки, которые можно было разносить катапультами. Пробьешь в стене дыру – а оттуда бегут человечки».

Он пытается объяснить понятнее. «Это была помесь RTS и... Даже трудно описать. Игра пыталась разобраться, что она такое, и не могла. И поэтому в те моменты, когда мы решали, бросать ли все наши ресурсы на Halo или тратить силы на эту игру, определиться было просто. Мы выбрали Halo. Команда растворилась, а вместе с ней и проект. Хотя люди все еще с нами».

Ощущая, что близится конец интервью, я нацеливаюсь на общую картину. Что Джонс надеется дать игрокам при помощи Destiny? Что они вынесут из игры за десять лет?

«Надеюсь, выйдет так же, как и с прошлыми нашими играми, – смеется он. – Надеюсь, людям понравится, что на эти десять лет она станет частью их мира, что им будет весело. Можно задаваться вопросом, почему люди играют в игры, но, полагаю, дело в том, что они дают игрокам что-то, чего те ищут. Я бы хотел, чтобы Destiny на протяжении следующих десяти лет делала именно это».

Destiny наконец-то заявлена публично, появились конкретные детали, и игрокам уже пора фантазировать о будущих приключениях. Мне любопытно, кто у Джонса там любимый персонаж и каково его любимое оружие.

Он улыбается, смеется, задумывается и отвечает: «Варлок и винтовка разведчика (Scout Rifle). Но это наверняка изменится. Классы развиваются. Но сейчас варлок отвечает и за баффы, и за воскрешение, а это весело и очень ценно для команды».

Мои восемьдесят минут с Джонсом истекают, но остается один вопрос, которым я давно задаюсь и который непременно должен озвучить: как должна была закончиться Halo 2?

Bungie годами избегала ответа, периодически называя игру своим «Империя наносит ответный удар», но недавно признала, что Halo 2 не столько завершается, сколько просто обрывается. Я не был уверен в том, как Джонс отреагирует на подобный вопрос. Не обидится ли? Может, промолчит? Скажет, что не хочет это обсуждать?

Но его глаза загораются так, что он не может этого скрыть. Будто он все эти годы держал сей рассказ в себе, мечтая о дне, когда ему зададут подобный вопрос, чтобы наконец-то им поделиться – и, быть может, найти в том катарсис. Я вижу, что он хочет мне все рассказать. Но время вышло.

«Трудно вспоминать, – начинает он. – Был ли у нас план той главы? Не уверен, что он записан...»

Он задумчиво продолжает: «Halo 2 было нелегко завершать... Об этом следует поговорить отдельно. Сделать отдельный сюжет. Это было бы интересно. Нет, правда...»

И все же он не может удержаться от того, чтобы не сболтнуть хоть что-то:

«Можно ведь вытащить старое демо Halo 2 2004 года. За десять дней до E3 2004 она запускалась на стабильных 5-10 кадрах в секунду...»

И так, ироничным, но уместным образом, первое за десять лет интервью Джейсона Джонса имеет открытый финал – прямо как Halo 2.

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».





Need for Speed: Rivals

Платформа: Windows, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** racing **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский дистрибьютор:** Electronic Arts **Разработчик:** Ghost **Страна происхождения:** Швеция **Дата выхода:** 19 ноября 2013 года



Из демонстрации Need for Speed: Rivals журналистам EA устроила маленькое шоу: ведущий с микрофоном бегал вокруг консолей, выкрикивал комментарии, подбадривал отстающих и раскатисто повторял имя текущего лидера. Заняв второе место, я избежал славы, но охотно поверил в то, что новая часть Need for Speed – это весело.

С игрой все настолько понятно, что пересказывать ее детали незачем. Копы и гонщики, открытый мир, некстген, все красиво, весело и в хорошем смысле несерьезно. Единственную важную новую фишку нам описал продюсер игры в интервью, он же снял опасения по поводу разработчика. Ведь если Criterion мы доверяем, то о студии Ghost слышим в первый (и, скорее всего, не в последний) раз. Итак,

слово – исполнительному продюсеру Need for Speed: Rivals, Маркусу Нильсону.

– Насколько я знаю, вы работаете над игрой в партнерстве с Criterion. Как, зачем, почему? Хотим все знать!

– Если вы создаете в EA новую студию разработки гонок, глупо не пойти за советом и помощью в Criterion. На мой взгляд, это лучшие эксперты по жанру в мире. Самый простой пример нашей связи – то, что Крейг Салливан, креативный директор Hot Pursuit и Most Wanted, – мой близкий друг. Поэтому первым делом я перевез его в Гетеборг, в нашу новую студию Ghost, работать над Rivals. С собственно Criterion как студией мы тоже работаем – там создается часть игрового кода, моделируется часть мира, и весь звук делается тоже там. Но, скажем так, вся творческая часть, режиссура, и контроль качества – это епархия нашей студии Ghost.

? Что делает гоночную игру достойной имени Need for Speed и должно быть в каждой части сериала?
Скорость!

? А кроме скорости?

Веселье. Need for Speed обязана быть веселой. Геймера нельзя заставлять уныло гриндить уровни на пути к какой-то цели. Need for Speed – это развлечение, в ней всегда, в каждый момент должно быть весело. Добиться этого можно самыми разными способами. В этой игре мы проанализировали самые базовые механики предыдущих частей, взяли за основу противостояние копов и гонщиков и постарались сделать карьеру за каждую из ролей уникальной. Разные тачки, оружие, прокачка и, конечно, механизмы начисления очков. Последнее особенно важно. Мы внедрили систему с условным названием “High



Stakes". Если вы гонщик и скрылись от полиции, то у вас есть выбор, – либо сохранить собранные очки в убежище, либо рискнуть и продолжить кататься по городу с бонусом к очкам, который растет по экспоненте. Если поймают – потеряете все. Продержитесь долго – заработаете очень много. Решение остается за геймером.

? В *Need for Speed: The Run* был сюжет, с персонажами, ролями и даже, кажется, QTE. Скажите, а, на ваш взгляд, можно ли сделать интересную *Need for Speed* с мощным сюжетом?

Я думаю, что теоретически можно сделать хорошую *Need for Speed* с глубокой историей. В *Need for Speed: Rivals* тоже есть определенный бэкграунд и у мира, и у персонажей. Задача – дать геймеру дополнительное обоснование для миссий и прохождения игры. Но никаких сюжетных роликов у нас нет.

? Это первая *Need for Speed* для консолей нового поколения. Что вам это дало?

Первое и самое очевидное преимущество: игра выглядит значительно лучше. Но более глубокое отличие – более совершенные сетевые сервисы. Благодаря им мы смогли сделать систему, которую мы называем All Drive System. Она размывает границы между сингл- и мультиплеером. Допустим, вы сидите у себя в России и гоняете в сингле в одиночку. В этот момент ваш друг запускает у себя дома свою копию *Need for Speed: Rivals*, и она подключается к вашей. Он тоже, допустим, играет в сингл, выполняет свои миссии, вы друг друга не видите. Но затем оба мира *Need for Speed: Rivals* сливаются и предлагают вам, например, миссии, где вы – коп, а ваш друг – гонщик. Если приходят еще два человека – появляются за-

дания на четыре персоны. Все это происходит автоматически, игра подстраивается под ситуацию и не требует от вас переходить из одного режима в другой.

? Мне интересно – а то, что пользователи думают о вашей игре, как-то влияет на результат? Есть ли у вас механизмы реакции на фидбек?

Знаете, EA – большая компания, и к нам стекается так или иначе очень много отзывов со всех сторон. Вот все наши ребята из Гетеборга следили в онлайн за отзывами посетителей E3, читали, что пишут о нашей игре в соцсетях. Там было много конкретных претензий в духе “вот это не так и то не так”. Кроме того, есть специально обученные люди в отделе маркетинга и PR, которые собирают фидбек по своим каналам, анализируют и делятся с нами результатом исследований. Нельзя сказать, что мы прямо так сразу внедряем, что нас просят, но нам важно понимать, как мыслят наши пользователи и быть с ними в своего рода опосредованном диалоге, чтобы сделать *Need for Speed* лучше.

? Ваша команда – интернациональная, многих сотрудников пришлось собирать по всему миру. Почему вы решили открывать новую студию именно в Гетеборге? Всем ли комфортно было переезжать в Швецию?

Швеция – прекрасная страна! Если серьезно, у нас была очень веская причина для такого решения. Когда несколько лет назад DICE переехала из Гетеборга в Стокгольм, то потеряла много ценных сотрудников, которые отказались покинуть любимый город, друзей и родственников. Поэтому студию было создавать очень удобно – сразу куча ценных, проверенных кадров. Гетеборг находится на западе Швеции, это близко к Великобритании. А там,

в свою очередь, не так давно было распушено несколько студий с опытом работы над гоночными играми. Это тоже стало для нас источником крутых специалистов. Ну и, наконец, Швеция – отличная страна для жизни! Социальные гарантии, здравоохранение – все на высшем уровне.

? Вы используете Frostbite – почему? Все-таки, он изначально этот движок был предназначен для шутеров. И как вам помогает DICE?

Frostbite – это великолепный готовый инструментарий, который позволяет сразу же сесть и начать делать классные игры для консолей нового поколения. Ко всему прочему, PS4, Xbox One и PC теперь очень похожи, что еще больше упрощает нам работу – по сравнению с временами PS3 и Xbox 360. Поэтому мы можем потратить больше времени и сил на работу над геймплеем, а не преодоление дурацких трудностей. Но нельзя сказать, что мы просто взяли Frostbite как есть. Солдаты, в отличие от автомобилей, не бегают со скоростью сто миль в час, и если ничего в движке не менять, игра работать нормально не будет. Поэтому мы фактически построили гоночный движок поверх стандартного Frostbite. И в этом, конечно, нам помогли ребята из Стокгольма.

? В эпоху прошлого поколения разработчики часто обещали на каком-то этапе кросс-платформенный мультиплеер, но ни разу на моей памяти его не реализовали. Будет ли кросс-платформенный мультиплеер в вашей игре и возможно ли это на негустом в принципе?

Нет и нет. Технически, конечно, это сделать можно, но платформодержатели вряд ли когда-нибудь разрешат пускать чужих пользователей в свои сетевые сервисы. **СИ**



Call of Duty: Ghosts

АНОНС ЛЮБОЙ НОВОЙ CALL OF DUTY БУДОРАЖИТ ИНТЕРНЕТ. В ЭТОМ СМЫСЛЕ ИНФОРМАЦИЯ О CALL OF DUTY: GHOSTS НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ, НО ОДИН ЭЛЕМЕНТ ИГРЫ – НЕМЕЦКАЯ ОВЧАРКА С КАМЕРОЙ – ВЫЗВАЛ НЕМАЛО ШУМА.



его частью отряда. Но тогда на этом все и закончилось. На пса не было больших планов.

А потом мы пригласили к себе «Морского котика» и его боевого пса – хотели расспросить о их симбиозе, о тренировках, о снаряжении и так далее. И это все изменило: из-за одной только той встречи значимость пса удесятирилась. Мы увидели не только любопытную роль, но и возможность добавить много новых элементов геймплея», – говорит Рубин.

«В реальном мире «Морские котики» используют несколько пород. Кроме немецких овчарок есть еще бельгийские, но остановились мы все же на первой. И вот к нам приходили страшно суровые спецназовцы со своими смертоносными псами, орали по-немецки команды. Выглядело странно. А собаки при этом совершенно очаровательные, их можно гладить, с ними можно обниматься. Но стоит начать упражнению, они преобразуются... Конечно, у крутых псов и клички крутые: Ругер, Рико, Турбо. Турбо мне особенно понравился. Между псом и его хозяином существует потрясающая связь. Один сказал мне, что без сомнения закрыл бы собой пса от пули. Кстати, знаете ли вы, что, отслужив, эти псы выходят на пенсию и становятся обычными домашними питомцами «Котиков»? Представьте, как может не повезти грабителю!»

По словам Рубина, в Infinity Ward не ожидали такой реакции на четвероногого спутника: «Мы совершенно потрясены тем, что творилось спустя всего пару часов после объявления о псе. Все было завалено мемами, и, конечно, Райли мгновенно завели уморительный аккаунт в твиттере. Забавно, что и на наши планы такая реакция повлияло. У нас были задумки истории Райли, но сейчас они обрели особую значимость. Пришлось взять небольшую паузу и осмыслить наши на него планы, не отвлекаясь на неожиданное внимание к одному из элементов игры. К счастью, сюжет изначально задумывался крепким, и менять ничего не пришлось, но все же мы задумались. Неожиданно узнать, что не только игра влияет на поклонников, но и поклонники влияют на ее разработку». **СИ**



▲ Осторожно, некоторые из этих картинок действительно взяты из игры.

Собака? Собака. Команда Infinity Ward хотела заставить игроков сильнее привязаться к персонажам игры. В предыдущих CoD мы играли за многих героев, замешанных в масштабном сюжете, и некоторые геймеры в нем путались. На сей же раз студия хочет ограничиться очень небольшим отрядом, состоящим из двух братьев, что, надеется команда, сделает сюжет игры более прочувствованным, чем если бы в ней присутствовал набор случайных героев. А кто может стать братьям более верным другом, чем боевой пес по кличке Райли?

По словам исполнительного продюсера Infinity Ward Марка Рубина, четвероногий спутник, призванный наладить эмоциональную связь между геймером и игрой, появился в ней не сразу. «После Modern Warfare 3 мы расселись за столом и принялись обсуждать будущие проекты. Все сходились на том, что трилогия Modern Warfare подошла к концу, что мы не хотим делать MW4. Но мы хотели сохранить действие в недалеком будущем – от этой точки и начался мозговой штурм. Нам нужно было создать мир, с одной стороны, знакомый, а с другой – полный нового. Это потребовало времени. Уж точно не скажешь, что мы, закончив MW3, в следующий же понедельник вышли на работу и принялись за Ghosts.

На этих сессиях мы собирали идеи и размещали их на специальных досках, раскиданных по всему офису. А потом кто-то спросил: а что бы вышло, появись в Ghosts пес? Идею приняли тепло, и мы быстро решили сделать

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

180 Р.

за номер,
включая
доставку!



ПОДПИСКА

6 месяцев: **1194 р.**
12 месяцев: **2149 р.**

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)!



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.

подписку
можно оформить
на нашем сайте

<http://shop.glc.ru>



По всем вопросам, связанным с оформлением подписки, обращайтесь по телефону и пишите на электронный адрес

8 (800) 200-3-999 (бесплатно)
subscribe@glc.ru



Платформа: Windows, PlayStation 4, Xbox One

Жанр: action-adventure Зарубежный издатель:

Ubisoft Российский дистрибьютор: «Новый диск»

Разработчик: Ubisoft Toronto Страна происхождения:
Канада



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

ДАТА ВЫХОДА
23 августа 2013 года

УЖЕ НЕ КГБ, А ВСЕМОГУЩИЕ И НЕ ПОДКОНТРОЛЬНЫЕ ТОЛКОМ НИКОМУ СПЕЦСЛУЖБЫ США – ИЗЛЮБЛЕННАЯ СТРАШИЛКА ГОЛЛИВУДСКИХ СЦЕНАРИСТОВ. В ИГРАХ ДЕЛО СЕРИАЛА О БОРНЕ ПРОДОЛЖАЕТ СЛЕГКА ПОТУСКНЕВШАЯ ЭПОПЕЯ SPLINTER CELL, СТЕЛС-ЭКШНОВ О ЧЕЛОВЕКЕ С ТРЕМЯ ЗЕЛЕНЫМИ ЛАМПАМИ НА ГОЛОВЕ. В АВГУСТЕ СЭМ ФИШЕР ВЕРНЕТСЯ К НАМ ТРУДАМИ СТУДИИ ДЖЕЙД РЭЙМОНД, САМОГО КРАСИВОГО РАЗРАБОТЧИКА ИГР В ИНДУСТРИИ.



Неочевидно, но факт: история с московским сидением Сноудена и PRISM – настоящий подарок Ubisoft под релиз не только и не столько Watch Dogs, сколько Splinter Cell: Blacklist. Шпионский триллер о Сэме Фишере рассказывает о секретном (вымышленном) подразделении «Третий эшелон», который позаимствовал название у реально существующей системы радиоэлектронной разведки «Эшелон». А именно с ее помощью программа PRISM и перехватывает телефонные переговоры и электронную переписку кого попало. В Splinter Cell: Blacklist Сэм Фишер и уже «Четвертый эшелон» вышли на следы (возможно, с помощью PRISM) настоящих террористов, атакующих США.

С момента анонса Splinter Cell: Blacklist было ясно, что игра попытается объединить в себе два элемента: чистый стелс оригинального сериала (ближайшая аналогия – Metal Gear Solid) и энергичный экшн Splinter Cell: Conviction. Вернулись классические режимы, вроде Spies vs. Mercs, но теперь их дополняют современные опции, вроде Mark and Execute (механики,

позволяющей «отметить» и мгновенно убить врага). Негативные отзывы на Conviction, в которой были исключены многие приемы и фишки стелс-прохождения, учтены в полной мере. Поклонники усыпляющего газа будут довольны. Однако экшн-элементы не исчезли – напротив, действие еще больше ускорено.

«Мне нравится формулировка, которую используют в нашей команде: «обновление с корней», – рассказывает Джейд Реймонд, генеральный менеджер студии Ubisoft Toronto. – Любой сериал нужно обновлять, иначе получится, что вы раз за разом выпускаете одну и ту же игру, а кому это интересно? Зачем покупать следующий релиз, если он такой же? В Splinter Cell есть элементы, изначально придавшие сериалу популярность; мы считаем их очень важными, ключевыми. Как их осовременить? Те из них, что касаются экшна (способность убивать в движении, плавность, перемещение по окружению без экранов загрузки), сейчас должны присутствовать в любой игре по умолчанию. Но как объединить их с классическими аспектами Splinter Cell: возможностью «снять», не убивая, возможностью красться по уровням, любимыми гаджетами? Какими станут эти



ОЧКИ СЭМА

Фирменные зеленые очки совмещают в себе прибор ночного видения и тепловизор, поскольку геймдизайнеры не хотели внедрять в игру два этих гаджета по отдельности. Том Клэнси был против, но к его мнению не прислушались. Позже в очки встроили еще и сонар, позволяющий смотреть сквозь стены, а затем – еще и определять, жив противник или мертв. Насколько это реалистично, никого не волнует.



гаджеты при новом, более быстром геймплее? Это интересная задача».

К новой роли руководителя службы прилагается воздушная база операций Паладин – эдакий хаб, открывающий быстрый доступ к миссиям по всему миру. Выполняя необязательные просьбы коллег по службе, Сэм получает новые гаджеты и возможности, помогающие в прохождении основной кампании. С Паладина же можно войти в кооперативный или соревновательный режимы – все это элементы целостной, единой игры, а не бонусы в главном меню.

«Вне зависимости от избранного режима основы не меняются, – объясняет Реймонд. – Нет чувства, что вы запустили другую игру. На карте вы видите своих друзей. Хотите к ним присоединиться? «О, дружок-то мой в онлайн-

не. Можно пройти миссию в кооперативе. Или я могу продолжить одиночную кампанию. Ой, кажется, кто-то тут побил мой рекорд... пожалуй, лучше миссия». Все эти варианты становятся опциями, подсвеченными у вас на карте. То, что вы делаете в одном режиме, влияет на другой. Можно сфокусироваться на мультиплеере, или на развитии Сэма, или на прокачке самолета, и это повлияет на все миссии. Все элементы объединены в целое».

В Blacklist для кооперативной игры доступны четырнадцать миссий четырех типов. Каждая проходится за десять-тридцать минут – иногда гораздо дольше, если что-нибудь идет не так. Задачи зависят от того, кого из коллег вы берете с собой; у каждого – разные условия для победы и поражения. Например, Грим хочет, чтобы вы добывали информацию, не по-

падаясь на глаза охране. Это означает, что стелс в такой миссии будет провален сразу, как только охрана вас заметит. Проигрыш при каждом обнаружении может раздражать, но зато, пройдя-таки такую миссию, чувствуешь себя просто замечательно, даже если на это ушел час.

Главное определение, описывающее Blacklist, – «разнообразная». На сложности Perfectionalist это очень хардкорный стелс-экшн, в котором механика Mark & Execute попросту отключена. В других случаях вы играете в комфортный, быстрый, современный боевик о шпионах. Находясь на Паладине, разговаривая с коллегами и налаживая отношения с ними, вы как будто попадаете на Нормандию из Mass Effect. Все действия Сэма игра относится к одной из трех категорий, за которые начисляет очки опыта. Ghost – это прохождение чистым стелсом, без убийств. Panther – вариант для тех, кто любит бесшумно снимать часовых. Наконец, Assault – это рай для тех, кому понравилась механика Mark and Execute. Какой стиль выбирать для прохождения основной кампании – дело ваше.

Демо Blacklist с прошлой Е3 запомнилось сценой пыток, вызвавшей массу вопросов (например, можно ли отказаться делать все эти страшные вещи) и скандалов (американские политики бдят). Джейд Рэймонд рассказывает, что в финальной версии игры все претензии будут учтены.

«Задумки никуда не делись, но воплощение стало несколько иным, – объясняет она. – Мы в Ubisoft хотим делать игры со смыслом, имеющие некий посыл. Но проблемы, вроде допросов, очень деликатны. «Цель номер один» – фильм, то есть он даже не интерактивный, но дискуссии все равно возникли. Все такие





сразу: «Что-что? Она это поддерживает? Утверждает, что цель оправдывает средства?»

«А видеоигры интерактивны, то есть сам игрок все это делает, и потому нелегко подойти к проблеме серьезно, не провоцируя дешевые сенсации, – продолжает она. – Следует избегать попыток привлечь к себе внимание выбором чувствительной темы. Так что здесь мы отказались от изначального видения. Спер-

ва мы намеревались сделать эти сцены куда более интерактивными, но затем решили действовать более щепетильно». Видимо, самому пытаться врагов нам все же не разрешат.

Дата релиза Splinter Cell – август – стремительно приближается, равно как и консоли следующего поколения. Мы спросили Реймонд о том, не смущает ли ее близость выхода игры к их запуску.

«Выбор даты релиза всегда сопряжен с большим давлением, – отвечает она. – На нынешнем поколении выходит много других замечательных игр. Выбирая момент релиза, об этом тоже нельзя забывать. Сейчас горячее время».

Что же касается возможности выхода на консолях и нынешнего, и следующего поколения одновременно (как сделала в 2006 году Double Agent), Реймонд ответила просто: «Мы анонсировали и выпустим очень хорошую версию для PC. Так что, само собой, нельзя сказать, что мы о подобном не думаем. В PC-версии оптимизированы графика и многие другие аспекты. Кстати, в этой версии также будет ряд дополнительных онлайн-элементов, которых нет на консолях, потому что на PC есть дополнительное сообщество поклонников. Сейчас в центре нашего внимания Xbox 360, PS3 и PC. Новое поколение? Посмотрим. Давайте пока с этим разберемся». Уже после этого разговора была анонсирована версия для Wii U.

Splinter Cell наряду с Assassin's Creed – пожалуй, типичные AAA-сериалы в арсенале Ubisoft. Дорогие, современные, всегда в тренде, и выходящие достаточно часто для сбора достойной кассы, они привлекают самую широкую аудиторию и не опускаются ниже определенной планки качества. Другое дело, что никаких откровений от новых частей ждать не приходится, и рано или поздно Сэм уйдет на пенсию и будет заменен еще более трендовым, дорогим и современным Watch Dogs. Но пока этого не произошло, и август 2013 года пройдет под знаком Splinter Cell. **СИ**

PALIT

www.palitr.biz

NVIDIA
GEFORCE
GTX



Невероятные достижения

6 dB

Низкий уровень шума

10°C

Превосходное охлаждение

19%
Возможности разгона

GEFORCE GTX 780 3 GB

**SUPER
JETSTREAM 風**

**MASTER
Mode**

для ручного разгона

GTX 780 Super JetStream отличает высокий заводской разгон, она раскрывает весь потенциал ядра GTX780 и поражает высоким уровнем производительности. Тихая, холодная и производительная Palit Super JetStream до 19% быстрее других карт GTX 780. Бескомпромиссный выбор для геймеров!

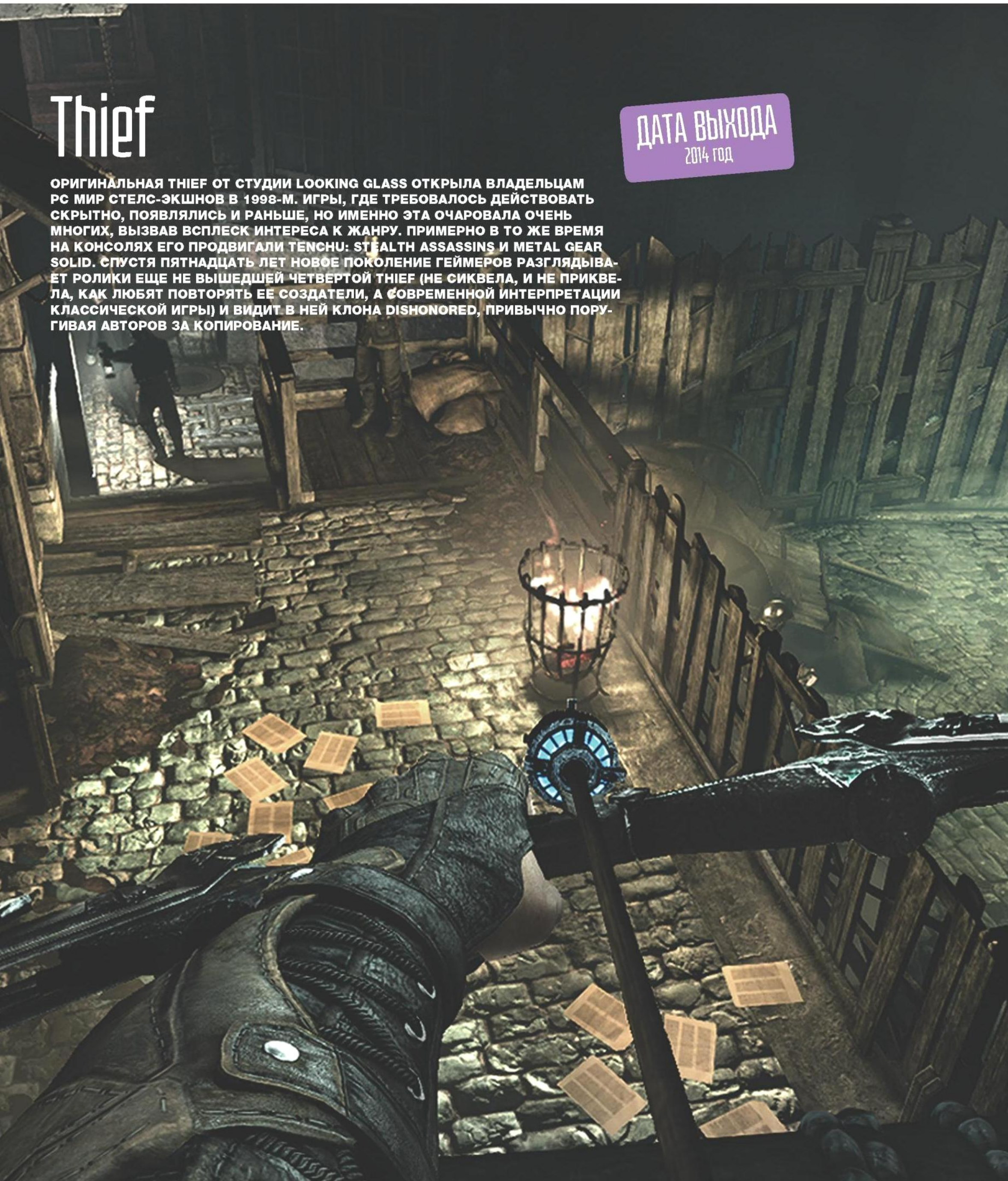
реклама



Thief

ДАТА ВЫХОДА
2014 год

ОРИГИНАЛЬНАЯ THIEF ОТ СТУДИИ LOOKING GLASS ОТКРЫЛА ВЛАДЕЛЬЦАМ РС МИР СТЕЛС-ЭКШНОВ В 1998-М. ИГРЫ, ГДЕ ТРЕБОВАЛОСЬ ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО, ПОЯВЛЯЛИСЬ И РАНЬШЕ, НО ИМЕННО ЭТА ОЧАРОВАЛА ОЧЕНЬ МНОГИХ, ВЫЗВАВ ВСПЛЕСК ИНТЕРЕСА К ЖАНРУ. ПРИМЕРНО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НА КОНСОЛЯХ ЕГО ПРОДВИГАЛИ TENCHU: STEALTH ASSASSINS И METAL GEAR SOLID. СПУСТЯ ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ РАЗГЛЯДЫВАЕТ РОЛИКИ ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШЕЙ ЧЕТВЕРТОЙ THIEF (НЕ СИКВЕЛА, И НЕ ПРИКВЕЛА, КАК ЛЮБЯТ ПОВТОРЯТЬ ЕЕ СОЗДАТЕЛИ, А СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРЫ) И ВИДИТ В НЕЙ КЛОНА DISHONORED, ПРИВЫЧНО ПОРУГИВАЯ АВТОРОВ ЗА КОПИРОВАНИЕ.





Платформа: Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One **Жанр:** action-adventure **Зарубежный издатель:** Square Enix
Российский дистрибьютор: «1С-Софтклуб»
Разработчик: Eidos Montreal **Страна происхождения:** Канада



ДОЛГИЙ ПУТЬ

История новой Thief началась еще в 2008-м: тогда небольшая группа дизайнеров в Eidos Montreal придумала первый концепт игры. Когда Square Enix приобрела компанию, этому проекту дали зеленый свет и в мае 2009-го официально анонсировали. Потом весной 2011-го на Game Developers Conference публике впервые продемонстрировали ранний билд новинки. Ожидалось, что игравельную демоверсию привезут на E3 2012 и ее гостям выставки удастся опробовать самолично, а не просто презентацию посмотреть, однако на самом мероприятии Thief не представили. Да и слухи поползли тревожные: дескать, у команды нет единого творческого видения, в ней постоянная текучка кадров, уходят ключевые фигуры вроде ведущих дизайнеров уровней. А весной 2013-го студию покинул тогдашний ведущий геймдизайнер Thief Доминик Флери. «Да, у нас были перестановки, — говорят в Eidos Montreal. — Да, игра уже не первый год в разработке. Однако для нас очень важно все сделать правильно, воспроизвести саму суть старых Thief. На это уходит немало времени, потому что мы экспериментируем, и какие-то эксперименты попросту не удаются. Надеемся, результат наших усилий убедит вас: у нас получилась цельная, качественная новинка».



МЫ НЕ СТОРОННИКИ РАЗБОЯ

Гарретту не выстоять против нескольких стражников, когда они наваливаются на него всем скопом. В Eidos Montreal это повторяют не раз и не два, но в демо все же можно было выжить, например, в прямой схватке с двумя стражниками, просто лупя их дубинкой и используя «фокус». Впрочем, к финалу здоровья у героя осталось всего ничего (а оно автоматически не восстанавливается и целебные предметы редки). Вдобавок драки сейчас выглядят как-то неуклюже и их уже поэтому хочется избегать.



Сходство действительно есть, потому что первоисточник – один и тот же. В студии Arkane, ответственной за Dishonored, работает несколько бывших сотрудников Looking Glass. И не секрет, что старые Thief служили источником вдохновения для геймдизайнеров. На первых порах в команде даже обсуждали, не стоит ли на манер Thief отвести игре света и тени более значимую роль, чтобы герой словно вор Гарретт прятался под покровом сумерек (потом, правда, от этого отказались, посчитав, что реалистичность пострадает). Другое дело, что именно Dishonored в 2012-м сработала как Thief в 1998-м: привлекла к стелс-экшнам от первого лица внимание широкой аудитории. И заодно убедила издателей, что такие новинки востребованы. Так что теперь новая Thief от Eidos Montreal – в положении догоняющего.

Продюсер четвертого выпуска Стефан Рой всякий раз, когда в интервью заходит

речь о Dishonored, спешит уточнить: хотя общие черты у игр есть, Гарретт не превратился в Корво, одинокого мстителя, который знает не только, как оглушить стражников, но и как натравить на них полчища крыс с помощью сверхъестественных сил. Вот и в разговоре со мной Рой еще раз подчеркивает, что герой хранит верность своей классической ипостаси. Гарретт – ловкий вор, и лезть на рожон – не в его стиле. «Да, я хочу, чтобы вы чувствовали, что играете за сильного персонажа, – говорит Рой. – Но я не даю ему громоздкую броню, гигантский шотган – у нас для этого не место. Мы снабжаем вас средствами обороны, чтобы вы могли защититься в случае непредвиденных обстоятельств (т.е., если вас обнаруживают), но в то же время не хотим, чтобы вы все время так пробивали себе дорогу. Я даже больше скажу, – добавляет он. – Если вы хотите выйти прямо на свет, поигрывая мышцами, и лихо раскидать всех врагов, которые на вас полезут, то наша Thief не для вас. Простите, парни».

Свет и тень всегда играли в Thief значимую роль, но демоверсия новой части встречает меня не настолько контрастным освещением, как в старых играх. «В прежних Thief все обстояло просто: либо тьма, либо полная видимость. В то же время это было не чисто дизайнерское решение, создателям приходилось также учитывать технические ограничения платформ, – говорит Рой. – А у нас – игра для консолей нового поколения. И в результате мы оказались перед сложным выбором. Для нас очень важно придать этому миру убедительность, сделать его таким, чтобы в него можно было погрузиться с головой. Я стремлюсь обеспечить следующее: вот вы садитесь за игру, отложив в сторону мобильник, а через пару минут чувствуете себя на месте героя, переноситесь на эти улицы, забыв обо всем остальном. Чтобы вам казалось, будто вы можете даже запах этих мест уловить. Но в реальности нет такого резкого разделения: либо тьма, либо свет. Есть разные степени серого. И если я в современной игре, предназначенной для

современных платформ, претендующей на реалистичность картинки, попытаюсь вам навязать именно резкое разделение, то вы сразу почувствуете фальшь, погружения уже не будет. Поэтому мы очень долго и упорно работали с художником, отвечающим за освещение, чтобы найти решение. В итоге у нас получилась та градация теней, «тенивая тропа», которую вы видели в демо. Идея была такая: я хочу, чтобы пользователь мог ориентироваться на местности, видеть, что находится вокруг него, и сразу понимать, куда выгоднее идти. Но в то же время декорации должны обеспечивать иллюзию правдоподобности.»

Правда, по демоверсии у меня сложилось впечатление, что нужный баланс серого разработчики все еще ищут. Даже когда остаешься в самой глубокой тени, без особого труда различаешь, что находится вокруг. А если переходишь в полумрак, то и вовсе с непривычки кажется, будто ты как раз вылез на свет, нарушив правило, о котором тебе так долго твердили. И только индикатор в низу экрана убеж-

дает: нет, Гарретт все еще в тени, и поэтому совершенно нормально, что стражник никак не засечет его боковым зрением. С другой стороны, в игре наверняка предложат настраивать яркость экрана, и легкие сумерки удастся при желании сделать еще сумеречнее. Иконку освещенности, а также индикаторы тревожности над головами NPC в финальной версии позволят отключать – на случай, если игроку претит идея полагаться на подсказки.

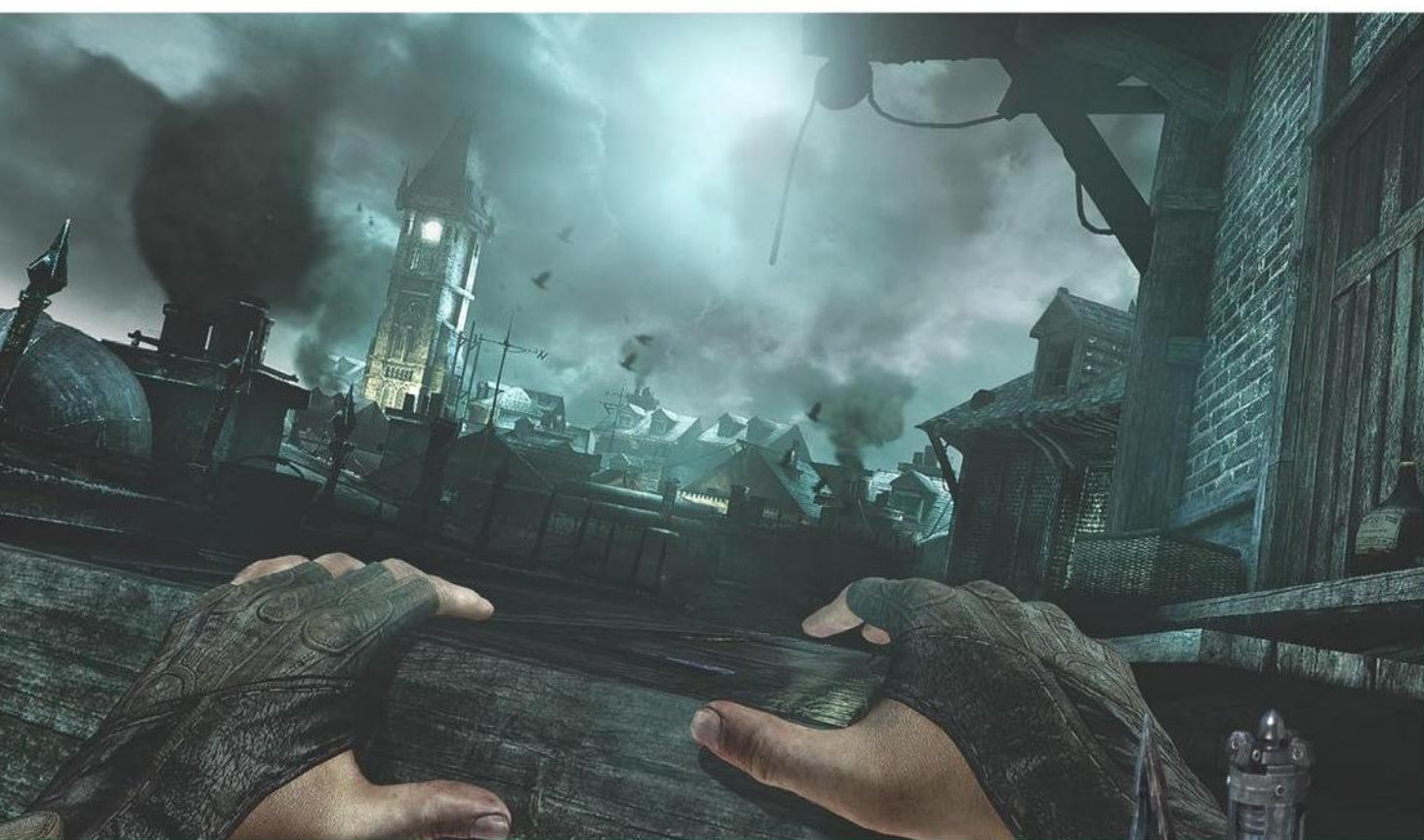
Разработчики обещают, что противники Гарретта будут вполне компетентны, и вору придется основательно потрудиться, чтобы проскользнуть мимо них незамеченными. Хочется верить, что слово свое в Eidos Montreal сдержат, потому что наиболее сильное впечатление в демо производят как раз случаи, когда NPC проявляют сообразительность. Например, в самом начале герой крадет в сумерках по саду роскошного поместья. Перепуганные охранники топчутся между ящиков и кустов, за рекой расстилается горящий город, с улиц доносятся вопли. Разбушевавшаяся чернь громит

дома богатеев и вот-вот, кажется, доберется и до этого тихого уголка. Высматриваю себе удобную тропу мимо патруля, и вижу, что дорожку нехотя освещает факел на стене. Выбираю в меню дополнительное оружие стрелу с ледяным наконечником. Выстрел, огонь гаснет, охранники начинают суетиться, хотя стояли отвернувшись, а индикаторы тревожности над их головами весело перемигиваются. «Да что за чертовщина кругом, ну и ночь», – ругается один из них и снова зажигает факел. Это и реверанс в сторону прежних выпусков, и действительно классный штрих, добавляющий убедительности выдуманному миру. В то же время, в демо случаются и противоположные ситуации. Скажем, как-то за мной погнались сразу четыре стражника. Я мечусь, предчувствуя game over, и от безысходности лезу на стоящую неподалеку гору ящиков. Охранники за героем не кидаются, но кружат внизу: выкрикивают разные обидные фразы и пытаются сбить Гарретта, причем делают это из рук вон плохо (очень странно, что герой



УЛЫБАЙТЕСЬ

Стефан Рой, продюсер Thief: «Если вы проходите игру, а потом рассказываете мне, что вам было весело, я просто счастлив. Если вы начинаете говорить, что вот мол, все в ней так здорово выглядит, графика супер, я сразу спрошу: “А проходить-то весело?”. И в случае с абсолютно реалистичной стелс-игрой, на мой взгляд, фана добиться сложно. Все таки реальная жизнь – это далеко не всегда фан. Мы стараемся программировать AI так, чтобы NPC вели себя убедительно. Но в действительности люди могут вести себя непоследовательно, непредсказуемо. А вы, желая добиться рекордов, хотите все же видеть в игре какие-то считываемые, понятные схемы поведения. Получается, что мы всегда балансируем на грани: с одной стороны, если схемы поведения слишком уж легко просчитываются, вам становится скучно, но если они совсем уж приближены к действительности, фана в этом тоже не так уж много. Так что вот я лично очень сомневаюсь, что абсолютно реалистичная стелс-игра принесла бы мне удовольствие».





ПОТУСТОРОННИЙ МИР

На этот раз Гарретту вроде бы не придется столкнуться с зомби (так сейчас утверждают в Eidos Montreal), но создатели усиленно намекают, что кое-какие мистические элементы в сюжет все же вплетены.



не гибнет после пары попаданий в такой ситуации). Тут я перепрыгиваю на парашют напротив, чтоб не оставаться сидячей мишенью, и... меня теряют из вида. А потом и вовсе оставляют в покое. Чем-то напоминает Batman: Arkham Asylum (там NPC тоже не успевали следить за быстрыми перемещениями Бэтмена по горгульям), но тут очень сложно найти хоть какое-то правдоподобное объяснение поведению NPC. Очень надеюсь, что в финальной версии AI проявит себя с лучшей стороны, и не станет давать игроку совсем уж грубых побрякушек.

Оружие пригодится Гарретту не только для того, чтобы тушить факелы и перебивать цепи тяжелых люстр. «Мы не стали как-то урезать его функционал и никак не оцениваем ваши поступки в игре, — комментирует Стефан Рой. — Просто даем ситуации: вот сад, вот несчастный охранник, который трясется от страха, вот у вас самовоспламеняющаяся стрела, выбор за вами». В то же время по итогам прохождения главы герою обещают выдать награду и наиболее высоко оценивать тех, кто действовал абсолютно скрытно и ничем себя не выдал. Вдобавок в демо с арсеналом требовалось обращаться экономно: Гарретту выдали всего по паре-тройке стрел разных видов (классические со мхом не показали, но обещают, что они появятся).

Универсален и «фокус», умение героя мгновенно концентрироваться. В небоевой ситуации оно позволяет сразу же увидеть, где находится тот самый рычаг, который отключает ловушки, и вскрывать замки, полагаясь

не только на слух (механизм замка тут же показывают изнутри). В схватке «фокус» замедляет время и подсвечивает «квадратиками» уязвимые точки на теле врагов. Если попасть по этим мишеням дубинкой (что не так-то просто, иконки достаточно мелкие), неприятель мгновенно утратит желание сопротивляться и свернется калачиком на полу. Подвох в следующем: чтобы вскрыть, например, один замок, тратишь приличный запас энергии «фокуса», автоматически он не восстанавливается, а предметы для подзарядки попадают крайне редко. В Eidos Montreal спешат подчеркнуть, что сам навык — хорошее подспорье для новичков, но навязывать его всем игрокам никто не собирается: при желании им можно вообще не пользоваться. По словам разработчиков, ситуации, когда без «фокуса» никак нельзя обойтись, потому что иначе не удастся, скажем, отличить чисто декоративную дверь от настоящей, они постарались исключить.

Поместье из демо — маленький кусочек того мира, который обещают разработчики, и спланировано оно так, чтобы в сжатые сроки проиллюстрировать разные особенности геймплея. Мол, вот такие бывают ловушки, вот так придется вскрывать замки, вот так — ощупывать картины в поисках скрытых переключателей. Доказывать, что любую кражу Гарретт может проверить множеством способом, а мир вокруг него богат потайными лазами и сложносочиненными архитектурными планами — задача финальной версии. Вид от первого

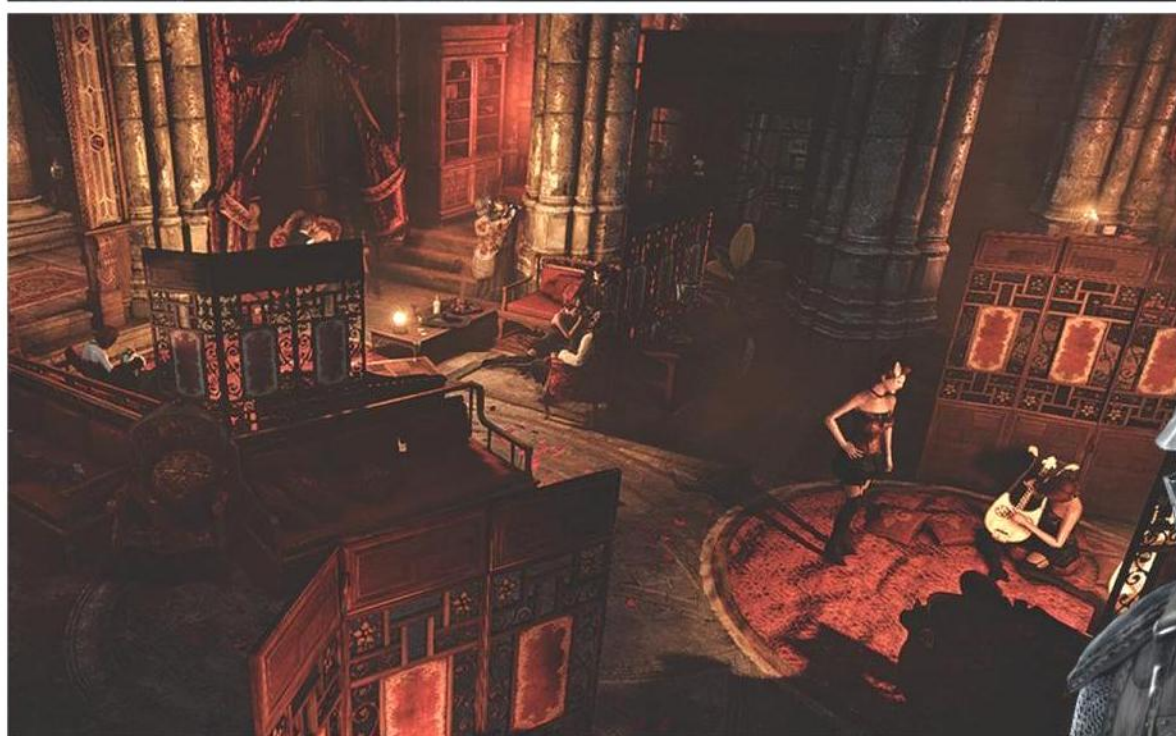
лица — классическая особенность Thief — как нельзя лучше укрепляет иллюзию единения игрока и главного героя. Как рассказывает Стефан Рой, в команде рассматривали возможность использовать вид от третьего лица в качестве основного, сделали рабочий прототип, но пришли к выводу, что эта идея неудачная, не соответствует духу сериала. Тем не менее, эпизодически и этот ракурс камеры в игре используется. «Если, например, герой у горожан кошелек срезает, а вы видите при этом его спину, это разрушает иллюзию, будто вы вжились в роль Гарретта, — говорит Рой. — Другое дело, когда вам показывают только руки персонажа. Тут с большей вероятностью возникнет ощущение, что словно сам грабишь растяпу. Но вот взять, например, драки. Когда Гарретт кого-нибудь оглушает, вы на короткое мгновение видите героя со стороны. Мы таким образом чуть растягиваем для вас миг победы, даем насладиться ею, ощутить себя триумфатором. Плюс вид от третьего лица используется на некоторых промежуточных этапах для лазанья по стенам (вы перебираетесь из одной зоны в другую). Вид от первого лица в этих случаях и навигацию осложнил бы, и чисто визуально неинтересен: у вас перед глазами будут только камни или кирпичи».

Один из таких промежуточных этапов (Гарретт удирает по горящему мосту, который вот-вот рухнет) как раз показали в демо. Выглядит он зрелищно, но на удивление линейно: выбор, в основном, сводится к тому, чтобы потратить



ПРОЙТИСЬ ПО ЗАКОУЛКАМ

В Thief важную роль играют сюжетные миссии, но игрокам предоставят немало поводов (в виде опциональных квестов) дополнительно исследовать три района Города, где обжился легендарный вор. Кроме того, в каждой из предыдущих частей сериала был особенно жуткий уровень, достойный хоррора (например, Cradle из Thief 3: Deadly Shadows), и эту традицию тоже собираются продолжить в новом выпуске.



немного кислорода на путешествие за зазывно поблескивающим лутом, или же бежать вперед. А тут еще и QTE, завязанные на довольно жестком тайминге (в ключевых местах нужно отшвыривать объятые пламенем балки и т.д.). Ошибся – сразу game over. В то же время разработчики клянутся, что подобные этапы в Thief крайне редки: просто они хотели проиллюстрировать, что и такое бывает. А так основной лейтмотив игры: объяснить пользователям цель, предоставить «песочницу» вроде сада, стратегически нашпигованного солдатами, и позволить самим решать, какими инструментами пользоваться и как действовать.

Thief подкупает атмосферой, мрачными барочными зданиями и возможностью ощутить себя повелителем теней, который умыкнет любую ценность да так, что никто не заподозрит неладное. Пока это, правда, по большей части обещание. Когда NPC ведут себя умно, вынуждая Гарретта постоянно быть начеку, игра просто замечательна, а когда они тупят, иллюзия сразу же разрушается. Нет сейчас и возможности оценить, насколько обширным будет весь город, где предстоит хозяйничать вору, и насколько широкой в действительности окажется свобода действий. Но хочется верить, что в Eidos Montreal справятся, и в финальной версии будет и разнообразие, и адреналин, и удовольствие от решенного сложного задания. А неприятели и впрямь с каждой главой будут становиться хитрее, как это сейчас обещают разработчики. **СИ**



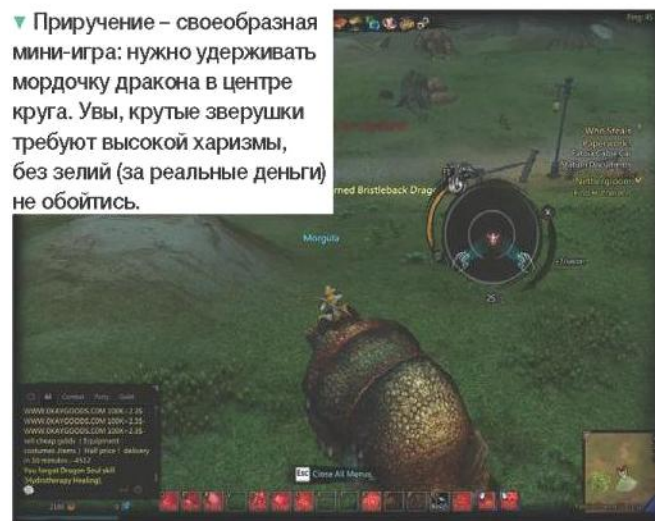


Dragon's Prophet



▲ Удар-удар-удар-комбо – бой получился красивым, хотя после тысячной победы эта красота уже не доставляет прежнего удовольствия.

▼ Приручение – своеобразная мини-игра: нужно удерживать мордочку дракона в центре круга. Увы, крупные зверушки требуют высокой харизмы, без зелий (за реальные деньги) не обойтись.



DRAGON'S PROPHECY ЕЩЕ ДО СВОЕГО ВЫХОДА КАК МАНТРУ ПОВТОРЯЛА ОДНУ И ТУ ЖЕ ФРАЗУ: «У НАС МОЖНО БУДЕТ ЛЕТАТЬ НА ДРАКОНАХ, ЛЕТАТЬ НА ДРАКОНАХ, ЛЕТАТЬ НА ДРАКОНАХ». НАВЕРНОЕ, ТАК НАС НАДЕЯЛИСЬ ЗАЗОМБИРОВАТЬ, НО НЕ ВЫШЛО. ПОСМОТРЕВ НА «ЧУДО» ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ RUNES OF MAGIC, МЫ ВЫНОСИМ ЖЕСТОКИЙ, НО СПРАВЕДЛИВЫЙ ВЕРДИКТ: «ФУ ТАКОЙ БЫТЬ».

Нет, дело не во внешности – картинка пусть не божественная, но по меркам второго десятилетия XXI века вполне терпимая. А редактор персонажа, позволяющий создать почти какого угодно героя, даст сто очков вперед многим одиночным RPG. Увы, наполнение самой игры подкачало.

Вместо шедевральной саги о драконьих всадниках мы получили нечто средней паршивости – типичную азиатскую MMO в стиле «free-to-play». Ну, или если хотите, «pay-to-win».

Почему я так говорю? Да потому что здесь очень многое зависит от драконов, которые сидят в ангаре и ждут, пока их вызовут. Они – неплохое подспорье в бою: сильно бьют и обладают уникальными умениями. Но для успешного исследования мира желательно периодически менять петов, ведь у некоторых имеются весьма полезные навыки. Одна заковка: слотов в «ангаре» всего два. Захотите приручить третьего дракошу, будьте добры перевести кого-то в «запасные игроки» или вовсе выгнать. Ну, или купить за реал дополнительное место.

Хотя даже так больше шести активных помощников у вас не будет, наша «конюшня» не резиновая. Фанаты коллекционирования наверняка уже догадались, что собрать всех зверушек не выйдет, у нас нет столько места. А ведь здорово было бы встретиться с согильдийцами и похвастаться уникальными и не очень петами. Увы, это останется за

▲ Летящие драконы в бою обычно опускаются на землю. Враги, само собой, таким поворотом дел довольны.

кадром. В отличие от гринда, истинной сути геймплея (как и положено в «корейских» MMORPG). Убиваем монстров мы десятками и сотнями, да и большинство квестов вертится вокруг старой как мир догмы: «Пойди, убей, принеси». Три-четыре часа, и кому угодно станет скучно. Даже вертящийся поблизости личный дракон не помогает унять зевоту.

Несколько утешает боевка, частично основанная на pop-target системе (чтобы попасть во врага, надо повернуться в его сторону и убедиться, что цель подсвечена). Анимация многочисленных спецумений и комбо-ударов (ищите их в разделе Skills) сделана с любовью, да и результат соответствующий – прикончить пару-тройку рядовых врагов с их помощью труда не составит. Но рано или поздно выполнять «соло на клавиатуре» надоедает, хочется чего-нибудь еще. С горя бросаешься в крафт, но и он ничего нового не демонстрирует (разве что можно прокачать все профессии, хоть и за очень большие деньги). Пытаешься найти PvP, и обнаруживаешь, что с ним все совсем печально (нормальные битвы игроков с игроками обещают ввести в ближайшем глобальном обновлении, но когда оно будет – известно только самой Runewaker).

Нет, нас, конечно, не обманули, полетать на драконах можно (хоть и не сразу – в начальных локациях есть только обычные ездовые экземпляры). Но больше ничего сверхъестественного игра не демонстрирует, а постоянные лаги напрочь отбивают желание бегать по просторам Dragon's Prophet. В общем, если сильно хочется подняться в воздух и подышать на кого-нибудь огнем, лучше дождаться Divinity: Dragon Commander, до релиза которой остались считанные недели.

Платформа: Windows Жанр: action-RPG, MMO, fantasy Зарубежный издатель: Sony Online Entertainment
Российский издатель: не объявлен Разработчик: Runewaker Entertainment Страна происхождения:
Тайвань Мультиплеер: тысячи человек Дата выхода: 2013 год



The Crew



МЕНЯ НЕ ТАК УЖ ЛЕГКО ВПЕЧАТЛИТЬ ДЕМО-ВЕРСИЕЙ ИГРЫ. Я СТАРАЮСЬ СОБЛЮДАТЬ ПРОФЕССИОНАЛИЗМ, СДЕРЖИВАТЬ ЭМОЦИИ И ОЦЕНИВАТЬ ВСЕ ИГРЫ АНАЛИТИЧЕСКИ. И ВСЕ ЖЕ, ПЕРВУЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ THE CREW ОТ UBISOFT Я ПРОВЕЛ НЕ В СИЛАХ СДЕРЖАТЬ СОВЕРШЕННО ИДИОТСКУЮ УЛЫБКУ. THE CREW – ЭТО ГОНОЧНАЯ ММО ДЛЯ КОНСОЛЕЙ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ, В КОТОРОЙ ИГРОКИ СМОГУТ ПРОМЧАТЬСЯ ПО ВСЕМ УГОЛКАМ США.

Игра поражает своей плавностью. Мощности Xbox One представлены здесь во всей своей красе – визуальный ряд сделан очень качественно, игра до невозможности красива. Но еще больше впечатляет полное отсутствие подгрузок за все время, что я играл. В один момент я несусь по улицам Манхэттена, уворачиваясь от машин, в следующий – еду по пляжам Майами. Видите ли, в The Crew можно в любой момент открыть карту Соединенных Штатов, направить курсор в любую точку и моментально туда перенестись. Вдобавок, можно так же на ходу менять и автомобили, что тоже не требует никаких подгрузок.

В игре десятки крупных городов, разделенных всевозможными видами дикой местности. Не хотите телепортироваться – можете стартовать на Тихоокеанском северо-западе и проехать до самого Майами. Города здесь просто сногшибательные – Лас Вегас, как настоящий, цветет неоновыми вывесками и пропитан духом декадентства, Бруклинский мост такой же забитый пробками, каким я его помню, а в Детроит я свою машину и вовсе не стал отправлять. Мне также дали повозиться с сопровождающим приложением для iOS – с его помощью можно оформить машину по своему вкусу на iPad и перенести ее в игру на консоли. Спустя несколько секунд сделанный мной автомобиль появился на экране телевизора, и на нем можно было коле-

сать по Америке. Это еще раз подчеркивает, как быстро все происходит в The Crew.

ММО-стороной игры команда Ubisoft тоже занимается всерьез. Виртуальную Америку населяют сотни других игроков, с которыми можно объединяться и устраивать различные соревнования – от обычного дрифта до кооперативных миссий, где четверем игрокам за две минуты нужно сбить определенную цель. Задача у всех общая, но наибольшее вознаграждение достается тому, кто в конце концов цель уничтожает, так что и здесь есть элемент соревнования. Все это управляется очень по-аркадному, в духе Burnout. То есть, для The Crew веселье важнее, чем реалистичное поведение машин.

Игра порадует автомобильных энтузиастов богатым выбором лицензированных транспортных средств. За то короткое время, что я провел с The Crew, мне удалось посидеть за рулем Lamborghini, Aston Martin и огромного неповоротливого пикапа от Ford. Конечно же, настоящие автомобили не будут при авариях разлетаться тучей стеклянных осколков и кусков металла, что немного разочаровывает. Я бы предпочел таким аналогам реально существующих машин красиво разлетающиеся на обломки копии, но это мои личные пристрастия.

Обычно, если в гонке становится слишком много стратегии, я устаю и бросаю играть. The Crew же удалось взять лучшее от моих любимых гоночных сериалов, таких как Need for Speed и Burnout, и попасть ровно в мою зону комфорта. Скажу еще раз – The Crew производит сильное впечатление своей непрерывностью, масштабом и просто веселостью происходящего. **СИ**

Платформа: Windows, PlayStation 4, Xbox One Жанр: racing Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: не объявлен Разработчик: Ivory Tower Страна происхождения: Франция
Мультиплеер: online Дата выхода: 26 февраля 2014 года



По шестиугольникам на танке

ПОШАГОВЫЕ ГЕКСАГОНАЛЬНЫЕ ВАРГЕЙМЫ
ПРОШЛОГО И НАСТОЯЩЕГО



САМО СЛОВО «WARGAME» ПРОИСХОДИТ ОТ ДВУХ СОСТАВЛЯЮЩИХ: «WAR» (ВОЙНА) И «GAME» (ИГРА). ВОЕННЫЕ ИГРЫ ИЗВЕСТНЫ С ГЛУБОКОЙ ДРЕВНОСТИ – ЕЩЕ РИМЛЯНЕ ПЫТАЛИСЬ ПРОСЧИТАТЬ СРАЖЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЯ ПАЛОЧКИ И КАМЕШКИ ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ РЕЛЬЕФА И ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ. А ПРУССКИЙ ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ШТАБ В XVIII ВЕКЕ ПРЕВРАТИЛ ЭТО ЯВЛЕНИЕ В ИСКУССТВО, РАЗРАБОТАВ ЧЕТКИЕ ПРАВИЛА ОТЫГРЫША «ВИРТУАЛЬНЫХ» СРАЖЕНИЙ. ЖАЛЬ, ОДНОГО МЫ НЕ ЗНАЕМ, КТО ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ПЕРВЫМ ДОДУМАЛСЯ ДО ПЕРЕХОДА НА КАРТУ, СОСТОЯЩУЮ ИЗ ШЕСТИУГОЛЬНИКОВ (ГЕКСОВ). ВЕДЬ ЭТО БЫЛА НАСТОЯЩАЯ РЕВОЛЮЦИЯ.



Почему? Очень просто: стандартная локация, поделенная на квадраты, не совсем верно отображает перемещения войск: если расстояние между соседними квадратами одинаковое, то между расположенными по диагонали – иное. Причем не целое, оно равно корню из двух умноженному на отрезок между центрами квадратов A1 и A2. То есть адекватно просчитать движение юнитов вряд ли получится. Другое дело гексы: между соседними шестиугольниками отряд проходит всегда один и тот же путь по длине. Поэтому именно такая карта наиболее удобна, если вы хотите получить «военную игру», а не ее жалкое подобие. Впрочем, схему используют не одни лишь варгеймы – такие шедевры, как Heroes of Might & Magic 3, «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и «Эадор. Сотворение» тоже обратили на нее внимание. Но о них как-нибудь в другой раз.

Мы не станем перечислять все гексагональные варгеймы в истории, вы явно уснете раньше, чем дочитаете до середины списка. Но не упомянуть о самых лучших было бы кощунством. А дальше вы уж сами решите, стоит на них смотреть или нет.

И ТУТ ИЗ-ЗА УГЛА ТАНК

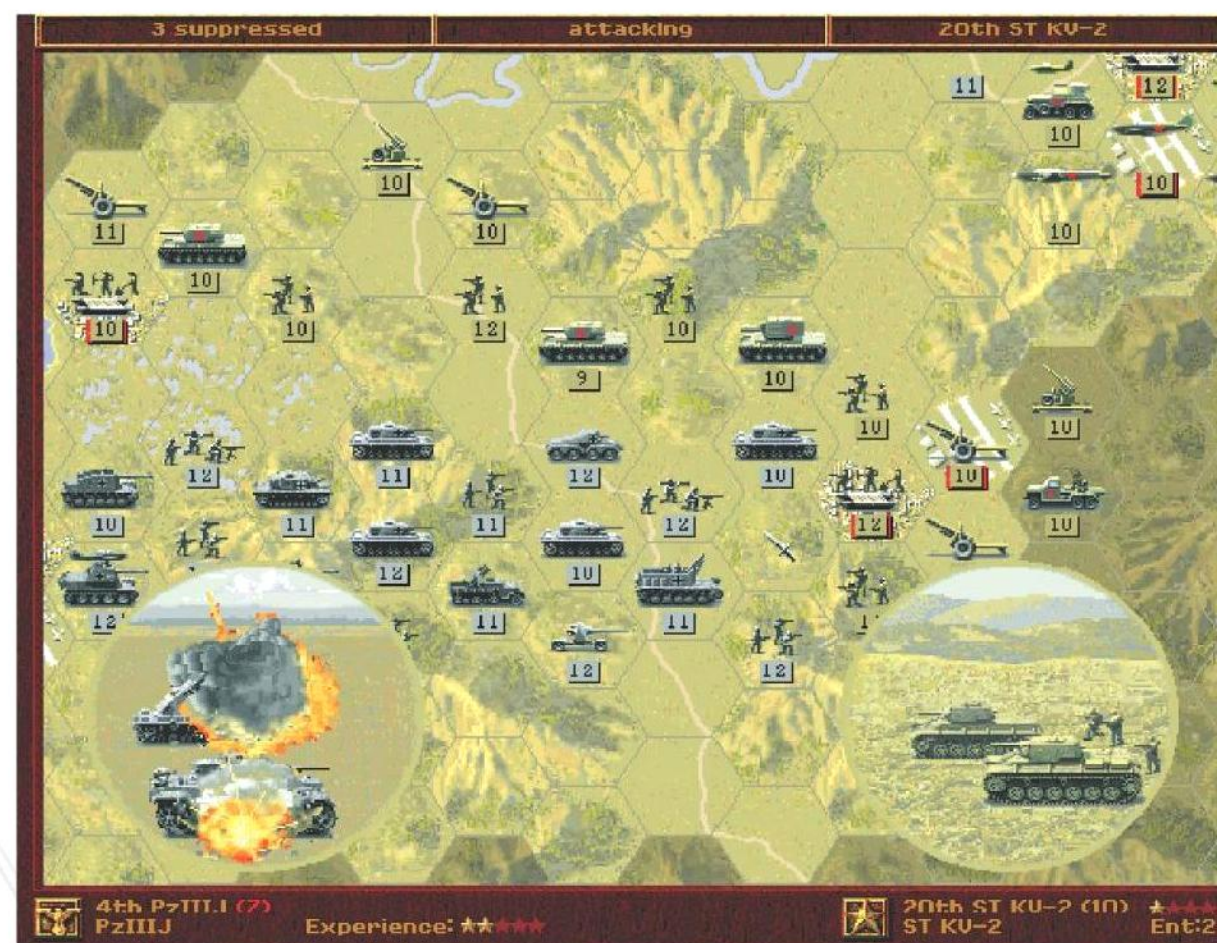
Эпоха первого расцвета жанра пришлась на середину 90-х, когда тон задавала великая SSI, еще в начале 80-х переносившая настолки на PC. Конечно, варгеймы она делала не одна, была, скажем, Blue Byte Software (дожившая до наших дней!) с Battle Isle. Начав в 1991 году, студия клепала части сериала почти 10 лет, постоянно улучшая его. И если первые из них выглядели так, как и должны выглядеть проекты под DOS, к 2000 году графика доросла до полноценного 3D. Были и другие серьезные изменения, к примеру, в Battle Isle 3 (1995) разрешили переносить прокачанные отряды из одной миссии в следующую. И теперь прямо со старта врага встречала прокачанная техника, а не жалкие новобранцы. Фанатов раздражала лишь одна вещь: крайне медленный темп геймплея. Но с этим создатели потихоньку научились бороться. Впрочем, учтите: если вы рискнете запустить Battle Isle, придется готовиться к серьезному противостоянию с AI. Он получился весьма агрессивным и не прощающим ошибок.

Попроще (хоть и ненамного) была Panzer General (1994) от SSI. История победоносного шествия вермахта по Европе имела оглуши-

тельный успех: геймеры с упоением двигали танки по равнинам Польши и СССР, захватывали Францию и высаживались в Америке. Не забывая при этом улучшать свои отряды, превращая скромные PzKpfw I с пулеметным вооружением в грозные «Тигры» и «Пантеры». Укоряли разработчиков только за невозможность играть на стороне союзников (хотя в хот-сайте никто не мешал возглавить американские или советские войска). Главное же, чем отменилась Panzer General – в ней не было ничего лишнего. Все (от графики и звука до геймплея с интерфейсом) продумали до мелочей.

ОТ ЛОШАДОК ДО ЗВЕЗДОЛЕТОВ

Блестящие финансовые достижения первого «Генерала» подвигли SSI наплотить массу сиквелов. К чести студии, она не пошла по легчайшему пути («возьмем то же самое и перерисуем модельки»), как это частенько делают сегодня. Разве что Allied General (1995) от прародителя отличался несильно, но это понятно – тут были «те же яйца, только за антигитлеровскую коалицию» (да-да-да, за Красную армию наконец-то дали поиграть нормально, от Финляндии и дальше).





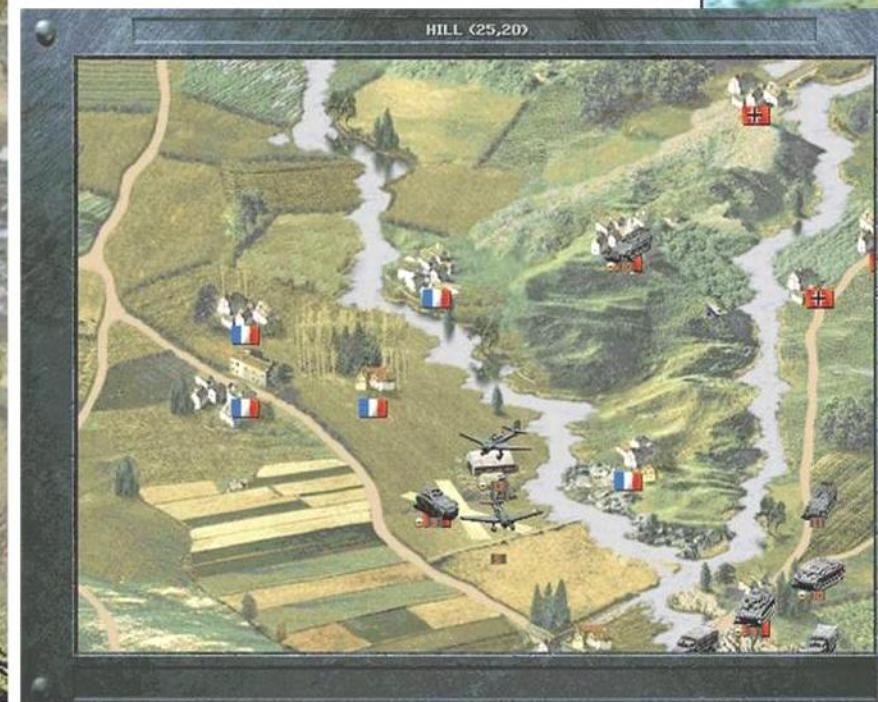
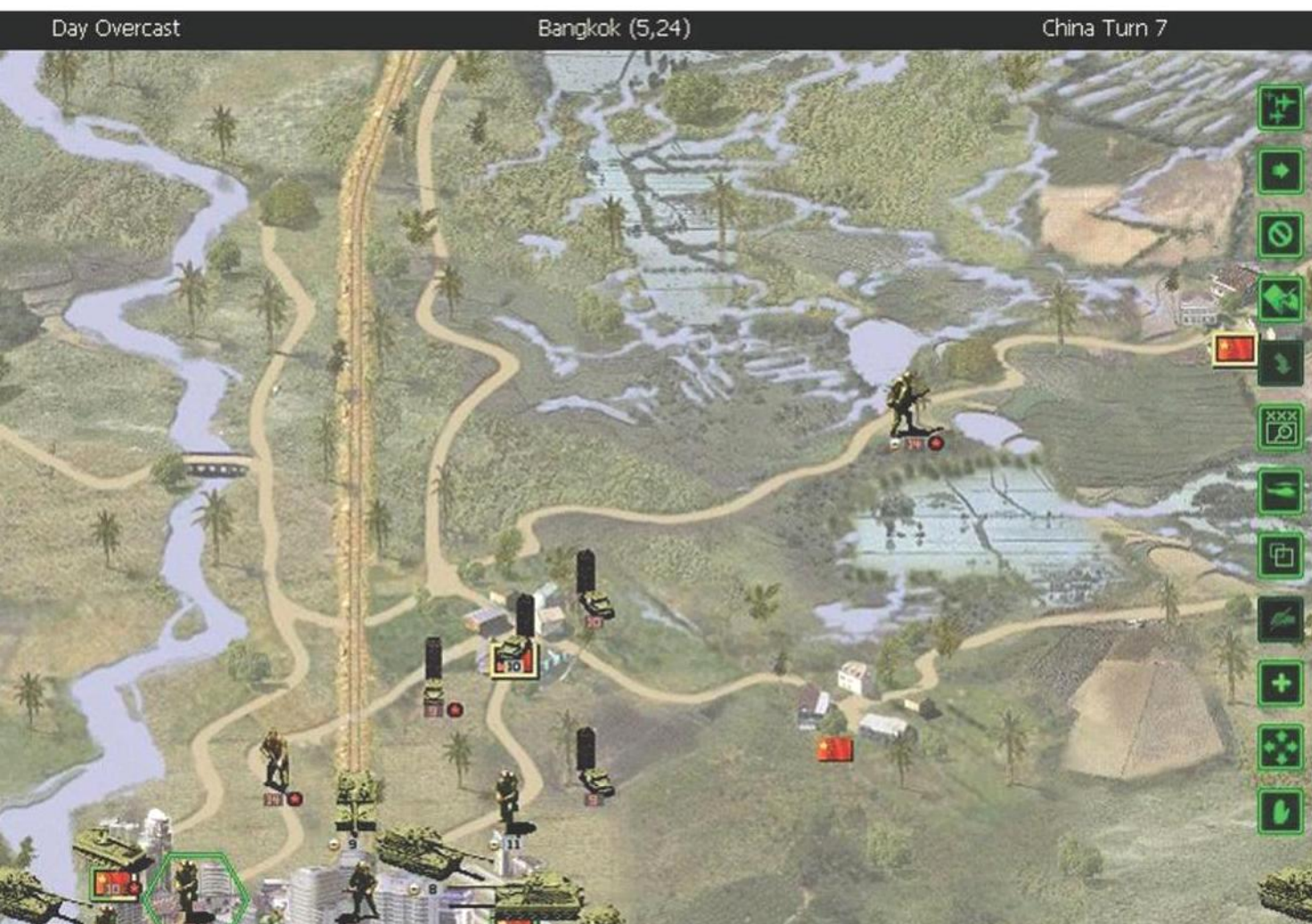
В Pacific General (1997) дело обстоит иначе – в качестве театра боевых действий взяли Тихий океан, так что роль наземных войск упала, а авиации и флота – существенно возросла. Раньше корабли были всего лишь вспомогательными юнитами, теперь же мы разыгрывали целые морские сражения. В остальном же механику, слегка подретушировав, сохранили.

Panzer General II (1997) тоже кивала в сторону первой части. Да, кампаний стало больше (причем за немцев аж две – одна начиналась с Испании, другая – с трудных для вермахта дней 1942 года). Да, добавили юнитов и ввели разные типы победы (с призами за идеальное прохождение). Да, появились командиры, дающие бонусы подразделениям (вроде увеличенной дальности видимости или повышенной скорости). Но суть и «сюжет» (если можно так сказать) сохранились. Хотя и здесь были альтернативные исторические пути (в том числе с победой Германии), все зависело только от ваших стратегических умений.



В 1998-м вышла People's General, немного отошедшая от классики. Основой ее сценария стал гипотетический конфликт между Россией и Китаем в XXI веке – без применения ядерного оружия, зато с массами марширующей пехоты, поддерживаемой танками и вертолетами. «Вертушки» показали себя во всей красе, не только расправляясь с бронетехникой, но и забрасывая в тыл врага десантников. Интересно, что с помощью редактора без труда моделировалась почти любая война – хоть Вьетнама с СССР, хоть Америки с ФРГ. Но редактор давно стал «фишкой» почти всех General – в Сети и сейчас полно сайтов с сотнями миссий и десятками кампаний.

Впрочем, первый «неисторический» General возник раньше, в 1996-м, когда вышла Star General. Она совмещала в себе глобальную стратегию и варгейм: от первой пришли исследования, торговля и (представьте себе!) дипломатия. От второй – правила сражений. Однако бои шли не только в космосе – пробившись к чужой планете, можно было высадить на ее поверхность наземные войска и на отдельной карте взять территорию под контроль. А еще присутствовал хот-сит аж на шестерых, в отличие от классического, где противостояли двое. Так что Star General стала лучшим выбором для больших компаний варгеймеров.





В 97-м (в Fantasy General) нас из космоса опустили на грешную землю, только не нашу (с большой буквы «З»). Действие происходило в волшебном мире, нагло и бесцеремонно атакованном войсками очередного «Черного властелина». Юниты под наше начало тоже попадали почти целиком и сплошь фэнтезийные (если не считать отдельную «расу» Mesh, явно сотворенную под влиянием стимпанка). Для получения доступа к новым отрядам (в отличие от исторического Panzer General) нужно было вкладываться в исследования, хотя иногда бойцов давали в подарок за какие-то достижения. Наконец, в Fantasy General появились чародеи с магией (серьезно менявшей геймплей) и артефакты, улучшавшие характеристики и дававшие уникальные способности. В остальном боевка позаимствовала все лучшее у первопредка – отрываться от своих не рекомендовалось, артиллерию (осадные машины) нужно было прикрывать, а вражеские «бомбардировщики» уничтожать «зенитным огнем» (лучниками) или «истребителями» (орлами там или драконами).

В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Как ни печально, но на рубеже веков звезда SSI закатилась. Двойная попытка перенести Panzer General в 3D провалилась: увлекшись графикой, разработчики забыли о сути. Фанаты поругали-поругали Panzer General 3D Assault (1999) и Panzer General III: Scorched Earth (2000), да и вернулись ко второй части. Сама студия стусевалась и потихоньку угасла. Достойного наследника на горизонте не наблюдалось, и варгеймеры встревожились – еще бы, сколько ни двигай танчики по гексам, а хоть иногда хочется нового.

Трилогия (а впоследствии многология) Steel Panthers многим показалась слишком сложной. К тому же роль танков в ней явно завысили, а пехоту «опустили» ниже плинтуса (мыто с вами знаем, кого было больше во Второй мировой и позже в войсках – солдатиков или танкистов). На какое-то время привлекли к себе внимание Warhammer 40,000: Final Liberation (1997) и Warhammer 40,000: Rites of War (1999) от той же SSI, но скоро поднадоели и они.

В 2002 году на арену выползла Strategic Command, предложившая мыслить глобально. Это в Panzer General карта показывала максимум часть СССР или Франции, здесь же полем боя становилась вся Европа с кусочками Ближнего Востока и Северной Африки. Понятно, что и юниты перестали быть ротами или дивизиями, превратившись в корпуса и даже армии. Жаль, что ничего сверхъестественного игра не продемонстрировала. Смешав все в кучу, разработчики не утруждали себя частностями. Дипломатия, к примеру, сводилась к двум вариантам: объявлять войну или не объявлять. Юниты одного типа у разных стран оказались близнецами и по характеристикам. Баланс... Его, похоже, выбросили в пропасть еще на стадии разработки. Осталась лишь глобальность, но и ее одной хватило тем, кто хотел отыграть всю Вторую мировую на одной карте. А вот многочисленные продолжатели (обычно со словами «Command» или «Commander» в названии) явно были излишними.





ные кампании (где игрок постоянно оказывался в цейтноте), разнообразие навыков у подразделений и многопользовательские сражения не могли не вызвать бурных и продолжительных аплодисментов. Дополнение с интригующим названием «Высшая раса» добавило... нет-нет, не нацистов, а эльфов с их особой историей и юнитами. Увы, два следующих аддона («Рейнджеры» и «Осада») оказались простым выкачиванием денег из наших карманов. Неудивительно, что в следующий раз (в случае с дополнением «Магия») создателям не поверили. И история «Кодекса войны» подошла к логическому концу.

ОТ ГЕЙМЕРОВ ГЕЙМЕРАМ

К счастью, недавняя история жанра показывает: не все потеряно, пока в мире есть настоящие поклонники гексагональных варгеймов. Созданная группой фанатов The Battle for Wesnoth (2005) улучшается и развивается до сих пор. Причем геймплей в ней до безобразия прост: он смешивает в себе черты Warlords

и Fantasy General. В основном мы двигаем отряды по гексам и сражаемся с противником, но не должны забывать и об экономике, захватывая приносящие золото деревни. А на заработанные таким нехитрым путем денежки главный герой (потеря которого обычно означает поражение) нанимает в замках войска. Правда, это только на словах звучит просто, на деле все намного сложнее – в своих действиях нужно учитывать и рельеф, и характеристики войск, и их вооружение, и даже особые умения.

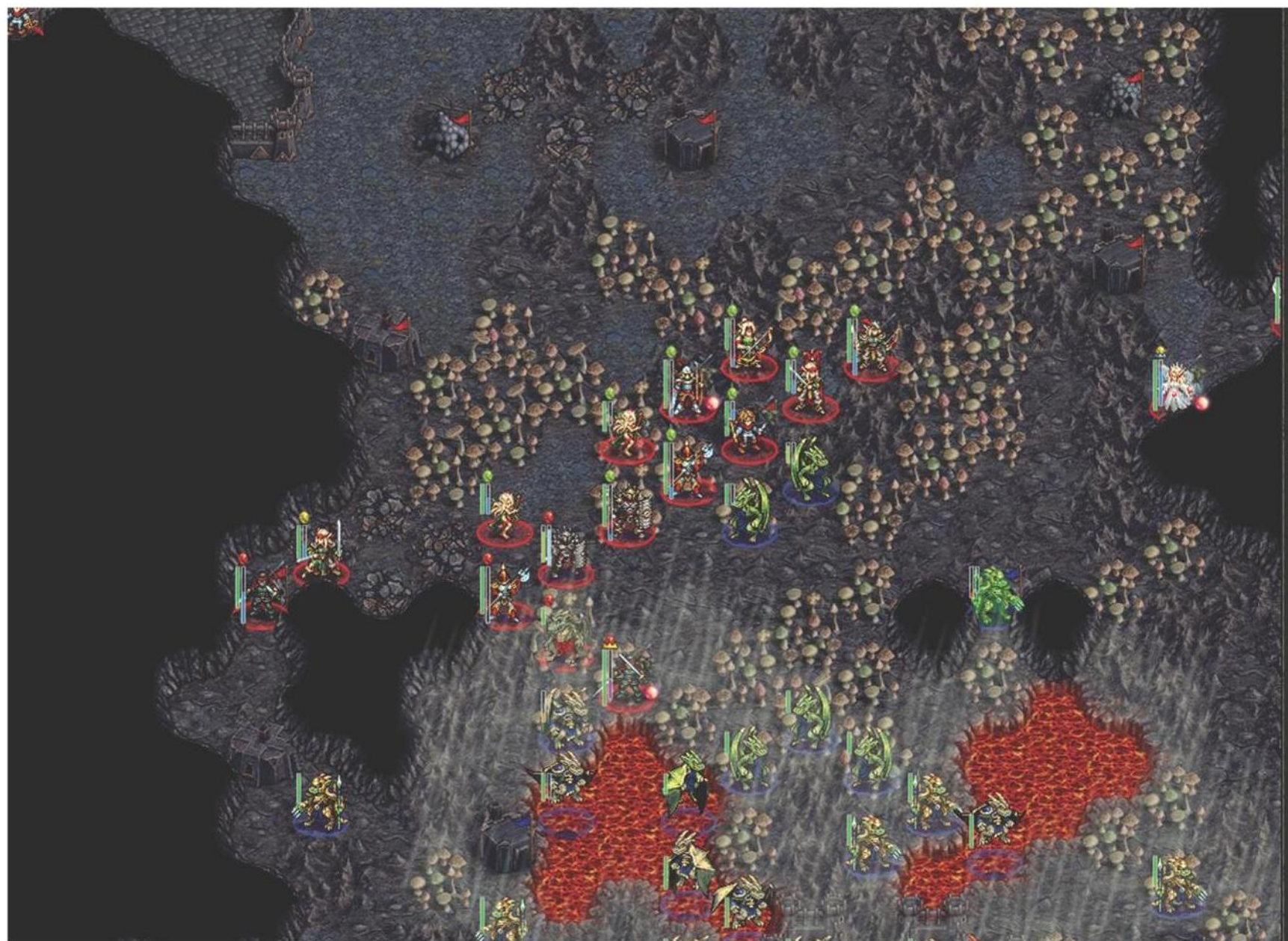
+Wesnoth.bmp

Благодаря классному редактору геймеры создали тьму-тьмущую собственных кампаний. Большинство, понятно, по качеству оказалось ниже всякой критики, но число настоящих шедевров очень и очень велико. Отдельные товарищи даже сумели превратить The Battle for Wesnoth в эпическую историю с элементами RPG (Legend of the Invincibles), «рогалик» (Five Fates), симулятор жизни королевства (Elvish Dynasty) и пиратскую историю (The Altaz

В неизведанный омут кинулась и Wargaming.net (это сейчас компания лепит условно-бесплатные MMO и в ус не дует, тогда же была вполне себе стратегической командой). Massive Assault (2003) с многочисленными сиквелами (включая «Обитаемый остров: Послесловие» по мотивам романа Стругацких) затягивала и не отпускала. Продуманный баланс, достаточное количество юнитов и умный искусственный интеллект сделали игру одной из самых любимых в среде варгеймеров. А концепция «секретных союзников» (открываемых в середине партии и меняющих линию фронта) добавляла в законченное блюдо перчинку новизны. Порадовал и прекраснейший мультиплеер, впоследствии обросший десятками карт, рейтингами и турнирами. До сих пор популярными, между прочим.

Популярность гексагональных варгеймов заставила пошевелиться и другую постсоветскую студию – Ino-Co. В 2007-м из-под ее пера вышел «Кодекс войны», варгейм, чьим предком явно был Fantasy General. Трехмерность, слож-





Marines). А теперь внимание: знаете, во сколько вам обойдется это чудо? Ни за что не догадаетесь: версия для PC не стоит ровным счетом ничего (а на Android – смешные четыре доллара). Да, велика ты, сила энтузиазма!

Как фанатский проект некогда стартовала и Panzer Corps (2011), но теперь это полноценный коммерческий (и коммерчески успешный!) продукт. Римейк Panzer General получился чуть получше оригинала. Сохранив в неизменности основы боевой системы и слегка улучшив внешний вид, разработчики серьезно поработали над миссиями. Такое разнообразие заданий далекому предку с его типовыми «атакуй/защищайся» и не снилось, но самое главное – из дополнения в дополнение The Lordz Game Studio придумывает что-то новенькое. Да еще и зарабатывает на этом – не только большие аддоны, но и маленькие DLC (раскрывшие историю самых значительных сражений Второй мировой) расходятся приличными тиражами, заставляя издателя холить и лелеять курицу, несущую золотые яйца.

Дело о Panzer Corps – еще одно доказательство гипотезы о том, что массовый геймер способен освоиться в жанре без особых проблем. Для хардкорщиков, в конце концов, существуют орды иных проектов, продаваемых смешными тиражами в пару тысяч экземпляров (за ними можно прогуляться, скажем, на сайты HPS Simulations или Matrix Games). Если же вы не хотите вчитываться в десятки характеристик, но мечтаете получить удовольствие, двигая фигурки танков и эльфов по карте, вариантов все равно немало. И надеемся, мы вам помогли выбрать один из них.





Гейминг и мозг

ВСЕМ НАМ ДОВОДИЛОСЬ ИСПЫТЫВАТЬ ПРИСТУПЫ КОВАРСТВА – НАВЕРНЯКА ПОД РОЖДЕСТВО, КОГДА НАСТРОЕНИЕ У ВСЕХ ПРАЗДНИЧНОЕ, ИЛИ В ДРУГОЙ ДЕНЬ НА ОБЩЕМ СЕМЕЙНОМ СБОРИЩЕ, ПОСЛЕ НЕСКОЛЬКИХ ГОРЯЧИТЕЛЬНЫХ НАПИТКОВ: ХОЧЕТСЯ РАСКОЧЕГАРИТЬ КОМПЬЮТЕР И... ВЫНЕСТИ. БАБУШКЕ. МОЗГ.



Но чем именно? Яркими мультяшными мирами? Возможно, мчатся мимо чекпойнтов на своей Maserati? Нет, конечно. Она старенькая, скрюченная, подслеповатая. Господи, она ж носит рейтузы! Конечно, тут подойдет только старое доброе ультранасилие. Зомби. Боги войны. Пустота космоса, где никто не услышит ваш крик. Вероятнее всего, бабуля уставится на экран круглыми глазами (дополнительные очки, если последует вывих вставной челюсти!), а потом медленно откинется на спинку дивана, будто почувствовав искажение в Силе, и дипломатично, чтобы вас не обидеть, скажет нечто вроде: «Боже... Вижу, тут требуется... хорошая координация движений».

Координация движений! Какое клише. Не то чтобы она не была важна – как раз наоборот,

она требуется столь часто, что об этом и говорить нечего. Ее требует сама современная жизнь. Ничего удивительного: двадцатый век вывел потребность в координации на передний план. Появилось массовое производство автотранспорта (а потому профессия водителя), развились технологии изготовления техники и синтетических материалов, так что орудия развлечений вошли в каждый дом. Гонка вооружений. Взрыв интереса к спорту и музыке как занятиям для всех, а не только самых богатых. И гейминг. Когда он зародился, люди уже привыкли к тому, что жизнь требует координации. Но когда мы доходим до возможности вписать свои инициалы в верхнюю строчку таблицы, что отличает верхи от низов? В практике дело – или в том, чему обучиться нельзя? В любом случае, какие механизмы за этим стоят?

РЕФЛЕКСЫ

Конечно, зрительно-моторная координация подразумевает динамическую связь между движениями и зрением: зрение направляет движения, которые в свою очередь снова оказываются в поле зрения – этот процесс затрагивает почти все зоны головного мозга и центральной нервной системы, так что подробное его описание заняло бы весь день. Скажем так: учитывая, что такая координация была необходима для выживания с самых давних времен, неудивительно, насколько интенсивен этот процесс с точки зрения неврологии. Но можем ли мы выделить конкретные области нервной системы, связанные с геймингом?

Любопытно – и, быть может, безрадостно для любителей требующих хорошей реакции шутеров и тому подобных игр, – что уровень активности этой зоны мозга, обеспечивающий



улучшение навыков, – качество врожденное. Если вы вбухали в последнюю Call of Duty десятки часов, а потом вас легко уделал друг-новичок, вы поймете, о чем я. Когда за одну и ту же программу тренировок одновременно берутся человек со спортивным телосложением и доходяга от природы, первый добьется за тот же промежуток времени куда больших успехов, чем второй. Конечно, человеческое тело очень податливо – кто не видел фотографии семидесятикилограммового слабака, обернувшегося горой упругих мышц? Вот только простой человек вряд ли готов потратить на тренировки годы, равно как и простой геймер не будет пытаться развить свою реакцию до сверхзвуковой скорости.

ПАМЯТЬ

К счастью, гейминг требует не только дьявольской координации и мгновенной реакции. Возьмем, к примеру, карту шутера. Для того чтобы знать, где находятся точки спауна, патроны и хорошие позиции для снайпера, не требуется никаких врожденных способностей – это нужно просто запомнить.

Наиболее прямое отношение к геймингу имеет так называемая пространственная память. Отвечающая за нее зона мозга называется гиппокамп – это змеевидная лента, обернутая вокруг центра мозга.

Гиппокамп позволяет нам распознавать направления (верх, низ, лево, право) и ориентиры (где именно поворачивать наверх, вниз, налево и направо) в пространстве. Эта же часть мозга позволяет нам мысленно воспроизводить известную локацию, тем самым заранее планируя по ней путь (например, когда мы скрываемся от копов в Grand Theft Auto).

Когда гиппокамп травмирован, выучить схему игровой карты очень сложно, хотя игровая «терапия» помогает реабилитации. Кроме того, установлено, что у людей, чья

работа требует напряжения пространственной памяти (например, у таксистов в крупных городах), гиппокамп увеличивается.

Следствие для геймеров очевидно: прокачивайте гиппокамп! Даже если ваша координация не лучшая в мире, тактическое превосходство это нивелирует.

ОСТРОТА УМА

Всем известно, что мозг не машина, а использовать его не так же просто, как нажать кнопку. Как же помочь себе, когда вы вознамерились показать себя во всей красе?

Когнитивные способности слабеют в первую очередь из-за усталости. Каждый может припомнить, как сидел за приглянувшейся игрой до утра, пока отупение и судороги в пальцах не останавливали прохождение насильно. Все, что вы усвоили за прошедшие восемь часов, будто испарилось, разум бесцельно блуждает, а отточенные рефлексы стали заторможенными и вялыми. Любопытно, что наука пока не установила биологический смысл сна. Почему мы спим? «Потому что устаем» – не ответ. Неясно, почему устаем. В любом случае, усталость – заклятый враг любого ярого геймера. Что же с ней можно сделать?

Если прилечь на сорок минут, производительность повысится на треть, а бодрость – вдвое. Если это не вариант, поможет старый добрый кофеин. Но только ли бодрости он прибавляет? И какова оптимальная доза?

Ученые сходятся на том, что кофе стимулирует все области нервной системы, улучшая и рефлекс, и координацию движений. Но исследования также показывают, что он помогает быстрее решать простые задачи, а вот навыки решения сложных порой даже ухудшает. Иными словами: Pac-Man – да, Civilization – нет.

Возможно, это неожиданно, но физические упражнения – не только для глаз и пальцев, но и для остальных шестисот пятидесяти с чем-то мышц – могут здорово помочь когнитивным

способностям. Бег, езда на велосипеде, гантели. Свежий воздух, лосины и пот. У людей, перешедших от сидячего образа жизни к регулярным упражнениям, значительно вырастает гиппокамп и прочие области мозга, связанные с обработкой информации. Но что еще можно сделать, если вы уже занимаетесь спортом?

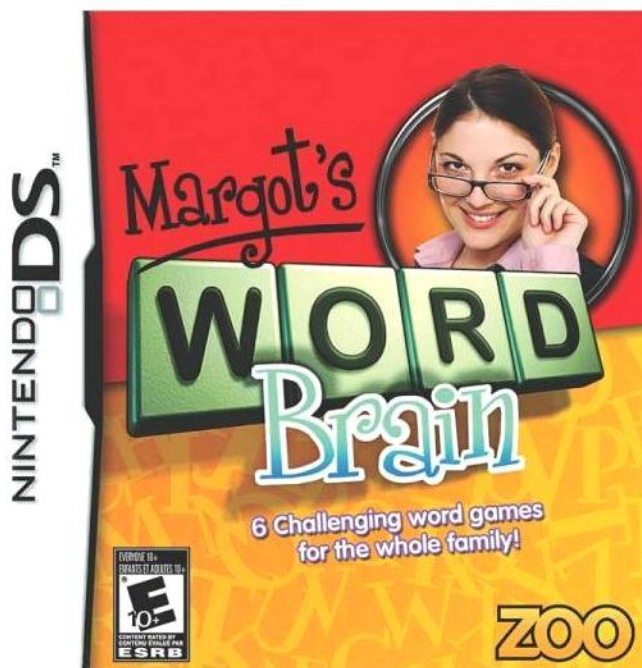
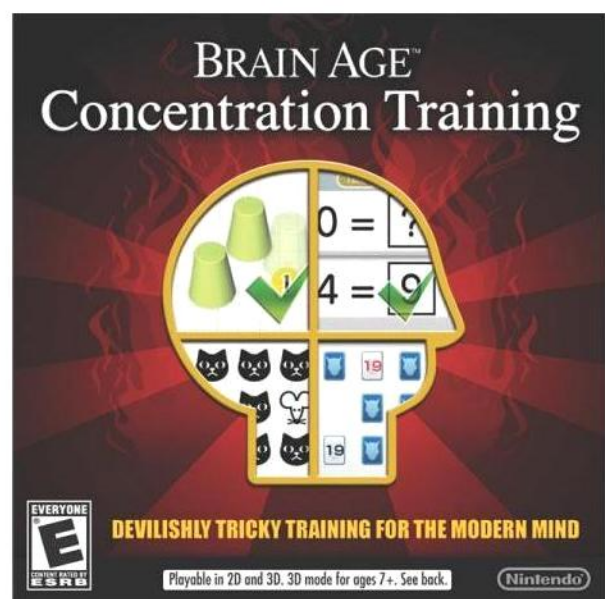
Может, пришло время познакомиться с ноотропами. Это слово происходит от древнегреческих nous (разум) и trepein (менять); соответственно, речь идет о веществах, изменяющих сознание, «разгоняя» мозг путем влияния на его химический баланс. И это легально!

К примеру, внимание и память зависят от содержания в мозгу ацетилхолина. Может, это именно то, что встряхнет вас, как молоко vellocet из «Заводного апельсина». Обратите внимание на пищу, богатую его основным компонентом, холином: говяжью печень, яйца, треску, курицу, киноа и орехи – а остальное тело сделает само. Процесс ускорится, если повысить уровень сахара, так что не стесняйтесь заедать треску конфетками. Ваша вторая половинка вас только поблагодарит.

МОРАЛЬ ВЫШЕСКАЗАННОГО

Области мозга, связанные с геймингом, – это те его части, которые сформировались у Homo Sapiens одними из первых. Во многих любимых нами видах развлечений легко увидеть отголоски первобытного, и неудивительно, что они проявляются в нашем поведении в виртуальных мирах. Итак, подведем итоги.

Быстрота реакции – параметр врожденный; ее можно улучшить, но лишь частично. Пространственную память, полезную для освоения карт, способен развить каждый. Физические упражнения значительно улучшают интеллектуальные способности, а любителям спорта стоит обратить внимание на пищу, богатую важным компонентом нейромедиаторов – холином. Наконец, на кофе можно рассчитывать, если вам нужно усилить рефлекс или навыки решения простых задач, но стратегическому мышлению он скорее мешает. А наилучших результатов может добиться старый добрый сон. **СИ**





В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ И В КИНО НЕ РАЗ ОПИСЫВАЛИСЬ СИТУАЦИИ, КОГДА В СОЗНАНИЕ ЧЕЛОВЕКУ ИЛИ ЦЕЛОМУ ОБЩЕСТВУ ВНЕДРАЛИСЬ ИСКУССТВЕННЫЕ ЛОЖНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ. «БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ», «ВСПОМНИТЬ ВСЕ», «ТЕМНЫЙ ГОРОД», «ТРИНАДЦАТЫЙ ЭТАЖ», «НАЧАЛО» – ЭТИ И МНОГИЕ ДРУГИЕ ФИЛЬМЫ ВО МНОГОМ ВЫШЛИ ИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЗНАМЕНИТОГО ФИЛИППА КОНРАДА ДИКА. В ОДНОМ ИЗ ЕГО ЛУЧШИХ РОМАНОВ «УБИК» ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ СОЗНАНИЕМ МАНИПУЛИРУЮТ ЛЮДИ, ОБЛАДАЮЩИЕ ПАРАНОРМАЛЬНЫМИ, ЭКСТРАСЕНСОРНЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ.

Именно прошедшие специальную подготовку экстрасенсы – одно из главных оружий и в реальных «мозговых войнах», которые, по разным данным, велись и ведутся между главными разведками мира. Цель таких психотронных боевых действий известна давно: манипулировать сознанием и подсознанием, чтобы получить нужную информацию или запрограммировать человека на определенные действия, повлиять на его поведение и на его решения. Первыми такие эксперименты начали проводить, естественно, в фашистской Германии. А в 1945-ом американцы создали программу «Операция Бумажная Скрепка», которая как раз использовала опыт нацистских специалистов по «промыванию мозгов».

По словам генерал-майора ФСБ Бориса Ратникова, возможности дистанционного воздействия на психику в СССР изучали около пятидесяти институтов. Ассигнования на эти цели исчислялись сотнями миллионов рублей. А к началу девяностых, после консультаций с руководством КГБ, была создана особая войсковая часть 10003, которая стала базой для разработки и тестирования отечественных психотронных технологий. По словам ее руководителя Алексея Савина, работа по поиску экстрасенсов, способных сражаться на передовой психотронной войны, ведется во многих странах мира.

Впрочем, даже среди таких людей выделяются особые уникалы – т.н. «слиперы». Про них пишут книги и снимают фильмы, им посвящают группы вkontakte. И приписывают им просто фантастические возможности. Дескать, сли-





перы могут легко проникать в мысли другого человека, в самые отдаленные части памяти, чтобы найти информацию, которую не может вспомнить даже сам испытуемый. Тот, например, шел по улице и краем глаза видел проезжавший мимо автомобиль. Он не обратил особого внимания на это, пошел дальше и давно все забыл. А вот слипер, проникнув в память человека, может рассмотреть авто в мельчайших подробностях. Это похоже на проникновение гипнотизеров в подсознание человека, только слиперы могут манипулировать не только подсознанием, но и сознанием. Фактически это точное описание многих ситуаций, возникающих в авантюристическом сериале *Cognition: An Erica Reed Thriller*: там агент ФБР-псионик ловит маньяка, копаясь в воспоминаниях разных персонажей. Быть может, авторы игры при подготовке консультировались с одним из слиперов?

Кроме того, слиперы якобы могут закодировать человека на убийство, кражу, насилие, самоубийство и предательство национальных интересов. А еще слипер, прямо как Нилин из *Remember Me*, может удалять или заменять воспоминания испытуемого на необходимые. Если верить периодически проскальзывающей информации, слиперы живут недолго, редко дотягивая до 40 лет. На «воле» сходят с ума из-за неспособности контролировать свои способности, а на службе у разведчиков их чаще всего просто накачивают наркотиками. Слипери замкнуты – ведь некоторые не умеют говорить, или не хотят. У них часто случаются приступы эпилепсии.

Впервые слипер якобы использовался в 1943 г. германскими специальными войсками. Всего же за всю историю известно лишь 10-15 слиперов. Впрочем, если верить тому же Алексею Савину, «Программа развития скрытых сверхвозможностей и способностей человека», которая велась в войсковой части

10003, позволяла обучить неординарным качествам практически любого человека за короткое время (3-5 месяцев).

Успехи отечественных слиперов оказались настолько высоки, что по словам Ратникова, они могли запросто «гулять по мозгам» президента США и его ближайшего окружения. Так, если верить его интервью «Российской газете», за пару недель до начала бомбардировок Югославии авиацией США они якобы провели сеанс подключения к подсознанию госсекретаря Олбрайт и обнаружили там... патологическую ненависть к славянам. По логике игры *Remember Me*, в таком случае они должны были подменить ее, наоборот, на любовь, уважение и желание покинуть Америку, чтобы в экстазе уйти в православный монастырь где-нибудь под Белградом. Однако этого почему-то не произошло.

Конечно, всю информацию про слиперов легко принять за сводки телеканала «Первый мистический». Но серьезным ученым не до шуток, они сейчас активно работают над созданием искусственного человеческого мозга. Известный американский специалист в области нанотехнологий, футуролог и автор технологии распознавания голоса Рэймонд Курцвейл, который сейчас возглавляет инженерную группу Google, уверен, что такое возможно уже сейчас, а через 20 лет люди начнут сохранять свои знания и воспоминания, создавая копии собственного мозга.

Одновременно с этим ученые Калифорнийского технологического института открыли способ электронной записи мыслей человека. При этом они опирались на теорию о том, что активность нейронов мозга ассоциируется с конкретными предметами или образами. Ученые показывали участникам эксперимента разнообразные рисунки, вычленили нейроны, отвечающие за определенные образы и понятия. Составив индивидуальную базу данных для каждого добровольца, они потом смотрели, как и в какой последовательности активизируются

конкретные нейроны и таким образом «читали мысли» подопытных.

Проблема в том, что для копирования памяти человека нужен не носитель, а компьютерный процессор, аналогичный по функциональным возможностям с мозгом. И вот недавно нейробиологи из канадского Университета Ватерлоо с помощью суперкомпьютера SPAUN создали, пожалуй, самую сложную и масштабную модель человеческого мозга. Они добились абсолютной схожести в способах и скоростях обработки информации между мозгом человека и компьютерным интеллектом. «Записывать» воспоминания и воспроизводить их, а также логически осмысливать последовательность действий искусственный мозг пока не может – для этого у ИИ еще недостаточно нейронов. Так, даже для моделирования работы мозга среднего кота нужно почти 100 тысяч персональных компьютеров. Но все сегодня понимают, что это лишь вопрос времени и средств.

Считается, что когда проект завершится успешно, можно будет не только полностью дублировать память человека, но и фактически создавать точную копию сознания – со всеми привычками, образом мыслей, «тараканами» и прочими индивидуальными особенностями личности. И все это можно будет сохранять, копировать и хранить где-то. А когда человек умрет, его мозг, а фактически собственное «я», будет жить на каком-нибудь носителе или в виртуальном мире.

То есть в нашей реальности хакер будущего, может, и не сумеет на ходу взламывать чужие мысли, чтобы найти и отредактировать нужные воспоминания, как это делает Нилин из *Remember Me*. Но теоретически он сможет проникать в хранилища таких копий, получать доступ к носителю чужого сознания и как-то влиять на него, внедряя нужную мысль. Чтобы, предположим, после смерти электронная копия сохранившего свое влияние политика действовала не как республиканец, а как радикальный демократ. **СИ**



Дело случая

Какие особенности
привносит
в видеоигры
элемент
случайности?
Почему
неожиданное
вызывает
столь сильную
эмоциональную
реакцию? Чтобы
найти ответ, нам
предстоит начать
с самых корней.

Осенью 1975 года Реджинальд Резерфорд по прозвищу «Расти» наблюдал за монстром, которого создал он сам. Светящийся оранжевым монитор показывал вычерченную в векторной графике карту, маленькую фигурку героя с мечом и столбик параметров. Это была программа Pedit5 – самая первая в истории компьютерная ролевая игра.

Резерфорд работал программистом в Университете Иллинойса и трудился над проектом PLATO (Programmed

Logic for Automated Teaching Operations – Программный алгоритм для автоматизированных операций преподавания). Эта система, основанная на оборудовании, разработанном в шестидесятые, использовалась в образовательных целях и была первой, имеющей мощную сетевую поддержку. За десять лет до появления Интернета она объединяла более полутора сотен терминалов в разных концах света и непрерывно расширялась. Пространство системы было сильно ограничено, но группа Резерфорда имела доступ к двум неиспользуемым файлам-заготовкам, называемым Pedit4 и Pedit5.

Несмотря на то, что правилами это запрещалось, Резерфорд начал самостоятельно работать с этими файлами. В Pedit5 он разместил создаваемую им игру, основанную на правилах настольной ролевой системы Dungeons & Dragons, а в Pedit4 – руководство пользователя для этой игры.

Настольная игра была очень богатой и разнообразной, компьютерная же версия получалась гораздо скучнее. Все, на что она была способна – создать одноэтажный лабиринт из пятидесяти комнат, в которых все располагалось там, где поместил его автор. Резерфорд

начал ломать голову над тем, как сделать процесс увлекательнее.

Ответ пришел из самой книги правил D&D – элемент случайности. Если позволить PLATO самостоятельно размещать противников и сокровища в комнатах, интересность игры должна будет резко возрасти.

Резерфорд работал над Pedit5 до конца 1975 года, после чего переехал и устроился на новую работу. После него остались два не значащихся в отчетах файла, которые позже дадут начало новому жанру игр.

Идея внедрить в Pedit5 рандомизатор подняла старый как мир вопрос – что будет, если доверить все дело случаю? На этом принципе человеческие развлечения были основаны издревле. Популярны в двадцатом веке игры «первым доберись до финиша», такие как «Лудо» («Играть» по-латыни), ведут свою родословную от вышедшей в 1914 году в Германии игры «Mensch Aergere Dich nicht», название которой переводится как «Не злись, чувак» и служит прозрачным намеком на то, насколько выигрыш в ней зависит от случайности. Очень многое зависело от случая и в семейной игре 1965 года, известной под говорящими названиями «Trouble» («Неприятность») и «Frustration!» («Досада!»). В ней игроку надо было выкинуть шестерку на кубике просто для того, чтобы принять участие в партии! Все эти игры относятся к семейству, условно именуемому «крест и круг», по форме игрового поля, и произошли от игры чаупар, изобретенной в Индии. В своей книге

GAMES OF CHANCE

«Игры древности и Востока и их правила», изданной в 1892 году, британский писатель и архитектор Эдвард Фолкнер отнес происхождение этой игры к XVI веку, когда знать играла в чаупар на огромном поле живыми «фигурами»: «Индийский правитель Акбар I и его придворные играли в такую игру. Шестнадцать наложниц из гарема, одетых в цвета игроков, передвигались по клеткам выложенной во дворе доски, согласно броскам игральной кости». В качестве кости использовался набор из шести раковин каури – игрок бросал их и считал, сколько из них упали отверстием кверху.

Однако и чаупар не является самой первой из игр, основанных на случайности. В двадцатых годах двадцатого века в одной из шумерских гробниц был обнаружен набор для игры, названной «Царская игра Ур» – он включал в себя четырехгранную игральную кость.

Но все эти игры, от «Царской игры Ур» до «Неприятности» являются лишь усложненными версиями еще более раннего развлечения – бросания жребия. Это азартная игра, сведенная к простому испытанию удачи путем броска кубика (или, в ранних версиях, суставу из лошадиной ноги, откуда и произошел термин «игральная кость»). Всегда проще оставить определение победителя воле случая

(или, как тогда верили – высших сил), чем мериться навыком.

В наши дни есть много игр-наследниц данной древней забавы, как настольных, так и виртуальных, но лишь сравнительно недавно мы обнаружили, что элемент случайности можно задействовать и другими способами, добиваясь при этом потрясающих результатов.

«Создать новый мир» – гласит надпись на кнопке в главном меню Minecraft. Нажмите ее, и несколькими секундами позже вы можете обнаружить себя уткнувшимся носом в заросший лозой древесный пенек. Или стоящим по колено в воде. Или, может, вы появитесь посреди огорода, усаженного тыквами, а от вас в испуге метнется пятнистая кошка. Возможности настолько многочисленны, что являются практически неограниченными. Мир генерируется на основе стартового алгоритма, который задается пользователем или формируется случайно, поэтому мало какие кнопки способны удивлять так же, как эта, из «Minecraft».

Вся соль Minecraft состоит в том, чтобы исследовать и осваивать уникальный мир, созданный конкретно для вас, поэтому ни одно руководство на GameFAQs не расскажет вам, что вы увидите за очередным поворотом очередной пещеры, и ни в одном видеогайде на YouTube вы не узнаете, где конкретно вас ждет первое месторождение алмазов. С распространением интернета у игр не осталось секретов, Minecraft же презрительно отвергает сам принцип написания прохождений. Вы можете прочитать об основах игровой механики, но чтобы добиться успеха, вам придется учиться играть, а не просто пошагово следовать чужим советам.

Как и их настольные предки, видеоигры, основанные на воле случая, чаще всего бывают довольно абстрактными. Вспомните «Тетрис» или Bejeweled – странные мирки, где надо бесконечно выстраивать в ряды фигурки, падающие с неба. Впрочем, никакие из этих игр не случайны полностью – например, в том же «Тетрисе», хотя блоки и выбираются случайно, но не поодиночке, а заранее заданными наборами, чтобы не случилось десятка одинаковых блоков подряд.

Конечно, игры со случайностью не ограничиваются абстракциями. Серил Diablo

Потерянные миры

Хорошая книга может заставить нас полюбить персонажей настолько, что мы будем всерьез переживать за их судьбу. Дерек Ю утверждает, что видеоигры могут сделать то же самое, и даже без использования проработанных характеров. Когда в Spelunky погибает главный герой, он не только теряет все трофеи. Он теряет возможность пройти уровень игры, уникальный и неповторимый, созданный специально для него, поскольку после смерти уровень генерируется заново. Дерек считает, что это добавляет значимости смерти в игре: «Когда герой умирает, он не просто лишается всего, чего добился при прохождении, но и мира как такового. Это вызывает гораздо большую эмоциональную реакцию». Дерек имеет в виду обычное чувство лишения, но встает и менее банальный вопрос: действительно ли мы больше ценим то, что создано только для нас, а не для всех вокруг?

Лишь сравнительно недавно мы обнаружили, что элемент случайности можно задействовать и другими способами, добиваясь при этом потрясающих результатов...

всегда славился случайной генерацией всего на свете, от карт подземелий до выпадающих из противников трофеев. В вышедшей в 2009 году Borderlands стержнем рекламной кампании была система случайной генерации предметов, способная создать оружие почти восемнадцати миллионов разновидностей. Даже такой ориентированный на массовую аудиторию блокбастер как Gears of War не избежал рандомизатора – если в Gears of War: Judgment погибнуть и перезапустить игру с последней точки сохранения, система Smart Spawn выдаст вам новый набор врагов, находящихся в новых местах.

Псевдослучайность является основным стержнем созданной Дерекотом Ю Spelunky, которая сочетает элементы платформера и rogue-like ролевки. Как и многие предшественники, Spelunky создает уровни случайно – точнее, из наборов заранее заготовленных кусков. После создания уровня производится его проверка на проходимость, а затем он заполняется противниками и призами – также случайно, но с использованием определенного набора правил и ограничений. Получившийся в итоге уровень игрок может пройти только один раз. Если персонаж погибает, уровень генерируется заново.

Наиболее очевидным преимуществом подобного подхода является отсутствие лишних повторений. Если вы потерпели неудачу, вам предложат не старый уровень, частично уже пройденный и освоенный, а совершенно новый, но созданный по точно тем же правилам из тех же элементов. Вас будет ждать неизведанный уровень, при этом опыт, полученный при преодолении препятствий старого, останется с вами и пригодится.

Случайность – это то, благодаря чему игра может постоянно удивлять, причем не только игрока, но и собственного создателя. Но состоит ли ее главная роль в создании мириадом вариаций уровней и оружия?

Стоит ли вообще гнаться за игрой с бесконечным количеством контента? Дерек Ю так не считает.

Он говорит, что игра, в которой случайно создаваемое содержимое используется только для бессмысленного увеличения времени прохождения, является одной из самых скучных вещей на свете, если только игрока постоянно не радуют чем-то принципиально новым. А радуется игрок, по мнению Ю, если видит незнакомое, узнает что-то новое и встречает препятствия растущей сложности – именно это обеспечивает ощущение развивающегося мира.

Крайний пример игры, где случайность максимальна, а разнообразие контента минимально – «однорукий бандит» из казино. Когда игрок дергает рукоятку и смотрит, как мелькают в окошках лимончики, вишенки и колокольчики, он не узнает ничего нового. Перед его глазами просто мелькают одни и те же цветные пятна в разных комбинациях. Пытаться понять закономерность, по которой работает примитивный мирок этой игры, и, тем более, пытаться контролировать его, столь же бессмысленно, как и искать божественное откровение в помехах на экране телевизора. Это, однако, не мешает большому числу людей подсаживаться на эту игру – точнее, на эндорфины, которые выделяет их мозг при участии в ней. Ю говорит, что человек от природы предрасположен к получению удовольствия от случайности.

Наш мозг работает путем вычленения схем и образов, поэтому по инерции находит их.

GAMES OF CHANCE

даже там, где их никогда не было. Чистая случайность воспринимается нами как следствие действий некоего разумного существа, ее контролирующего.

В вышедшей в 2007 году Left 4 Dead уровни были фиксированными, созданными заранее, но элемент случайности все же присутствовал – оружие, патроны и аптечки при каждом новом прохождении находились в разных местах и в разном количестве, противники также распределялись по-разному. За размещение всего этого отвечала специальная система, называемая Режиссер (The Director).

Режиссер на самом деле был просто набором правил, которые регулировали случайное появление врагов и ресурсов в зависимости от действий игроков, у него не было ни собственной воли, ни какой-либо преследуемой цели. Однако игроки в обсуждениях часто говорили о Режиссере как о личности, а игру трактовали как «мы против Режиссера».

В одном из роликов на YouTube, красноречиво названном «Режиссер нас ненавидит», некий игрок рассказывал как коварная программа

изводила его и его товарищей постоянными нападениями, скупилась на трофеи и в конце выпустила на полумертвых героев Ведьму – одного из самых сильных монстров в игре.

Понятно, что никакого злого умысла у Режиссера не было, потому что он не мыслит, и ненависти к этому игроку он не испытывал по той простой причине, что вообще не способен испытывать эмоции, но непредсказуемость его поведения напоминает человеческую, и по-

тому о нем быстро начинаешь думать, как о человеке.

Когда человек видит что-то, что не может предсказать, мысль о том, что это просто случайность, кажется слишком очевидной и потому неверной – скорее человек подумает, что за случившимся стоит закономерность, просто он ее пока не понял. Это эволюционный механизм, повышающий выживаемость в опасной среде, а заодно и питающий наше стремление к познанию мира. Кит Бургун, создатель игры «100 Rogues» и автор книги «Теория гейм-дизайна: Новый подход к пониманию игр», считает, что именно при игре этот механизм проявляется наиболее ярко. Когда дети играют в настольную игру, им кажется, что за результатами бросков кубика что-то кроется. Когда они взрослеют и понимают, что в выпадении цифр на костях нет ни закономерности, ни возможности как-то повлиять на результат, они все равно продолжают где-то в глубине души думать, что хороший или плохой бросок зависит от них самих или каких-то других факторов.

Кит говорит: «Во время партии в Dungeons & Dragons каждый раз, когда на двадцатигранной кости выпадает 20, игроки отмечают это, вставая и хлопая в ладоши. Они позволяют себе удовольствие почувствовать в самой человеческой из забав – видеть разумную волю там, где разумной воли нет». Кит молчит пару секунд, после чего поднимает глаза и говорит со своей непередаваемой интонацией: «Отсюда же ведет происхождение сам Бог».

Спустя несколько недель после того, как Расте Резерфорд оставил работу и подпольно созданную во время нее игру, в подвал одного из зданий Университета Иллинойса спустился восемнадцатилетний Пол Реш.

Реш миновал лестничный пролет и очутился в полутемном помещении, залитом отсветами десятка терминалов системы PLATO. Возле экранов сидели студенты – они изучали скрещи-

«Во время партии в Dungeons & Dragons каждый раз, когда на двадцатигранной кости выпадает 20, игроки отмечают это, вставая и хлопая в ладоши. Самая человеческая из забав – видеть разумную волю там, где ее нет».

Реликты прошлого

В мультиплеере Orthanc с самых первых версий присутствовала возможность атаковать персонажей других игроков. Вместе с возможностью обмениваться сообщениями в чате это привело к интересным социальным эффектам. Например, некоторые игроки часами болтали о том, о сем друг с другом, даже не пытаясь исследовать лабиринты или сражаться с монстрами. Другие, более злонамеренные, сидели возле входа в игровой мир, поджидая свежесозданных персонажей. Реш со смехом рассказывает: «Как только новичок с персонажем первого уровня входил во врата, они бросались на него и мгновенно убивали». Иными словами, ганк в онлайн-ролевых играх появился одновременно с самими онлайн-ролевыми играми. Реш сохранил образцы кода как оригинального Pedit5, так и Orthanc, и сейчас в них можно бесплатно сыграть на сайте Cyber1.org при помощи эмулятора системы PLATO.

вание мух-дрозофил при помощи образовательной игры-симуляции, готовясь к занятиям по биологии.

В расписании Реша было окно, следующее занятие началось нескоро, но повозиться с чудом техники хотелось, поэтому он притворился одним из студентов-биологов и занял место за одним из терминалов.

Совершенно случайно обнаружив файл с названием Pedit5, Реш был очарован увиденным и следующие несколько месяцев посвятил развитию и улучшению игры. Он добавил в нее

мультиплеер и чат, расширил игровую механику, практически полностью реализовав настольный оригинал Dungeons & Dragons, и даже получил от создателей этой самой Dungeons & Dragons, фирмы TSR, официальное разрешение на использование их системы.

Реш рассказывает, что ответ TSR был хоть и доброжелательным. Но недоуменным: «Мы не очень поняли, о чем Вы нам написали, но так уж и быть, мы не против».

Со временем изменений накопилось так много, что Реш решил дать игре новое имя. Он назвал ее Orthanc (Ортханк – башня волшебника Сарумана из «Властелина Колец»).

Одной из особенностей Orthanc было случайное создание уровней, происходившее автоматически. Раз в шесть месяцев алгоритм запускался, и старый мир игры исчезал, сменяясь на совершенно новый, столь же временный.

За пару недель до момента смены мира, на экранах у всех игроков возникало предупреждающее сообщение. Сделано это было для того, чтобы игроки могли вовремя выключить игру – если кто-то находился в игре в момент переключения миров, уровень вокруг его персонажа исчезал на глазах и спустя секунду возникал новый, так что персонаж мог оказаться, например, замурованным в стену.

Реш, которому сейчас пятьдесят пять и который успел поработать на многие известные компании, такие как Atari, Apple и Google, в юности изобретал вещи, которые вряд ли ассоциируются с компьютерными играми семидесятых.

Но зачем писать сложный алгоритм, который будет работать всего два раза в год? Почему бы не рисовать уровни само-

му? Ответ Реша логичен и при этом мрачен – он думал о том, кто будет радовать игроков новыми мирами после того, как он не сможет больше этого делать. В некотором роде, он создавал страховку на случай собственной неизбежной смерти.

Случайность в играх часто предназначена для того, чтобы заменять или имитировать человека. Резерфорд и Реш сделали свои игры самообновляющимися. Система Smart Spawn в Gears of War: Judgment – это маленький левел-дизайнер, который следит, чтобы игроку, вынужденному из-за гибели персонажа перепроходить участок игры заново, показывали что-нибудь новенькое.

Другие видеоигры, такие как Minecraft и Spelunky, используют фактор случайности не для увеличения продолжительности игры, а для создания неожиданных ситуаций, возникающих без участия разработчика и игрока. Это совсем иной уровень использования случайности, совсем не тот, что в древних настольных играх, где бросок кости определял победу или поражение.

Чувство удивления, возникающее, когда игра преподносит интересную ситуацию, которую не предусматривал даже ее автор, способны подарить нам только видеоигры. Поэтому выбирая игру, основанную на случайности, стоит задать себе простой вопрос: хотите ли вы просто испытать удачу или же хотите, чтобы вас удивляли?



H | Y
P | E

THE WITCHER 3: WILD HUNT (ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА)

Последние новости из стана польских разработчиков, готовящих к выходу ролевою игру нового поколения

Издатель:	CD Projekt Red
Разработчик:	CD Projekt Red
Платформы:	PC, Xbox One, PlayStation 4
Страна происхождения:	Польша
Дата выхода:	2014 год

Изувер (Fiend), показанный в боевой готовности здесь и в обезглавленном виде – на обложке, будет одним из самых сильных врагов в игре. Его удары невозможно блокировать, и в сражении с ним Геральту очень пригодится новый маневр уклонения.

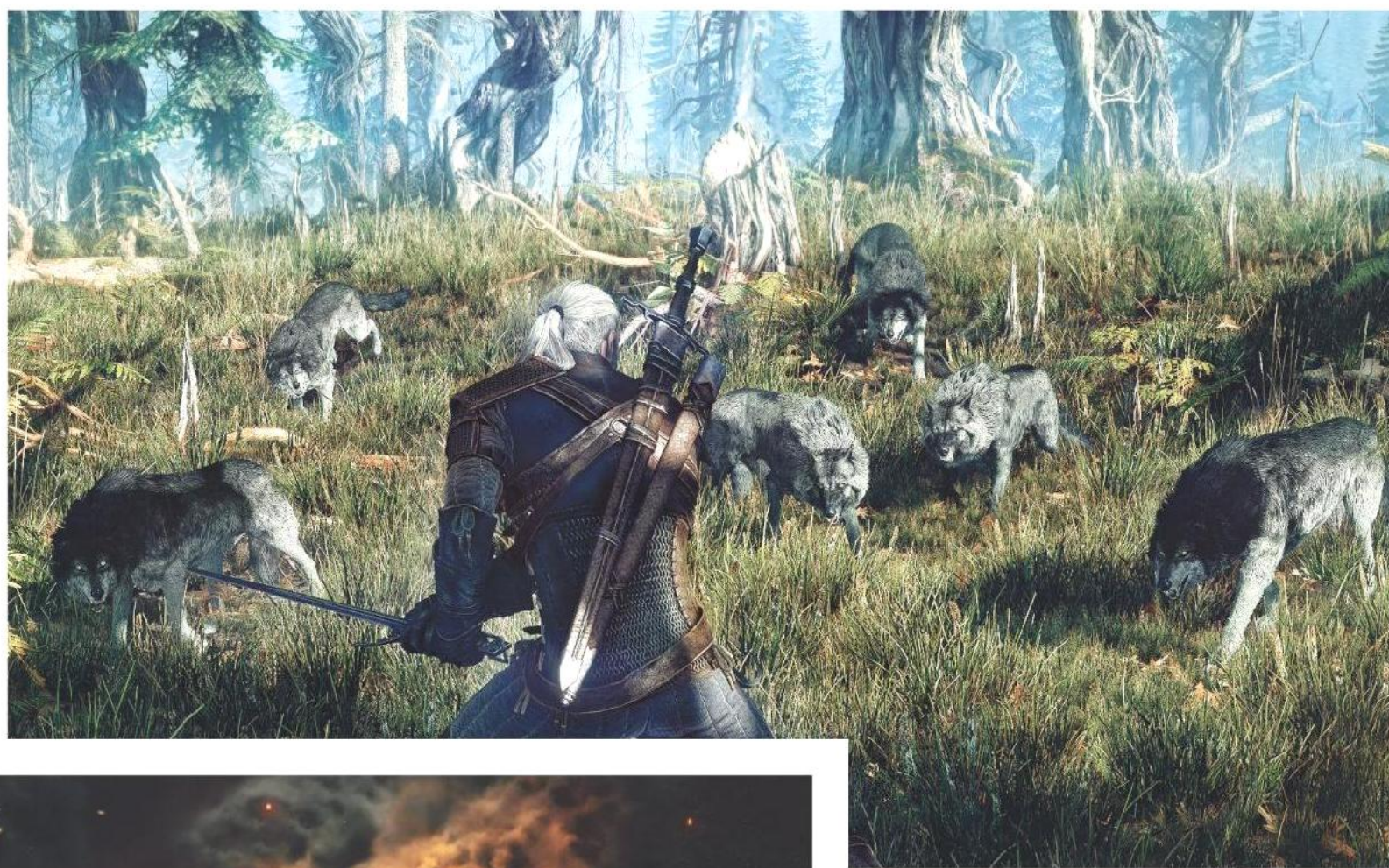


EDGE



THE WITCHER 3:
WILD HUNT

Справа Поза Геральта зависит от ситуации. Здесь, например, он повернул голову в сторону, откуда ожидается первой атаки. Внизу Горящая деревня – самый впечатляющий момент техдевки, показывающей возможности DirectX 11. Именно такой уровень графики запланирован для финальной версии игры.



Создание игры с открытым миром – дело непростое для любой студии, тем более для независимой польской конторы, которая до этого занималась исключительно сюжетно-ориентированными ролевками. Впрочем, CD Projekt Red – не типичная независимая контора. В составе группы из своих дочерних компаний – онлайн-магазина Good Old Games, более известного как GOG.com, и фирмы CDP.pl, занимающейся локализацией и распространением англоязычных игр на территории Польши – она входит в реестр Варшавской Фондовой Биржи. В расположенном на задворках фабричного района офисе CD Projekt Red трудятся 160 сотрудников, и в настоящий момент происходит расширение штата. Над третьим Ведьмаком работают всего 89 человек. Разработка ведется с использованием исключительно собственных мощностей и технологий. На данный момент эта игра – наиболее амбициозный проект студии.

Не только открытый мир станет новинкой третьей части – переработке подвергнутся все аспекты игровой механики. Разработчики обе-

щуют учесть все недочеты предыдущих частей. Скажем, второй Ведьмак подразумевал, что игрок знаком с оригинальной первой частью, поэтому сразу бросал его в пекло, заставляя новичков выкручиваться собственными силами. Консольная версия, вышедшая позже, включала в себя tutorial, но тот бросался в противоположную крайность, вываливая на игрока тонны информации о боевой и ролевой системе. Продюсер третьей части Марек Зимак говорит: «Теперь знакомство с игрой будет осуществлено максимально плавно. Мы учли отзывы игроков о недочетах сюжета и игровой механики из начала второй части, и в третьей уделяем начальной стадии особое внимание».

Как нас заверили, отдельного tutorialа, перегруженного информацией, больше не будет, вместо этого рассказывать об особенностях механики и управления будут постепенно, на протяжении первых нескольких часов игры. Глава студии Адам Бадовский утверждает, что это будет выполнено крайне изящно. Над начальным этапом игры работает

сторонняя фирма, один из очень немногих аутсорсеров этого проекта, и с разработчиками они взаимодействуют очень тесно. Бадовский говорит: «Небольшие учебные элементы будут интегрированы напрямую в задания. Мы пытаемся избежать ситуации, которая была, например, в Red Dead Redemption, где начало было очень скучным. Я, помнится, даже бросил игру из-за этого, и только месяц спустя, вернувшись к ней, обнаружил, что дальше все гораздо увлекательнее. У нас будет плавная кривая обучения, и мелкие боевые tutorialы, встроенные в задания, будут логичной частью игрового мира».

Это обучение, что характерно, будет полезно и ветеранам серии, так как боевая система радикально поменялась. Основное, на что стоит обратить внимание, – маневры уклонения. Не неуклюжий пережат из второй части, а стремительные и изящные, почти танцевальные, движения. Главный геймдизайнер Мацек Щесник говорит, что это больше соответствует книжному первоисточнику. «Мы всегда хотели сделать движения ведьмака

В распоряжении Геральта окажутся пять уже знакомых колдовских знаков, но каждый из них теперь можно будет использовать в двух режимах – одиночным ударом или непрерывным потоком. Последнее пригодится в борьбе со стаями мелких противников и летающими монстрами.



Одиннадцатый в действии

Показанная нам демо-версия использовала движок второй части игры, основанный на технологиях DirectX 9. Финальная версия будет использовать DX11, и его преимущества были продемонстрированы нам наглядно при помощи техно-демы (из которой взяты некоторые из представленных в статье скриншотов). Сравнение кадров Геральта, идущего сквозь горящую деревню, показало нам, насколько потрясают технологии нового поколения. Как сказал Бадовский: «Новые платформы по сути своей схожи. С точки зрения пользователя они, конечно, выглядят по-разному, но сходство их архитектуры (64-разрядная система, DX11) делают разработку очень комфортной».



Бадовский подозрительно уклончив, когда дело заходит о производительности игры. Возможно, дело в том, что Microsoft пока не предоставило нужной информации. Он сказал: «Тридцать fps – очень хороший результат для столь детализованного мира, но пока еще рано о чем-либо говорить».

именно такими, какими они описаны в романах – Сапковский постоянно подчеркивает в тексте, что Геральт словно танцует с мечом. Теперь мы имеем возможность это реализовать».

И реализовать, похоже, вполне получилось: мы пронаблюдали как Геральт мастерски расшвыривает банду разбойников, неосторожно попытавшихся ограбить его на лесной тропинке. Игровая система кармы позволяет обойтись без убийств (и при этом все равно поживиться трофеями), но в этот раз у ведьмака плохое настроение, поэтому он решает проблему резней. Участники боя движутся плавно и размеренно, а камера при начале сражения немного отодвигается, давая более полную картину происходящего. По словам Зимака, сражения теперь более насыщенные, более плотно ощущаемые игроком и самую малость более кровавые.

И более реалистичные, кстати, тоже. Как говорит Щесник: «Многие наши сотрудники занимаются фехтованием, участвуют в исторических реконструкциях и до безумия любят

старинное оружие доспехи и прочие подобные штуки, и они очень стараются сделать их игровую реализацию максимально правдоподобной».

Впрочем, суть профессии ведьмака – охота на чудовищ, а многие из них слишком сильны для того, чтобы справиться с ними простым мечом. Показанная нам демо-версия завершается сражением Геральта и сопровождающего его NPC с великаном в его собственном логове. Искусственный интеллект противников учитывает окружение – великан отламывает свисающие с потолка пещеры сталактиты и использует их как оружие. Если выманить великана наружу, он будет действовать совсем по-другому. Использование «ведьмачьего чутья», новой спецспособности, явно вдохновленной «зрением детектива» из игр про Бэтмена, позволяет увидеть уязвимые места врага. Нанося удары по ним, Геральт будет не просто сокращать линейку здоровья оппонента, но и влиять на его действия. К примеру, отрубив руку, он лишит врага возможности использовать ее в атаках.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Ведьмачье чутье используется и в небоевых ситуациях – осмотрев с его помощью окровавленный труп, Геральт увидел призрачную «реконструкцию» произошедших событий и смог проследить великана-убийцу до его логова.

Алхимия претерпела меньше изменений, но они все-таки есть. Зелья длительного действия, повышающие параметры, все еще должны быть приготовлены заранее, в спокойной обстановке, но пить их теперь можно и прямо в бою. Щесник поясняет: «Вы сможете задействовать эффекты зелья в любой момент, по желанию. Еще одна особенность, которая пока тестируется и не факт, что войдет в игру, – бесконечный эффект подобных зелий. Он не будет заканчиваться со временем, будет лишь меняться при выпивании другого зелья». Похоже, это должно помочь в преодолении внутренней жадности игроков, которые редко используют различные усиливающие элементы, вроде зелий, обычно накапливая их «на черный день», который так никогда и не наступает.

В третьем Ведьмаке сюжет – основа и стержень. На его прохождение уйдет 40-50 часов, а открытый мир станет добавкой.

Поменялось в игре практически все, в том числе и сам ее мир. Вы уже наверняка в курсе – карта третьего Ведьмака втрое больше, чем второго, и на двадцать процентов больше карты Skyrim. Однако Зимак поясняет: «Размер игры определяется не только ее географией. Тот же всеми нами любимый Skyrim с точки зрения глобального сюжета – игра весьма маленькая. Игрок, которому интересно не исследовать мир, а пройти сюжет, затратит на это совсем немного времени. В третьем Ведьмаке сюжет – основа и стержень. На его прохождение уйдет 40-50 часов, а открытый мир станет добавкой».

Разработчики утверждают, что на исследование мира и выполнение побочных заданий уйдет еще 40-50 часов, и это будут крайне насыщенные часы. Скучных заданий типа «отнеси тому-то тот-то предмет» не будет вовсе, а подавляющее большинство будут

основаны на центральной для всего сериала идее выбора и последствий. Практически все, что вы совершите, отразится на игровом мире. Выбор, сделанный на одном конце карты, может повлиять на жизнь поселения, расположенного на противоположном. Главный дизайнер заданий Матиуш Томашкевич рассказывает: «Каждое ваше решение будет иметь серьезные, значимые последствия, и далеко не всегда они будут очевидны с самого начала».

Более 75 процентов разработчиков третьей части принимали участие в создании второй, а треть – ветераны, делавшие еще первую. В дополнение к этому Бадовский набирает сотрудников со всего мира, чтобы сделать возможной реализацию всех грандиозных планов студии. Сейчас, когда для разработчиков все сложнее становится ужиться под прессом давления со стороны издателей, пример независимой команды, обладающей собственными производственными и издательскими мощностями и одной из первых идущей на волне нового поколения игр, крайне привлекателен.

Уверенность CD Projekt Red в успехе базируется, помимо прочего, на технологиях собственной разработки. Бадовский сказал, что ни движок Aurora от BioWare, на котором была сделана первая игра, ни RedEngine 2, который использовался во второй части, не обладали необходимыми возможностями, но теперь у студии есть возможности для создания полноценного открытого мира. Помимо этого, стоит отметить новую механику лицевой анимации – более 40 подвижных точек на лице каждого персонажа позволят отображать мимику с невиданной детализацией. Другая программа позволяет дизайнерам менять покрой, текстуру и цвет одежды персонажей всего парой кликов. А много ли вы знаете независимых разработчиков, имеющих в подвале собственную студию записи движений? Бадовский сказал: «Там записываются движения всех, кроме лошадей – лошадь не пролезла в дверь». Все готово для того, чтобы создавать и менять мир игры в широчайших пределах.

Разработчики, однако, не забывают о своих истоках. Как и первые две части, Witcher 3 в первую очередь ролевая игра. Бадовский утверждает, что все новые и измененные элементы работают на одну цель: «Мы не хотим делать «песочницу», наша главная задача – рассказать историю. Наша студия делает ролевые игры и будет делать их всегда. Мы – рассказчики».

Если у CD Projekt Red все получится, и мы получим ролевую игру с открытым миром нового поколения – это станет потрясающим примером для индустрии.

Q&A
Якуб Шамалек,
автор сценария
Witcher 3



Заявлено, что сюжет будет больше сосредоточен на личных переживаниях. Что вы скажете игрокам, которые придут в игру за политическими интригами предыдущих двух частей?

Игрок будет видеть историю Геральта и важных для него людей, но политический фон происходящего никуда не подевался. Для развития главной сюжетной линии он не критичен, но если вам хочется интриг, вы сможете найти их в огромных количествах. Разговоры с персонажами и выполнение побочных заданий позволит вам погрузиться в политику сколь угодно глубоко.

Это первая игры CD Projekt Red с открытым миром. Как вы доводите до игрока информацию об этом мире?

Это сложная тема. Мы хотим сделать глубокую, насыщенную и взрослую игру, но при этом не желаем, чтобы новый игрок оказался похоронен под валом фактов и имен. Мы очень стараемся, чтобы подача информации происходила постепенно и естественно. Это что-то, похожее на прием, используемый в кино – сведения подаются через диалоги, но не так, что создается впечатление, будто вам специально рассказывают что-то важное и требующее запоминания. Просто, например, в разговоре один из персонажей обращается к другому по титулу – вам не сунули в лицо визитную карточку персонажа, но вы поймете, кто он и чем занимается. Вот примерно так и планируем делать.

Насколько точно вы следуете первоисточнику?

Настолько, насколько это целесообразно. Сапковский – мастер диалогов, а вот с художественными описаниями у него не так богато. То есть, получается, что из разговоров персонажей вы понимаете, какой мир их окружает, но при этом невозможно понять, как конкретно выглядит, к примеру, та же Вызима или Новиград. Все это нам приходится придумывать с нуля. Но в части персонажей, их мотивации и политической подоплеки событий мы следуем книгам максимально точно.

Насколько оправдано использование в ролевой игре, особенно с открытым миром, главного героя с заранее заданным характером, биографией и параметрами?

С точки зрения сценариста – максимально оправдано. Это позволяет создать детальный и глубокий сюжет. Если у главного героя с самого начала известен характер, друзья, враги и все прочее, можно сплести вокруг всего этого историю. Для героя, который создается игроком с чистого листа, придумать такое гораздо сложнее.



Вверху Действие демоверсии происходит на северном архипелаге Скеллиг. В финальной версии можно будет также посетить Новиград и Ничейные земли.
Справа Художник Йонас Матсон объясняет работу генератора лесов, используемого в создании игры: «Задаешь источник воды, и растительность распространяется от него. Получается естественная плотность и распределение, нам остается только добавить чуть индивидуальности».



Галерея

CD Projekt Red создает предельно детализованный мир, где игрока ждут как красоты природы, так и жуткие монстры



Ведьмачье чутье позволит Геральту определить уязвимые места противника. Изувера проще всего убить ударом в легкое – конечно, если вы сумеете туда дотянуться, увернувшись от рогов и когтей чудовища.



Одно из существенных изменений – новая механика прыжка. Матисон признается, что это создает наибольшие сложности при дизайне мира: «Игроки любят забираться туда, где их быть не должно. Я, когда играл в Skyrim, вечно пытался залезть на самые вершины гор».



СОЗДАНИЕ
PEOPLE, PLACES, THINGS

Вещи

КОДЕК

Радиобеседы в Metal Gear Solid доказывают, что болтать – здорово



Форма коммуни-
каторов в MGS со
временем меняется
от радио до ушных
имплантов, но они
всегда дают
возможность
пошутить, узнать
о происходящем чуть
больше и получить
указания.

Откуда Сериил Metal Gear
Разработчик Konami/Kojima Productions
Страна происхождения Япония
Дебют 1987

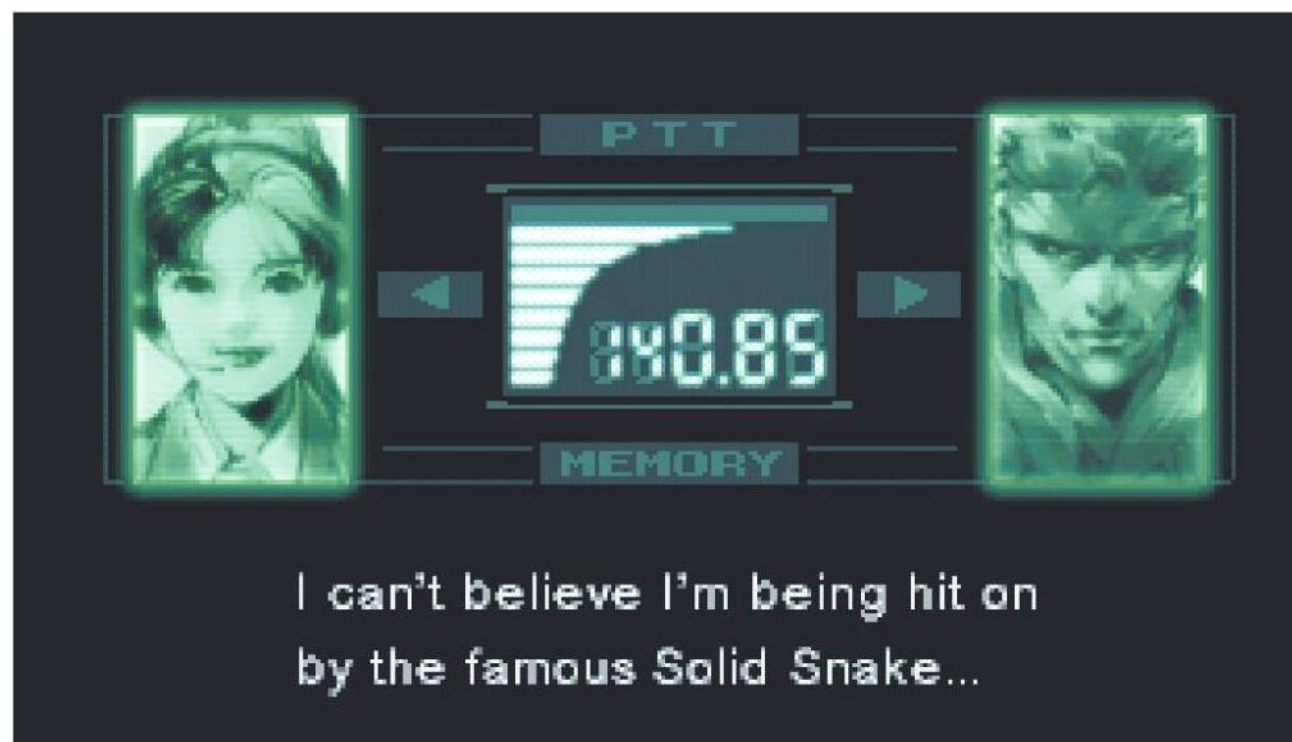
Кодек – это укрепленная титаном подпорка сериала, в любой момент готового обрушиться под тяжестью диалогов, переполненных экспозицией и аббревиатурами. Выступая прямой линией связи между Снейком, Райденом, Большим Боссом и игроком, кодек позволяет спокойно вылить последнему в уши тонны информации, которой всегда переполнены сценарии Хидео Кодзимы, и не дает закусить даже коротенькой катсценкой. Самого дна использование кодекса достигло в MGS 2: Sons of Liberty, где персонажи порой общались с его помощью, стоя прямо друг напротив друга, чтобы их, мол, «не подслушали». Где логика? Они ведь стоят в одной комнате, говорят вслух. Легко представить, как усталая команда дизайнеров катсцен MGS2 равнодушно пожимает на это плечами, массируя виски.

Порой Konami и Kojima Productions вроде бы признают, что сцены с кодеком и его предшественниками выглядят скучно. MGS2 позволяет игрокам разрушить их серьезность, приближая и удаляя лица собеседников или крутя стиками, чтобы те двигались вслед за ними. Комический эффект здесь довольно тривиален, но в итоге критики сериала получили возможность сказать, что MGS – игра, где нужно слушать бесконечные беседы и иногда вертеть пальцами.

И все же, как бы ни хотелось счесть кодек помехой удовольствию, разговоры по радио – вместе с картонными коробками, восклицательными знаками и огромными роботами – являются ключевым элементом духа сериала. И, что еще важнее, именно посредством кодекса игре удается объединить свою тягу к постановочным диалогам с собственной интерактивной сущностью.

Это справедливо как минимум для опциональных бесед. Игроки, желающие экшна, могут и упустить эту функцию кодекса, но он может не только получать вызовы, но и делать их. У Снейка список контактов появился задолго до того, как Rockstar подарила мобильник Нико Белику.

Есть тысячи игр, где главный герой отправляется выполнять некую миссию, а множественные соратники дают ему подсказки и сообщают контекст через наушники, но MGS позволяет в поисках этой поддержки самостоятельно кому-нибудь позвонить, причем в том, что и когда вы услышите, есть своя логика. Если в MGS3 взять в руки ружье и позвонить специалисту по оружию Сипинту, вы узнаете много теоретических выкладок о принципах его работы, а также получите пару более практичных советов. Войдя в новую локацию, наберите старшего по званию, и он



В MGS2 говорящие головы были полностью смоделированы, и им не хватало очарования портретов из MGS. MGS3 нашла выход и предложила игроку «фотографии».

кратко объяснит, чего имеет смысл ожидать. Во время битвы с боссом звоните кому угодно, и получите много тактических советов, а также добрых пожеланий. В MGS есть контекстуальная система диалогов; да, там содержатся стены текстов, но зато беседы, на которые игрок может влиять и которые он может начинать, вплетаются в повествования, избегая деревьев диалогов.

Кодек позволяет игрокам самостоятельно направлять игру, выбирая, какое количество дополнительной информации их интересует и сколько помощи им требуется. Украинка Наташа Романенко, один из персонажей MGS 1, полностью опциональна: Снейк может не услышать ни одного звука из ее речи с сильным акцентом, если только не станет разбираться в истории ядерного вооружения или не пожелает получить тактических советов по использованию винтовки FAMAS. Обширный кодекс Mass Effect в некотором смысле выполняет ту же функцию, что и кодек, но последний позволяет именно Снейку, Большому Боссу или Райдену стать инструментом любопытства, оставляя поиски информации частью актуальной действительности игры.

Но Кодзима знал, что игроки будут часто открывать кодек, поскольку он также служит в игре экраном сохранения. Когда вы звоните Мэй Лин, Розмари или Парамедиду и сохраняетесь, под четвертой стеной образуется немалая гора взрывчатки, но все же та не взлетает на воздух. Все три героя столь серьезно обсуждают «данные о миссии», которые вы сохраняете, что благодаря кодеку этот процесс превращается

просто еще в один военный протокол.

Конечно, все это так, только если вы не будете названивать Мэй Лин и отказываться сохраниться, пока ей не надоест и она не покажет вам язык. Наверное, это нарушение протокола. Но MGS была бы не MGS, если бы и кодек не стал способом еще раз пощутить, будь то пасхалка вроде раздражения Мэй Лин или долгая беседа о кино с Парамедиком. Впрочем, последняя имеет и прикладное значение: она утверждает время действие игры в шестидесятых, несмотря на то, что действие происходит в джунглях и Снейк оторван от цивилизации.

Конечно, самые смешные беседы по кодеку откопать труднее всего. Речь идет о болтовне, звучащей, когда вы делаете нечто максимально неожиданное – например, убиваете на Шэдоу Моузе слишком много хаски, за что вас ругают товарищи. Для линейного экшна в MGS всегда были очень плотные симуляции окружения, полные опциональных взаимодействий и возможностей подшутить, и кодек становится способом игры указать на то, что, да, она поняла, что вы пытаетесь ее сломать.

Именно эти дурашливые, не привязанные к основным событиям диалоги зачастую оказываются лучшими в сериале. Когда кодек может вырваться из лап бесконечных хитрых планов и мучительных попыток вести двойную игру, он пропускает в миссии, предназначенные вроде бы для волка-одиночки, минуты человеческого тепла. Кодек и радио – это не просто самые симпатичные моменты MGS, это его горячее сердце.



БЕСЕДА С...

ГОИТИ СУДА

Создатель Killer Is Dead говорит об оригинальности, сексизме в играх и о том, почему движки важнее комплектующих

За двадцать лет в игровой индустрии Гоити Суда, он же Suda51, зарекомендовал себя как оригинальный дизайнер с тягой к абсурдизму. В начале своей карьеры, работая сценаристом в Human Entertainment, он подарил игровому персонажу Super Fire Pro Wrestling Special депрессию, заставив его в последней части игры покончить с собой. Другие герои Суды зачастую обладают чертами характера и особенностями, нетипичными для игровой индустрии, и отличаются преувеличенной эксцентричностью. Трэвис Тачдаун из No More Heroes – инфантильный отаку и вместе с тем одиннадцатый из лучших киллеров мира, а Джульетта Старлинг из Lollipop Chainsaw – чирлидер из легкого фэнтези, причуд которой хватило на армию косплеерш. В центре новой игры Суды, Killer Is Dead, находится Мондо Заппа – авторская вариация на тему Бонды; он позволяет взглянуть на темы секса, насилия и душевного нездоровья с новой стороны. Суда добивается этого при помощи череды кровавых боев на мечах и миниигр про отношения, в которых Мондо пытается очаровывать девушек. Мы поговорили с главой Grasshopper о его неприятии стандартов индустрии, новом поколении консолей и «режиме жиголо» из Killer Is Dead.

— Ваши игры всегда отличались от остальных представителей рынка. Почему вы так цените непохожесть на других?

— Я думаю, что видеоигры становятся важным – и главным – мировым развлечением. В этой ситуации кажется, что шутеры, гонки и прочий мейнстрим уже изучены от и до. Чтобы игры в самом деле вошли в пространство культуры и искусства, одного только реалистичного мейнстрима недостаточно; нужно ставить перед собой новые задачи, раскрывать новые горизонты и не ограничивать творческий процесс. Поэтому я полагаю, что одним из обязательств перед индустрией – дол-

гом! – студии Grasshopper является создание революционных игр, способных пошатнуть статус-кво.

— Вы работали над множеством жанров, от RPG до survival-хорроров, но беспрестанно возвращаетесь к экшну.

— Я люблю играть в экшны. Предпочитаю именно этот жанр вне зависимости от того, насколько игра масштабна, каков ее бюджет и где она сделана, и особенно люблю сайдскроллеры. Наверное, дело в том, что такие аркадные ретро-игры вызывают во мне ностальгию по детству. Вдохновляют меня не только игры, но и фильмы, комиксы, книги, а основные идеи я часто черпаю из современного художественного искусства.

— Когда вы работаете с чужими брендами вроде Project Zero или Samurai Champloo, вы столь же свободны?

— Нет, в этом случае мой подход должен быть совсем иным, нежели чем при работе с собственной задумкой. Нужно высоко ценить оригинального автора и изучить его поклонников – они ведь могут отличаться от моих. Приходится заниматься серьезной аналитикой, но зато в итоге я могу понять, уместно ли здесь нечто своеобразное, и так нахожу на свой творческий полет управу. Я внимательно присматриваюсь к оригиналу и стараюсь остаться ему верен, но и привнести ноту оригинальности.

— Нынешнее поколение консолей доживает свой век, и сейчас все сложнее продавать игры, не являющиеся суперблокбастерами. Как вы думаете, потребители готовы вознаграждать авторов за оригинальность?

— Согласен, сейчас индустрия тяготеет к стандартизации игр. И мы в Grasshopper чувствуем себя обязанными раска-

БЕСЕДА С...



CV

Бывший предприниматель, сейчас Гоити Суды работает в качестве CEO токийской студии Grasshopper Manufacture. Он пришел туда из Human Entertainment, где участвовал в создании двух игр из сериала Fire Pro Wrestling для Super Famicom от Nintendo, а потом занялся японским хоррор-сериалом Syndrome под PlayStation. Grasshopper занимается играми уже пятнадцать лет и выпустила более двадцати релизов.

чивать статус-кво, но в то же время у нас есть обязательства перед поклонниками, потребителями – ведь, в конечном счете, это они нас поддерживают. Наши поклонники уже образовали крепкое сообщество; поддерживая с ними диалог, мы можем не только расширить их ряды, но и, скажем так, повысить уровень их просветленности.

— Как по-вашему, уровни Killer Is Dead в «режиме жиголо» отвратят от игры женскую аудиторию?

— Ну, я не очень об этом переживаю – по-моему, женщины тоже вполне способны получить от этих уровней удовольствие. По крайней мере, в Японии. Не скажу за США и Европу. Мы не проводили для них тестов на фокус-группах, но издатели – Deep Silver (Европа) и Xseed (США) – дали нам обратную связь, сообщили, что, по их мнению, не пойдет. Кажется, они тоже в целом полагают, что европейская и американская аудитория найдут этот режим вполне аппетитным. Я не так об этом переживаю, как может показаться.

— И какую роль играют уровни с девушками в общей структуре Killer Is Dead?

— Это очень быстрая, энергичная игра, и в нее нужно было добавить передышки – эпизоды, когда Мондо отвлекался бы от убийств, выдыхал и просто расслаблялся. Изначально я хотел включить режим жиголо в Shadows of the Damned, но в итоговый монтаж он не вошел, так что я вернулся к этому режиму здесь. Killer Is Dead предоставила для этого идеальную почву.

— Сейчас ведутся горячие дискуссии о том, как в видеоиграх изображают женщин. Вы ведь понимаете, что предлагать игроку попятиться на девок через рентгеновские очки может быть противоречивым решением?

— Мы пытаемся создать мир, в котором нет привычных представлений о «реальности» – я называю наш мир «гиперреальным». И потом, посмотрите на примеры из других форматов искусства... особенно на Джеймса Бонда, во многом вдохновившего «девушек Мондо». Даже само это выражение – игра слов с тем, как по-японски произносится «девушка Бонда». Когда Джеймс Бонд завершает миссию, всегда находится девушка, готовая скрасить его отдых и помочь ему расслабиться. Я изображаю нечто схожее, и мне кажется, что это позволит игрокам взять паузу, чуть передохнуть.

— Конечно, о роли девушек Бонда тоже немало спорят, и их презентация в фильмах со временем изменилась...

— Мы ведь не представляем женщин в некоем униженном свете, так что я не очень переживаю об их презентации. Думаю, если вы сами поиграете в этом режиме, то поймете контекст. Если Мондо пытается перейти с ними некие границы, ему грозит наказание, так что, сделай он нечто

неуважительное и похабное, ему легко может прилететь пощечина. Думаю, в этих уровнях есть должное количество наказаний и наград.

— Почему разработчики так редко делают из сексуальности персонажа яркую черту его характера? И почему для вас она так важна?

— Я совсем не обращаю внимания на сексуальность! Но, когда я пишу сценарий, то думаю о том, как создать не просто персонажа, а привлекательного протагониста. Может, кажется, что сексуальность для них важна, потому что мои герои полностью живут в своих мирах. Я люблю показывать драматизм человеческих жизней. Мне всегда было важно показывать в видеоиграх убедительных людей, и это не изменилось...

— Вам удалось продать Джульетту Старлинг из Lollipop Chainsaw рынку, в целом равнодушному к героиням-девушкам и оригинальным брендам. Как вы думаете, дело в вашем подходе к созданию персонажей?

— Grasshopper, Warner Bros. и Kadokawa Games вместе работали над тем, чтобы сделать Джульетту звездой индустрии. Нужно было показать игрокам, как она привлекательна, так что мы поместили ее в центр всех рекламных материалов, показали, как она кромсает своей бензопилой зомби, как ловко прыгает, как она сильна и самостоятельна. Я также думаю, что нам очень помогла Джессика Нигри – харизматичная косплеерша; она подарила Джульетте живое лицо.

— Можете ли вы вообразить, как делаете игру, главный герой которой девушка, лишенная невероятной сексапильности?

— Да, могу вообразить и могу сделать. Но признания многих геймеров добиться будет нелегко.

— Что для Grasshopper главное в новом поколении?

— Мне кажется, что две консоли почти сходятся в одной точке. Речь и о параметрах комплектующих, и о подходе к играм. Они действительно вошли в гостиную. И поэтому для меня не так важно, с какой платформой будет работать Grasshopper; важнее – какой движок мы выберем. Killer Is Dead разрабатывается на Unreal 3, но впредь мы вряд ли к нему вернемся, а предпочтем Unreal 4 или какой-нибудь другой движок, который позволит нам делать то, что хочется.

— Какая-нибудь из двух платформ предоставляет вам конкретные преимущества?

— Я бы не хотел ограничивать себя одной платформой, и, конечно, новые движки поддерживают множество... Мне кажется, что сами игроки хотят видеть игры на множестве платформ, в разных сборках, в разных воплощениях. Так что в новом поколении мы выжмем из движков все. Движки потянут за собой платформы.



“Мне всегда было важно показывать в видеоиграх убедительных людей, и это не изменилось....”



БЕСЕДА С...

ЭЙДЗИ АОНУМА

Хранитель Zelda объясняет, почему A Link to the Past 2 двадцать два года была туманной мечтой, а теперь наконец воплотилась

Тhe Legend of Zelda: A Link to the Past, игра для SNES, вышла в Японии в 1991 году, и продюсером ее стал Сигеру Миямото. Это одна из наиболее почитаемых игр за всю историю индустрии. Конечно, это не первая Zelda, но именно эта квинтэссенция приключенческой игры задала шаблон, определивший развитие сериала на много лет вперед. Поэтому классическую ARPG от Nintendo многие почитают святыней – а со святынями не шутят. По крайней мере, если вы не Эйджи Аонума – дизайнер, работающий над сериалом с вышедшей в 1998 году и не менее знаменитой Ocarina of Time, а теперь собравший команду, готовую выпустить сиквел к A Link to the Past для 3DS. Мы спросили его о том, как правильно вернуться к двадцатилетней классике на платформе, предлагающей несколько разных вариантов игры, и что заставило Nintendo сделать это после столь долгих лет.

— Во время Nintendo Direct в январе вы сказали, что хотите «переосмыслить традиции Zelda», а через пару месяцев анонсировали сиквел к игре 1991-го года. Нет ли здесь противоречия?

— (Смеется) Ага. Может показаться, что мы повторяемся, но на самом деле новая игра будет отличаться от оригинала.

Думаю, введенные новшества заставят игроков посмотреть на нее иначе. И, конечно, в игре для Wii U будет еще больше неожиданных элементов.

— Зачем возвращаться в мир A Link to the Past? И зачем делать это сейчас, спустя 22 года с момента выхода оригинала?

— Я не работал над оригиналом, но он стал игрой, открывшей мои глаза на то, чем вообще способны быть игры. Это игра, вдохновившая меня заняться разработкой. Когда вышла 3DS, я подумал, что было бы здорово сделать игру из сериала Zelda в духе старых 2D-релизов, но в 3D. Это казалось интересной задачей. В то же время одному из наших младших сотрудников пришла в голову мысль подарить Линку способность превращаться в плоскую картинку и ходить по стенам. Обдумывая ее воплощение, я понял, что было бы любопытно объединить такой вид сбоку с видом сверху из A Link to the Past. Так мы и решили, что нужно делать новую игру в мире A Link to the Past. Я не столько хотел вернуться к миру или чему-то еще, сколько к живому темпу игры с видом сверху. В двухмерной Zelda можно быстрее промчаться по сцене, что выводит экшн на передний план. Мне хотелось напомнить игрокам об этом стиле.

БЕСЕДА С...

“Я не работал над A Link to игрой, открывшей мои глаза способны быть игры”.



CV

Закончив в 1988 году университет в Токио, Аонума пошел в Nintendo, вдохновленный оригинальной A Link to the Past. Потом он выпустил игру Marvelous для SNES, открывшую ему дорогу в команду разработчиков Ocarina of Time. Теперь он руководит сериалом и играет в духовой группе Nintendo под названием The Wind Wakers.

— **Оригинал определенно является шедевром. Как вы не посрамите ожидания поклонников? Наверняка вы ощущаете некоторое давление.**

— Да, это важный вопрос. У поклонников оригинала сохранилось о ней много теплых воспоминаний, и когда мы анонсировали сиквел, не всем понравилось, что мы собираемся добавить что-то в мир игры. Задача состоит в том, чтобы уловить, за что именно люди так любят оригинал, и отнестись к этому чему-то с уважением. Думаю, если это нам удастся, то остальное поклонникам понравится. Мы в команде много это обсуждаем – сколько добавить фан-сервиса, чтобы не перегрузить им игру. И как сделать новую игру, которая понравится старым поклонникам, но при этом не отвлечет от себя новых геймеров. Мы очень тщательно все это обдумываем.

— **Вы приглядывались к высказываниям в твиттере, вообще в интернете и в Miiverse? Учитываете их?**

— Если мы слишком прямо ответим на запросы аудитории, людям достанется слишком предсказуемая игра. Но сейчас, когда есть интернет, социальные сети и Miiverse, у всех желающих имеется прекрасная возможность озвучить свою позицию. Мы все это читаем, а потом думаем, как создать игру, которая окажется даже лучше всех этих ожиданий. Я правда не хочу, чтобы поклонники оригинала невзлюбили наш сиквел! Так что изо всех сил стараюсь этого не допустить. Если мне это не удастся, сочту себя бесталанным (смеется).

— **Какие знания, подаренные вам прошлыми играми Zelda, вы собираетесь применить при создании этой?**

— Каждый раз, когда мы делаем новую Zelda, мы понимаем, что, если слишком многое поменять, поклонникам не понравится отклонение от духа сериала. Но если ничего не менять, не во что будет и играть. Так что главная хитрость – в том, чтобы сделать игру разнообразнее, но проследить за тем, чтобы это по-прежнему была Zelda. В новой игре будет множество того, чего раньше в сериале не встречалось; в самом начале игроков ожидает очень

большая неожиданность. Исходили мы из новой механики – например, способности Линка превращаться в картину на стене – и уже от нее строили сюжет. Мы не пытаемся записать в новую игру куски старой истории, а фокусируем внимание в первую очередь на персонажах – можно будет узнать, что стало с ними после событий первой игры.

— **Будет ли в сиквеле Темный мир?**

— Да, и это важно. Благодаря возможности перемещаться между Темным и Светлым миром и так разгадывать головоломки A Link to the Past стала интереснее, и мы планируем к этому вернуться. С этим окажется связана и способность Линка становиться картиной.

— **С какими трудностями вы столкнулись при воссоздании двухмерного мира 3D-элементами?**

— В версии для SNES для отображения этого двухмерного мира используется много хитростей! (Смеется) Например, когда деревьев много, видны и кроны, и корни, хотя на самом деле при взгляде сверху корней видно быть не должно. Но без них по полю сложно перемещаться, так что пришлось и тут показать корни. Много, много хитростей.

Команда разделилась на тех, кто хотел строго следовать канонам оригинального мира, и тех, кого тянуло делать нечто принципиально новое. Дискуссии привели нас к пониманию того, что кое-что лучше оставить, а иное – изменить. К примеру, некоторые атаки и противники работают в 3D не так, как в 2D, добавляя дополнительную глубину. Так что с каждым элементом мы разбирались индивидуально.

— **Разработкой оригинала руководили Сигеру Миямото и Такаси Тедзука. Вы советовались с ними в процессе работы над сиквелом?**

— Я пытался, но беда в том, что они ничего не помнят! Например, сперва Линк был левшой, а потом стал правшой, и все объясняют это по-разному. Когда я спросил об этом Миямото, тот ответил: «Не помню!». Но мы и не пытаемся сделать игру так, как сделали бы ее Миямото и Тедзука; мы хотим сделать игру, в которую им было бы интересно играть.

the Past, но она стала на то, чем вообще



В оригинале Зельда была одной из семи дев, позволивших Линку преодолеть черную магию Гэнона. Вернутся ли они в сиквеле?

— Какие в игре есть инструменты и головоломки, возможные только на 3DS? Вы используете что-нибудь кроме стереоскопического экрана? Там ведь есть гироскопы, два экрана, сенсорные устройства ввода...

— Ну, кое-кто из игроков не любит 3D и никогда его не включает, так что ничто в игре стереоскопического эффекта не требует – головоломки можно решать и без него.

Беда с гироскопами в том, что, если двигать консолью, стереоскопический эффект рушится, так что этого мы избегаем. Но зато игра запускается с частотой 60 кадров в секунду, в то время как все прошлые 3D-игры достигали только тридцати. Чем выше фреймрейт, тем стабильнее 3D-эффект, так что это важно. И, конечно, мы используем оба экрана: на нижнем располагается карта, и прикосновением можно менять снаряжение, и так далее.

— Сейчас 3DS предлагает крепкую подборку приложений – чем-то напоминает эпоху SNES. Почему вы решили выпустить игру именно на этом устройстве?

— Вы намекаете, что у Wii U ассортимент не так силен, да? (Смеется) Но 3DS хороша как раз тем, что предлагает новые способы играть, способы переосмыслить старые сериалы, поэтому под нее игры придумываются сами собой.

— Линк всегда оставался намеренно несколько безликим персонажем – игроки получали возможность проецировать на него себя. А вы каким представите паренька в зеленом?

— Когда я только занялся Zelda, меня больше интересовали противники, чем сам Линк. Но, работая над Twilight Princess, я как-то раз слушал саундтрек игры на iPod, гуляя за руку с ребенком, и вдруг разрыдался. Думал я о том, какие ужасные испытания предстоят Линку в новой игре. И тогда я понял, что он тоже мой ребенок. Я не столько создаю его личность, сколько наблюдаю за ней со стороны.

— Вы и сам фанат Zelda. Помните, что вы чувствовали, когда впервые приступили к работе над сериалом – над Ocarina of Time?

— Больше всего меня впечатляли трехмерные миры, выполненные Nintendo под N64, а также я много думал о том, как наилучшим образом использовать эти возможности для создания новой Zelda. Это было увлекательно и очень, очень здорово. Доделав финальную битву с Ганондорфом и концовку, я заплакал.

Помню, как получил письмо от школьницы с параличом половины тела. Мама подарила ей копию Ocarina of Time, чтобы та заняла себя в больнице, и пример Линка убедил ее не сдаваться. Она стала внимательней относиться к своей реабилитации и снова научилась ходить. Это письмо показало мне, сколько игры могут дать людям и как важно не относиться к ним халатно.

— Не считая кое-какого участия в Smash Bros, вы уже пятнадцать лет работаете только над Zelda. Не возникает желания заняться чем-нибудь еще?

— Определенно. Мне уже пятьдесят, работать над играми Nintendo, соответственно, осталось лишь лет десять. Пока не поздно, я хочу попробовать кучу всего – не хочу закончить свою карьеру одной только Zelda. Но всякий раз, когда мне в голову приходят интересные мысли, они попадают в очередную Zelda! Мне нужен полугодовой перерыв, чтобы прийти в себя и вырваться из порочного зельдовского круга. (Смеется) Но в итоге я, наверное, все равно сделаю нечто похожее. В конце концов, моим главным вдохновением является A Link to the Past.

— С учетом того, как эта игра на вас повлияла, каково после стольких лет делать к ней сиквел?

— Мне немного неуютно делать продолжение чужой игры. В молодости я и мечтать бы не посмел о том, что буду делать сиквел к творению Сигеру Миямото. Но теперь я стал старше, и... ну да. Делаю.

СОЗДАНИЕ
INSIDER

STUDIO PROFILE

Eidos Montreal

Канадская студия воскрешает культовые сериалы и обращает рабочую этику лицом к человеку



- 1 Новую Thief критиковали за «готичный» облик Гарретта, но глава студии Стефан Д'Асту прекрасно знаком с историей искусного вора.
- 2 Д'Асту не позволил аутсорсить многопользовательский режим Tomb Raider, предпочитая оставить его разработку в стенах Square Enix. Полученный командой опыт он тоже собирается использовать.
- 3 Уверенным дебютом студии в 2011 году стала Human Revolution – попытка воскресить любимый поклонниками сериал.

Если выглянуть из окна на шестом этаже здания «Гордон Браун», где расположен двухэтажный офис Eidos Montreal, сразу становится ясно, чем вдохновлена восьмиугольная архитектура Deus Ex: Human Revolution. На другой стороне улицы, прямо напротив окон художников и дизайнеров, стоит высокое, проржавевшее бетонное здание. Прибавьте золотые отсветы и мрачного героя в темных очках, и картинка сложится.

Конечно, значение для студии ее родного города куда глубже. Когда в 2006 году британская Eidos задумалась об открытии нового офиса на другой стороне Атлантики, она приняла во внимание дружелюбие монреальских властей, профессиональную среду города и обретающуюся там помесь американской и европейской культуры. Связалась Eidos с Стефаном Д'Асту, который тогда работал на крупнейшего монреальского разработчика – Ubisoft. «Мы познакомилась на Montreal Games Summit, – вспоминает он. – Они тогда еще не определились, Монреаль выбрать, Ванкувер или Остин».

Когда в январе 2007 года британский совет директоров принял решение, события начали развиваться очень быстро, и новая студия открылась уже 15-го февраля.

У ее основателей с самого начала были грандиозные планы – например, воскрешение двух любимых сериалов, – но приступить к ним с порога не удалось. «Не следует забывать, что я был единственным монреальским сотрудником, – говорит Д'Асту. – Четыре месяца я работал удаленно, из собственного подвала. В здании, где мы находимся сейчас, нам удалось отыскать на десятом этаже временный офис, пока строили нынешний».

Задумка состояла в том, чтобы развиваться постепенно, по мере возникновения задач. Eidos Montreal каждый год увеличивала офисное пространство. «Сперва мы заняли половину этого этажа, – говорит Д'Асту, кивая на помещения за стеклянными дверями своего кабинета. – В следующем году к ним прибавилась вторая половина, ну и так далее. Звучит логично, но, к примеру, Warner и THQ, приехав в Монреаль, строили весь офис сразу, еще не успев нанять сотрудников».

Д'Асту любопытным образом сочетает в себе практичность с несерьезностью. В его изложении истории Eidos Montreal бесконечно звучат итоги и бизнес-кейсы, но, рассказывая про четырехлетний план по захвату двух этажей, он не забывает и о пожарном шесте, установленном между ними. (К сожалению, шест ни разу не использо-

вался, но Д'Асту нравится представлять, как в случае форс-мажора по нему съезжает программист.) И есть еще история о его первом работнике.

«Я знал, что мне нужен продюсер, способный привести с собой людей. Человек влиятельный, с хорошими связями. Обычно у таких уже есть отличная работа», – смеется Д'Асту. В итоге он выбрал Давида Анфосси, с которым ему довелось сотрудничать в Ubisoft. «Помню, я сидел за столом на кухне и беседовал с Давидом. Ну и говорю: Давид, у меня для тебя есть новая задача. Я заставил его гадать, о каком проекте идет речь, и вышло забавно: он подумал на Legacy of Kain. Когда я сказал, что имею в виду Deus Ex, повисла короткая пауза, а потом он спросил: „Ты это серьезно? Чува-а-ак“. По его реакции я понял, что он на крючке. А значит – что он приведет в команду немало отличных людей».

Д'Асту искал сотрудника не только опытного, но и готового приложить руку к созданию новой студии. «Он приехал бы во временный офис, где многое еще только строилось и устанавливалось. Многим хочется участвовать в проекте на этапе стартапа, поскольку такая возможность выдается нечасто. Для такого дела нужно найти правильных людей».

Своим ранним работникам Д'Асту объяснил, какой видит студию. «Я сказал: у нас будет четыре основных принципа. Мы будем делать только AAA-игры – а это значит, никаких Scooby Doo, – ухмыляется он. – Работать с лучшими технологиями. Но важнее другие два. Разработка должна быть ориентирована на человека. А четвертый принцип – ох, не стоит этого говорить, но долгий рабочий процесс».

Последние два принципа связаны между собой. Под «ориентированностью на человека» Д'Асту понимает тот факт, что даже в полной стрессовой атмосфере высокобюджетной разработки каждый член команды должен чувствовать, что вносит в конечный продукт свой вклад. «Сперва я хотел, чтобы над Deus Ex работали сто человек. Потом команда выросла до 142 членов, но в Монреале это все равно скромно для AAA-разработки. Вот те ребята [он машет рукой в направлении офиса Ubisoft, где работают более двух тысяч сотрудников] могут ставить в одну команду сотни. Но мы не хотели переносить сюда такой подход».

Обратная сторона такого решения состоит в том, что игры делаются дольше. «Меньше людей, – соглашается Д'Асту, – может, чуть побольше времени. Это как пирог. Нельзя сунуть его в духовку, разогреть ее в два раза сильнее



Год основания 2007

Число сотрудников 500

Ключевые люди Стефан Д'Асту (глава студии), Давид Анфосси (исполнительный продюсер)

URL www.eidosmontreal.com

Избранная игрография Deus Ex: Human Revolution, Tomb Raider (мультиплеер)

Нынешние проекты Thief

и надеяться, что он испечется в два раза быстрее. Не так работает. Все в индустрии пытались. Все».

А вот план Eidos Montreal, кажется, работает. В 2011 году студия выпустила Deus Ex: Human Revolution после показавшейся многим долгой четырехлетней разработки, но при этом в игру удалось в идеальной пропорции привнести и то, чего требовали горячие поклонники первой части, и то, что подошло бы более широкой аудитории. Human Revolution заработала студии награду Studio of the Year от Edge и продалась более чем двумя миллионами копий.

Но недавно пожелавшие остаться анонимными источники описали внутреннюю жизнь студии в более неприглядном свете, сообщив, что работа над римейком классической стелс-игры Thief встретила ряд проблем. Слухи описывают внутреннюю политику компании и трудности, с которыми она столкнулась после увольнения ряда сотрудников высокого ранга. В частности, утверждается, что там процветает идея «любимчиков»: сотрудники из других компаний, приходящие в студию группами, при принятии решений поддерживают друг друга по принципу знакомства. Но Д'Асту от обвинений обмахивается. «Подобные байки ходят про многие игры. Конечно, как и любой AAA-проект, наш сталкивался со всяческими трудностями, но они не столь драматичны, как вы говорите. Thief – перезапуск сериала, а не повторение того, что в нем уже было. Такие штуки требуют времени, а многое становится понятно только на практике. С Deus Ex нам все удалось, и мы надеемся повторить успех с Thief».

Благодаря Deus Ex студия определенно заслужила некоторое доверие. Но для успеха Thief потребуется не меньше изобретательности, особенно с учетом того, что оба сериала были созданы одной и той же группой людей, стоящих за Looking Glass Studios и Ion Storm. Более того, по словам Д'Асту, совместная история игр стала одной из причин, по которой при зарождении студии их вспомнили вместе. «Это была колоссальная задача: у данных двух проектов имелась своя



И Deus Ex: Human Revolution (слева), и Thief – взгляд Eidos Montreal на игры, в которых важен выбор игрока. Но когда последняя выйдет (2014), ей придется соперничать с памятью о Dishonored – игре, взявшей за основу принципы оригинальной Thief и мастерски их развившей.

предыстория, наследие, огромное количество всего... Их поклонники очень активны, горячо защищают любимое, и нам пришлось стараться изо всех сил. Мы очень хотели работать над Deus Ex; Уоррена Спектора не было, Харви Смита не было, не было Дага Черча... Пришлось убеждать поклонников: «Мы уважаем сериал; да, с нами нет тех людей, но дайте нам шанс». Думаю, мы хорошо с ними поработали. Мы разговаривали, были открыты; объясняли, чего из того, что они просят, сделать не сможем. Каждую неделю мне писали: «Пожалуйста, переделайте Deus Ex с новыми текстурами». Нет, мы поступим иначе. Надеюсь, вы поймете, почему. Мы взяли за это дело, чтобы развивать сериал».

А еще эти игры рассматривались вместе, потому что они ставят одинаково непростые задачи, для решения которых Монреаль предлагает массу специалистов. «Мы предположили, что монреальцы хорошо подходят для разработки таких игр: довольно хитрых, непростых. Думаю, в Eidos тогда решили: «Если мы хотим добиться успеха, ставку стоит делать на Монреаль. Здесь можно быстро выстроить студию, способную заняться этими огромными, сложными сериалами».

Д'Асту поет Монреалью дифирамбы, указывая не только на близлежащие студии, насчитывающие в сумме более девяти тысяч сотрудников, но и на поддержку правительства, облегчающего налоговое бремя, а также на смежные индустрии вроде анимации и кинематографа. Он называет это экосистемой инноваций и креативности, но при этом сам в первую очередь сосредотачивается на отдельных людях и командах. Снова та же практичность: люди часто думают, что игру делает конкретный автор или дизайнер, но задача хорошего менеджера состоит в том, чтобы она соприкоснулась с как можно большим количеством талантливых людей.

Д'Асту воспринимает свою студию как часть некоего целого не только из-за ее расположения. Eidos Montreal – часть мировой группы разработки Square Enix, а еще напрямую работает с Crystal

Dynamics и IO Interactive. Захват их Square Enix произошел в 2009 году, хотя Д'Асту утверждает, что, кроме появления делегаций из Токио, ничего особо не изменилось. «Думаю, японская Square прекрасно понимает наши методы и верит в них. Мы доказали, что можем делать отличные игры: Deus Ex, Hitman... В плане способности создать AAA-игру в нас они уверены. Может, нам надо работать над предсказуемостью, увеличивать бюджеты и так далее. Но наш рабочий процесс неплох – они уезжают и предоставляют нас самим себе с чистой совестью».

Иногда за помощью являются другие студии Square. «В IO не могут нанять за шесть месяцев пятьдесят человек – в Копенгагене все иначе. В Crystal тоже. Они не могут мгновенно расширить команду. Так что на нас часто смотрят: мол, поможете?»

Так студия оказалась разработчиком многопользовательской части Tomb Raider. Во время презентации на встрече Square Enix, где проект должны были одобрить, глава Crystal Dynamics Даррелл Галлагер объявил о своем намерении аутсорсить этот режим, но Д'Асту предложил отдать работу его студии. «Мне показалось, что такую часть игры не стоит отдавать стороннему разработчику, – говорит он. – Я всегда думал, что, хоть это и сложно, было бы здорово создать специальную команду только для разработки мультиплеера. Для Square Enix/Eidos многопользовательский режим не является сильной стороной, нам это известно. У меня нет проблем с тем, чтобы это признать. Мы делаем глубокие однопользовательские игры с интересными персонажами. Поэтому из наших игр можно сделать классные фильмы. А в мультиплеере нам многое нужно изучать с нуля».

За шесть месяцев студии удалось собрать команду из 40-50 человек, сделавшую онлайн-часть игры. Сейчас эта команда работает над DLC к Tomb Raider, а потом займется пока не анонсированным многопользовательским проектом.

Помимо команды по работе с мультиплеером, в Eidos Montreal также имеются те, кто разраба-

тывает Thief, централизованный отдел QA Square Enix, научно-исследовательское подразделение и разработчики, создающие еще две неанонсированных игры. Чтобы оставаться ориентированной на человека, студии иногда приходится отказываться корпоративным запросам. Осенью 2011-го, вдохновившись успехом Deus Ex, Square Enix предложила увеличить компанию еще на 250 человек. «Я ответил: «Я хочу расти, но не в одном месте», – говорит Д'Асту. – Нас уже было 350 человек. Прибавьте к этому еще 250 – и получите конвейер. Так что я предложил: «Давайте разделимся на две части. Я возьму половину; из второй половины вы сделаете новую студию». Сестринская студия, Square Enix Montreal, была создана, чтобы взять на себя сериал Hitman. Ее HR- и IT-отделы поддерживает Eidos Montreal, помогая также и деньгами».

Но развивать эти опромные сериалы – лишь одна из задач студии. Д'Асту упоминает хитрости имплементации новых бизнес-моделей. «Free-to-play – это нечто совершенно иное... Представим, что я принес вам обед из семи блюд. Вы за него платите 60-70 \$. Когда же речь идет о free-to-play, мы приносим вам салат, и, если вам понравилось, вы просите еще. Это совсем не то же самое. Дизайнерам приходится чесать в затылке и думать, как продать обед из семи блюд одним только салатом. Конечно, тут все иначе».

Иными словами, Eidos Montreal лишь недавно утвердилась как студия, способная эффективно конкурировать с соперниками в высокобюджетном пространстве, но ей уже грозит реорганизация. Но любые планы опираются на гуманистическую этику компании, а потому будут разумными. «Все переменится не за один день. Будет длинный переходный период, и мы оценим, как нам нужно измениться, чтобы время не начало поджимать, а решения не пришлось принимать слишком поспешно. Сейчас мой босс, Фил Роджерс, и другие пытаются понять, как наиболее разумным образом превратить привычную AAA-игру в нечто более современное – быть может, требующее от потребителя меньших начальных вложений».



Q&A

со Стефаном Д'Асту, генеральным менеджером Eidos Montreal



Мы расспрашиваем самопровозглашенного «гордого отца» студии о том, как строить человеческие отношения с разработчиками, что должны вынести игроки из их творений и как на работу студии над сериалами Thief и Deus Ex повлияли взгляды на дизайн, почерпнутые у мастеров из Ion Storm и Looking Glass.

– Ваша команда выглядит непривычно расслабленно и открыто. Ваших рук дело?

– Ну, я рад, что ребята заражаются, потому что сам стремлюсь к прозрачности. Я три с половиной года работал на Ubi, и там все было чуть иначе. Когда мы только основали Eidos Montreal, мне хотелось, чтобы всяческие аспекты внутренней кухни были доступнее для всех. Давайте расслабимся и получим удовольствие. Раз в год, в ноябрьскую неделю, когда проходит Montreal Games Summit, у нас бывает день открытых дверей. В первый год к нам за семь часов пришло около семисот человек. В последующие это число увеличилось до восьмисот.

– Очевидно, вы прекрасно знаете, кто сколько времени тратит на работу. Как вам удается управлять обширным и порой поджимающим графиком?

– Во-первых, этим должна заниматься вся команда. В любой команде есть ребята и девушки, готовые вложить в работу безумное количество часов. И порой приходится говорить

им: «Нет, сейчас иди домой. Ты тратишь время, но продуктивность падает; это самообман». Так что, да, думаю, мы очень напряженно работали, например, над Deus Ex, и, полагаю, сам этот факт приподнял наши показатели на Metacritic. Но мы избегаем старомодной любви к авралам. У нас не было, скажем, авралов в последние три месяца разработки. Было что-то вроде аврала в момент релиза альфа-версии; что-то подобное – пару недель с релиза беты. Но мы старались распределять усилия. Все должно быть добровольно. Нельзя никого заставить сидеть сверхурочно, так что те, кто это делает, – это люди, понимающие положение вещей. Они в студии, потому что знают, что нужны нам, и в итоге их усилия окупаются. У нас есть система, которая позволит им потом взять за это время отпуск.

– У студий, с сериалами которых вы работаете, Looking Glass и Ion Storm, были четко артикулированные взгляды на игровой дизайн. Вы с командой много обсуждаете подходы к творчеству?

– Думаю, для нас важно слово «опыт». Поэтому нам даже сложно самим определить жанр наших игр. Они глубокие, делают акцент на персонажах и сюжете. Наш подход к дизайну лучше всего виден в Deus Ex – ее можно было пройти тремя или четырьмя способами, и нам хотелось предоставить игрокам такой выбор. И мы надеялись, что, сделав этот выбор, они запомнят игру, что им захочется поговорить о полученном опыте – в общем, как бывает после чтения хорошей книги или просмотра «лучшего в мире фильма». Мы хотим, чтобы наши потребители говорили: «Я только что кое-что прошел, и теперь мне нужно это обсудить».



Eidos Montreal быстро выросла от одного человека до двухэтажного офиса. Но Д'Асту стремится сохранить команду скромной, не раздувая персонал.

СОЗДАНИЕ
INSIDER

СТУДИЯ

Infinity Ward

Как COD пережила трещину в самом своем фундаменте
и возродилась



Глава продюсерского отдела Стив Экрич (слева) и исполнительный продюсер Марк Рубин разбирались с последствиями увольнения Уэста и Зампеллы, а потом переселили Infinity Ward в Бербэнк.

В интернете почему-то любят говорить, что Infinity Ward больше не существует, а команда, сделавшая Call Of Duty 2 и сериал Modern Warfare, в середине десятых годов вышла из офиса, села в такси, проехала пару километров и, высадившись, основала Respawn Entertainment. Это, говорит глава продюсерского отдела студии Стив Экрич, не так.

«Не буду отрицать, мы потеряли несколько невероятно талантливых людей, – говорит он. – Но Infinity Ward находится именно здесь, в этом здании. Да, мы потеряли талантливых людей, но потом нашли множество способов вдохнуть в студию свежую жизнь и попробовать нечто новое».

Infinity Ward основали в 2002 году Винс Зампелла, Джейсон Уэст, Грант Кольер и девятнадцать других беженцев из разработчика Medal Of Honor: Allied Assault, студии 2015, Inc; но новая история Infinity Ward берет свое начало первого марта 2010 года, когда Activision уволила Запеллу и Уэста за нарушение контракта. Когда в студии работает куда более ста человек, некоторое количество текущих ожидаемо, но к концу того мая за Зампеллой и Уэстом прочь ушли около 46 человек. Тогда уже полгода велась разработка Modern Warfare 3, и эти события оказали на нее огромное влияние.

«Это было запутанное время, – говорит исполнительный продюсер Марк Рубин. – Дело было в юристах, и юристы занимались своими юридическими делами, а мы только недоумевали. Потом был период, когда мы осознали произошедшее и пытались с этим примириться. Мы не ожидали, что потеряем столько, но многие все же остались».

Обвинения Activision во взломах и слежке дали многим повод уйти, а рабочие предложения от Respawn подарили еще более серьезную мотивацию, но все же более половины сотрудников остались. «Каждый сам для себя решал, куда он хочет пойти, – говорит Рубин. – Кто-то пришел в Infinity Ward ради Call Of Duty, и им не хотелось бросать сериал. Кто-то с самого начала знал, какое решение примет. У других происходила внутренняя борьба, и потому многие ушли».

Те, кто остался, посмотрел на ситуацию иначе: «Окей, это какие-то бизнес-штуки, мы не будем о них слишком задумываться; лучше вернемся к созданию игр». Несмотря на отвлекающие факторы, мы должны были выпустить игру, и для многих это стало спасительной мыслью».

В Infinity Ward осталась команда из пятидесяти с чем-то человек, в том числе многие главы отде-



Вечер, посвященный релизу Call Of Duty 2, прошел в интернет-кафе. Посвященный релизу Modern Warfare 3 – в ангаре.

лов и даже самый первый работник студии. Руководство приняли на себя Стив Экрич и технический директор компании Стив Пирс, и привлечение новых сотрудников началось немедленно, но Infinity Ward не хватало человеко-часов, так что студия не могла закончить работу над Modern Warfare 3 в срок – к релизу в ноябре 2011-го. Activision обратилась к Sledgehammer Games, и студия бросила недоделанную адвенчуру по COD, чтобы помочь доделать Modern Warfare 3.

«Мы никогда раньше не занимались разработкой в сотрудничестве с другой студией, – говорит Рубин, – так что возникли непростые задачи: как распределить графики, кто с кем будет встречаться. Да, такие вот базовые. Обернулось все это большим количеством полетов. Многие круглыми сутками сидели в чатах и Skype, беседуя с коллегами из другой студии. Сперва было нелегко приспособиться, но, разобравшись, мы наладили очень гладкий процесс. Неожиданно».

К октябрю 2010-го студия более-менее вернулась к полной силе, но новых сотрудников набирают до сих пор. Рубин и Экрич называют Infinity Ward «студией глав»; разработчики и менеджеры высшего звена присоединились к команде, заняв в ней более скромные позиции, для того только, чтобы иметь возможность работать над новой Call Of Duty. «Уж конечно, пришли они не за неотразимой зарплатой, – смеется Экрич. – Многие из наших сотрудников раньше вкладывали всю душу в проекты, не снискавшие огромной славы. Думаю, для них COD – это возможность найти признание».

В январе этого года новая (ну, наполовину) Infinity Ward перебралась из Энсино в Бербанк, Калифорния. Офис студии был выстроен по эскизам и наброскам Рубина и Экрича, и они не скупчились. Это невероятное пространство – сплошь серый бетон да белый пластик. Ресепшн располагается в холле, удаленном от ближайшей рабочей площадки более чем на пятнадцать метров, а когда разработчики торопятся, они добираются



Founded 2002

Employees 125

Key staff Mark Rubin (executive producer),

Steve Ackrich (head of production), Steve

Pearce (CTO)

URL www.infinityward.com

Selected softography Call Of Duty 2, COD:

Modern Warfare, COD: MW2, COD: MW3

Current projects Call Of Duty: Ghosts

из офиса в офис на небольших скутерах. «Частично переезд был связан с тем, что нас стало больше, – говорит Рубин. – Над COD2 работало шестьдесят человек, а сейчас нас 125. Если бы в старом офисе все воткнули зарядки своих девайсов, мы бы просто лишились электричества».

Рубин предпочел бы снести колонны, поддерживающие потолок в помещении для встреч, но это обошлось бы в \$250 000 за каждую, так что он решил их не трогать. Общее пространство окружено отдельными помещениями для команд разработчиков синглплеера, мультиплеера, программистов и художников. Каждую встречу созерцает трехметровый Прайс из Modern Warfare, и в офис синхронно транслируется видео того, как посетители играют в новые сборки нынешней работы студии, Call Of Duty: Ghosts.

«Переехав, мы позволили каждому отделу обустроиться самостоятельно, – объясняет Рубин. – Так что парни из мультиплеера оставили себе одну большую комнату – они все время что-то обсуждают, спорят, а другие предпочли нечто более интровертное. Все, кто работает с синглплеером, сидят в офисах на два человека; большинство кодеров – в офисах на двоих или одиночных. Все ходят через единое центральное пространство, и встречи организуются сами собой. Нам нравится».

Поскольку Infinity Ward – это «студия глав», каждый может следить за своим временем самостоятельно. Работники Infinity Ward самостоятельно определяют график, объясняет Экрич. «Если график навязывать, люди раздражаются. Они уже выпускали игры; они знают, когда какой этап начинается, как отследить, чтобы качество было достойным. Но им нужно находить время и на жизнь. Мы позволяем каждому самостоятельно решать, как они сделают все, что нужно сделать».

Поэтому вполне логично, что, начиная работу над Ghosts, Infinity Ward поступила привычным образом и обратилась к опыту своей команды. «Мы раз-



Call Of Duty 4: Modern Warfare (сверху) некоторые называют самой влиятельной игрой нынешнего поколения. Многие копируют ее многопользовательскую модель (перки, уровни и возможность настроить инвентарь), и она первой представила эффектную пятичасовую кампанию, напоминающую блокбастер.

весили по стенам доски, – говорит Рубин, – там все пишут на карточках свои мысли относительно разных игровых элементов. Потом команда перебирает карточки: „Ну это просто невыполнимо“ или „А вот это не сочетается вот с этим“ – и карточек постепенно становится меньше».

Call Of Duty уже давно стала хрестоматийным примером многократно протестированной на фокус-группах игры, за что многие геймеры терпеть ее не могут, но Рубин настаивает на том, что нынешний их подход к разработке ничем не отличается от того, что бывовал в эпоху Call Of Duty 2. «Мы начали делать эти игры задолго до появления тридцатимиллионной аудитории, – говорит он. – Делали то, что нам нравилось, то есть энергичный шутер на небольших локациях, в который приятно играть и который содержит в себе элементы RPG. Мы и сейчас делаем игру, которая нам нравится, просто так уж вышло, что игра эта обрела популярность».

Может, доска с карточками и идеями и живет с эпохи COD2, но Ghosts сильно отличается от прошлых игр студии. Infinity Ward впервые работает с масштабируемыми объектами, выполненными в «кинематографическом качестве». Джейк Роуэлл, художник по персонажам, имеющий за плечами двадцать лет голливудского опыта, рассказывает, что в большинстве игр кресло, например, собирается из геометрических примитивов, а потом оформляется повторяющейся текстурой кожи, так что работа по его созданию укладывается в бюджет. В Ghosts же команда создаст модель кресла с огромным количеством полигонов, способную передать мельчайшие детали, а потом масштабирует ее в соответствии с качеством игры. По словам Рубина, такой процесс «требователен к художнику», и смысл его сперва может ускользнуть. Конечно, так студия получает варианты объектов под параметры всех платформ, но главное – она собирает банк моделей, который можно будет использовать и через

“Мы делаем игры не для некстген-консолей, а для тех, что придут за нами.”

десять лет.

«Думаю, ключевым для нас было осознание того, что чем больше мы можем изменить в рабочем процессе, чтобы застраховаться на будущее, тем лучше, – говорит Рубин. – Мы делаем игру не для нынешнего или даже нового поколения. Мы делаем игру для поколения, следующего за новым. Раньше было иначе: мы пытались быть, скажем так, агностиками, выпускать одинаковую игру на всех платформах. Теперь же мы делаем игру, которая будет хорошо смотреться на каждой из них в отдельности».

Обновленный движок Infinity Ward тоже рассчитан на масштабирование. В нем сохраняются и фрагменты старого кода, но в целом он так непохож на прошлую версию, что студия называет его новым. «Изменилось все, от системы анимации и обработки графических элементов до работы со звуком, интерфейса и встроенных инструментов, – говорит Экрич. – Переработаны были все аспекты, причем последовательно, чтобы команда могла не отрываться от работы. Новое поколение тогда было хитрой мишенью, так что нам было важно, чтобы движок мог подстраиваться под любую конфигурацию оборудования».

Этику студии определили две травмы: переход с PC на консоли и неожиданное увольнение такого количества сотрудников; судя по всему, для Рубина сейчас важнее всего застраховаться от неожиданностей. «COD2 стала нашей первой консольной игрой. Этот опыт научил студию очень многому, – объясняет он. – С нашей точки зрения, для нового поколения мы делаем то же, что делали для 360. Мы хотим снести всем крышу и оказаться игрой, определяющей продажи консолей».

Нет сомнений в том, что у Call Of Duty хватит на такое сил, но возрождение сериала кардинально переменяло культуру студии. «Один из пиарщиков назвал нас Говардом Хьюзом игровой разработки, – говорит Рубин. – Мы всегда

были замкнуты. Никто о нас ничего не знал, никто не видел, как мы работаем, мы не выступали на GDC, не раскрывали дверей. Это тоже изменилось. Мы поняли, что людям интересно то, что мы делаем, что поклонники хотят это знать».

«Раньше студия слушала, но не отвечала, – объясняет Экрич. – У нас был один спикер, Роберт Боулинг, и все видели только его лицо, информация подавалась через соломинку. Сообщество поклонников велико, и мы все не могли понять, как объяснить им, что мы слушаем, а потом – как ответить им, показать, что их слова влияют на нашу работу».

«И еще мы теперь регулярно обращаемся за советом к другим студиям Activision, – говорит Рубин. – Это стало у нас лучше получаться. Когда для помощи с Modern Warfare 3 пришлось обратиться к Sledgehammer, студия попробовала сделать нечто, чего раньше не делала. Многие сотрудники работают с нами так давно, что я точно знаю их позицию по любому вопросу, но когда появляется кто-то новый, с ним приходят и крутые неожиданные идеи. В этом плане сотрудничество с другими студиями оказалось очень интересным и приятным».

Но, кажется, только в этом. «Ghosts – чуть ли не самая сложная игра за всю мою карьеру. Просто из-за требований нового поколения, – говорит Рубин. – Хотя прошлая игра была все-таки сложнее этой. Так что, видите, даже смена консольных поколений оказывается проще, чем прошлая игра».

Что ж. Те, у кого есть сомнения, все равно продолжают сомневаться, и сейчас Экричу нечего им ответить. «Дело не в том, что мы им скажем; слова тут не помогут. Нужно доказать делом, нужно продолжить выпускать отличные игры. Во всех областях у нас работают исключительные специалисты – прекрасные инженеры со всей индустрии, прекрасные художники из Голливуда, отличные дизайнеры, зарекомендовавшие себя в других студиях. У нас отличные сотрудники. Мы сделали все что могли, и теперь настало время воплотить это в игре».



Q&A

С Марком Рубином,
исполнительным продюсером
Infinity Ward



Марк Рубин стал лицом сериала Call Of Duty. Он живет с ним с COD2, посвятил ему свой твиттер — именно к его голосу прислушиваются поклонники, когда ждут анонсов. Он же обратился к студии Sledgehammer, чтобы спасти Modern Warfare 3. Мы спросили его об опыте и технологиях, вложенных в Ghosts, и о страховке на будущее, способной защитить сериал от любых невзгод.

— Как вам помогли с работой над Ghosts сотрудники киноиндустрии?

— Мы только сейчас научились реализовывать разбиение в реальном времени (техника, прибавляющая к угловатым моделям кривые при приближении), и нам очень помогло присутствие ребят, долгие годы работавших над фильмами, особенно с учетом смены поколений консолей. Очень пригодился их опыт рендеринга не в реальном времени. Они уже давно реализуют разбиение. У нас есть два художника, двадцать лет вместе проработавших над фильмами, и еще один, недавно занявшийся спецэффектами в Голливуде. Там уже имеется множество опытных специалистов, которых мы пока так мало задействуем! Нам повезло, что офис располагается в Лос-Анджелесе, так их проще искать.

— Наверняка Лос-Анджелес сильно влияет на людей того типа, как вы ищете.

— В Калифорнии возмутительные налоги, но зато в Лос-Анджелесе отыщется все необходимое для игровой разработки, причем наивысшего качества. Очевидно, что легко найти актера озвучания, но прямо у нас за порогом есть и студии захвата движения, и звукозаписывающие студии, так что за этим не приходится далеко ходить. Кое из каких студий мы можем нанимать сотрудников, а еще здесь приятная погода, так что можно выловить и канадца, и англичанина. Кажется, у нас 8-10 человек из Британии. Людей многое здесь привлекает. Сложно найти более удобный для работы город.

— Как вы осуществили переход на новый движок и введение HD-элементов?

— Это уже происходило само по себе — даже в Modern Warfare 3 лица и персонажи выполнены в высоком разрешении. После этого мы отрендерили в качестве образца кафешку, чтобы поставить себе планку плотности изображения, количества полигонов и качества текстур. Это позволило нашим инженерам сразу составить себе список ясных задач, к выполнению которых они и приступили, разобрав движок на части. Форум нам дало и то, что мы делали контент кинематографического качества для комплекующих, которые тогда еще не существовали. Буквально месяц назад в движок добавили значительный сегмент, связанный с новой системой освещения, и весь оставшийся созданный контент уже был к нему готов. Можно одновременно создавать и контент, и движок, позволить им сосуществовать — и закончить игру за два года.



Рабочее пространство, где также тестируется многопользовательский режим, столовая Infinity Ward, комната для встреч.



Pikmin 3

В ИЮЛЕ В ИНТЕРНЕТЕ БЫЛО МОДНО ОБСУЖДАТЬ ТЕОРИЮ О ТОМ, ЧТО ДЕЙСТВИЕ ВСЕХ МУЛЬТФИЛЬМОВ РИХАР ПРОИСХОДИТ В ОДНОЙ ВСЕЛЕННОЙ. ВСЕ ИГРЫ СИГЕРУ МИЯМОТО ТОЖЕ ВЗАИМОСВЯЗАНЫ. ВСЕ СВОДЯТСЯ К ИСТОРИИ О ТОМ, КАК ОН В ДЕТСТВЕ БРОДИЛ ПО ЛЕСАМ, ХОЛМАМ И ПЕЩЕРАМ БЛИЗ КИОТО.

Платформа: Wii U Жанр: strategy/adventure Зарубежный издатель: Nintendo Российский дистрибьютор: Nintendo
Разработчик: Nintendo Мультиплеер: co-op Обозреваемая версия: Wii U Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Рikmin 3, как и Super Mario Bros., как и The Legend of Zelda, – игра-приключение в мире, который интересно изучать, трогать, нечаянно рушить и тут же чинить. Это подарок маленькому мальчику, который живет внутри каждого взрослого, бережно упакованный 60-летним Сигеру Миямото. В муравьях

и стебельках цветков он увидел малышей-пикминов, повинующихся свистку микроскопических космонавтов-вегетарианцев. Для этой команды он придумал занятия – построить мост через ручей, доставить на базу гроздь винограда, победить злобных мокриц, добыть и исследовать старый мобильный телефон. Сформулировал правила: управление пикминами – не прямое, ночью приходят буки и всех съедают. Разделил пикминов на несколько видов, вроде электрических и каменных. Так родилась самая необычная консольная стратегия, суть которой сложно описать, не показывая.

Pikmin 3 – очень добрая игра в эстетике, пожалуй, «Тайны третьей планеты», посвященная микроменеджменту трех космонавтов и сотни пикминов. Стратегическая часть многослойна и начинается с простого факта: каждые сутки команда расходует одну банку сока. Световой день ограничен; не успели добыть фрукты – ваш запас пищи сокращается, и шансы на успешное завершение игры вместе с ним. Другая важная, глобальная вещь: все пикмины, не успевшие вернуться к кораблю к закату, погибают.

Спускаемся на уровень ниже и видим, что на картах для пикминов полно занятий, и каждый игровой день надо четко планировать. Например, решить, что сегодня нужно запастись фруктами впрок, а завтра – разрушить стену и попробовать добраться до камня на вершине холма. Ког-

да цель будет выполнена, и сброшенный со склона валун откроет доступ к пещере, нельзя ломиться в нее со всей командой – закат уже близок, только всех потеряете. Ну, разве что, заглянуть одним глазком, чтобы оценить масштаб бедствия: жуткие твари, пылают огнем, нужно обязательно восстановить численность пикминов.

Гонку со временем облегчает распараллеливание задач. Одну группу пикминов можно заставить тащить гусеницу на базу – чтобы гнездо наплодило вам новых помощников. Вторую – нацелить на хрупкую стену, за которой лежит фрукт. А с третьей пройти в неизведанную часть карты и прикинуть планы на завтра. Довольно скоро у вас в подчинении окажется несколько космонавтов, каждый – со свистком и властью над пикминами; это еще больше усложнит геймплей. В игре, как и почти всегда у Nintendo, нет уровней сложности, но довольно быстро Pikmin 3 из щадящего tutorial-стиля переключается в жестокий хардкор. В этот момент дети, очевидно, и зовут на помощь родителей.

Единственный недостаток игры: она недостаточно оригинальна. То есть, те, кто хорошо помнит первые две части на GameCube (с тех пор прошло лет десять, и в России таких счастливых человек двадцать, включая меня), найдут для себя не так уж много нового. Да, забавный кооператив. Да, великолепная HD-графика. Да, новые персонажи, плюс возвращение старых любимцев. Но, как и честно признает сам Миямото, это не революционный проект, а эдакая ультимативная версия оригинала. Pikmin в наилучшей, самой крутой форме.

Те же, кто не играл в Pikmin на GameCube – а это, напомним, большинство – будут в восторге. Как и новая Luigi's Mansion, это переиздание, апдейт гениального хита и настоящий подарок всем геймерам. **СИ**



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН

9.0

ОЦЕНКА



Интервью Сигеру Миямото

ДЛЯ НАШЕЙ РЕЦЕНЗИИ НА PIKMIN 3 МЫ ЗАПРОСИЛИ КОММЕНТАРИЙ У СОБСТВЕННО АВТОРА И ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ ЛУЧШЕГО ГЕЙМДИЗАЙНЕРА СОВРЕМЕННОСТИ. БЛАГОДАРЯ ОФИСУ NINTENDO В РОССИИ НАМ ВНЕЗАПНО ЭТО УДАЛОСЬ.

? Как бы на словах описали, кто такие пикмины и о чем игра, не используя ни картинки, ни видео?

Это игра о планете, населенной опасными существами. Вы руководите отрядом из сотни пикминов под управлением AI, которые преодолевают различные препятствия и сражаются с врагами.

Когда первая часть Pikmin была еще в разработке, я попытался объяснить команде разработчиков, кто такие пикмины: «Они словно муравьи», – сказал я тогда. Например, пикмины собирают упавшие сладости, а еще они очень хорошо организованы.

Как и муравьи, все пикмины ведут себя уникально. Еще они могут, например, не услышать вашей команды или просто помахать вам рукой – мне кажется, что благодаря этому они выглядят живыми. Я рад, что у нас получилось это передать.

Что еще очень интересно и необычно для персонажей Nintendo – пикмины не улыбаются. Их лица не выражают эмоций, и они смотрят только вперед. Мне кажется, что это делает их более милыми.

? Почему вы не выпускали Pikmin на DS и 3DS?

Одна из причин, по которой мы решили разрабатывать игру для Wii U, – это графика высокого разрешения. Pikmin 3 – это игра о множестве маленьких существ, которые все

время что-то делают. HD-графика позволяет во всех подробностях их рассмотреть.

С помощью более мощного процессора мы смогли создать улучшенный AI, поэтому теперь поведение и самих пикминов, и их врагов стало более реалистичным.

Во многих играх вы не знаете, происходит ли что-нибудь за пределами вашего поля зрения. В Pikmin 3 жизнь вокруг кипит – и это все благодаря CPU.

Одна из самых интересных возможностей в Pikmin 3 – это, собственно, управление пикминами. Тут вам очень поможет Wii U GamePad, с помощью которого вы можете следить за передвижениями своих подопечных.

? В каком возрасте лучше всего играть в Pikmin 3?

Мне кажется, что получать удовольствие от игры в Pikmin может кто угодно, люди совершенно разных возрастов. Согласно нашему исследованию, даже маленькие дети понимают, как играть в эту игру и им нравится управлять пикминами с помощью Wii Remote. Их родители могут помогать им с помощью карты на Wii U GamePad.

? В чем секрет магии Nintendo? На первый взгляд, скопировать концепцию Super Mario Bros. или Pikmin несложно, однако никому не удается повторить ваш успех – вы впер-

еди и по продажам, и по мнению игроков, и пресса тоже ценит вас выше. Как вам это удается?

В наших играх мы всегда стараемся поймать и передать игрокам некое очарование, которое вы не встретите больше нигде. То же самое можно сказать и о наших консолях. Абсолютно кто угодно может начать играть в Pikmin 3, причем в каждой новой сессии геймер сможет найти что-то новое для себя или придумать для себя новые цели. Мы очень хотели, чтобы этой игрой можно было наслаждаться как можно дольше. Я понимаю, почему так много людей из нашей команды разработчиков уделяет огромное количество внимания этой магии Nintendo – ведь именно она придает истинную ценность нашим продуктам.

? Можете сказать, сколько времени у вас ушло на создание самой первой части Pikmin? Я имею в виду, вот с того самого момента, когда к вам в голову впервые пришла идея игры.

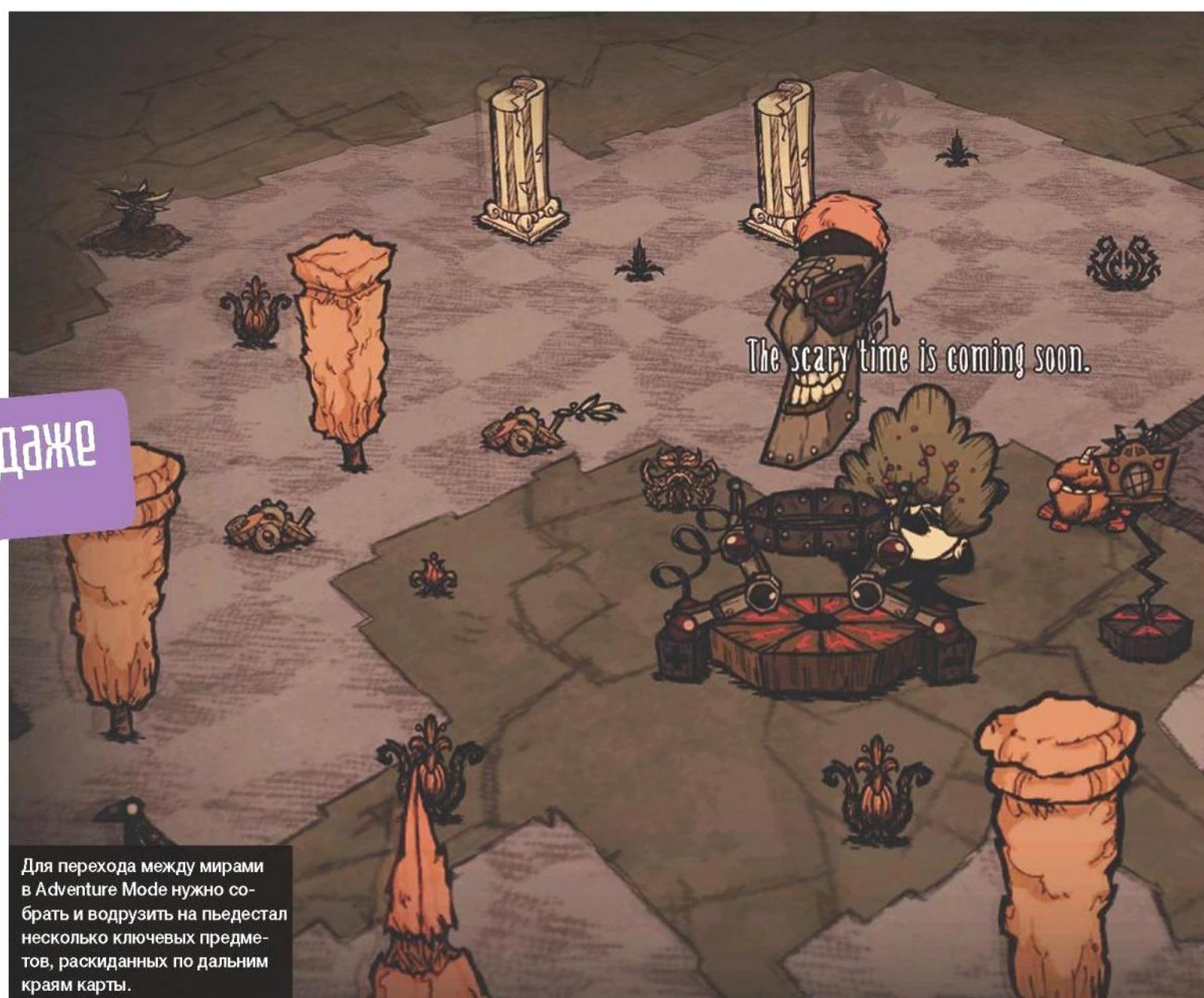
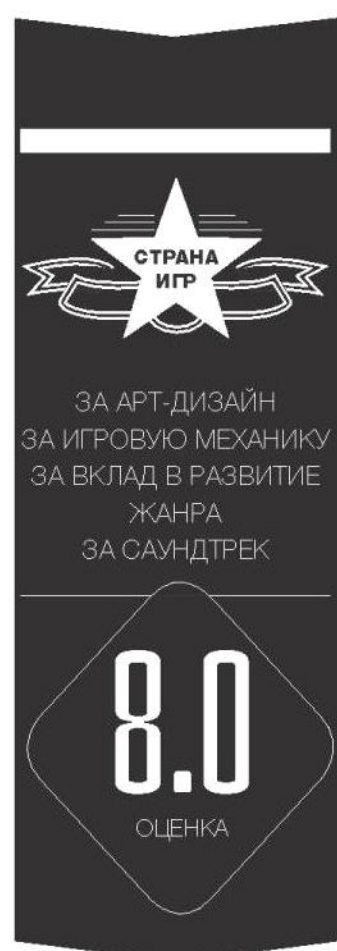
С начала работы над первой частью Pikmin и до Pikmin 3 – мне кажется, прошло уже около 15 лет. У нас было очень много споров и обсуждений в процессе разработки, и думаю, что Pikmin 3 – это конечный результат их всех.



Don't Starve

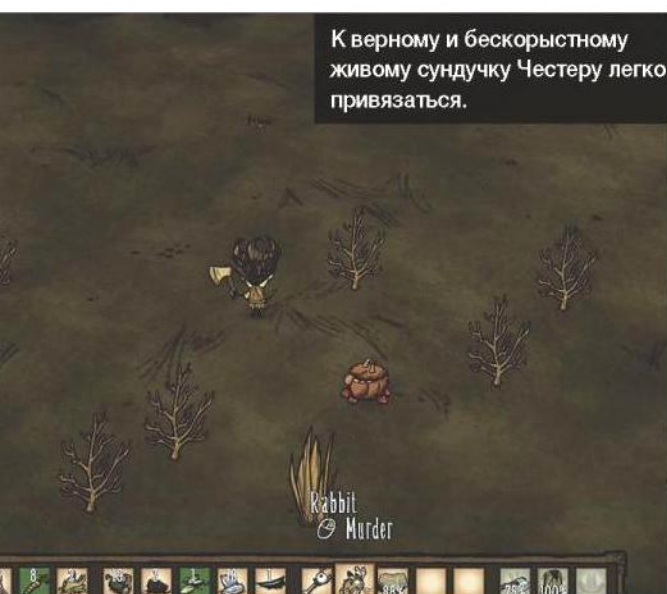
В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ВСЕ БОЛЬШУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ НАБИРАЮТ SURVIVAL-ИГРЫ, И ЭТО ПРЕКРАСНО. ЭКСПЕРИМЕНТ KLEI ENTERTAINMENT НА ЭТОМ ПОПРИЩЕ – ОДИН ИЗ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫХ И УСПЕШНЫХ; ВДВОЙНЕ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО И ТО, ЧТО ОН И НЕ ДУМАЕТ ПРЕКРАЩАТЬСЯ.

Уже в продаже
Windows



Для перехода между мирами в Adventure Mode нужно собрать и водрузить на пьедестал несколько ключевых предметов, раскиданных по дальним краям карты.

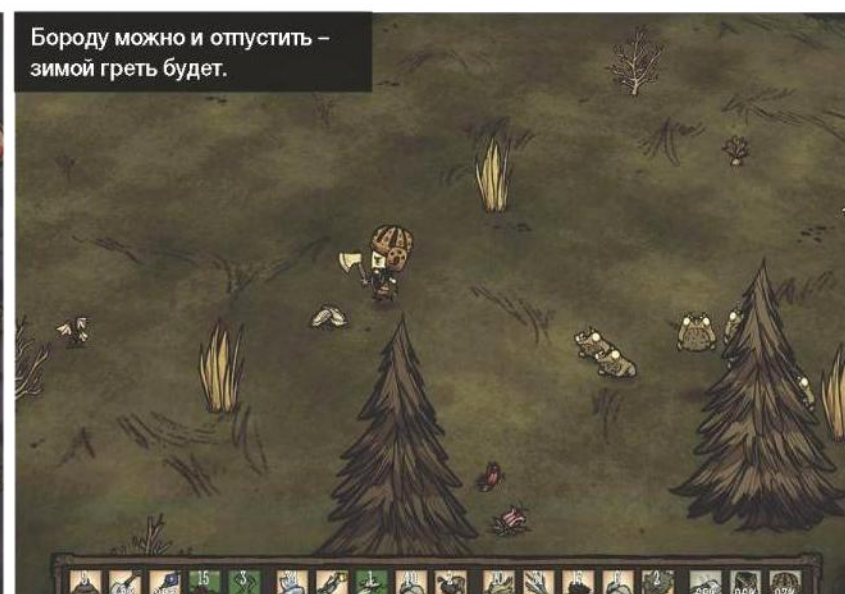
Платформа: Windows Жанр: action-adventure, survival, 2.5D Зарубежный издатель: Klei Entertainment Российский дистрибьютор: нет Разработчик: Klei Entertainment Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Канада



К верному и бескорыстному живому сундучку Честеру легко привязаться.



На этой картинке изображена безысходность.



Бороду можно и отпустить – зимой греть будет.

Мinecraft, если вы помните, я хвалил именно за survival-аспект: процедурно генерируемый и потому непредсказуемый мир игры таил в себе множество опасностей, но также и позволял себя видоизменять, превращать заселенные монстрами пустоши и пещеры в огороженные сады и хорошо освещенные тоннели. Впрочем, выживание в Minecraft не было центральной темой игры: неохочему до путешествий в неизведанные края игроку оставалось заботиться лишь о пропитании, а в этом вопросе игра к нему была весьма снисходительна. Don't Starve, как и следует из ее названия, не такая.

Когда я беседовал с геймдизайнером The Last of Us, я не преминул спросить его, что именно его игра подразумевает под «выживанием» – и, как выяснилось, The Last of Us целиком и полностью была посвящена людям, и тамошнее выживание сводилось к пряткам от вооруженных патрулей и хищных «грибных зомби». Don't Starve же, наоборот, – игра про полное одиночество, герой в ней оказывается в дремучей глуши без каких-либо признаков цивилизации. При этом он хрупок физически и духовно, боится холода и темноты и вдобавок требует еды. Что же делать?

Можно пройтись по окрестностям в поисках легкодоступной пищи – например, ягод или морковок. Увлечаться не стоит – сорванные плоды (как и практически все съедобное)

быстро портятся. Из палки и кремня можно соорудить топор и нарубить дров для костра: он и позволит сделать еду более питательной, и спасет от губительной тьмы ночи («It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue» из классической текстовой адвенчуры Zork в Don't Starve стало одной из основ геймдизайна: в полной темноте приключенцы долго не живут). От дождя, темноты и приближения монстров герой начинает потихоньку терять рассудок – вплоть до того, что он начнет видеть ужасных призраков, которые со временем могут материализоваться и убить его. Прийти в себя он может или собирая цветы и нося из них венки, или выпавшись (что непросто), или собрав машину для изобретений и выдумыв-



Хозяйство в преддверии зимы.



вая все новые и новые полезные штуки. Например, собранный помет пасущегося неподалеку стада буйволов пойдет на устройство фермы, позволяющей из раскидываемых птицами то тут, то там семечек выращивать различные овощи. Чтобы утолять голод более эффективно, можно соорудить котел и готовить в нем по несколько ингредиентов сразу, получая широкий ассортимент кулинарных блюд. На охоту резонно ходить в вооружении – с копьем и в броне, сделанной из перевязанных веревкой бревен. Пойманных в расставленные ловушки кроликов можно сложить в сундук на черный день, а обжитое местечко с костром, котлом, алхимической машиной и фермами можно и заборчиком обнести, чтобы шатающиеся по ночам твари не забредали.

Все вышеперечисленное – лишь малая часть того, что можно делать в Don't Starve. Но при этом на каждое возможное действие или изобретение героя у непокорной природы непременно найдется какое-нибудь противодействие. Для создания каждого полезного предмета нужны ингредиенты – а их бывает непросто достать. Даже если герою и удастся обжиться на удачном месте и выстроить фермы, начнется зима – и саженцы перестанут расти, а самому герою стоит только отойти от костра без теплой одежды, как он тут же начнет замерзать. Стоит расслабиться, окружив свое имение забором, как в него угодит молния, и вспыхнувший пожар поглотит все, что было нажито непосильным трудом. Как и многие survival-игры, Don't Starve буквально пропитана фатализмом.



ВРЕМЯ ОТКРЫТИЙ ЧУДНЫХ

В Don't Starve выдающаяся не только игровая механика, но и стилистика. Вся игра выдержана в духе XIX века, когда людьми двигал энтузиазм первооткрывательства, когда создавались безумные (псевдо?) научные машины, когда человек провозглашал себя царем природы – и вместе с тем в мире оставалось еще так много неизведанного и таинственного. Соответствуют и герои – молодой ученый а-ля Франкенштейн, inferнальные девицы, словно сошедшие со страниц готических романов, силач в тельняшке и закрученными лихо усами... Милая деталь: когда герои что-то говорят, вместо их голосов звучат духовые инструменты – у каждого свой, с нужным тембром.

DON'T STARVE – ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ «ПЕСОЧНИЦ» ПРО ВЫЖИВАНИЕ.

Выжить в ней очень непросто – а смерть здесь наказывается сильнее, чем где бы то ни было. Если не считать нескольких (волшебных) способов воскреснуть, жизнь у героя лишь одна, и с ее утратой теряется все – попросту стирается сейв – и приходится начинать заново, в совершенно новом мире. Don't Starve еще более беспощадна, чем Dark Souls!

Впрочем, именно из-за этой беспощадности (делающей ее столь напряженной survival-игрой) все недостатки Don't Starve воспринимаются особенно остро. Тут откровенно слабая боевая система – чтобы ударить врага, надо по нему кликнуть; чтобы самому не пострадать в ответ, надо тут же отбежать в сторону. При этом очень легко промахнуться (представляете, каково сражаться в лесу, где обзор загороживается деревьями?), а игра этого не прощает. Из-за глупой ошибки терять все, что было накоплено на протяжении долгих игровых дней, – ужасно. И не менее ужасно начинать все сначала и долго, нудно собирать ресурсы по травинке – а без этого ведь никак. Хотя создаваемые каждый раз заново миры и заметно отличаются друг от друга, схема поведения в первые несколько игровых дней каждого прохождения будет довольно схожей.

Don't Starve «песочницей» не заканчивается – ее можно пройти. Попасть в «приключенческий режим» относительно просто – нужно всего лишь найти расположенную где-то в мире дверь и войти в нее. Делать это, правда, стоит только очень опытным игрокам: Adventure Mode представляет собой серию из пяти миров, один другого сложнее: героям придется пережить и орды монстров, и вечную зиму, и вечную ночь.

Разработчики из Klei Entertainment продолжают добавлять новый контент в игру каждые пару недель (Minecraft стоило бы сгореть от стыда). Тут и новые персонажи, и новые обитатели мира, и даже целый новый сеттинг – подземные пещеры, в которых лучинка света на вес золота, а обитатели совсем не те, как на поверхности. Сложно даже представить себе, куда еще придет Don't Starve – но уже сейчас она является одной из лучших игр про выживание. **СИ**



Fuse

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

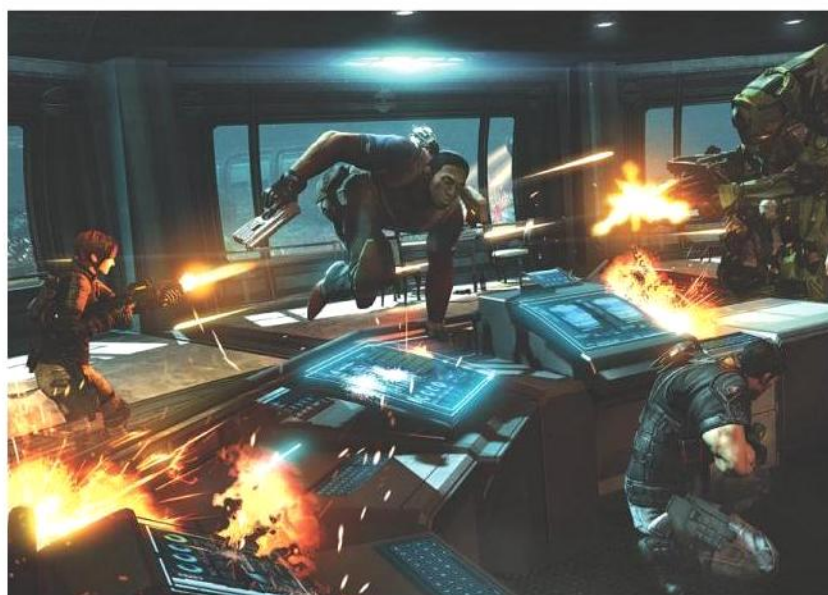


ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

6.5

ОЦЕНКА

FUSE БЫЛА ОБРЕЧЕНА ЕЩЕ ДО ВЫХОДА: Я ВИДЕЛ МНОГО ОБСУЖДЕНИЙ ИГРЫ В РАЗНЫХ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВАХ, И НИ ОДИН ИЗ УЧАСТНИКОВ ТАК И НЕ СМОГ ТОЛКОВО ОБЪЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ ЭТА ИГРА МОЖЕТ ХОТЬ КОГО-ТО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ: ПО МНЕНИЮ ОБЩЕСТВЕННОСТИ, FUSE – ОБЫКНОВЕННЫЙ БЕЗЛИКИЙ ШУТЕР, КОИМИ РЫНОК СЕЙЧАС ПРЕСЫЩЕН. И В ТОМ, ЧТО ТАКОЕ МНЕНИЕ СЛОЖИЛОСЬ, ВИНИТЬ СТОИТ НЕ СТОЛЬКО МАРКЕТИНГОВЫЙ ОТДЕЛ EA, СКОЛЬКО САМИХ РАЗРАБОТЧИКОВ ИЗ INSOMNIAC.



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: shooter, third-person, sci-fi Зарубежный издатель: Electronic Arts Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Insomniac Мультиплеер: co-op, local/online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: США



Совленко в роли босса. Если бы вся игра была такой!





И

значально Fuse представили публике на E3 2011 как *Overstrike*, стелс-экшн в мультяшной стилистике, напоминавшей *No One Lives Forever*. О геймплее тогда еще мало что было понятно, но, по крайней мере, игра была узнаваема и выделялась на фоне серьезных серых шутеров.

А потом разработчики, недовольные получающимся стелсом («Всегда будет Лирой Дженкинс, который побежит вперед и все испортит», – говорил креативный директор Брайан Олгейер), призадумались, решили добавить больше экшна, переосмыслили вооружение героев и поняли, что игре не хватает остроты. Новые пушки плавил врагов, пригвозждали к стенам, засасывали в черные дыры – и *Insomniac*, отбросив все мысли о рейтинге «Т», решила, что вся игра должна соответствовать вооружению героев, что мультяшный стиль лишь скрывает фантазию. Так *Overstrike* потеряла свое лицо (что как нельзя лучше символизирует обложка игры), превратившись в *Fuse*.

Странно вот только: если присмотреться к дебютному трейлеру *Overstrike*, то в нем можно увидеть и уровень из финальной версии *Fuse*, и героев, применяющих практически то же самое оружие и способности. Далтон, глава четверки наемников, по-прежнему вооружен пушкой, способной создавать и удерживать широкий полупрозрачный щит, пропускающий выстрелы стоящих сзади напарников и одновременно защищающий их от огня врагов. Чернокожий Джейкоб выполняет роль снайпера, стреляя из арбалета способными детонировать болтами. Рыжая Иззи нашпиговывает противников странным веществом, заставляющим их ненадолго

▲ Веселых мультяшных боевиков совсем мало (за последнее время из знакомых лишь *TF2* и *Borderlands*), а претендующих на серьезность шутеров – как собак нерезаных. Зачем, зачем *Fuse* пошла по этому пути?

окаменеть, и раскидывает лечащие партнеров маячки. Наконец, брюнетка Найя стреляет из чудо-винтовки, выстрелы которой создают маленькие черные дыры, и, что куда важнее, умеет становиться невидимой. Почти все вышеперечисленное можно было видеть еще на анонсе в 2011 году, и из-за этого складывается впечатление, что при переходе от *Overstrike* к *Fuse* игра ничего не приобрела – только потеряла.

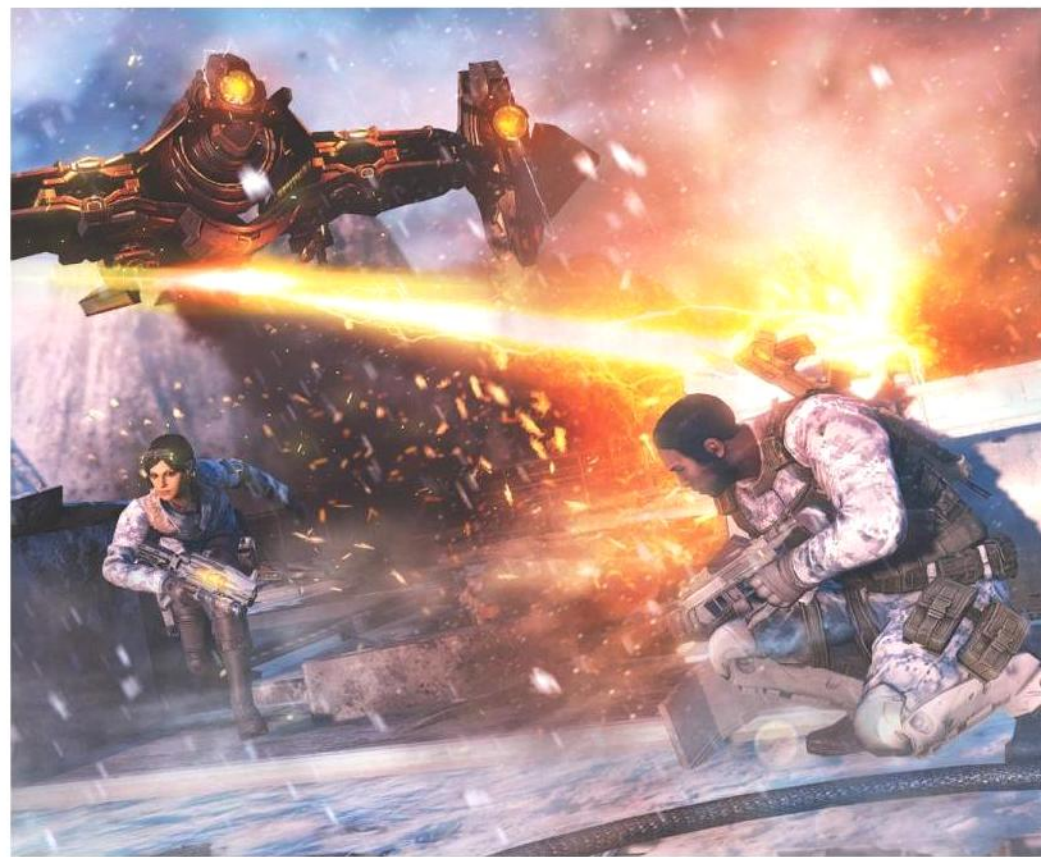
Insomniac славится изобретательностью в вопросах вооружения: что в *Ratchet & Clank*, что в *Resistance* арсенал был нетривиальным и любопытным. В случае с *Fuse* оружие героев и вовсе рекламировались как одно из главных достоинств игры. Нельзя сказать, что незаслуженно – как можно видеть из описания выше, оно действительно нетривиально – просто таких пушек всего четыре штуки. По одной на персонажа. И они никак не меняются, не апгрейдируются. Иными словами, при нормальном прохождении, когда каждый игрок берет под свою опеку по одному герою, на протяжении всей игры приходится использовать одно и то же оружие.

Fuse делится на шесть больших этапов, декорации которых разительно друг от друга различаются, но при этом все равно остаются крайне предсказуемыми: как подмечают любители *Ratchet & Clank*, для полного комплекта *Fuse* не хватает разве что уровня с лавой. Практически каждое столкновение с противниками начинается со стелса: какое-то количество врагов можно обезвредить до того, как они поднимут тревогу, и это хоть как-то разбавляет стандартную стрельбу с укрытиями. Противники не страдают от чрезмерного однообразия (как, например, в *Resident Evil: Revelations*), но ничем толком

ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ТРОЕ СОСКУЧИВШИХСЯ ПО ВЕСЕЛЫМ СОВМЕСТНЫМ ПРОХОЖДЕНИЯМ ДРУЗЕЙ, ТО НА FUSE ВНИМАНИЕ ОБРАТИТЬ ВСЕ ЖЕ СТОИТ.

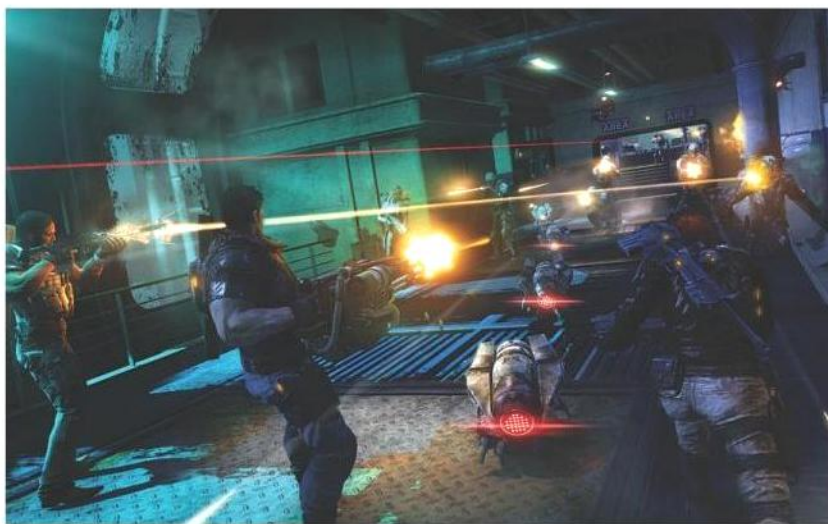


Из менее очевидных недостатков: *Fuse* крайне забавована. Практически в самом начале игры мою героиню кто-то опрокинул на пол, когда все враги были уже мертвы и начался сюжетный диалог – и она так и истекла кровью, пока остальные персонажи, увлеченные своей беседой, не имели возможности протянуть ей руку помощи. Во второй половине игры один из врагов почему-то не появился – и, когда мы попытались пройти дальше, выяснилось, что все герои на одной и той же ступеньке лестницы, которую надо было преодолеть, беспомощно падали в предсмертной анимации. Надо полагать, игра таким образом пыталась искусственно ограничить наше продвижение по этапу, но при этом скрипт, разрешающий нам продолжить, не сработал из-за заглывшего врага. Подобных примеров только за одно прохождение набралась масса.



▲ После победы над большими роботами от них остаются их фирменные пушки – пулеметы, огнеметы, гранатометы.

◀ Тут есть прокачка, но большинство апгрейдов – пассивные и малозначительные.



◀ Самые противные враги – эти мелкие жучки, взрывающиеся при приближении к героям. Через секунда вся тройца окажется на полу.

не удивляют и умом похвастаться не могут. Иными словами, они – не более чем пушечное мясо. А помимо встреч с врагами в Fuse почти ничего и нет – кроме, разве что, не пойми зачем приплетенных сегментов с лазаньем по стенам а-ля Uncharted.

Лучший пример нераскрытого потенциала игры можно найти уже на втором этапе. Злобный бородач по имени Иван Совленко обкалывается инопланетной субстанцией, давшей имя игре и лежащей в основе здешнего сюжета, и начинает терроризировать героев: он телепатически залезает к ним в голову, вызывая у них галлюцинации о худших моментах из их биографий. Во время же боя с ним Совленко превращается в титана, поливающего поле боя чуть ли не магическими AoE-атаками, словно босс из какой-нибудь

игры 90-х. Если бы вся игра была такой – с умеющими удивить противниками и ситуациями, с упором на характеры героев, с динамикой, отличной от стандартного прижимания к укрытиям в ожидании регенерации! Но нет, Совленко такой один. Легко представить, что разработчики имели кучу отличных идей, от которых постепенно отказывались из-за фокус-тестов или по каким-то еще причинам. И получившаяся игра словно не понимает, чем хочет быть, и у нее из-за этого ничего толком не выходит. Тут можно найти парочку забавных шуток, но парочкой все и ограничивается. Тут можно найти какие-то начинания серьезной драматичной истории, но, помимо единоразовой галлюцинации, вызванной злодеем Совленко, практически никто из героев не вспоминает свое прошлое и не пытается себя толком проявить в настоящем. Миссии сводятся к «он плохой, убей его», а сюжет настолько избит и банален, что преподнесение его с серьезной миной можно воспринимать как оскорбление. Fuse даже не пытается сделать хотя бы шаг-другой в сторону от давно уже всем осточертевших клише экшн-фильмов и игр. Неудивительно, что люди не понимают, чем она им может быть интересна.

А она может. Главное условие здесь – играть полной командой, вчетвером. И желательно в режим Echelon, в котором нет идиотского сюжета, назойливых скриптов и необходимости куда-то лезть за новой пачкой врагов – лишь арена с несколькими ключевыми точками, на которых произвольным образом появляются те или иные задания – от защиты хрупкого генератора или переноса его в другое место до боев с местными мини-боссами, гигантскими роботами. Когда Fuse редуцируется до чистого командного геймплея, она оказывается весьма неплохой – да только вот шесть карт «Эшелона» проходятся очень уж быстро, несмотря на солидную сложность.

Скажу прямо: я прошел Fuse с удовольствием. Более того, я планирую к ней как-нибудь вернуться и одолеть открывшийся максимальный уровень сложности. Но при этом, как бы мне этого ни хотелось, я не могу назвать ее хорошей игрой. Впрочем, достойных внимания кооперативных шутеров не так уж и много, а в последнее время – тем более (про Army of Two: The Devil's Cartel лучше не вспоминать), и, если у вас есть трое соскучившихся по веселым совместным прохождениям друзей, то на Fuse внимание обратить все же стоит. В ней есть потенциал, раскрытие которого хотелось бы увидеть в сиквеле (а о том, что он планируется, недвусмысленно заявляет не только концовка, но и сам глава Insomniac Тед Прайс). Вот ведь только незадача: Fuse, очевидно, не окупилась в продажах, да и ходят слухи, что EA собирается закрыть свой лейбл EA Partners, благодаря которому Fuse и увидела свет. Кто же тогда даст Insomniac денег на сиквел? **СИ**



Panzer Corps: Allied Corps

ВЫПУСТИВ РИМЕЙК PANZER GENERAL, THE LORDS GAME STUDIO НАПАЛА НА ЗОЛОТУЮ ЖИЛУ. С ТЕХ ПОР ВЫШЛО УЖЕ БЕСЧИСЛЕННОЕ МНОЖЕСТВО МЕЛКИХ DLC И ДВА БОЛЬШИХ ДОПОЛНЕНИЯ. ВТОРОЕ ИЗ НИХ, НАКОНЕЦ-ТО, ПОЗВОЛИЛО ВОЕВАТЬ НЕ ЗА ТРЕТИЙ РЕЙХ, А ПРОТИВ НЕГО. УВЫ, НЕ НА СТОРОНЕ КРАСНОЙ АРМИИ.

Платформа: Windows Жанр: strategy, turn-based, historical Зарубежный издатель: Slitherine Российский издатель: не объявлен
Разработчик: The Lordz Game Studio Мультиплеер: 2 человека Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Люксембург

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Перед нами редкий случай, когда от аддона к аддону студия только прогрессирует. Чем дальше, тем интереснее становятся миссии и богаче выбор юнитов. Даже первые «обучающие» карты подкинут немало интересного, а что будет, когда вместо жалких итальянцев придется громить элитные немецкие части, словами и не передать. Причем набирать так называемое «ядро» (переходящих из миссии в миссию юнитов) можно как из британцев, так и из американцев. Впрочем, часто техника у них и выглядит одинаково, и по характеристикам друг от друга не отличается – в годы Второй мировой США по ленд-лизу поставили англичанам немало своих танков.

Задания очень разнятся по стилю. Таких, где нужно тупо атаковать в лоб, меньшинство, обычно предлагается что-то



повеселее. Например, замкнуть кольцо окружения и не дать вырваться из него отступающему противнику. Побываем мы и во многих исторических местах: отразим наступление на Крит, высадимся в Сицилии, поучаствуем в «Дне «Д». В наличии и альтернативная история – карта, где на территории побежденной гитлеровской Германии сходятся в жестокой сече Красная армия и войска Западных союзников. Кстати, выбрав ее в разделе «Сценарии», можно поиграть за наших предков (едва ли не единственный случай в Allied Corps).

Занятно, что к каждой миссии нужно готовиться специально, просчитывая состав армии. В гонках по пустыне за войсками Роммеля бесполезны «Матильды», у них слишком маленькая скорость, чтобы выдерживать заданный ударающим противником темп. А на Крит лучше взять побольше «соколов Черчилля», именно они не дадут врагу задавить вас превосходящими силами парашютистов. Впрочем, авиация – одна из двух сильнейших сторон Западных союзников, с самого начала нам предложат невиданное богатство самолетов. Очень классных самолетов, между прочим.

Вторая составляющая нашей мощи – военно-морской флот. На многих картах битвы идут у берегов, и поддержка орудий главного калибра лишней не станет. С авиацией и флотом связано самое оригинальное задание – атака на итальянские линкоры, засевшие в гавани, силами торпедоносцев. Так как самолеты эти способны взять лишь одну торпеду, им приходится периодически возвращаться на авианосцы. При этом критически важно не попасть под огонь повсюду расставленных зениток, да еще и прикрыть своих истребителями. Эдакая мини-головоломка, однако.

Есть в Allied Corps и мультиплеер, по традиции, в двух вариантах – хотсит и PVEМ. Но не рассчитывайте, что можно сыграть в кампанию, многопользовательские карты используют сценарии и только сценарии. Однако любителям стратегий на гексагональной карте этого достаточно. В конце концов, перед нами один из лучших подобных сериалов в истории. Чем не повод еще раз расчехлить орудия и надирать, наконец, вермахту то, что обычно надирают в таких случаях?

ЗДЕШНЕЕ НАШЕ ВСЕ

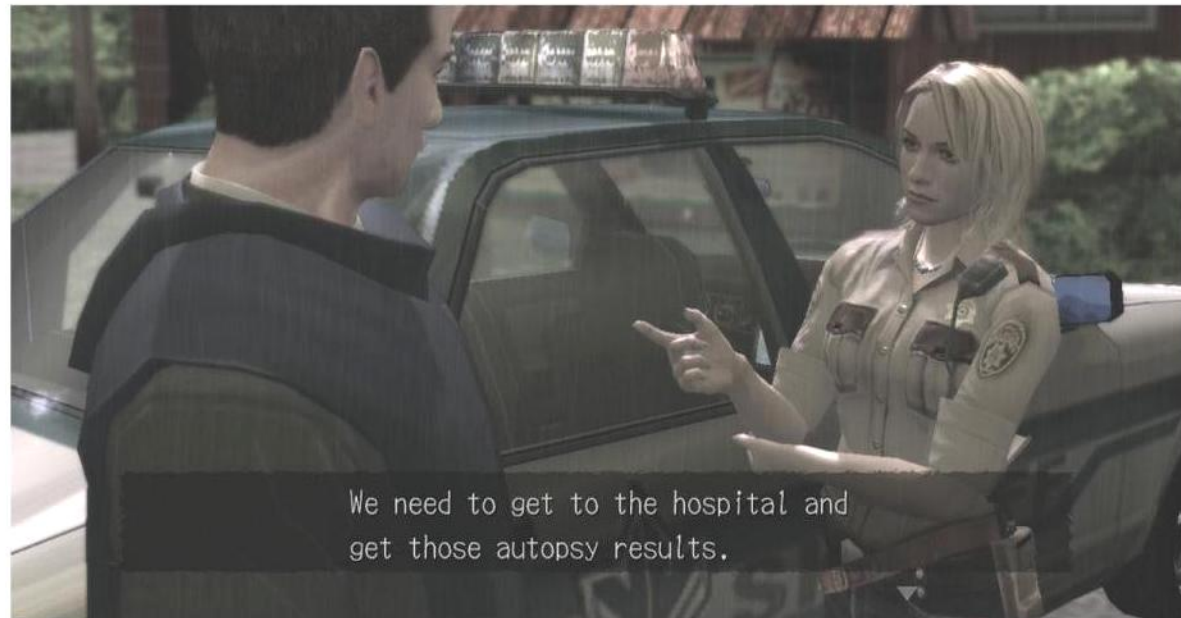
Основа «экономики» Panzer Corps в неизменном состоянии позаимствована у Panzer General. Так называемый престиж служит как для пополнения подразделений, так и для их апгрейда и покупки новых юнитов. Причем все три кита одинаково важны: отряд пехоты численность в 5 «условных единиц» воюет далеко не так хорошо, как «десятка». Танк «Черчилль» сражается лучше «Валентайна». А с малым числом юнитов у вас не будет ни малейшего шанса прорвать отлично укрепленные позиции нацистов в Италии или Германии. Правда, на высоких сложностях престижа постоянно не хватает, и выбор между апгрейдом или покупкой еще одного звена истребителей станет сущим мучением. В хорошем смысле этого слова.





Deadly Premonition: Director's Cut

DEADLY PREMONITION, ОДНА ИЗ НАИБОЛЕЕ БЕЗУМНЫХ И АВТОРСКИХ ИГР ЭТОГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ, СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ПОСЛЕ РЕЛИЗА ПОЛУЧАЕТ «РЕЖИССЕРСКУЮ ВЕРСИЮ». РАДОСТЬ ОТ АНОНСА – НЕЖЕЛИ SWERY ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЫКИНЕТ НУЖНЫЕ И НЕНУЖНЫЕ ЭКШН-СЕКМЕНТЫ? – СМЕНИЛАСЬ ГОРЬКИМ РАЗОЧАРОВАНИЕМ: В DIRECTOR'S CUT НЕ ТОЛЬКО ПОЧТИ НИЧЕГО НЕ ПОЧИНЕНО, НО МНОГОЕ – ПОЛОМАНО.



We need to get to the hospital and get those autopsy results.

Платформа: PlayStation 3, Windows Жанр: action-adventure, third-person, modern Зарубежный издатель: Rising Star
Российский дистрибьютор: «Новый Диск» Разработчик: Access Games, Toybox Inc. Мультиплеер: нет
Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3



◀ В Deadly Premonition было много интересных идей, но не меньше и откровенно неудачных – и тот факт, что из Director's Cut не было вырезано ровным счетом ничего (например, дурацкие гонки на время), удивляет.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА САУНДТРЕК



▲ На вуайеризме – интереснейшей возможности заглядывать в дома местных жителей – по-прежнему стоит жирный крест из-за того, что каждый раз приходится терпеть сперва загрузку комнаты, а затем, когда любопытство будет удовлетворено, – всего города.



◀ Подобное Director's Cut демонстрирует и в трейлере и на промо-скриншотах. Больше хвалиться, видимо, нечем.



Подробно о том, почему Deadly Premonition заслуживает вашего внимания, я писал два с половиной года назад, когда многострадальная версия для Xbox 360 наконец-то добралась до Европы. Краткая версия агитки за Deadly Premonition звучала бы так: «Это «Твин Пикс» в виде игры. Она одновременно ухитряется быть и интересной детективной историей, и совершенно безумным трешем, и самоироничной постмодернистской зарисовкой, а еще в ней отличный саундтрек в духе лучших работ Бадаламенти и живущий в реальном времени город с кучей занятых обитателей». Все остальное, увы, в ней приходилось терпеть: переживавшую с PS2 графику, нудные поездки на машине и, самое главное, ужасно затянутые и совершенно ненужные экшн-сегменты, во время которых на героя из ниоткуда лезли орды непомерно живучих упырей. Как говорил создатель игры, Хидетака «Swery» Суэхиро, вся эта шутерная составляющая была добавлена в игру в последнюю очередь из боязни, что без нее Deadly Premonition не продается – неудивительно, что она вышла в итоге настолько негодной.

Как правило, режиссерские версии фильмов позволяют их авторам выпустить именно ту версию ленты, которую задумывали они сами, не оглядываясь на запросы студии и массового потребителя. Таким образом, было бы резонно ожидать от Deadly Premonition: Director's Cut отказа от стрельбы и возвращения игры к ее изначальному детективно-адвенчурному настрою – но этого, увы, не произошло. Единственное, что в этом плане сделало игру более терпимой – отсутствие уровня сложности: в Director's Cut по умолчанию стоит easy, что делает расправу над врагами относительно безболезненной и быстрой. Проблема, однако, в том, что самих врагов не стало меньше, и даже с получаемыми за сайдквесты мощными пушками с бесконечным боезапасом вся эта шутерная рутина длится дольше, чем следовало бы.

Вообще, хочется вспомнить, какие режиссерские версии игр были раньше. В Resident Evil, например, было исправлено управление (да что там – RE впервые стала играбельной именно в Director's Cut с введением автоприцела) и добавлен новый режим, в котором все вещи в особняке были «перетасованы», из-за чего игру приходилось фактически открывать для себя заново. В переизданиях цикла Metal Gear Solid добавки были традиционно весомыми: так, в Subsistence появилась свободная камера, полностью меняющая ощущения от игры. В Final Fantasy XII International Zodiac Job System геймдизайнер получил возможность вернуть планировавшуюся изначально систему профессий, благодаря которой игра стала заметно более сбалансированной.

А вот Deadly Premonition: Director's Cut, кажется, существует лишь потому, что западный издатель оригинала в свое время решил на выпуск игры лишь в версии для Xbox 360, а Sony, как известно, запоздалые PS3-релизы одобряет толь-

ко при условии, что в них будет добавлен какой-то новый контент. В итоге добавки делались абы как, лишь бы было: несколько никчемных сценок, которые скорее портят игру, и традиционные для PS3-релизов двух-трехлетней давности поддержка 3D и Move. Учитывая рудиментарность шутерной составляющей и наличие кнопки автоприцела, играть с Move – значит понапрасну усложнять себе жизнь. Да и управление там не бог весть какое: на центральную кнопку Move вместо стандартного контекстного действия (по умолчанию – «X») почему-то повешен вход в стелс-режим, который работает еще хуже, чем стрельба.

А если говорить о технической составляющей игры, то тут совсем беда. Дело в чем: Deadly Premonition – это запоздавшая игра с PS2. Оттуда родом и куча игровых условностей, о которых современные геймеры давно забыли, и поганенькая графика, которую в PS3-версии вроде как собирались немного починить, а на деле вышло все еще хуже, чем раньше. Фреймрейт постоянно падает до неприлично низких величин, понатыканные всюду деревья и решетки заборов сливаются в единую мешанину алайзинга, и если вдобавок ко всему играть в 3D-режиме, то минут через пять глаза начинают плавиться. Сложно себе представить игру с более отвратным 3D, чем Deadly Premonition: Director's Cut.

И ведь не то чтобы с релизом кто-то торопился: с анонса Director's Cut до ее выхода прошло больше года (и неизвестно еще, сколько времени дополненная версия провела в разработке до того, как о ней объявили публично). Нет, тут дело, очевидно, в том, что над «режиссерской версией» Deadly Premonition трудилась вовсе не оригинальная команда разработчиков из Access Games, а «левые» люди из Toybox Inc, новой компании автора Harvest Moon Ясухиро Вады.

Спустя несколько месяцев после PS3-релиза Director's Cut доберется и до PC – ее релиз был одобрен на Steam Greenlight. Учитывая, что издатель не проронил ни слова об исправлении дичайших огрехов PS3-релиза (равно как и не озаботился выпуском столь необходимого патча), на технологически пристойную игру можно не рассчитывать.

Deadly Premonition по-прежнему рассказывает интересную и увлекательную историю, и познакомиться с обитателями престранного городка и особенно со здешним героем, агентом Йорком, без сомнения, стоит. Но то, что можно было простить оригиналу, подающемуся с помпой переизданию с рук уже не сойдет. **СИ**

СЛОЖНО СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ ИГРУ С БОЛЕЕ ОТВРАТНЫМ 3D, ЧЕМ DEADLY PREMONITION: DIRECTOR'S CUT.



Оценить, насколько разработчики при создании Director's Cut халтурили, можно сразу же после запуска игры, задолго до того, как геймплей ужаснет своим фреймрейтом. Два основных нововведения Director's Cut – это 3D-режим и дополнительные сценки. Так вот, сценки эти, выглядящие едва ли не хуже, чем игровая графика (что уже само по себе достижение, учитывая, что Deadly Premonition – по сути своей игра с PS2), оказываются пререндеренными. Причем в отличие от, например, Uncharted 3, где все ролики были записаны отдельно в 2D и 3D-вариантах, в DPDC эти заставки начисто лишены стереоскопического эффекта. То есть, преобразуя игру в 3D и делая для нее новые ролики, разработчики поленились сделать эти самые копейные ролики в 3D!

Shin Megami Tensei IV

SHIN MEGAMI TENSEI IV ЗАСТАВЛЯЕТ ВСПОМНИТЬ О ВРЕМЕНАХ, КОГДА В RPG ГЕРОЯ СНАБЖАЛИ ВЕСЬМА СКУПЫМИ УКАЗАНИЯМИ НАСЧЕТ ТОГО, ГДЕ НАХОДИТСЯ СЛЕДУЮЩАЯ ЦЕЛЬ ЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ, И ПРЕДОСТАВЛЯЛИ САМОМУ СЕБЕ. НИ ТЕБЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ ПОМЕТОК НА КАРТЕ, НИ ИКОНОК-ПОДСКАЗОК, СИГНАЛИЗИРУЮЩИХ, ЧТО ВОТ ЭТОТ ПРС ГОТОВ СООБЩИТЬ ПЕРСОНАЖУ ЧТО-ТО ЦЕННОЕ (НАПРИМЕР, ЕЩЕ ОДИН КВЕСТ ДАТЬ), А ВОТ НА ЭТОГО МОЖНО ВОООЩЕ НЕ ТРАТИТЬ ВРЕМЯ. НА ТЕМАТИЧЕСКОМ ФОРУМЕ В ПЕРВЫЕ ДНИ ПОСЛЕ РЕЛИЗА – ШКВАЛ СООБЩЕНИЙ В ДУХЕ “Я ПОТЕРЯЛСЯ, КУДА МНЕ ИДТИ ДАЛЬШЕ”.

Платформа: 3DS Зарубежный издатель: Atlus Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Atlus Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Америка

НЕ ОБЪЯВЛЕНА
Европа

Наталья
Одинцова



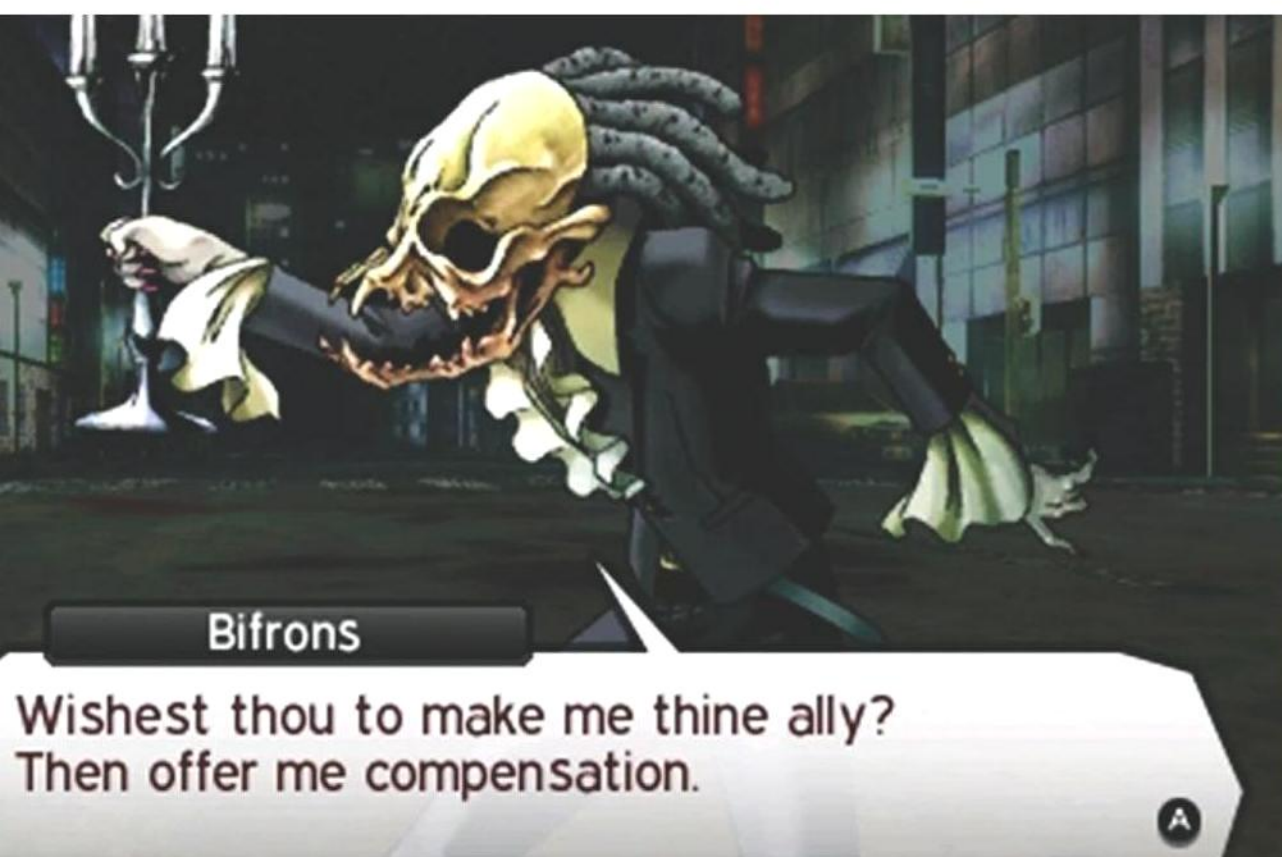
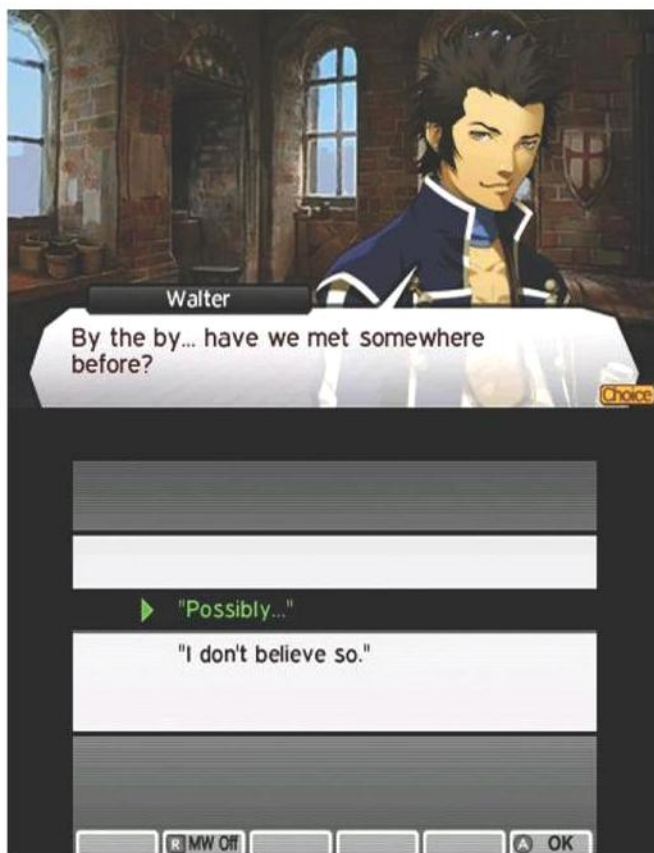
СТРАНА ИГР

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА СЮЖЕТ

9.0

ОЦЕНКА





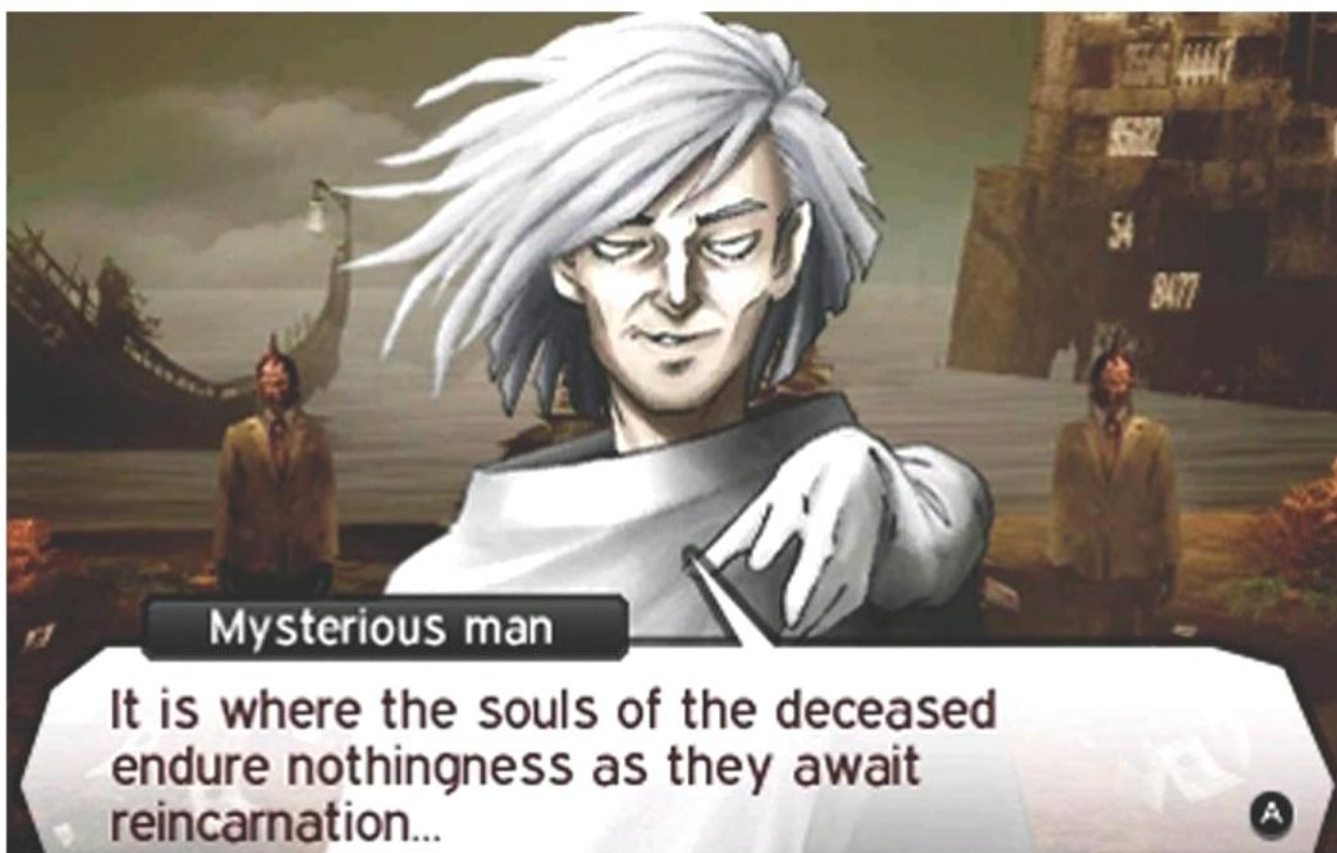
Четвертая часть основного цикла Shin Megami Tensei, как и ее предшественницы, посвящена войне доктрин, на кону в которой – право перекроить постапокалиптический мир в соответствии со своими убеждениями. Молчаливый главный герой, аватар игрока, раз за разом оказывается в ситуациях, когда нужно сделать выбор, и эти решения определяют, чье кредо в итоге восторжествует. Список противоборствующих концепций, переименованный и расширенный в SMT III: Nocturne, вернулся к традиционному виду. «Пусть все решает сила», – настаивают сторонники Хаоса и их сверхъестественные покровители, в то время как приверженцы Закона выше всего ставят соблюдение правил. Третья фракция, нейтральная, агитирует за то, чтобы дать от ворот поворот двум предыдущим (мол, пусть потусторонние гости не пытаются править человечеством). Этим путем пойти сложнее всего, поскольку баллы за выбор того или иного решения двигают указатель элаймента взад-вперед по невидимой игроку шкале, где закон и хаос – два полюса, а нулевое положение соответствует нейтралу. А в отличие, например, от SMT: Strange Journey, где

на развилках часто встречались “нейтральные” опции, позволяющие удерживать статус кво, в SMT IV обычно оставляют только два варианта. В то же время от малого количества опций есть и польза: вот ты сидишь и думаешь, как поступить в ситуации, когда обе альтернативы одинаково неприятны, а воздержаться не получится. И это выбивает из зоны комфорта, вынуждая всерьез задуматься над выбором.

Бремя самостоятельных поступков и метаний между доктринами несет только герой. У создателей нет цели показать, как терзаются муками выбора его собратья по цеху, молодые самураи из фэнтезийного королевства Микадо, и какие они многогранные личности. Джонатан с самого начала однозначно симпатизирует Закону, Уолтер готов проникнуться идеалами Хаоса. В самом невыгодном положении Изабо – «нейтралитет» в ее исполнении означает “пасовать перед выбором в принципе”. Ключевые сюжетные повороты заставят персонажей лишь громче заявить о своих убеждениях (ну, или о нерешительности) и неотвратно перейти от дружбы к глобальному противостоянию. У них очень мало шансов побыть просто людьми, а не ходячими рупорами доктрин, в отличие, например, от Persona, где акцент всегда делается на взаимоотношениях героев и рас-

крытии характеров. Собственно, самое удивительное в SMT IV, что такие эпизоды все-таки есть (например, Изабо не хочет слышать спойлеры любимой манги), и самураи разбегаются не сразу, так что к ним хоть немного, но привязываешься. Для сравнения: в SMT III: Nocturne герой встречает выживших одноклассников очень редко, и узнает о них, помимо пропаганды в поддержку любимого кредо, только плохое (например, что Исаму – трус лицемерный). Что, конечно, не особо вдохновляет разделить их убеждения.

На начальном этапе SMT IV разительно отличается от той игры, которая раскроется перед геймером спустя несколько часов. Бродить по столице некоего фэнтезийного государства – значит, выбирать названия в меню, мгновенно перемещаясь от одной статичной иллюстрации к другой. Перемещаться на своих двоих (да еще с видом от третьего лица) позволяют только в многоэтажном лабиринте, куда главного героя отправляют делать первые шаги в искусстве укрощения демонов. Все это чем-то напоминает Persona 3 для PSP, но в соответствии с традициями основных выпусков Shin Megami Tensei, у молчаливого героя, аватара игрока, нет других постоянных соратников, кроме демонов, – многочисленных богов, божков, мифических



существ и героев, которых предлагается вербовать прямо на поле боя. И чуть ли не каждое столкновение с врагами в первые часы – отчаянная попытка избежать летального исхода и хоть немного прокачать команду. Хотя на этот раз в подземельях демонов видно (они отображаются силуэтами, как в Strange Journey иллюстрировали еще не просканированных врагов), и при должной сноровке можно получить право первого хода, если нанести неприятелю упреждающий удар мечом.

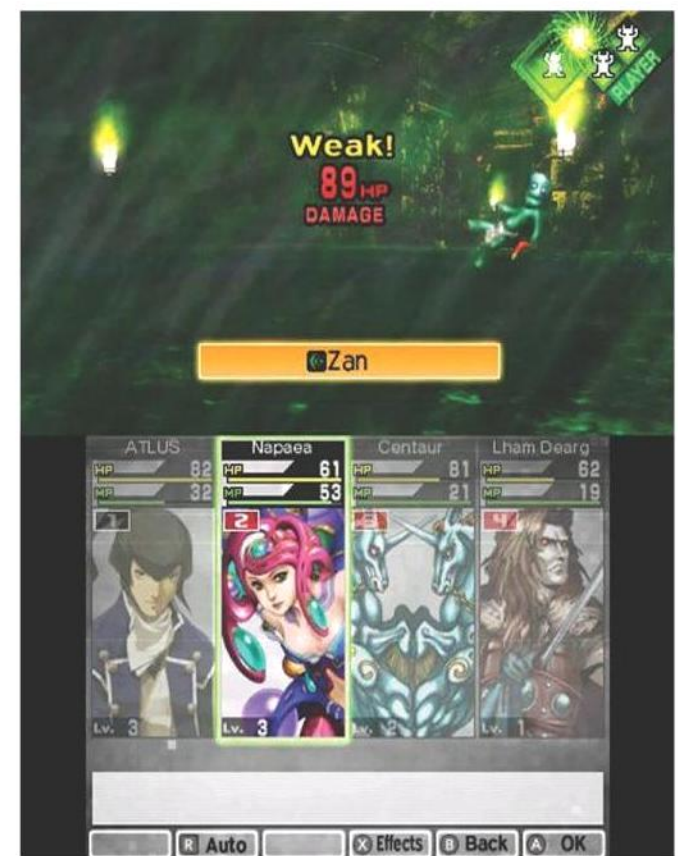
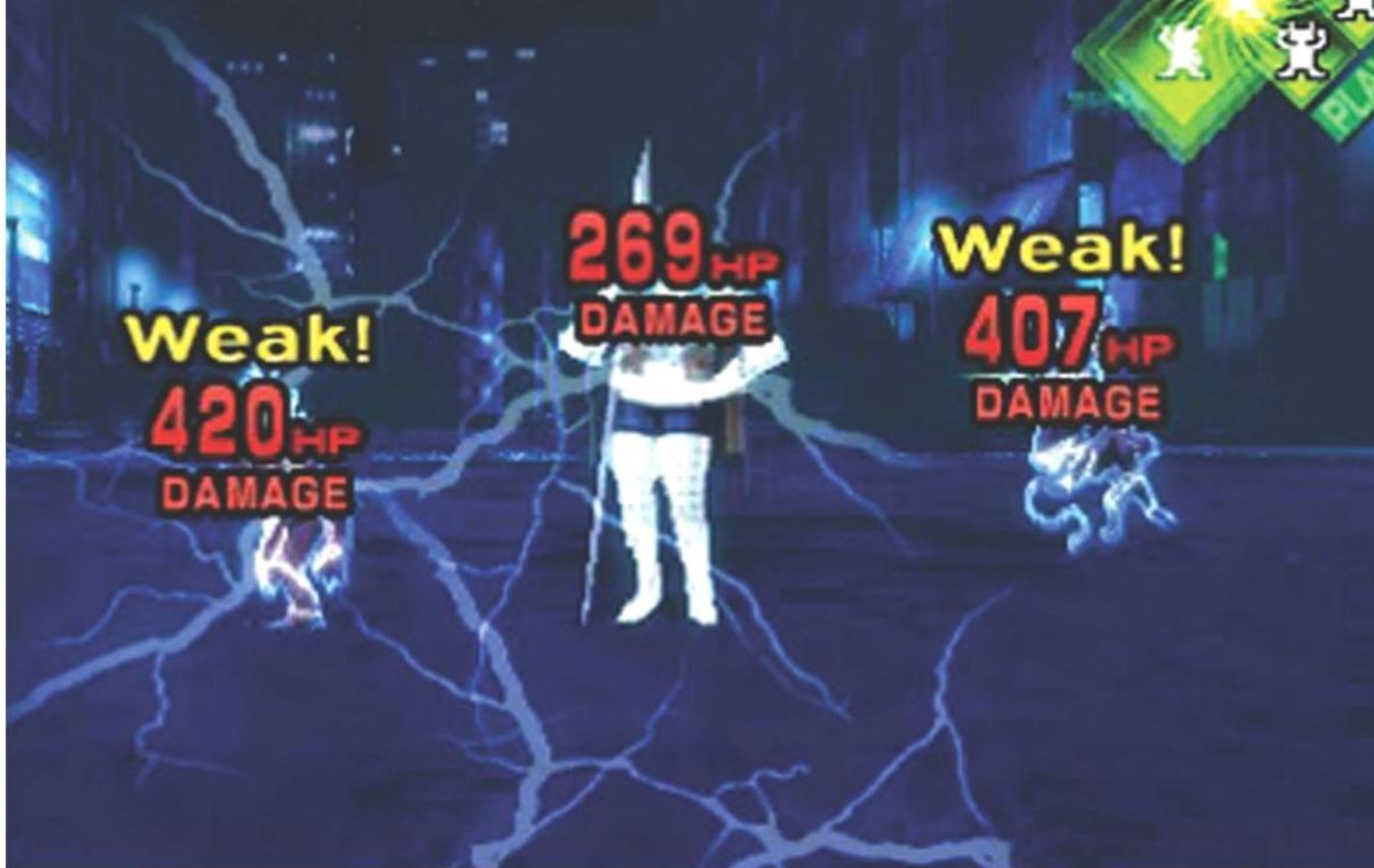
Проходит время, и мир разительно меняется. В дополнение к компактному королевству появляется громадный постапокалиптический Токио, который по структуре напоминает матрешку. Первый слой – карта мира, а по сути, огромный лабиринт, изъеденный озерами ядовитой жижи, перегороженный там и сям развалинами зданий. Визуально путешествие по нему очень похоже на прогулку по городу, скажем, в Soul Hackers – с той поправкой, что в городе Soul Hackers по улицам не скитаются монстры и не разлита всякая дрянь. Второй слой – редкие островки цивилизации, трехмерные локации (станции метро), где команде обычно не грозит встреча с неприятелями. И третий слой – трехмерные лабиринты, воспроизводящие, например, реальные улицы, которые соседствуют с мирными зонами. Тут можно и у статуи Хатико с демонами сразиться, и постоять у разрушенного универмага Seibu в Икебукуро.

Расположение токийских районов приближено к реальному, но даже если знаешь примерное направление пути, это не очень помогает, когда мечешься по улицам, пытаешься найти расчищенную тропинку к нужной зоне. Правда, если один раз отыскиваешь путь в узловой пункт (скажем, Синдзюку), можно сразиться с демоном, оккупировавшим местный телепортационный портал, и упростить себе будущие метания по карте. На этом кончается дружелюбие к игроку и начинается олдскульная суровость: название местности вы видите, только когда на ней находитесь и вам постоянно приходится держать в голове, где конкретно искать доступ в разные локации. Например, что к зданию Sunshine есть отдельный вход на карте мира, и оно не сообщается напрямую с подземной станцией в Икебукуро (где как раз стоит телепорт), а до Кабуки-те можно добраться только через подземную станцию в Синдзюку (причем через определенный выход) и на общей карте этот район искать бессмысленно.

Одновременно SMT IV не закручивает гайки так, как та же Nocturne или даже Strange Journey. Мало того, что сохраняться разрешают, где угодно, а в «хабах» практически бесплатно лечат, так еще и команду не ждет мгновенный game over, если противникам удастся прикончить главного героя. Более того, даже если отряд все-таки погибнет, то перевозчик Харон предоставит вам шанс возродиться перед роковой битвой в обмен на местную валюту

или 3ds-овские play coins. Четких тарифов нет. В первый раз у меня попросили тринадцать play coins, в следующий я оказалась лицом к лицу с помощниками Харона, которые заявили, что босса нет на месте и возвращение к жизни будет бесплатным. Если рассчитываешься деньгами, то, как минимум, один раз можно возродиться в долг. Как только на счету героя наберется нужная сумма, Харон придет и заберет причитающееся.

Грандиозные трудности с боями в самом начале возникают только потому, что герой не набрал необходимый стартовый капитал навыков и демонов. Особенности боевой системы, которые в будущем сыграют ему на руку, сперва оказываются серьезным препятствием. С одной стороны, враги могут расправиться с командой в два счета, особенно если случится так, что после гибели первой партии недругов на их место примчатся запасные бойцы, не давая вам передышки между схватками. Чтобы беречь собственное здоровье, выгодно, например, бить по слабым местам врагов, получая дополнительные ходы (схожую систему использует SMT III: Nocturne), и в идеале вообще не давая вражескому раунду начаться. Однако заклинаний и особых приемов еще попросту мало. Для их изучения придумана гениальная система: демоны готовы нашептать хозяину на ушко те умения, которые знают, но не сразу, а когда прокачаются под его руководством. Логично, что нужно бросать все силы на рекрутирование союзников, тем более



что когда укомплектовываешь активный отряд полностью, за раунд можно сделать четыре хода (по числу бойцов), а не, скажем, два. Но переговоры с демонами в этот раз очень сильно подчинены воле случая. Даже если противнику вроде бы нравятся все ваши ответы, он запросто может оборвать разговор и усвистать восвояси, а то и вовсе ополчиться на команду, заодно автоматически лишая ее двух из положенных на раунд ходов. Предпочтения потусторонних существ – сущая лотерея, один и тот же ответ одному и тому же виду демонов в двух разных разговорах может вызвать совершенно разную реакцию. Вдобавок демоны постоянно кланчат подарки, а на первых порах вам самому не хочется расставаться с накопленной валютой и предметами, тем более, что из большинства врагов деньги валом не валяются (вам предлагается искать артефакты и сдавать их скупщикам). Единственная отрада – фазы луны больше никак не влияют на готовность потусторонних гостей к переговорам.

Потом вы накапливаете навыки, прокачиваете демонов, скрещиваете их, чтобы вывести новых бойцов (причем скрещивать позволяют даже тех, кто находится в состоянии к.о.) и получаете запас очков для покупки разнообразных полезных программ (расширение слотов под свои скиллы, восстановление MP во время ходьбы, гарантированные подарки от демонов в случае удачной вербовки и т.д.), которыми можно оснащать особую перчатку, главный инструмент демоноборца. Схватки с демонами все

еще остаются напряженными – особенно если врагам удастся первыми нанести удар – но это уже не та невыносимая сложность, которая отличает первые часы. Вдобавок у многих боссов есть уязвимость к различным элементам, а в самой игре нет параметра endurance, что, например, делает возможной победу команды 25-го уровня над опциональным монстром 75-го уровня, и заставляет бояться случайных стычек куда больше, чем таких перекачанных противников.

Основные и опциональные квесты четко разнесены в списке заданий. Сложность, главным образом, в том, что в современных RPG уже стало нормой пометать и цели путешествия, и способных сказать нечто важное персонажей, а в SMT IV герои действительно, на старорежимный манер, должны разговаривать со всеми встреченными NPC, иногда даже возвращаться к раздатчикам квестов, чтобы получить уточняющие инструкции касательно того, куда следует идти. Скажем, у многих возникают трудности на одном из ранних этапов: герои прибывают в Уэно и дальше непонятно, что им делать. В то время как по замыслу они должны зайти в местный бар и при опросе завсегдатаев выяснить, что поблизости обитает монстр, которого нужно убить для продвижения сюжета. Только тогда сам квест появится в списке доступных, и его разрешат инициировать. В большинстве случаев все очень логично (в действительно старых RPG с информированием игрока дела обстояли куда хуже). Заодно поголовный опрос всех NPC

позволяет больше узнать о самом постапокалиптическом Токио, его обитателях и причинах нынешнего положения вещей. Это вам не выжженный катастрофой мир, застывший в ожидании нового перерождения, как в SMT III: Nocturne, – вот где можно было всюду наслаждаться пустотой вокруг (редкие призраки и общительные демоны не в счет).

SMT IV дала мне все, чего я ждала от основного выпуска Shin Megami Tensei. Это олдскульная игра вполне в духе предыдущих выпусков, модернизированная до того состояния, когда в нее можно играть, не опасаясь, что одна случайно проваленная битва лишит героев часа прокачки. Она встречает фэнов Shin Megami Tensei десятками отсылок (Strange Journey и SMT II лидируют), и похорошему удивляет: например, если открыть внутриигровое меню и отвлечься, AI перчатки поинтересуется, не консультируется ли хозяин с демонами в этот прекрасный момент. Хотя, например, в Persona тоже поднимаются вопросы философского толка, здесь история очищена от переживаний школьников. Только коллекционирование демонов, только вопросы ребром. “Иноземные гости рвутся в вашу страну. Они принесут знания, которые облегчат существование людей, но в то же время необратимо перевернут привычный жизненный уклад. Пускать их? Да или нет?” Правильного ответа нет, и в этом весь смысл Shin Megami Tensei. **СИ**

Аллоды: Охота за сокровищами

**КРАСОЧНАЯ ГОЛОВЛОМКА
С НЕТРИВИАЛЬНЫМИ ЗАДАЧКАМИ ПРИ
УЧАСТИИ СИМПАТИЧНЫХ ЗВЕРУШЕК.**



8.0

ОЦЕНКА

◀ В игре есть какой-никакой сюжет, но интересен он будет разве что самым маленьким.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** головоломка **Знание английского:** нет
Подходит ли для детей: да **Разработчик:** Alods Team **Похоже на:** Angry Birds, Knightfall: Death and Taxes

66 РУБЛЕЙ

Действие происходит в той же вселенной, что у популярной российской многопользовательской ролевой игры «Аллоды Онлайн». Но в отличие от нее, «Охота на сокровища» рассчитана на аудиторию всех возрастов и без какого-либо игрового опыта.

Главные действующие лица здесь – забавные зверьки, которые должны очищать уровни от монстров. Каждую карту нужно пройти с помощью трех существ разных типов. Первые уничтожают врагов (перед собой, на четыре стороны вокруг, по диагонали и так далее). Вторые – снимают чары с монстров, чтобы их можно было атаковать. И, наконец, третьи умеют перемещать врагов: меняться с ними местами или сдвигать на клетку.

Все эти способности (которых на уровень выдается строго заданное количество) нужно грамотно комбинировать: поставить монстров покучнее, снять с них чары, и только потом уничтожать. При этом нужно еще и постараться зацепить разбросанные по карте три звездочки, если хотите получить максимальный рейтинг.

Если первые карты проходятся быстро, дальше становится гораздо сложнее: нужно использовать взрывающихся врагов для уничтожения и «размораживания» их союзников и пробовать десятки вариантов, пока не найдешь тот самый, заложенный создателями. Иногда получается избавиться от всех врагов, но вот звездочки даваться не хотят, и переигрываешь уровень

по много раз. Хорошо хоть, все сделанные ходы можно отмотать назад хоть до самого начала.

Для самых нетерпеливых и недогадливых есть возможность за деньги купить подсказки, но истинное удовольствие получаешь, только дойдя до решения сам. А вот потратиться на новые наборы уровней можно, благо их обещают выпускать регулярно.

Еще всех встреченных существ можно разглядеть со всех сторон в отдельном разделе – игра вообще получилась очень красивой и сказочной, и смотреть на нее приятно. Но главное – это возможность получить отличную разминку для мозгов, как взрослым, так и детям! **СИ**

Аномалы Korea

**ВЫВЕРНУТЫЙ НАИЗНАНКУ
ПОПУЛЯРНЫЙ ФОРМАТ,
ГДЕ НАДО НЕ СТРОИТЬ
БАШНИ, А РАЗРУШАТЬ ИХ.**



8.0

ОЦЕНКА

◀ Можно как добавлять новую технику в конвой, так навешивать на нее разное оружие.

Платформы: iPad, iPhone **Жанр:** стратегия **Разработчик:** 11 bit Studios **Знание английского:** да **Подходит ли для детей:** нет
Похоже на: Anomaly Warzone Earth, Plants vs Zombies

99 РУБЛЕЙ

За исключением нескольких мелких изменений, Anomaly Korea – абсолютно та же игра, что прошлогодняя Anomaly Warzone Earth. Вместо того чтобы строить укрепления и уничтожать атакующие волны, здесь вы, наоборот, проламываете оборону в захваченных инопланетянами городских кварталах.

Перед началом сражения вам сообщают цель задания: сопроводить конвой, кого-нибудь спасти, уничтожить какую-то вражескую структуру. Вы прокладываете маршрут для своих сил, указывая, на каких перекрестках повернуть, и отправляетесь в бой. Силы противника всегда неизмеримо больше, поэтому направление движения нужно менять на ходу,

избегая хорошо защищенных районов или пытаясь прорваться там, где оборона слабее.

Иногда уничтожать вражеские турели просто необходимо: ведь за это получаешь бонусные способности, которые помогают пройти уровень. Например, отвлечь огонь башен мишенью-муляжом, починить свой конвой, защитить его дымовой завесой или вызвать авианалет. Кроме того, в бою зарабатываешь наличность, которая тратится на улучшение и добавление новых танков и броневиков к вашим силам (но также ее можно найти, свернув с основного маршрута).

В итоге каждая битва превращается в постоянный выбор: не вступая перестрелки совсем, не накопишь достаточно ресурсов, чтобы пере-

жить сложные участки, но и слишком частые рискованные атаки чреваты истощением ваших сил. Да и сами задания разнообразны: скрытное проникновение, глобальный штурм и так далее.

После окончания кампании открывается режим испытаний, который позволяет заново проходить уровни с изменившимися условиями и куда большим количеством врагов, а выглядит все по-прежнему очень здорово: сочные взрывы, вспышки лазеров, разваливающиеся на части здания. Если вы не знакомы с оригиналом, новая игра точно заслуживает внимания, ну а ветеранов Warzone Earth наверняка привлекут новые виды войск и врагов. Хотя, если честно, хотелось бы увидеть больший прогресс, чем только перерисованную графику. **СИ**

Baldur's Gate: Enhanced Edition

**ПЕРЕИЗДАНИЕ
КЛАССИЧЕСКОЙ РОЛЕВОЙ
ИГРЫ 1998 ГОДА, К КОТОРОЙ
ВОЗВРАЩАЕШЬСЯ,
КАК К ХОРОШЕЙ КНИГЕ.**



◀ С двумя из трех новых героев в комплекте идут новые области, связанные с их историей.

Платформы: iPad Жанр: ролевая игра Разработчик: Overhaul Games

Знание английского: да Подходит ли для детей: нет Похоже на: Final Fantasy Tactics: War of the Lions, Avernum: Escape from the Pit

329 РУБЛЕЙ

Когда-то Baldur's Gate заставила всех говорить о возрождении жанра CRPG и прославила начинающую студию BioWare. Сегодня она умещается на небольшом экране, с легкостью управляется одним пальцем и все еще способна отнять у вас из жизни пару недель.

Главное, что надо понимать – это не ремейк в духе джексонского «Кинг Конга», а как будто выпуск того самого черно-белого фильма на Blu-ray. Милое, но безнадежно устаревшее зрелище.

Сюжет, правда, с годами не потускнел: ваш герой, воспитанный в монастыре, после череды ужасных событий остается один на один с огромным миром, вселенная которого десятилетиями создавалась в многочисленных фэн-

тезийных книгах по той же лицензии. Непонятные силы подрывают экономику этого региона и почему-то ведут охоту на сироту, и ему придется найти верных друзей, чтобы противостоять опасностям.

Прежде всего, это увлекательное приключение: с основного пути так легко свернуть и затеряться в лесах, древних руинах и уютных городках, жители которых спешат завалить ваш отряд заданиями. Цели те же: истребить десятки врагов, найти сокровища, разгадать тайну происхождения главного героя, и узнать историю трех новых спутников, добавленных в переиздании.

С другой стороны, это все та же старомодная игра, которую не порекомендуешь каждому: обилие текстовых диалогов, голово-

ломная система развития персонажей, в которой не разберешься без чтения справочников и высокая сложность. Чуть ли не любая стычка с бандой гоблинов в дикой местности способна закончиться плачевно, пока ваши герои не наберутся хотя бы немного опыта, а в разговорах стоит внимательно читать, что вы хотите ответить собеседнику.

Хотя интерфейс удобен, а сражения можно ставить на паузу для раздачи приказов подопечным, есть проблемы с управлением: нажатия не всегда считаются или понимаются верно, и порой по пять минут пытаешь войти в какую-нибудь дверь. Но ради десятков часов незабываемых приключений мелкие неудобства можно и потерпеть. **СИ**

Carmageddon

**НАМАТЫВАЕМ НА КОЛЕСА СТАРУШЕК –
КАК МЫ ЭТО ДЕЛАЛИ В МОЛОДОСТИ**



◀ Сегодня все это выглядит не шокирующе, а очень смешно: бабушки на костылях с жалобным воплем пытаются вернуться от вашего рычащего шипастого болида

Платформа: iPad, iPhone Жанр: гонки, боевик Разработчик: Stainless Games Знание английского: нет

Подходит ли для детей: нет

66 РУБЛЕЙ

Вдохновленный сатирическим фильмом «Смертельные гонки 2000» с участием Сталлоне и Дэвида Кэрэдина, автомобильный боевик Carmageddon на момент выхода в 1997 году служил красной тряпкой для политиков, любящих обвинять компьютерные игры во всех грехах.

Еще бы: ведь победить тут можно, не только придя к финишу первым, но уничтожив всех соперников либо передавив всех пешеходов, бегающих в окрестностях трассы. За превращение людишек в фарш вам щедро выдают бонусные очки, особенно поощряя массовые убийства и желательно со стилем: например, снести их капотом на резком развороте с ручным тормозом.

Сегодня все это выглядит не шокирующе, а очень смешно: бабушки на костылях, состоящие из нескольких квадратиков, с жалобным воплем пытаются увернуться от вашего рычащего шипастого болида, а в это время вас в бок таранит один из противников на розовом «Хаммере».

Но избавление от скандального налета пошло Carmageddon только на пользу – ведь под ним скрывается очень необычная игра с запоминающимися просторными уровнями, где ведешь постоянную гонку против утекающего времени, с остервенением превращаешь врагов в горячие куски металла, стараешься найти все бочки с бонусами и открыть новые машинки для своего гаража.

Переиздание для iOS, денег на которое собирали всем миром на сайте Kickstarter, предлагает три варианта управления, но ни одно из них не дает нужной точности – типичная проблема всех мобильных игр, где требуются быстрые движения. То палец соскочит с виртуальной педали, то поворот налево обрабатывается с заметной задержкой, и порой это означает разницу между красивым добиванием врага и позорным столкновением со стенкой.

Несмотря на это, Carmageddon – все равно одна из лучших гонок для iOS. Жесткий и бодрый продукт своей эпохи, сыграть в который – все равно что снова послушать лучший альбом The Prodigy, вышедший в том же 97-м году. **СИ**

Clash of Clans

ГЛАВНЫЙ КОММЕРЧЕСКИЙ ХИТ 2013 ГОДА, ОНЛАЙН-СТРАТЕГИЯ, ЗАРАБАТЫВАЮЩАЯ ПО МИЛЛИОНУ ДОЛЛАРОВ В ДЕНЬ.



9.0

ОЦЕНКА

◀ Хорошо развитое поселение располагается во все стороны – его и деревней-то уже сложно назвать.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: стратегия Разработчик: Supercell Похоже на: Spartan Wars Знание английского: нужно Подходит для детей: да

БЕСПЛАТНО

Мобильный рынок непредсказуем: каждый день на нем появляются десятки новых приложений, но угадать, какое из них станет хитом, возможно не всегда. В частности, многопользовательских стратегий различного качества в AppStore сотни, и на их фоне проект от малоизвестной студии Supercell, вышедший в конце прошлого года, легко было пропустить.

Сегодня пройти мимо него куда сложнее: Clash of Clans который месяц подряд держится в топе самых прибыльных приложений (вообще всех, а не только игровых) и, по слухам, зарабатывает по миллиону долларов в месяц.

Суть ее, между тем, проста: вы получаете в распоряжение деревушку диких воинов, которую должны развивать и защищать от врагов.

Перво-наперво нужны здания, добывающие золото и эликсир: монеты нужны для возведения оборонительных рубежей, а фиолетовая жидкость – для постройки барачков и найма бойцов.

Армия вам понадобится для нападения на нейтральные поселения гоблинов, а также других игроков: при этом обязательно нужно осмотреть вражеские укрепления, понять, с какой стороны они слабее, и атаковать именно оттуда. Собственно, к выбору направления все ваше участие и сводится: воины сделают все остальное сами. Но важно то, в каком порядке и количестве вы отправляете их на штурм. Крепкие стены, защищенные пушками, обычные солдаты не пробьют, тут нужны великаны и подрывники, а в дальнейшем в дело вступают маги, лекари, авиа-

ция в виде воздушных шаров и драконов, а также герои: варварский король или королева-лучница.

Проломить стену, уничтожить ПВО противника, разбомбить остатки защитников, вовремя использовать одно из четырех заготовленных заранее заклинаний – и главное, не потратить больше войск, чем необходимо, чтобы не пришлось потом долго их восстанавливать.

При этом нельзя забывать и про собственный удел – ведь на вас точно также могут напасть соседи, так что немало времени проводишь за укреплением обороны деревни, улучшением защитных башен и закапыванием мин.

Постройку зданий можно ускорить (а также купить ресурсов или войска), потратив особые «изумруды», купленные за реальные деньги. **СИ**

Clay Jam

МЕДИТАТИВНОЕ ПЛАСТИЛИНОВОЕ НЕЧТО, ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПРЯМО В ГЛАВНОМ МЕНЮ.



8.0

ОЦЕНКА

◀ Любой кадр из игры дарит неслабый заряд позитива – и это талант!

Платформа: iPad, iPhone Жанр: головоломка Разработчик: Fatpebble Знание английского: нет Подходит ли для детей: да Похоже на: Osmos

БЕСПЛАТНО

Игры, созданные с участием пластилиновых персонажей и декораций – явление редкое, уж больно много времени уходит на их создание, но современные технологии сильно упростили жизнь разработчикам, позволив сократить необходимое на анимацию время.

Суть Clay Jam предельно проста: по ровной поверхности катится вперед пластилиновый шарик, а вы пальцем чертите борозды на его пути, чтобы направить в нужную сторону. Делать это нужно, чтобы давить снующих по уровню разноцветных козявок – шар вбирает их остатки в себя и делается тяжелее и быстрее, что позволяет ему уничтожать более крупных противников и препятствия (если накатишься на такое, будучи меньшего размера, только зазря потеряешь в весе).

Хотя с помощью выдавленных вами канавок можно направить шарик даже назад, спокойно сплющить всех врагов не получится – снизу наступает волна мерзкой жижи, к которой нельзя прикасаться. Собранный к концу уровня пластилин тратится на создание новых монстров и восстановление карты до изначального вида, после чего можно переходить на следующую. Попутно можно выполнять побочные задания: задавить несколько врагов одного типа подряд или ни разу не задеть препятствия.

В конце каждого уровня начинается еще и отдельная мини-игра: набравший вес шар врезается в бок нелепого гигантского существа и уносит его вдаль. Увидев это в первый раз, невозможно удержаться от хохота. Набранное в этих полетах

расстояние суммируется, и за достижение новых отметок вам выдаются особые возможности: например, сделать шарик в несколько раз больше или уменьшить в размерах все препятствия поблизости.

Внешне Clay Jam влюбляет в себя еще с главного меню: во все кнопки так и хочется потыкать, и они разлетаются под нажатием разноцветными брызгами.

Примерно до середины игры к тому же у вас совсем не вымогают денег, но потом количество необходимого пластилина для перехода на новый уровень достигает абсурдных величин, и проще становится заплатить. Хотя при желании, конечно, можно и добиться всего усердием, благо оторваться от игры невозможно. **СИ**

Final Fantasy IV

КЛАССИКА ЯПОНСКИХ РОЛЕВЫХ ИГР. С НОВА ПО НЕВЕРОЯТНОЙ ЦЕНЕ.



◀ Лучший друг Сесила с говорящим именем Каин добрую часть игры будет помогать злодеям.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: ролевая игра Разработчик: Square Enix Знание английского: да
Подходит ли для детей: нет Похоже на: Final Fantasy III, Crimson Gem Saga

449 РУБЛЕЙ

Издательство Square Enix постоянно обвиняют в том, что за игры двадцатилетней давности, которые и так уже осовременили для других платформ, оно назначает цену в десять, а то и двадцать раз больше, чем за обычные приложения.

Возможно, японцы считают, что раз в свое время за эти ремейки с легкостью отдавали по 30-40 долларов, то для пропустивших их ретрофилов на iOS цены просто бросовые. Да и массовой аудитории в любом случае чужды доисторические ролевые игры с прохождением на 50 часов без вменяемого сюжета и непримиримой сложностью.

Но дело в том, что как раз с Final Fantasy IV началась эпоха тех самых эпических при-

ключений с обилием проработанных героев и неожиданными поворотами сюжета, с которыми сегодня ассоциируется название серии. На первый план вышли не бесконечные бои с монстрами и улучшение персонажей, но их личностное развитие и отношения.

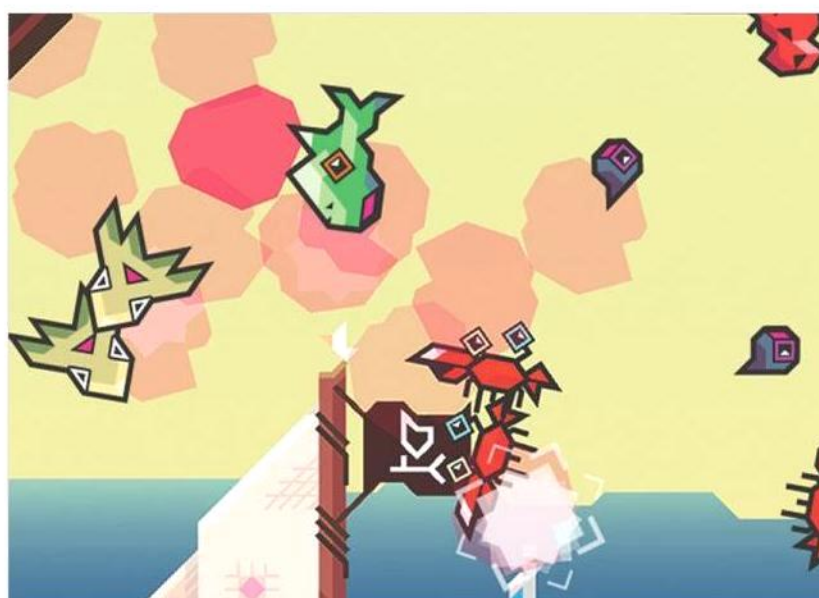
Молодой рыцарь Сесил, исполняя приказ, участвует в уничтожении мирной деревни и начинает сомневаться, той ли стороне он служит. Ему предстоит пережить нравственное перерождение, увидеть самопожертвование соратников и предательство друзей, а также узнать правду о том, кто стоит за всеми событиями. История, начавшаяся как обычная сказка, в итоге включает в себя гигантских роботов и древнюю инопланетную расу, при этом ни

разу не сбиваясь с ритма. Это смешение жанров навсегда станет визитной карточкой Final Fantasy.

В промежутках между запутанными событиями герои путешествуют по обширному миру и встречаются в стычки с врагами, где все совершают действия не по очереди (как в прошлых частях), а как только заполнится специальная шкала. Из-за этого можно, например, не успеть вылечить раненого товарища, поскольку враги добьют его раньше. Разнообразная магия, уникальные боевые приемы у каждого героя – разбираться во всем этом очень интересно. И очень жаль, что огромная цена не позволит игре приобрести множество новых поклонников – она этого заслуживает. **СИ**

Ridiculous Fishing: A Tale of Redemption

ИГРА ПРО РЫБАЛКУ – ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ СКУЧНЕЕ? НО ТОЛЬКО НЕ В ЭТОМ СЛУЧАЕ!



◀ Рыбы, осьминоги, крабы, черепахи: остервенелому рыбаку без разницы, кого ловить и расстреливать. Кроме медуз – они гадкие!

Платформа: iPad, iPhone Жанр: аркада Разработчик: aeioiwu
Похоже на: Heroes vs Monsters Знание английского: не требуется Подходит для детей: да

99 РУБЛЕЙ

По запросу «рыбалка» в AppStore находится великое количество приложений, многие из которых сложно и играми-то назвать: скучнейший подбор наживок, блесен и катушек для спиннинга да долгие медитации на трехмерные озера и моря посредственного качества.

В Ridiculous Fishing все куда проще: сидящий на угловатой лодчонке квадратный мужичок закидывает удочку, и дальше ваше внимание переключается на крючок. При спуске нужно лавировать им между рыбин, пока не достигнешь максимальной глубины, на которую хватило лески, и только тогда поднимать обратно, стараясь зацепить как можно больше морских обитателей. Если зацепишь кого-то из по пути вниз, подъем произойдет досрочно, а медузы дают штрафные

очки, поэтому их ловить не надо. Достигнув поверхности, весь улов подлетает в воздух, и тогда рыбак начинает остервенело расстреливать рыб из пистолета, за что получает деньги. Бред? Ну так про это же сказано в названии!

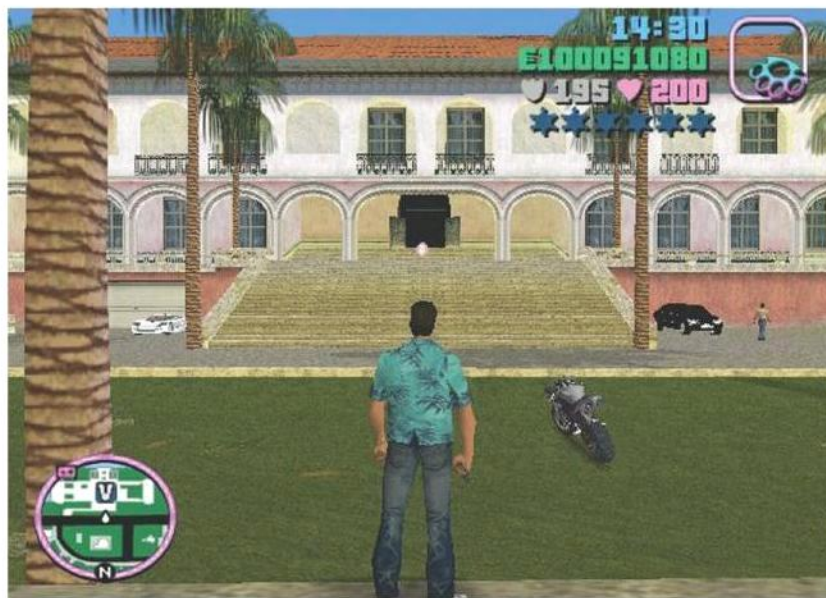
Деньги – это главное. На них можно купить более длинную леску, чтобы забраться поглубже, до более редких рыбин, прицепить на крючок пилу, чтобы прорубаться сквозь препятствия на спуске (но на это нужен бензин) и пушку помощнее, чтобы расстрелять все, что сумел выловить. Поймав все виды живности, что водятся в одном районе, переходишь в следующий, более глубокий, где понадобятся фонари для освещения бездны, однообразные предметы, пугающие от столкновений, более длинные лески и так далее.

Но главное – уже и сам становишься более опытным, кхм, рыбаком: с легкостью избегаешь препон при спуске, не палишь попусту бензин, мастерски подсекаешь добычу, а желание накопить на очередное обновление удерживает у экрана еще и еще. Главная проблема в том, что рано или поздно игра «заканчивается»: достигаешь уровня с бесконечной глубиной, покупаешь бесконечную леску и самое лучшее оружие, после чего остается только пытаться перебить собственный рекорд по набранным очкам.

Впрочем, во многих «бесконечных гонках» кроме этого ничего больше и не предлагается, а здесь путь к финалу получился одним из самых увлекательных занятий этой весны. **СИ**

Grand Theft Auto: Vice City

САМАЯ ХУЛИГАНСКАЯ ИГРА НА СВЕТЕ; В ЭТОТ РАЗ – ПРО ПАЛЬМЫ, ХЭВИ-МЕТАЛ, ГАВАЙСКИЕ РУБАХИ И КОКАИН.



◀ Каждую конкретную минуту тут даже не знаешь, за что взяться в первую очередь.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** боевик **Разработчик:** Rockstar Games
Знание английского: да **Подходит ли для детей:** нет **Похоже на:** Grand Theft Auto III

169 РУБЛЕЙ

Начинающий мафиози Томми Верчетти приезжает в южный прибрежный город, срисованный с Майями, показанного в сериале «Отдел нравов» и чуть не погибает в оказавшейся подставой наркосделке. Теперь он должен с самого нуля выстроить огромную криминальную империю и столкнуться с продажными политиками, порно королями, бандами байкеров и прочими психопатами.

Если GTA III была пробой революционной технологии про живущий собственной жизнью виртуальный город, теперь стало весело не только устраивать геноцид населения и удирать на угнанном спорткаре от полиции, но и следить за сюжетом. Густо пересыпанная цитатами из уже упомянутой «Полиции Майя-

ми», «Пути Карлито», «Лица со Шрамом» и прочих гангстерских саг, Vice City – растянутое на долгие часы признание в любви к 80-м с их дикими прическами, некрасивыми машинами, неонем и электронной музыкой.

Каждую конкретную минуту тут даже не знаешь, за что взяться в первую очередь: пройти дальше по сюжету, побить свой же рекорд по прыжкам на мотоцикле с трамплина, угнать такси и развозить голосующих горожан, забраться повыше со снайперской винтовкой, устроить войну на улицах с участием танков и боевых вертолетов... Или просто усестись в кабриолет, включить по радио песню живого еще Майкла Джексона и прокатиться по набережной, любуясь закатом на фоне пальм.

Что-либо подобного на iOS-устройствах не было и вряд ли появится: ведь это многомиллионная разработка для домашних консолей прошлого поколения, теперь втиснутая в карманный формат. Увы, как и в случае GTA III, неудобное управление способно довести до белого каления. Игра никоим образом не задумывалась под обработку жестов, и при переносе с этим почти никак не боролись. Переигрывая по много раз задания, это ощущаешь особенно остро. Хорошо хоть, делать это можно теперь сразу, а не снова ехать на стартовую точку. И никуда не деться от ощущения демонстрации технологий, а не полноценного проекта, в который весело, собственно, играть. **СИ**

Joe Danger Touch

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОТЧАЯННОГО МОТОГОНЩИКА-КАСКАДЕРА – ОДНА ИЗ САМЫХ КАЧЕСТВЕННЫХ ГОНОК НА IOS.



◀ Вентиляторы – одно из самых неприятных препятствий, сильно замедляющих прохождение.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** гонка **Разработчик:** Hello Games **Знание английского:** нет
Подходит ли для детей: да **Похоже на:** Bike Baron, Rayman Jungle Run

99 РУБЛЕЙ

Точность управления во многих гоночных играх на iOS сильно страдает: виртуальные кнопки не дают нужной четкости движений и в результате испытываешь только разочарование при знакомстве со многими перенесенными на iPad известными проектами.

К счастью, создатели Joe Danger учли это обстоятельство и отлично адаптировали свою игру под мобильные устройства. Улыбчивый мотогощик сам едет вперед по разнообразным трассам, вам же остается лишь выполнять за него трюки с помощью жестов. Перепрыгивать препятствия, крутиться волчком в воздухе, сворачивать на вторую дорожку, вставлять на переднее или заднее колесо, чтобы проехать через лужу с грязью, вовремя пригнать-

ся и проскочить туннель, подлететь повыше с трамплина и схватить побольше монеток: все интуитивно и удобно, и ошибки совершаешь только из-за недостаточной скорости реакции.

Собственно, главное здесь даже не приехать к финишу, а выполнить дополнительные условия: собрать все монетки на трассе, обогнать компьютерного соперника, успеть нажать на какие-то предметы на заднем плане, совершить несколько трюков подряд, ни разу не упасть, и так далее. Причем на каждом уровне нужно выдержать сразу три испытания, чтобы получить максимальную оценку – и поверьте, это очень сложно даже на начальных трассах. Но тем приятнее, когда запоминаешь все наизусть и проходишь все безукоризненно.

Собранное золото тратишь на приобретение новых моделей гонщиков – от Элвиса до плюшевого медведя, у каждого из которых свои особенности, необходимые для выполнения самых заковыристых испытаний. А установленными рекордами можно хвастаться перед друзьями через Game Center.

Выглядит Joe Danger просто замечательно, ведь изначально она создавалась для куда более мощных игровых консолей: качественная трехмерная графика, отличный звук, и это одна из самых красивых гонок для iPad. Ну а грамотная адаптация управления под новую платформу делает ее выдающимся развлечением на несколько десятков часов. **СИ**

Karateka

ПЕРЕЛОЖЕНИЕ НА НОВЫЙ ЛАД ПРАБАБУШКИ ВСЕХ СОВРЕМЕННЫХ ИГР ПРО ЕДИНОБОРСТВА. ДОВОЛЬНО БЕССМЫСЛЕННОЕ.



6.0
ОЦЕНКА

◀ Самый необычный враг, как и в оригинале – ручной ястреб главного злодея.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: головоломка Разработчик: Karateka LLC Знание английского: нет }
Подходит ли для детей: да

99 РУБЛЕЙ

Джордан Мехнер вошел в историю видеоигр благодаря незамысловатому приключению «Принц Персии», недавно удостоившемуся даже диснеевской экранизации. Karateka – ее забытая всеми старшая некрасивая сестра. Герой в ней тоже спасал принцессу от злодея, только не прорубался мечом через толпы стражников, а раздавал им тумачков при помощи каратэ, бывшего столь модным в 80-х.

В осовремененной трехмерной версии героев сразу трое: простой японский парень, бритоголовый монах и бородатый толстяк. Если первый погибает, продолжаешь играть за следующего, а потом и за третьего, пока не отлупишь главного негодяя и не освободишь

девушку. При этом, правда, выясняется, что ждала она того самого, первого, так что будьте любезны пройти заново, ни разу не погибнув.

И это вовсе не сложно: в череде схваток, идущих одна за другой, надо лишь вовремя заблокировать удары противника (успев ткнуть пальцем в экран) и бить в ответ. А собирая по пути волшебные цветочки, герои получают возможность применять супер-удары – например, оглушить врага. При должной сноровке на все про все уходит полчаса (ну и еще часок на первое неудачное прохождение). После этого возвращаться к игре нет никакого смысла: вы видели все, что она предлагает.

Незамысловатый игровой процесс хорошо подходил для аркадных автоматов и за-

ставлял азартных подростков с легкостью расставаться с четвертаками, но за те деньги, что просят за современную Karateka, получаешь слишком мало, и не спасают приличная картинка и звуковое оформление.

А с творчеством Мехнера лучше познакомиться на примере новаторского детектива The Last Express, тоже вышедшего в этом году для iOS. Обрисованные карандашом живые актеры, поезд, идущий через застывшую в предвкушении Первой мировой Европу, загадочное убийство и действие, происходящее в реальном времени без права на ошибку – ничего подобного так до сих пор и не появилось. **СИ**

Lazy Raiders

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГОЛОВОЛОМКА ПРО ЛЕНИВОГО АРХЕОЛОГА, РАЗВИВАЮЩАЯ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МЫШЛЕНИЕ.



9.0
ОЦЕНКА

◀ Кроме растущей сложности, разнообразие вносят и разные расцветки лабиринтов.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: головоломка Разработчик: Namco Networks Знание английского: нет }
Подходит ли для детей: да Похоже на: Knightfall: Death and Taxes

33 РУБЛЯ

Приложениям в AppStore стараются давать говорящие названия, чтобы они выделялись среди сотен других, сразу давали понять, о чем игра, и вызвали желание купить себя. В случае с «Ленивым грабителем гробниц» это работает прекрасно.

Главный герой – неуклюжий толстяк-археолог в пробковом шлеме, которого так шаркнуло молнией в самолете, что он даже не хочет обследовать древние руины, в которые свалился с неба. Вам придется делать всю работу за него, вращая уровни вокруг лентяя. Чем-то это напоминает старинную игру, где нужно провести стальной шарик по лабиринту, и на iOS таких проектов с использованием акселерометра полным-полно. Но Lazy Raiders подкупает качеством исполнения.

Помимо того, чтобы добраться до выхода с уровня, нужно собирать драгоценные камушки, чтобы получить максимальное количество очков, и ради этого придется немало покрутиться в буквальном смысле. Лабиринт можно не только вертеть вокруг оси, но и переворачивать нижней стороной кверху, что позволяет обойти препятствия и попасть в недоступные иначе закутки. На все дается ограниченное время – не успеешь собрать трех золотых идолов и до всех сокровищ не доберешься.

Некоторые проходы перегорожены замками, для которых сперва нужно подобрать ключ нужного цвета, а иногда в дело вступает сила гравитации, тянущая горе-археолога в одну сторону, и всем этим нужно быстро и умело пользоваться.

Сложность нарастает очень плавно: как только вы освоитесь с управлением, жизнь усложняется появлением ловушек. Усеянные шипами стены, ямы с кольями, катящиеся вслед за героем валуны, выскальзывающие из проемов тяжелые плиты и так далее. Потеряешь три «сердечка» – начинай уровень сначала. Однако опасности нужно использовать и в свою пользу, снося бульбжниками шипы и колья, а в дальнейшем – заманивая на них воров, пытающихся утащить сокровища и ранить героя.

Lazy Raiders – хороший пример грамотного дизайна, когда каждый уровень бросает новый вызов, но базовая механика всегда остается той же. **СИ**

Liberation Maiden

ИЗНАЧАЛЬНО LIBERATION MAIDEN ВХОДИЛА В СБОРНИК ЯПОНСКИХ ИГР ДЛЯ NINTENDO 3DS ПОД НАЗВАНИЕМ GUILD01.



7.0

ОЦЕНКА

Платформа: iPad, iPhone Жанр: шутер
Разработчик: Grasshopper Manufacture

169 РУБЛЕЙ

В Европе игра вышла отдельно и распространялась как скачиваемая, хотя стоила при этом немало. Версия для iOS просит всего пять долларов, по содержанию ничем не уступает оригиналу, а выглядит значительно лучше, чем на iPad'e, чем на iPhone.

Идея Liberation Maiden принадлежит Суде Гоити, известному японскому геймдизайнеру, который не боится использовать скользкие или попросту абсурдные решения в своих проектах. Так, по сюжету президентом Новой Японии становится старшеклассница Секо Одзора. Ее отец, бывший президент, был убит, саму ее избрали большинством голосов. В плотно облегающем костюме и верхом на боевом роботе она летает над территорией

страны и уничтожает захватчиков, попутно освобождая загрязненные районы и возвращая экологии былой вид. При этом предыстория рассказывается посредством красивых анимационных роликов.

Управление частично переделали под нужды мобильных устройств, однако удобным его назвать все равно не получается. Сама Секо управляется с помощью поставленного на экран виртуального аналога, все атаки же производятся тычками пальцев в нужные объекты. Все это работает до тех пор, пока противники не становятся совсем уж сильными, да и их численность не начинает отпугивать. Выполнять маневры уклонения сложно и неудобно. В особенно напряженных ситуациях

попросту не чувствуешь контроля над героиней.

Liberation Maiden – это яркая, динамичная, зрелищная, но при этом и очень короткая игра. Подразумевается, что ее будут проходить снова и снова для достижения лучших результатов. Если разобраться с управлением и набраться терпения, то, возможно, так оно и будет. Но для многих это скорее самый дешевый и доступный способ пройти одну из действительно хороших игр Суды Гоити. Впрочем, она заслуживает большего, и должна быть представлена на всех портативных платформах, причем сильнее всего ей были бы рады владельцы PlayStation Vita. **СИ**

Lords of Midnight

ПЕРЕИЗДАНИЕ РЕВОЛЮЦИОННОЙ ИГРЫ 30-ЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ, ПРО КОТОРУЮ ВСЕ УЖЕ ПОЗАБЫЛИ.



9.0

ОЦЕНКА

◀ Все герои начинают приключение в одном месте, но затем вы можете отправить их в разные стороны.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: стратегия Разработчик: Chilli Hugger
Знание английского: да Подходит ли для детей: нет Похоже на: Undercroft, The Quest

169 РУБЛЕЙ

В оригинале Lords of Midnight вышла еще в 1984 году на популярном тогда домашнем компьютере ZX Spectrum, и по тем временам смотрелась просто невероятно: вдохновленный «Властелином Колец» эпос про войну добра и зла в волшебном мире цеплял сразу. Подобно Саурону, у местного главного злодея тоже есть источник силы – Ледяная Корона, до которой пытается добраться юноша Моркин.

В отличие от эпоса Толкиена, уничтожение Короны – не единственный способ победить: войска людей, эльфов и магов способны разгромить темные армии, объединившись под началом Люксора, отца Моркина. От того, на каком методе вы сосредоточитесь, зависит стиль игры: пошаговая стратегия или приключение.

Дело в том, что каждый новый день вы действуете за всех героев (под свои знамена надо набрать их как можно больше), и потом передаете ход силам зла. Можно попытаться довести Моркина до конца его путешествия, а остальные будут вяло отбиваться от монстров, либо погрузиться в командование войсками и крепостями, а про местного «Фродо» позабыть. Или же попробовать все сразу: ведь проиграть можно, только если оба главных героя погибнут.

Игрок путешествует по миру с видом от первого лица, и способен увидеть издали врагов и приметы местности, с которыми можно сверяться на карте мира. В руинах можно найти какой-нибудь старинный меч, а в городах – нанять бойцов в армию лорда под вашим началом.

Если стычки с рядовыми монстрами проходят автоматически, то сражения войск тьмы и света занимают целые дни, и исход их зависит от множества факторов: численности войск, их боевого духа, способностей командира и от того, что подошло подкрепление, причем игра учитывает даже, сколько часов спустя это случилось.

В Lords of Midnight сохранена ядовитая палитра оригинала: обилие белого, синего, черного, красного и фиолетового без полутонов и резкие линии создают впечатление, будто вырезанные из картона фигурки персонажей движутся на таком же фоне. Столь дотошный ремейк – лучшая память автору оригинала Майку Синглтону, скончавшемуся в октябре 2012-го. **СИ**

Magicka: Wizards of the Square Tablet

КРАСОЧНАЯ, НО ОДНООБРАЗНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА С ИНТЕРЕСНОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ КОМБИНИРОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЯ.



8.0
ОЦЕНКА

◀ Игра, как и в оригинале, весьма кровавая: ошметки монстров так и разлетаются по углам.

Платформа: iPad Жанр: ролевая игра Разработчик: Ludosity

Похоже на: Heroes vs Monsters Знание английского: не требуется Подходит для детей: нет

66 РУБЛЕЙ

Оригинальная Magicka вышла на PC еще в 2011 году и основывалась на трех китах: пародировании всевозможных фэнтезийных штампов, уникальной системе комбинирования заклинаний и совместном режиме на четырех человек. Версия для iPad хоть и не является прямым ее переложением, но сумела сохранить все фирменные черты.

На начинающего волшебника сваливается задача по спасению мира от древнего зла (конечно же!) и он отправляется в долгое путешествие по сказочной стране, истребляя тысячи врагов на своем пути. Герой движется по рисованным уровням слева направо, и на него со всех сторон лезут разнообразные монстры. Пройдя очередной зачарованный лес, пещеры

или замок, на заработанное золото можно купить посох помощнее, робу с особыми свойствами или одноразовую помощника-зверушку для следующего этапа.

Что выделяет Magicka среди сотен аналогичных проектов – система сочетания заклинаний. Вашему магу доступны семь базовых сил: огонь, вода, земля, лед, электричество, излечение и щит. С последними двумя все понятно, а вот атакующие стихии нужно применять с умом. Само собой, пламя поджигает врагов, а лед замедляет их – но далеко не все противники уязвимы для всех стихий, и быстро начинаешь соображать, что закованных в железо громил лучше всего поджаривать молнией, а предварительно – намочить их. Если вдруг подморозили

самого героя, он может себя растопить, а горящую робу – потушить.

Дальше – интереснее. Сочетая разные элементы, можно вызывать испепеляющий луч или взрывающийся бульжник, летающие ледяные иглы и коварные ловушки, подбрасывающие врагов в воздух электрические разряды и так далее и тому подобное. Продумывать все это приходится в считанные секунды в окружении толп монстров, а открывать новые комбинации – истинное удовольствие. Все это не избавляет игру от заметного однообразия, но со скукой легко поборется совместный режим на четырех игроков, в котором на экране творится суцкая вакханалия. А также – никогда не отказывающее авторам чувство самоиронии и грубоватый юмор. **СИ**

Middle Manager of Justice

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ БУХГАЛТЕРСКИЕ БУДНИ МЕНЕДЖЕРА КОМАНДЫ СУПЕРГЕРОЕВ.



8.0
ОЦЕНКА

◀ Постепенно ваша штаб-квартира преобразится в настоящий центр по борьбе с преступностью.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: стратегия Разработчик: Double Fine

Знание английского: да Подходит ли для детей: нет Похоже на: Farmville

БЕСПЛАТНО

Когда провалился последний авторский проект известного дизайнера Тима Шефера, хард-рок боевик Brutal Legend, он не пал духом и переориентировал свою студию на производство небольших игр для мобильных платформ и цифровых сервисов.

Middle Manager of Justice – последний и самый удачный пример творчества перерожденной Double Fine: взяв за основу формат всем хорошо известных «Ферм», разработчики заменили сельскохозяйственные хлопоты управлением штабом супергероической команды. Ведь кто-то должен вовремя стирать и гладить эти костюмы с накидкой, заниматься отчетностью и зарабатывать деньги на содержание. Не сами же борцы с несправедливостью!

Начинать придется с малого – скромного офиса и всего одного героя в штате, и вам предстоит нанимать и тренировать новых суперлюдей, а свои владения – отстраивать. В спортзалах защитники слабых наращивают мышцы и изучают новые умения, в бараке – отдыхают, в лабораториях производятся полезные предметы и снаряжение, и так далее. Каждому сотруднику нужно назначать распорядок дня, чтобы не слонялись без дела: вот он, менеджмент среднего звена!

Время от времени набранную команду отправляешь на героические задания: расправиться с преступниками на улицах, спасти людей от пожара, остановить потерявший управление школьный автобус... На происходящее можно влиять лишь косвенно: дерутся бойцы сами, но можно

их подлечить или применить их супер-способности (у каждого, само собой, уникальны). После того как выполнишь все задания в одном районе города, сталкиваешься с главным злодеем, чьих подручных лупцевал до этого.

Все это подано в очень забавной манере: стилизованная про комиксы картинка, а главное, забавные диалоги между персонажами, высмеивающие всевозможные штампы супергероического жанра. «– Я без проблем расправлюсь с этими тупыми гопниками! – Эй, вообще-то у меня были самые высокие оценки на всем курсе!»

Условно-бесплатная сущность проявляется неназойливо: некоторые процессы можно ускорить вливанием реальных денег, но их у вас не вымогают **СИ**

Might and Magic: Clash of Heroes

УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ СМЕСЬ СТРАТЕГИИ, РОЛЕВОЙ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ В ПОПУЛЯРНОЙ ФЭНТЕЗИЙНОЙ ВСЕЛЕННОЙ.



9.0

ОЦЕНКА

◀ Между сражениями персонажи бегают туда-сюда по карте и участвуют в сюжетных сценках.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: стратегия Разработчик: Ubisoft
Знание английского: нет Подходит детям: да Похоже на: Puzzle Quest 2

169 РУБЛЕЙ

Все чаще и чаще игры с Nintendo DS обретают второе рождение на iOS, и это неудивительно: ведь именно эта популярнейшая консоль продвинула в массы управление жестами. Стилус легко заменить движениями пальцев, а мощности iPhone и тем более iPad обеспечивают куда лучшую картинку.

Clash of Heroes служит предисловием к популярной пошаговой стратегии Heroes of Might and Magic V для PC, так что ее поклонники увидят тут немало знакомых персонажей и существ, но знакомство с этим сказочным миром вовсе не требуется. Несколько подростков мстят могущественному демону за гибель родителей, и за их историей следишь на протяжении аж 20 с лишним часов.

Большая часть времени уйдет на сражения: в них вы руководите армией одного из пяти типов. Эльфы ведут в бой фей, медведей и единорогов, люди – мечников и рыцарей, некроманты – скелетов, зомби и вампиров, и так далее. Бойцов нужно выстраивать в колонны по три, и тогда через определенное число ходов они атакуют вражеских существ напротив. Если в результате никого в живых не останется, ваш удар дойдет до соперника: чтобы победить, нужно довести его здоровье до нуля.

Но это лишь вершина айсберга: построенные шеренгой по три солдаты становятся защитной стеной, и дело усложняется появлением элитных войск, которые занимают по две или четыре клетки сразу. Если соединить их с обычными бойцами, получается внушительная сила с особыми

способностями: например, эльфийские олени, перепрыгивающие вражеские укрепления. А еще цепочки можно объединять, делая их сильнее...

За победы герои получают опыт и становятся сильнее, разыскивают полезные предметы, помогающие в сражениях и сокровища, позволяющие восстановить резерв элитных существ. В общем, скучать не придется, а после прохождения сюжетной части можно попробовать силы в боях против других людей, причем как через интернет, так и вдвоем за одним устройством.

Игра качественно переведена на русский язык, а сложность сражений нарастает очень плавно, так что разобраться в ней смогут даже дети. Единственный негативный момент – на iPhone играть неудобно, лучше берите на iPad. **СИ**

MiniDash

КРАСОЧНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ПЛАТФОРМЕР ПРО СЕРДИТУЮ БЕСКРЫЛУЮ ПЧЕЛУ.



8.0

ОЦЕНКА

◀ Замедлить время или защититься разок от опасностей – выбор в магазине не велик.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: платформер Chillingo Знание английского: нет Подходит ли для детей: да
Похоже на: Madcoaster, Tiny Wings

33 РУБЛЕЙ

Жила-была пчела, которую угораздило родиться с одним крылом. Хотела она было полететь за сестрицами из своего роя, но от натуги сломалось и второе. Теперь бескрылая, и поэтому очень сердитая насекомая может только бежать вперед и высоко прыгать, ну а игроку остается вести ее дальше через три разных мира. Немаловажное преимущество пчелки в том, что бежать она может по любой поверхности – хоть по стенам, хоть по потолку, а большие пропасти преодолевать двойным прыжком. Лучше всего при этом управлять ей при помощи акселерометра: на наклоны устройства она реагирует очень четко, что для платформера критично. А точность движений ой как понадобится: каж-

дый из полутора сотен уровней нужно проскочить как можно быстрее, если хочешь получить максимальный рейтинг. Мешает в этом не только заковыристая архитектура, но и шипы, одно прикосновение к которым чревато возвращением на старт, а в дальнейшем – стреляющие по пчеле пушки и пытающие ее слопать зубастые твари. Слишком разогнавшись, легко свалиться в пропасть, или угодить под падающий пресс.

В гонке за временем, однако, стоит заглянуть в потайные уголки: ведь в них лежат волшебные грибочки, позволяющие открыть дополнительные уровни и семь новых персонажей с уникальными способностями (например, товарища в кепке и с усами и новый мир, смутно напоминающий Super Mario Bros).

Еще грибы можно обменять на временную защиту, позволяющую пережить верную гибель, и ради этих бонусов не раз и не два придется переигрывать уровни. Закутки маячат где-то на границе видимости, и надо еще догадаться, как до них добраться максимально быстро. Например, совершив прыжок вслепую.

Впрочем, если терпения и точности движений не хватает, бонусы можно прикупить во встроенном магазине, но это уже строго по желанию. Даже за те небольшие деньги, что стоит игра, сразу получаешь настоящее качество: вылизанная до блеска механика, бодрая деловитая музыка и яркая рисованная вселенная, делающая Mini Dash похожей на популярные чешские мультики про приключения крота. **СИ**

Penny Arcade The Game: Gamers vs. Evil

ТИПИЧНАЯ КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА,
НА ЭТОТ РАЗ НА ОСНОВЕ ПОПУЛЯРНОГО ВЕБ-
КОМИКСА.



Платформа: iPad, iPhone Жанр: карточная игра Разработчик: Playdek Знание английского: да
Подходит ли для детей: нет Похоже на: Shadow Era, Ascension

169 РУБЛЕЙ

Веб-комикс и сайт Penny Arcade существует уже 15 лет и за это время превратился в один из самых авторитетных американских ресурсов про видеоигры. Всегда злободневный юмор и сюрреалистический подход обеспечил ему многомиллионную армию поклонников и множество побочных проектов. В их числе – настольная карточная игра, вышедшая в 2011 году, теперь обзаведшаяся мобильной версией.

В каждой партии участвуют до четырех человек. Сражаться можно как против AI, так и в онлайн против живых соперников (в этом случае можно вести несколько партий одновременно, дожидаясь хода противников), или же передавать телефон или планшет от одного игрока другому, собравшись компанией.

Каждый игрок выбирает себе одного из десяти персонажей, от чего зависит ваши особое умение и стартовая колода. Затем на каждом ходу все начинают копить два типа ресурсов и покупать на них новые карты себе в колоду («геймерские» или «злые») из нескольких стопок. Дополнительные карты позволяют приобрести еще больше ресурсов и атаковать соперников: например, заставить их сбросить одну из карт с руки или подсунуть им бесполезную Рах Рах, занимающую лишнее место.

Если накопить побольше ресурсов, можно выкупить карты из стопок с «боссами» двух разновидностей и трех уровней мощи, за которых получаешь много «победных очков» и разные полезные способности. Когда закончится хотя бы одна

из стопок, партия заканчивается, и побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

Разобраться во всем этом гораздо проще, чем следует из описания: игра в первую очередь рассчитана на тех, кто незнаком с жанром, а вот ветеранам карточных баталий Gamers vs. Evil покажется скучной и однообразной. Кроме того, предназначена она для, как минимум, подростковой аудитории, поскольку специфический юмор авторов частенько выходит за рамки приличий.

Графический стиль безупречен. Без знакомства с исходным комиксом большинство персонажей и шуток будут непонятны. Но, возможно, так и задумано, чтобы пробудить интерес у покупателей: если вы увлекаетесь видеоиграми, это в любом случае обязательно. **СИ**

Pixel People

БЕСПЛАТНЫЙ СИМУЛЯТОР
СОБЯНИНА, ЗАПОЛУЧИВШЕГО
ВОЗМОЖНОСТЬ
ПРИДУМЫВАТЬ ГРАЖДАН
БОЛЬШОГО ГОРОДА,
СМЕШИВАЯ ИХ ГЕНЫ
ИЗ СПЕЦИАЛЬНОГО БАНКА.



Платформа: iPad, iPhone Жанр: головоломка
Разработчик: LambdaMu

БЕСПЛАТНО



Все просто: смешав гены фермера и фермера, можно получить ботаника – полезного в хозяйстве пиксельного человека. Доктор получается, если скрестить инженера и медсестру, а стюардесса – пилота и официанта. Всего в игре около 150 различных профессий, открывающих доступ к но-

вым зданиям и градостроительным возможностям. Чем больше времени игрок проводит за попытками упорядочить прогресс в генной инженерии, тем сильнее разрастается его нарисованный в уже начинающем надоедать пиксель-арте мегаполис.

Это не настоящий градостроительный симулятор, но позитивная ему альтернатива. Значительную часть времени игрок ищет новые комбинации человечков, производя которых он автоматически получает новое здание под стать их способностям. Сделали шерифа – получили его апартаменты. Чтобы производить больше клонов, нужно их где-то размещать. Для этого придется строить жилые дома. Заселяются они сами, там же крутят лю-

бовь. По заполнении определенной шкалы за любовь в большом городе полагаются бонусы.

Смысл в том, что это очень увлекательная игра с правильно выдержанным темпом, но ко всему прочему еще и бесплатная. Freemium-модель здесь щадящая и использована как надо. В игре предусмотрены два типа валюты: на золотые монетки покупаются новые дома и расширяется территория, «реал» (утопий) же выделен отдельно и используется для ускорения производства – клонов, зданий, чего угодно. Золото же капает само: чем больше клонов заняты делом, тем больше его получает игрок. То есть, по сути, реальные деньги будут платить только особенно нетерпеливые. При этом и утопий тоже иногда дают бесплатно. **СИ**

Playmobil Pirates

НАБОР МИНИ-ИГР НА ПИРАТСКУЮ ТЕМАТИКУ С УЧАСТИЕМ ЗАБАВНЫХ ПЛАСТИКОВЫХ ЧЕЛОВЕЧКОВ.



7.0

ОЦЕНКА

◀ Некоторых членов экипажа можно нанять только за реальные деньги.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** стратегия **Разработчик:** Gameloft

Знание английского: да **Подходит ли для детей:** да Похоже на: LEGO Harry Potter, My Little Pony: Friendship is Magic

БЕСПЛАТНО

В России марка детских конструкторов Playmobil известна мало, но в мировом масштабе она активно соперничает с датской LEGO – теперь и в формате видеоигр. В отличие от конкурентов с их всемирно известными кинолицензиями, здесь в качестве пробника выбрана стандартная «пиратская» линейка. Избито, но популярность гарантирована.

Вам под управление выделяют целый остров, населенный джентльменами удачи, и вы начинаете его развивать, попутно выполняя многочисленные задания. Чтобы нанимать новых членов экипажа в таверне, нужно расчищать место под дома: рабочие валят лес и подрывают динамитом скалы, а строители возводят здания, дающие новые возможности. Например,

на пристани можно получить корабль, на котором отправляешься за приключениями. Всего-то и нужно отстреливаться от нападающих на судно осьминогов, и задание будет выполнено.

По возвращению на остров нападает орда оживших скелетов, и начинается другая мини-игра, про постройку защитных сооружений и уничтожение волн противников. В дальнейшем предстоит расширять свои владения и укреплять их, чтобы избежать вражеских атак, отыскивать не нанесенные на карты острова и откапывать сундуки с сокровищами.

Хотя главные действующие лица – квадратные человечки с руками-крюками, выглядит все очень здорово. Яркие краски, веселые мотивчики, волнующее море и колышущиеся пальмы,

детально проработанные постройки множества разновидностей. На ужимки своих подопечных невозможно смотреть без улыбки, и занятий здесь всегда хватает.

Не все идеально: иногда не сразу получается выбрать нужного пирата, а увидеть, сколько их слоняется без дела, невозможно без постоянно выскакивающего окошка с предложением внести реальных денег, но это неизбежное зло условно-бесплатной модели. Главное, что небольшими урывками спокойно можно играть и лишних затрат, а в незамысловатом процессе с легкостью разберутся люди любого возраста. В общем, дебют Playmobil на мобильном рынке удался. Интересно, какая тематика будет у следующей игры – ниндзя, роботы или зомби? **СИ**

PWN: Combat Hacking

ХАКЕРСКИЕ ВОЙНЫ ВО ВСЕМ ИХ АБСТРАКТНОМ ВЕЛИКОЛЕПИИ: НЕОНОВЫЕ ОГНИ И СИНТЕЗАТОРНАЯ МУЗЫКА ПРИЛАГАЮТСЯ.



8.0

ОЦЕНКА

◀ Игра подсвечивает, какие узлы доступны для захвата, но, сделав выбор, лучше уже не бросать дело на полпути.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** стратегия **Разработчик:** Эрик Асмуссен

Похоже на: Modern Conflict, Fantasy Conflict **Знание английского:** не требуется **Подходит для детей:** да

66 РУБЛЕЙ

Создатели наивного фантастического кино 80-х представляли кибервойны будущего очень красочно: виртуальные пространства с пульсирующими потоками данных, агрессивные охранные программы и прочие спецэффекты на уровне фильма «Газонокосильщик». Реальность, как обычно, оказалось гораздо скучнее, и искрящие неон битвы элитных хакеров происходят сегодня лишь в играх.

PWN: Combat Hacking – самый свежий пример. Борьба электронных взломщиков здесь выглядит как захват висящих в пустоте кубов «узлов», соединенных линиями в хаотичном порядке. Вы и противник начинаете в разных углах, у каждого по кубу синего и красного цвета соответственно. Задача – переокрасить все нейтраль-

ные узлы в свой цвет. Захватывать можно только те, что соединены линией с принадлежащим вам узлом; если линии идут от двух соседних сразу, то и захват пройдет в два раза быстрее.

Правильная тактика и скорость действий очень важны: если враг уже начал переокрашивать ваш узел, но вы в этот момент захватили куб, с которого идет атака, то сохраните оба. Если какие-то узлы слишком часто переходят из рук в руки, их становится проще переокрасить, а некоторые более податливы сами по себе. Кроме того, на некоторых уровнях есть центральный узел, выкрашенный в желтый цвет: если его захватить, то сразу выиграешь, но сделать это можно только с двух сторон сразу. И это только азы: ведь у каждого хакера в на-

личии арсенал полезных программ, которые перезаряжаются со временем. Самая простая – «шифрование» – усложняет захват ваших узлов, «вирус» медленно переводит сразу несколько вражеских кубов под ваше управление и заражает соседние, если его не вычистить «сканером», «троян» таится незаметным для врага и при попытке захвата сам переокрашивает узлы противника и так далее.

После прохождения кампании можно создавать быстрые матчи с разными настройками, либо попробовать силы против живого соперника. К сожалению, дуэли с другими людьми возможны только в непосредственной близости, через Bluetooth. Это главный минус этой замечательной стратегии. **СИ**

RAD Soldiers

ОТЛИЧНАЯ ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПРО МУЛЬТЯШНЫХ СОЛДАТ; В ТОМ ЧИСЛЕ С СЕТЕВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ.



9.0
ОЦЕНКА

◀ Турель, установленная инженером, автоматически атакует врагов.

Платформа: iPad Жанр: стратегия Разработчик: Splash Damage
Знание английского: да Подходит ли для детей: да Похоже на: Tactical Soldier: Undead Rising, Frontline Tactics

БЕСПЛАТНО

RAD Soldiers – это очередная история о том, как разработчики больших игр (студия Splash Damage, известная по боевикам Enemy Territory: Quake Wars и Brink) начинают делать мобильные проекты и на этом поприще проявляют себя куда лучше.

Суть этой стратегии проста: у вас есть команда бойцов разных специализаций (медик лечит товарищей, инженер чинит турели, снайпер бьет издалека и так далее), с которыми вы участвуете в пошаговых сражениях на разнообразных картах против отрядов компьютерных или живых соперников. В последнем случае можно вести сразу несколько партий, переключаясь на следующий матч, пока соперник обдумывает свой ход.

В битвах можно победить, не только перебив всех врагов, но и удержав в течение пяти ходов центр карты, что придает сражениям дополнительную глубину. У всех солдат есть сильные и слабые стороны, нужно умело маневрировать между укрытиями и грамотно применять особые умения вроде установки мин или артобстрела. Стать невидимым и подобраться с ножом со спины, накрыть броском гранаты сразу нескольких противников – в зависимости от того, кого вы взяли на задание и какие способности выбрали командиру, вариантов масса.

На заработанные в боях деньги нанимаешь новых бойцов и меняешь их вооружение или внешний вид: например, нарядив свою медсе-

стру под зомби или перекусив пулеметчика под «русский спецназ». Условно-бесплатная сущность проявляется в том, что можно не копить долго золото, а сразу купить все, что хочется, за реальные деньги. Кроме того, дополнительно покупаются новые наборы заданий, и после ознакомления с весьма обширной бесплатной частью это и правда хочется сделать.

При этом игра очень здорово выглядит: гротескные яркие персонажи, карикатурные виды Лондона, смешные имена и названия оружия (Иван Ткилья!), удобные меню, и вдобавок все качественно переведено на русский язык, что в iOS все еще редкость. В общем, мобильный дебют Splash Damage удался на славу. **СИ**

Ravensword: Shadowlands

РЕДКАЯ ПОПЫТКА СОЗДАТЬ РОЛЕВУЮ ИГРУ С ОТКРЫТЫМ МИРОМ, ПОДПОРЧЕННАЯ НЕСОВЕРШЕННЫМ ДИЗАЙНОМ.



8.0
ОЦЕНКА

◀ Охота – основной способ избежать голода. Хорошо хоть готовить самому не нужно.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: ролевая игра Разработчик: Crescent Moon Games Знание английского: да Подходит ли для детей: нет
Похоже на: Ravensword: Fallen King, The Quest, Aralon: Sword and Shadow

229 РУБЛЕЙ

Shadowlands – продолжение Ravensword: Fallen King, вышедшей еще три года назад, и для iOS такой промежуток между двумя частями нетипичен. Но разработчики и ставят перед собой неординарную задачу: выпустить на iPad эпическую ролевую игру с огромным миром в духе Skyrim или Legend of Zelda.

В целом, у них получилось: следуя незамысловатой истории про поиск волшебных камней и легендарного меча, ваш герой посетит множество деревушек и городов, лесов и пещер. Забравшись на холм повыше, можно насладиться захватывающим видом на окрестные горы и равнины. В общем, на сегодня это одна из самых симпатичных ролевых игр для iOS.

Выполняя задания жителей и истребляя монстров, герой растет в уровнях и может развивать магические, стрелковые или фехтовальные навыки, а также умение подкрадываться к врагам. В подземельях и у торговцев он находит новое оружие и броню, которые можно улучшать особыми камнями, а чтобы не помереть с голоду, иногда придется и поохотиться. В общем, усилившаяся ролевая составляющая – главный плюс игры по сравнению с оригиналом.

Но есть серьезные проблемы: схватка даже с двумя противниками одновременно может закончиться печально из-за неудобного управления – стоит перенести палец на кнопку атаки, как камера норовит выдать самый неудачный ракурс. В итоге самая действенная тактика – рас-

стреливать гадов издали, двигаясь спиной назад. На счастье, смекалкой они не блещут и частенько застревают в деревьях и камнях на своем пути.

Не очень удобно организовано снаряжение: к середине прохождения посреди бесчисленных склянок, топоров и амулетов в рюкзаке очень сложно найти что-то нужное. Да и с навигацией дела не очень: карта местности или слишком крупная, или наоборот, деталей не разберешь. В игре, где основным занятием является исследование мира, это рано или поздно начинает сильно раздражать.

Впрочем, приноровиться ко всему можно, да и разработчики оперативно выпускают обновления: на iPad редко когда появляются подобные масштабные проработанные приключения. **СИ**

Temple Run 2

КЛАССИЧЕСКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЖАНРА «БЕСКОНЕЧНОГО БЕГА» С КОСМЕТИЧЕСКИМИ ИЗМЕНЕНИЯМИ ПО СРАВНЕНИЮ С ОРИГИНАЛОМ.



8.0
ОЦЕНКА

◀ Стандартного героя можно за монетки поменять на симпатичную девушку.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: аркада Разработчик: Imangi Studios
Знание английского: нет Подходит детям: да Похоже на: Temple Run, Infinity Run

БЕСПЛАТНО

Оригинальная Temple Run пользовалась огромной популярностью и благодаря своей незамысловатой идее: герой сам бежал вперед по дороге, а от игрока требовалось лишь вовремя сворачивать и уклоняться от препятствий, нажимая на экран и наклоняя телефон или планшет. Ну, и заодно собрать побольше монеток на каждом уровне и не попадаться в лапы чудовищу, следующему по пятам.

Популярность игры вызвала к жизни сотни подражательниц, но теперь пришло время полноценного продолжения. Понимая, что просто добавлением новых декораций не обойтись, разработчики добавили два новых типа уровней.

В первом герой не бежит, а несется по тоннелям в шахтерской вагонетке, и должен во-

время пригибаться, чтобы не удариться головой о подпорки и перепрыгивать разрывы рельсов – суть, в общем, поменялась мало, но ощущение перемены все равно есть. То же самое можно сказать и про участки с прыжками по канатам.

Более заметное изменение – сильно усложнившиеся трассы. Резкие повороты, из-за которых ловушки видишь только в последний момент, или целые серии препятствий, требующие невероятной точности, не позволяют расслабиться ни на секунду.

А еще вперед толкает жадность: хочется собрать как можно больше монеток, ведь их можно тратить на использование особых умений героя. Например, на какое-то время получить неуязвимость или способность при-

тягивать сокровища. Развивать эти умения можно при повышении уровня персонажа, что происходит при выполнении разных условий: пробежать такую-то дистанцию и так далее. Выполнили одно – автоматически включается новое, так что на них даже не обращаешь особого внимания.

Temple Run 2 – вполне достойная игра, но если оригинал был чем-то новым и породил целый жанр, сейчас на фоне бесчисленных копий вторая часть совсем не выделяется. Впрочем, скачать ее можно бесплатно, а денежные вливания ради покупки дополнительных монет не особенно требуются, если умело проходить трассы. И для попадания на первые места в хит-парадах большего, как видно, и не требуется. **СИ**

The Journey Chapter One

КЛАССИЧЕСКОЕ ЮМОРИСТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ С АФРИКАНСКИМИ МОТИВАМИ.



8.0
ОЦЕНКА

◀ Иногда нужно выбирать фразы в разговорах, но речь о жизни и смерти, как в The Walking Dead, тут конечно не идет.

Платформа: iPad, iPhone Жанр: приключение Разработчик: SkyGoblin Знание английского: да Подходит ли для детей: да
Похоже на: The Secret of Monkey Island, Broken Sword: The Shadow of the Templars

99 РУБЛЕЙ

На iOS жанр классических квестов обрел вторую жизнь: управление жестами идеально подходит для этих неторопливых приключений, а рисованные задники замечательно смотрятся на Retina-дисплеях.

Изначально The Journey Down вышла под Windows еще в 2010-м году, но теперь ей улучшили картинку, добавили полноценную «озвучку» всех диалогов, дополнительные уровни и разбили на четыре эпизода, из которых пока появился только первый.

Два брата-механика Бвана и Кито – еле сводят концы с концами на полуразвалившейся лодочной заправке на окраине мегаполиса, но их жизнь резко меняется с появлением загадочной девушки Лины, которая разыскивает некий днев-

ник, что приведет в легендарный Подземный Мир. Конечно же, за ней гонятся бандиты, нанятые злобной корпорацией, и незадачливая парочка вскоре втягивается в грандиозный водоворот событий, способный потрясти основы общества.

Чисто технически ничего революционного игра не предлагает: герои перемещаются между разными локациями, и, если поводить пальцем по экрану, вам подсвечивают все области, с которыми можно взаимодействовать. Решая нехитрые головоломки, продвигаешься дальше по сюжету – например, чинишь сломанный гидроплан, чтобы вся троица могла на нем улететь.

Заминки возникают редко, и даже поиски нужной последовательности действий не раздражают: у Бваны всегда найдется смешной

комментарий для любого предмета обстановки, а логика порой очень веселит. Так, у лестницы на чердак нет ступенек, поскольку их зачем-то пустили на растопку, но в холодильнике найдутся зачерствевшие хлебные палочки, что сойдут для подъема наверх.

Впрочем, хотя главные герои частенько и ведут себя, как парочка торчков, авторы все же не перебарщивают с расистскими шутками, и The Journey Down пленяет своим беззлобным юмором. А еще – приятным саундтреком, где регги перемешано с джазом, и очень нестандартным визуальным стилем. Персонажи выглядят в духе африканских деревянных идолов, с пугающими вытянутыми чертами лица и разговаривают с тягучим ямайским акцентом. **СИ**

Theatrhythm Final Fantasy

СБОРНИК МЕЛОДИЙ ДЛЯ НОСТАЛЬГИРУЮЩИХ ФАНАТОВ FINAL FANTASY С НЕЗАТЕЙЛИВОЙ ИГРОВОЙ МЕХАНИКОЙ.



◀ В отдельном режиме можно смешивать доступные треки в случайном порядке.

Платформа: iPad, iPhone **Жанр:** ритм-игра **Разработчик:** Square Enix
Знание английского: да **Подходит ли для детей:** нет **Похоже на:** Demon's Score, Groove Coaster

БЕСПЛАТНО

Ролевой сериал Final Fantasy всегда отличался великолепными саундтреками от бессменного (за небольшим исключением) композитора Нобуо Уэмацу: музыка, которая не выходит из головы даже годы спустя. К 25-летию юбилею серии создатели подгадали с выпуском проекта с непрогнозируемым названием Theatrhythm, который предлагает поклонникам собрать многие чарующие мелодии в рамках одной игры.

Музыка разделена на две категории: мирную и боевую. В любом случае сначала набираешь себе отряд из четырех героев из самых разных частей сериала и затем пытаешься «пройти» мелодию. В мирном варианте персонажи просто идут вперед, и надо вовремя тыкать в экран, удержи-

вать палец (и чертить им по указанной линии) либо делать резкие движения в указанном направлении. Если все успеваешь, герой все быстрее бежит вперед, промахнешься – он спотыкается и теряет здоровье, ему на смену приходит следующий. И так пока не пройдешь песню до конца или не погубишь всех персонажей.

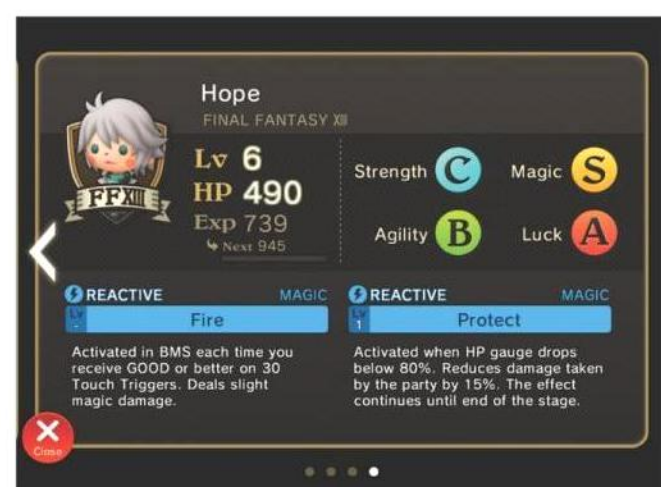
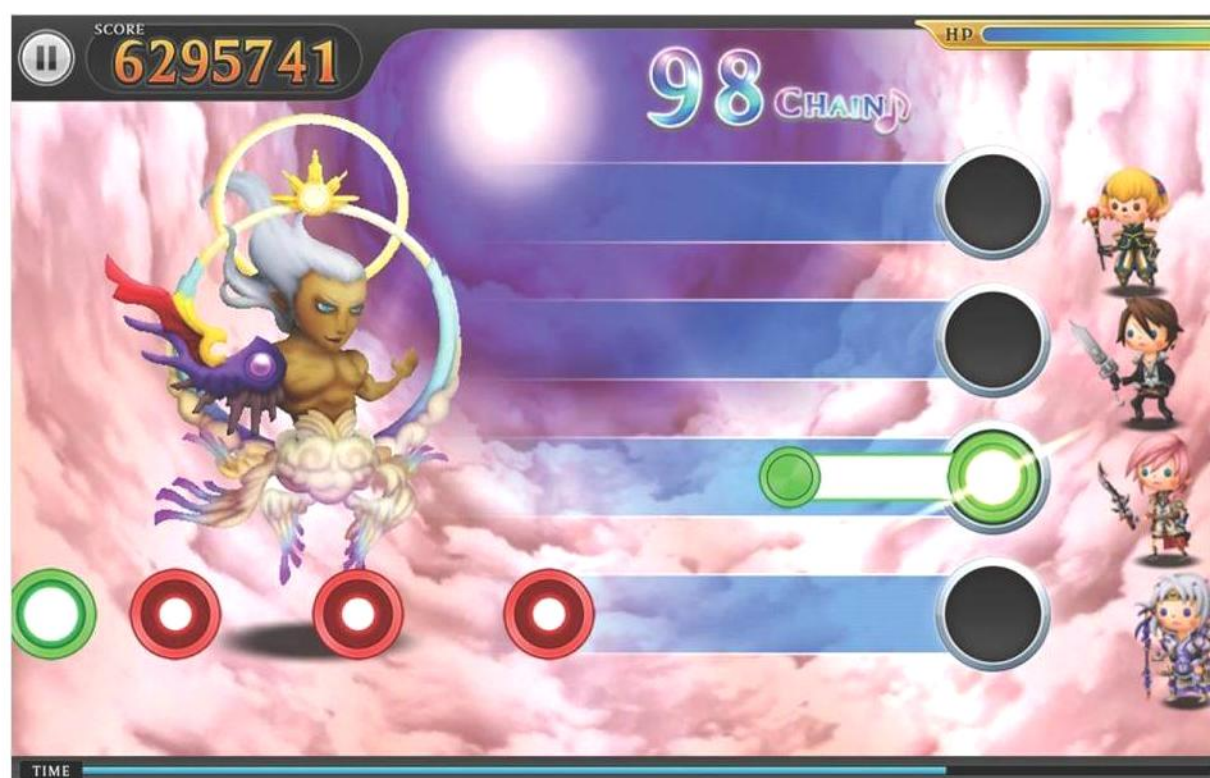
В боевом режиме участвуют все герои одновременно: следуя ритму, здесь побеждаешь одним за другим монстров, а сбиваясь, пропускаешь удары. Чем больше врагов успеешь победить, тем выше будет награда, и персонажи скорее вырастут в уровнях и станут сильнее. Помимо роста параметров, это дает полезные способности, срабатывающие в сражениях.

Главный подвох в том, что бесплатно в комплекте идут всего две песни, а все остальные придется покупать. Одна мелодия стоит 33 рубля, также есть наборы по 4 трека из разных частей Final Fantasy за 99 рублей (при этом отдельно их не купишь). Учитывая, что всего мелодий больше сотни, общая сумма поражает воображение. С другой стороны, вы сможете купить только любимые песни, а не выкладывать 30 долларов за все подряд, как за версию для Nintendo 3DS.

К тому же даже с десятком приобретенных треков хватит развлечений: пройти их на всех уровнях сложности, открыть альтернативные аранжировки и даже самостоятельно придать новое звучание классики во встроенном редакторе и затем поделиться результатом с друзьями! **СИ**



▲ Помимо мелодий, покупать можно еще и героев, но особого смысла это не имеет.



▲ У всех персонажей разные способности. Некоторые лучше подходят для боевых мелодий, а другие для мирных.

▲ И герои, и их враги нарисованы в очень необычном стиле на манер марионеток.



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

СМИРИТЕСЬ. ЛЕТО – МЕРТВОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ СЕРИАЛОВ, ИГР И, В ОСОБЕННОСТИ, ММО. В +30, В КОМНАТЕ, ЗАЛИТОЙ ПОД МАКУШКУ СОЛНЦЕМ, И С КОМПЬЮТЕРОМ, КОТОРЫЙ, КАЖЕТСЯ, ПОСТАВИЛ СЕБЕ ЦЕЛЬ НАГРЕТЬ ОКРУЖАЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО ДО 50 ГРАДУСОВ, МЕНЬШЕ ВСЕГО ХОЧЕТСЯ СПАСАТЬ ГАЛАКТИКУ. ПОЭТОМУ ИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ МЫ БУДЕМ В DOTA, В FIREFALL И RIFT, А ЧИТАТЬ – ПРО ПРОЕКТЫ В СТАДИИ ЗБТ. НУЖНО ЖЕ ЗНАТЬ, ЧТО НАС ЖДЕТ В ТЕЧЕНИЕ БЛИЖАЙШЕГО ГОДА?



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

NA.FINALFANTASYXIV.COM

“ГАДКИЙ УТЕНОК”. ЧАСТЬ 2.

Только не кошки, только не кошки!... фух, пронесло. В новой версии четырнадцатой Final Fantasy остались и кawaiiные девочки с ушками, и Лалафельки, и почти все остальные. Но на этот раз никакого гринда, сомнительных нововведений и разбитых из-за неудобного управления клавиатур. Это просто мир “финалки” с привычным (слава богу!) геймплеем World of Warcraft и фирменными кат-сценами. Один только вопрос: ну а вот сразу нельзя было так сделать?

Превращение корявого велосипеда, который пытались изобрести Square Enix, в консервативный квестовый самокат – очень показательный пример для всей индустрии. Теперь Final Fantasy играется как большой themepark классического образца со схемой “один класс/один крафт/много квестов”. При этом графика, кажется, стала только лучше, поводов для восторженных фанатских ахов прибавилось, но исчезли те шероховатости геймплея, которые раздражали нас в первой части. Это, правда, не значит, что не появились новые: в конце концов, энд-гейм пока еще скрыт за туманом неизвестности, и многое еще только предстоит увидеть. Но надежда на лучшее уже точно есть.



ArcheAge

AA.MAIL.RU

ЙО-ХО-ХО

Про “самую ожидаемую игру 2013 года” все слышали три вещи: там можно 1) грабить коро... корабли, 2) строить дома и 3) нагибать. И, как ни странно, это отлично описывает чуть ли не весь ее геймплей.

Во-первых, ArcheAge – это не стандартный themepark с монотонными квестами, а скорее хороший микс его и sandbox'a. Именно поэтому задания здесь сочетаются с гриндом и добровольно-принудительным крафтом. Именно поэтому чтобы сготовить пирог, нужно не только добыть фруктов для начинки, но и нарубить дров для костра. И именно поэтому здесь порядка более сотни возможных путей развития персонажа.

Во-вторых, в ArcheAge действительно есть морские приключения в поисках необитаемых островов, живописные сражения на больших кораблях и игроки-пираты, нагло грабящие мирных граждан.

А в-третьих, PvP в ArcheAge – это очень гибкая и любящая хардкорных игроков система с относительно свободным РК (Player Killing) и еще более свободным БУЧЛ (Брутальным Убийством Чужих Лошадей). Захваты крепостей, войны гильдий, масштабные морские сражения – все это точно будет в игре в будущем. Хотите увидеть воочию? Ждите осени: именно тогда начнется русский ЗБТ.



Blade & Soul

BLADEANDSOUL.COM

TERA МОГЛА БЫ БЫТЬ ТАКОЙ

Вообще очень сложно сказать, зачем нужна ММО типа Blade & Soul. Она не принадлежит ни к какой франшизе, не пытается изобрести новый жанр или поразить всех очередными летающими драконами. Она просто есть – симпатичная, хардкорная, весьма успешная и, конечно же, азиатская до мозга костей RPG. А охарактеризовать ее проще всего так: это лучшее, что можно было извлечь из TERA и C9.

От первой Blade & Soul досталась цветовая гамма и геймплей, больше похожий на европейский вариант. Так, повышение уровня здесь происходит с помощью квестов и подземелий с боссами, а в промежутках между “убей X мобов” и “убей Y мобов” игра щедро раздает зрелищные кат-сцены и потчует сюжетом. C9 же вдохновила разработчиков Blade & Soul своим визуальным стилем, скоростью и сложностью боя. Увороты, высокие прыжки, многоуровневые комбо и невероятно зрелищные схватки делают каждую битву напряженной. А еще здесь просто нет целителей, как в TERA – и поэтому каждый промах в схватке с боссом сильно бьет по здоровью.

Кроме того, у Blade & Soul удобная PvP-система с боями на оспариваемых территориях, неплохой крафт, яркие персонажи и мир... да, вроде бы это все мы уже видели. Но 230 тысяч подписчиков не могут ошибаться!



Elder Scrolls Online

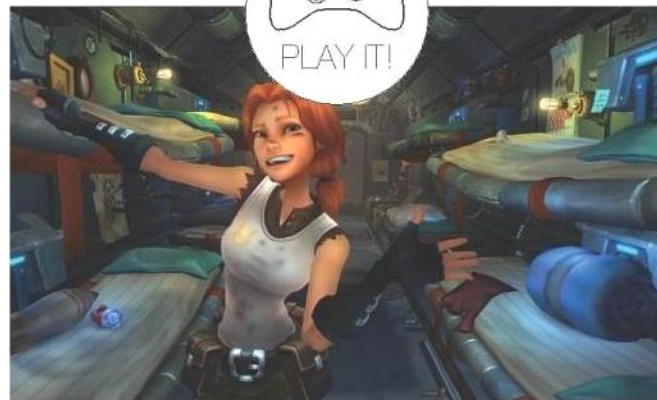
ELDERSCROLLSONLINE.COM

ПРЕКРАЩАЕМ КУРИТЬ СВИТКИ

Что ожидать от MMO, которая всю размазывает громким именем своего оффлайн-родителя? Можно думать, что ESO будет “точно как Skyrim” или “почти как Morrowind”. Но правда в том, что это совершенно другая игра, которая никогда не заменит вам ни третью, ни пятую, ни тем более несуществующую шестую часть TES. Зато может подарить новые приключения – главное, позволить ей это.

Вообще, пусть многие и умудряются, но по-честному жаловаться пока не на что: Elder Scrolls Online обещает принести с собой добрую половину фишек серии. В первую очередь, разработчики собираются значительно улучшить наши впечатления с помощью минимального интерфейса и возможности вида как от третьего, так и от первого лица. Пытаются вызывать приступ ностальгии с помощью знакомого боя, где так же придется рубить мечом и блокировать, отступать и опять рубить. Обещают мир с динамичной и интересной системой квестов, где никто не будет гонять по скучным чекпоинтам. И соблазняют свободным развитием персонажа до кучи.

А вот фусроды, драконов, личных домов и жень-шбы на NPC в ESO пока не будет. Но это только пока.



Wildstar

WILDSTAR-ONLINE.COM

ДЕРЖИТ ИНТРИГУ

После выхода целого ряда MMO с эпичными нововведениями, казалось бы, что... ну ЧТО же еще можно придумать? И тут появляются разработчики Wildstar с зубочистками во рту и планом под мышкой – покорить старых игроков World of Warcraft. В графе “особо важно” там написано: “вернуться к ванильному WoW зпт придумать что-нибудь очень крутое вскл”. И ведь придумали же, черти!

Издав их основная идея кажется почти гениальной. По задумке Carbine Studios к стандартным классам добавляется еще одна специализация, так называемый “путь”. Он определяет, чем вам больше нравится заниматься в MMO: крафтом, исследованием, изучением лора или убийством мобов, и меняет впоследствии около 30% геймплея. Солдат, например, получает больше интересных боев, исследователь находит необычные лазейки, ученый может узнать больше информации о том или ином месте, а поселенец умеет возводить постройки. Кроме того, результат многих квестов зависит от выбранного пути, и благодаря этому ни одно повторное прохождение уже не будет похоже на предыдущее.

С другой стороны, вторая идея Carbine Studios – возродить рейды в 40 человек в энд-гейм контенте – кажется и интригующей, и очень смелой. Много ли тех, кто готов часами репетировать массовые суициды у ног босса? А вот и узнаем – в конце 2013 года.

КОРОТКО:

DOTA OPEN BETA

Один из самых долгих ЗБТ наконец-то перетек в открытое тестирование. У меня было накоплено 27 ключей в Steam, а у вас?

RIFT

Наша версия не стала сопротивляться и сразу же перешла на F2P вслед за зарубежной.

ПАРОГРАД

Пых-пых. Пых-пых. Все на борт – Пароград (он же City of Steam) официально запущен в России.

FIREFALL

“Онлайн-Borderlands с историей и джет-паками” официально вошел в стадию ОБТ.



Казалось бы, ну что еще может пойти не так у WarZ после этой истории с провальным запуском в Steam? Уже многократно освистанная, она вроде как выбралась на более-менее прочный грунт и героически поползла дальше. И тут сюрприз! Paramount Pictures со своим фильмом World War Z заставила Hammerpoint сменить название игры. Так что теперь она называется Infestation: Survivor Stories. Надо признать – то еще имечко.



Tabletop

Мир на столе

ЛЕТИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

Не знаю как вам, а мне мало известно до сих пор активно продающихся настолок, возрастом старше двух десятилетий (шашки и шахматы, понятно, не в счет). Между тем, первая версия Cosmic Encounter вышла 36 лет назад! Отцы нынешнего поколения настольщиков активно рубились в нее в те годы, когда только поступали в колледжи и университеты. А популярности «космическая стратегия lite» не утратила и по сей день.

И ведь ничего особенного в правилах нет, кроме одного ключевого момента: вылетая на покорение вражеской планеты, вы не знаете, к кому из противников занесет вас судьба. Звездные врата – штука непредсказуемая, с легкостью необычайной забрасывают наш победоносный (или не очень) флот куда угодно. Благо нагрянуть в гости можно не в одиночку: и атакующий, и защитник зовут с собой друзей. Пойдя с нападающим и победив, вы можете получить победное очко. Став на сторону обороняющегося и выиграв – ценные карточки из колоды. И ведь заранее не угадаешь, с какой стороны правда (читай – сила). Исход боя определяется карточками так называемых Encounters. Скажем, если выложено число «40», именно его приплюсуют к количеству сражающихся на соответствующей стороне кораблей. Перебить настолько высокую ставку непросто, разве что ответить тридцаткой да кучей «плюсиков» (подкреплений).

Однако правила в Cosmic Encounter – штука второстепенная. На первом месте по важности доставшаяся вам раса, ведь она почти наверняка отодвинет Rulebook в сторону, так или иначе переделав геймплей. Скажем, раса Пацифистов, выкладывая карточку переговоров, автоматически выигрывает бой (тогда как все прочие в аналогич-

► На старте обычно выдают по пять планет и 20 кораблей. Но флот полной численности существует недолго – потери случаются даже у «заговоренных» Зомби.



Cosmic Encounter	
	3-5
	от 12 лет
	60-90 мин.
год выхода	2008



Карта с буквочкой «М» копирует число, выложенное оппонентом. И это единственный гарантированный способ сравняться с «40» без подкреплений.

Так как ресурсов тут нет, платить за технологии придется кораблями. К счастью, после окончания исследований наши НЛО вернутся на базы.



ном случае проигрывают). Зомби вообще не теряют кораблей в сражениях, смело гуляя по галактике максимально возможными армадами. А Мазохисты научились побеждать не только стандартным способом (набрав 5 очков), но и потеряв весь флот. После выхода дополнений рас уже больше сотни, и каждая по-своему прекрасна. Даже не знаю, что веселее: отстраивать на планетах непробируемые базы, копировать умения неприятеля или самому задавать условия победы (однако, бывает и такое!).

Для последней версии игры вышло целых три дополнения: Cosmic Incursion (2010), Cosmic Conflict (2011) и Cosmic Alliance (2012). За стол теперь допускается до 8 человек, хотя практика показывает, что оптимальное количество – 5-6. Карт стало больше, появились случайные события и вариант с командными сражениями. Не изменилась одно – суть: Cosmic Encounter был и остается веселым рубиловом, в котором альянсы создаются и распадаются десятки раз за час, отстающий по очкам внезапно выбивается в лидеры, а битвы держат в напряжении до последней секунды. А еще вы никогда не увидите двух одинаковых партий. Разве не этого мы хотим от классной настолки на час-полтора?



В колоде есть несколько карточек с надписью «Epidemic!». Вытянув которые, вы на один шагок приблизите мир к вселенскому апокалипсису.

В дополнении можно выбрать одну из восьми ролей, но играть смогут всего пятеро. Хотя базовая версия вообще рассчитана на четверых.

В РОЛИ КРАСНОГО КРЕСТА

Мы как-то много рассказывали о соревновательных настолках и почему-то совсем забыли о кооперативных. А ведь это громадный пласт игр, становящийся только популярнее год от года. Такой, где не стоит нападать друг на друга, где важно работать в команде, вместе справляясь с какой-нибудь бедой. Один из замечательнейших представителей направления – «Пандемия», описывающая избитый сюжет о страшном вирусе, вырвавшемся на свободу и поражающем человечество. Даже не так, не об одном вирусе, а о целом квартете.

Главная цель геймеров – найти четыре лекарства. Не перепутайте: не излечить всех и вся, а именно открыть вакцины. Свою первую партию мы проиграли именно потому, что увлеклись «зачистками» городов, забыв о главной миссии. А время-то ограничено: не успеете до того, как закончатся карточки в колоде, и болезни поразят все прогрессивное и не очень человечество. Успеете – самое время попробовать еще раз, усложнив стартовый расклад и закинув в колоду побольше эпидемий.

В «Пандемии» крайне важно обсуждать ваши планы с товарищами и не тратить ходы попусту. Новички допускают главную ошибку, действуя в соответствии с заветами героев басни «Лебедь, рак и щука». А это совершенно недопустимо, как говорили герои популярного кинофильма. Обязательно научитесь работать в команде и работать так, чтобы ход следующего игрока не оказался бессмысленным. Если он может пробежаться по Азии и предотвратить вспышки эпидемий быстрее, вам лучше найти себе

Из российских городов на карте есть только Санкт-Петербург и Москва. Остальные где-то за кадром.

#2

«Пандемия»
(Pandemic)

2-4

от 10 лет

45-60 мин.

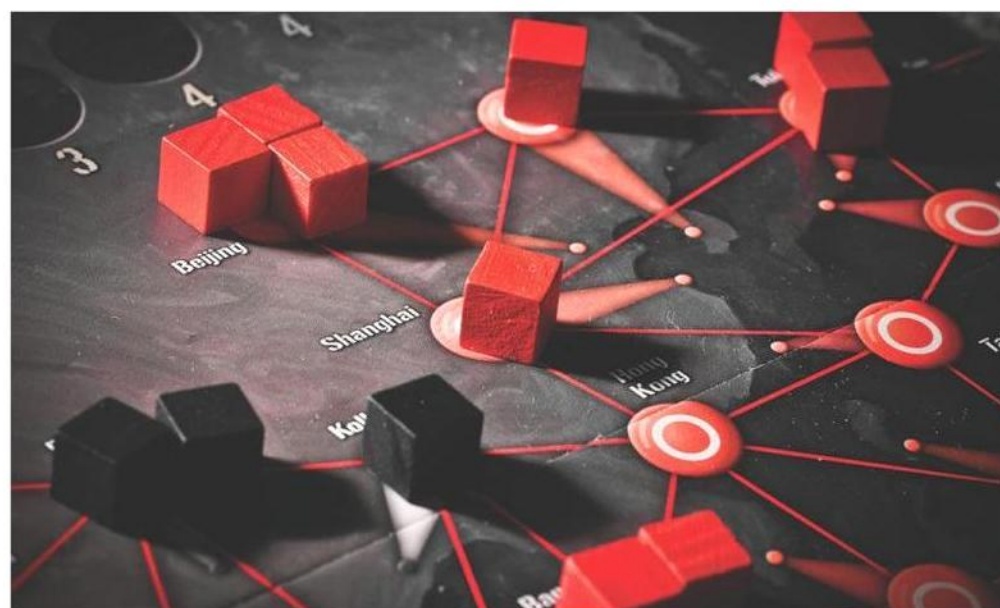
год выхода 2008

другое дело, например, обменяться карточками с соседом и подготовиться к поиску лекарства.

Важно помнить и о специальных способностях вашего героя. Так, Ученый лучше всех синтезирует вакцины, ему для этого достаточно иметь четыре карточки одного цвета, а не пять. «Прорабу» для строительства «санэпидемстанций» не требуется особенных условий, необходимо лишь появиться в соответствующем городе да потратить действие. К слову, такие станции используются не только для исследований, но и для перемещения между городами, служа такими аналогами телепортов. Грустнее всего, наверное, играть за Диспетчера, умеющего ходить чужими фишками. С другой стороны, это искупается ощущением власти над друзьями.

Сама механика построена так, что вспышки заболеваний регулярно происходят в одних и тех же городах, и если не торопиться, эпидемии всяких там H1N1 начнут перекидываться на соседние регионы, потихоньку охватывая всю планету. Но что делать, если с проблемами на максимальной сложности вы справляетесь одной левой? Добавьте в игру чуточку драйва – подключите к ней дополнение On the Brink (2009). И у вас тут же появится дополнительная роль: биотеррориста, играющего на стороне зла и пытающегося помешать работе докторов. Расстраивать его козни не менее весело, чем самому разносить заразу по планете. Если, конечно, не вдумываться, что сюжет Pandemic и без дополнения заслуживает минимум рейтинга 16+.

Три кубика болезни одного цвета в городе означают критическую ситуацию. Если к ним придется добавить еще один, вместо этого болезнь отправится в соседние поселения.





КАТАСТРОФА БРАТЬЕВ/СЕСТЕР ВАЧОВСКИ

«Спиди-гонщик» 2008 года стал одной из первых голливудских постановок манги. В итоге получилась этакая «Матрица» для семейного просмотра. Перед зрителем — сплошь рисованные декорации и фоны, ничего реального, кроме людей. В окружении всей этой ненатуральности адекватно смотрелся бы персонаж лет на 5 младше Эмиля Хирша. Плюс ориентирована лента была как раз на детей — так что непременно нужен был какой-нибудь современный Маколей Калкин! С другой стороны, изначально к роли прикрепили Джонни Деппа, и если бы она досталась ему, это вызвало бы куда больше вопросов.

Постановка Speed Racer отличалась титаническим размахом, однако в кинотеатрах ее ждал катастрофический провал. Возможно, причина в ходульных героях — уж очень предсказуемыми были добрыни, вроде Спиди Рейсера, и злыдни, вроде Арнольда Ройалтона. Или в нелогичности действий персонажей — ну что, мешало Иксу/Рексу Рейсеру в конце концов открыться перед братом? Или в пропаганде избитых постулатов «правда побеждает» и «сдаваться плохо». Но скорее всего, народ не пошел на фильм, поскольку картин с куда более захватывающими автомобильными погонями до Speed Racer было снято предостаточно — «Угнать за 60 секунд», «Дни грома», «Доказательство смерти»... Ну и про телетрансляции NASCAR и Formula 1 не стоит забывать. Speed Racer, скорее всего, если и войдет в историю кино, то только как самая дорогая артхаусная лента.

DRAGONBALL DEGRADATION

Причины провала Dragonball Evolution (2009), в отличие от истории с работой Вачовски, прозрачны: слабоватая графика, небольшой хронометраж, минимум юмора и боевых сцен, да и те, что есть, сплошь рапидные и бескровные. Несмотря на то, что экранизировали Торияму, все пошлости из фильма выкинули, разве что один порножурнал в кадре засветили.





Еще один прокол создателей - банальный сюжет. В 90-минутном фильме совместили события из нескольких арок манги, приплели пророчество про конец света, а антагониста Пикколо снабдили идиотским девизом «уничтожить мир, чтобы им править». Неудивительно, что Рон Перлман не захотел играть резинового лорда и свалил сниматься в продолжении «Хеллбоя».

С другими персонажами тоже обошлись по-свински: Гоку состарили до 18-ти, от Бульмы осталась одна бирюзовая прядь волос, Улонг и Пьюар вообще не прошли кастинг... Ну и кому нужен такой «Драгонболл»? Оказалось, никому.

Проекты экранизаций «Спиди-гонщика» и «Драгонболла» были запущены уже давно - в середине 90-х - начале 2000-х. Очередной всплеск интереса голливудских кинодельцов к аниме и манге пришелся на вторую половину 2000-х - как раз тогда, когда в Голливуде грянул кризис оригинальных идей и «Оскар» за лучшие сценарии стали получать такие шедевры как «Вавилон», «Джуно» и «Харви Милк».

Компания ДиКаприо Arrian Way отхватила себе два самых жирных куса японской анимации - «Манускрипт ниндзя» и «Акиру». Права на оба проекта были приобретены еще в 2008-м, с тех пор появлялись новости только об «Акире» - о распиле киноверсии на две части, о бюджете в \$90 млн., о подготовке к съемкам (весна 2012-го) и, наконец... о закрытии проекта.

ТАРАНТИНО, БОЛЬШОЙ ЗНАТОК АНИМЕ, В СВОЕ ВРЕМЯ РЕКОМЕНДОВАЛ ТИАКИ КУРИЯМЕ ПРОСМОТР АНИМЕ «КАЙТ» ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К РОЛИ ГОГО ЮБАРИ В «УБИТЬ БИЛЛА».

В подвешенном состоянии в настоящее время, вместе с «Манускриптом...», находятся проекты экранизаций «Ковбоя Бибопа», «Призрака в доспехах» и «Блича», за которым почему-то числится комедийный режиссер Питер Сигал. Хотя тут вернее говорить не о «подвешенном состоянии», а о «безнадежной ситуации», поскольку обо всех этих проектах в свое время громко брякнули, повозились с ними годик-два, вздохнули и решили не снимать в ближайшие сто лет.

Было бы странно, если бы Спилберг и Кэмерон не были замешаны в махинациях со съемками фильмов по мангам. И действительно: имя первого всплывало в связи с экранизацией «Призрака в доспехах», второй же приписан режиссером к «Боевому ангелу» Юкито Кисиро с 200-миллионным бюджетом. Правда, в связи с возней с «Аватарами» Кэмерон вряд ли в ближайшие 5-10 лет вспомнит о манге про живущую на помойке девочку-киборга Гали.

Само собой, голливудские продюсеры не могли пройти мимо «Евангелиона». Тем более сейчас самое время для большой денежной жатвы - манга вот-вот закончится, а тетралогия полнометражек Хидеаки Анно довела фанатов до безумия. Спецэффектами займется Weta Digital, что внушает большие надежды, однако судебные разбирательства правообладателей A.D. Vision и Gainax ставят возможность экранизации под дамоклов клинок.

Тот же случай массовой истерии может ускорить выход на экраны «Тетради смерти». Дождавшись, когда китайские и российские чиновники все-таки раскопают в манге «противозаконную информацию» и призовут к сожжению дьявольских томиков, боссы Warner Bros. наконец объявили о запуске фильма в производство. Режиссером числится Шейн Блэк. Впрочем, приступать к съемкам «Тетрадки» он пока не спешит: в одном из недавних интервью Блэк заявил, что ближайшие три месяца будет занят сценарием для киноадаптации комикса Doc Savage.

РОМАН ТОМА КРУЗА С ЯПОНСКОЙ НОВЕЛЛОЙ

Успех экранизаций «Боевого ангела», «Тетради смерти» и прочих манг, несмотря на то, что ими занимаются серьезные господа, пока находится под большим вопросом. Причина - слишком уж японские, так сказать, это произведения, так что с их американизацией у постановщиков наверняка возникнут большие трудности. Другое дело - показать американскому зрителю что-нибудь про инопланетян! И чтобы непременно с Томом Крузом в главной роли! Ведь вон он как классно с инопланетной тварью в «Обливионе» разобрался! Warner Bros. пошла навстречу ожиданиям аудитории и объявила о постановке романа Тэхэя Камбаяси YūkiKaze с Томом Крузом в роли Рэя Фукаи. По YūkiKaze, напомним, было снято одноименное 5-серийное аниме. В фильме Круз будет управлять истребителем, снабженным искусственным интеллектом, и в конце концов «подружится» с машиной. Истребление внеземных ублюдков, вторгшихся на Землю через гиперпространственный портал над Антарктидой, кстати, будет происходить под эгидой ООН.

В ленте «Все, что тебе нужно - это убивать» инопланетянам будет противостоять, опять же, Том Круз. Картина базируется на ранобэ Хироси Сакурадзаки. Кадр с увешанным железами Крузом с дико искривленным лицом, прорывающимся сквозь адское пламя, уже давно доступен в Сети. По сюжету он будет раз за разом переживать день своей смерти от инопланетянских рук. Режиссер ленты - Даг Лайман (который скорее спец по шпионам, а не по научной фантастике), премьера состоится весной 2014 г.

ЧЕГО ЕЩЕ ЖДАТЬ?

В начале мая стало известно, что фильм «Кайт», основывающийся на известном аниме «Кайт - девочка-убийца», вступил в фазу пост-продакшна. На одной из ведущих ролей в ленте занят Сэм Джексон. Тарантино, большой знаток аниме, в свое время рекомендовал Тиакки Курияме просмотр аниме «Кайт» для подготовки к роли Гого Юбари в «Убить Билла». А уже в октябре следует ждать премьеру «Олдбоя» Спайка Ли, снятого по одноименной манге Нобуаки Минэгиси и Гарона Цутии. Как и в случае с «Драгонболлом», корейцы экранизировали эту мангу чуть раньше - в 2003-м. Что ж, интересно будет сравнить.



ЧТО ТАМ СКОРО У ДЕЛЬ ТОРО

А что же неугомонный постановщик комиксов Гильермо дель Торо? Как стало известно в конце апреля, он займется сериалом по одной из самых популярных в англоязычных странах манге - «Монстру» Наоки Урасавы. Завязка сюжета произведения такова: японец Кендзо Тенма, работающий доктором в Дюссельдорфе (ФРГ), спасает подростка от смерти после пулевого ранения в голову. Но проходит несколько лет, и оказывается, что Тенма подарил жизнь маньяку, полноценному «новому Гитлеру»... New Line Cinema, купившая права на экранизацию истории в 2005-м, сначала планировала уложить 18-томную мангу в полнометражку, однако голливудские сценаристы с заведомо невыполнимым заданием не справились и проект вылился в сериал для канала НВО.

БЕСКРОВНОЕ БУДУЩЕЕ

Голливудские экранизации манги и аниме медленно пробируют себе дорогу на большие экраны. У киноверсий компьютерных игр, кстати, была похожая история. После провалов «Спиди-гонщика» и «Драгонболла» стало понятно, что американцы вряд ли когда-нибудь еще раз возьмутся за фэнтези-сенэн или манги спортивной тематики. В их кинематографе и без того хватает лент про юных чернокожих бейсболистов или белокожих баскетболистов. Другое дело - научная фантастика или триллеры и детективы на сюжеты из реальной жизни. Словом, такие манги, где нет ториямовских грибов-деревьев и говорящих животных.

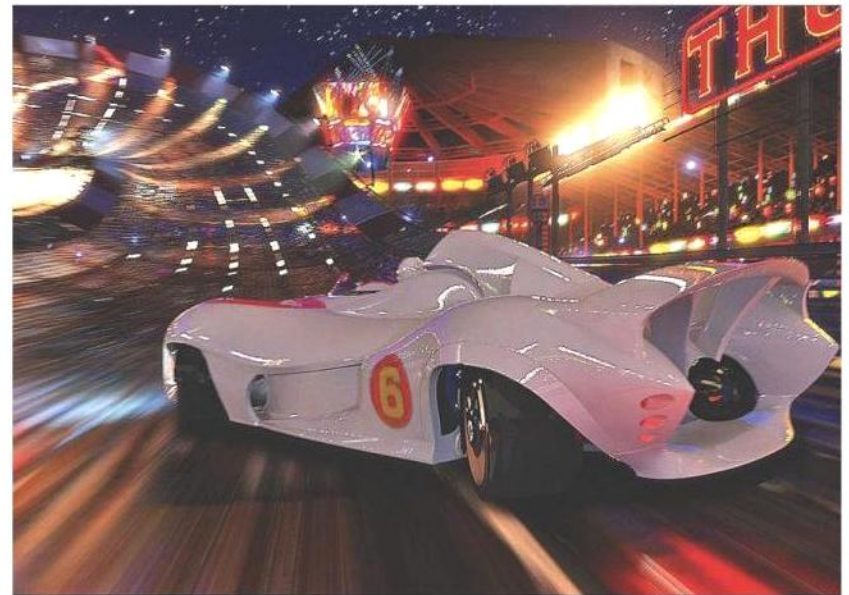
От голливудских игровых римейков аниме и экранизаций манги следует ждать упрощенных сюжетов. Наверняка, весь японский материал будет подгоняться под американский стандарт, и в итоге на экраны выйдут очередные ленты про захват и освобождение Белого дома, пропагандирующие идеи демократии. Сцены с обнаженкой и кровью из сценариев скрупулезно вырежут, чтобы уберечь картины от рейтинга R или, в крайнем случае, NC-17. С другой стороны, live-action по манге/аниме и у самих японцев редко выходят такими же смачными, безбашенными и напряженными как оригинал. Поживем - посмотрим. И напоследок главный парадокс: почему голливудцы до сих пор не добрались до столь обожаемого американскими детишками «Наруто»? **СИ**



КАКИЕ ЕЩЕ АЗИАТСКИЕ КОМИКСЫ ЭКРАНИЗИРУЕТ ГОЛЛИВУД

Кроме японской манги, Голливуд покушался еще и на корейскую манхву. В 2011 г. вышла лента «Пастырь», поставленная по известной работе Priest Мин-Бу Хена. В оригинале священник Иван Исаак продал душу дьяволу, после чего преобразился в рыцаря с клинком и серебряными пулями и в одиночку «встал на пути апокалипсиса», так что манхва совершенно справедливо была названа «дневником его кошмара». Местом действия в комиксе был фронт. Постановщики же перенесли историю в альтернативный мир и сделали из «пастырей» клан охотников на вампиров с джедайскими техниками. После того, как основная часть вампиров была уничтожена, руководители Церкви перевели «пастырей» в категорию вьетнамских ветеранов. Один из них, он же главный герой, такого унижения не вынес... Собственно, это, а также похищение вампирами его дочери, и стало отправной точкой сюжета. Отмечу, что Пастырь в фильме имеет короткую стрижку, в то время как у Ивана Исаака была алукардовская грива. И еще крутая шляпа была, которую в фильме носит антагонист. В «плюсы» картины можно записать мотоциклетные погони в духе «Безумного Макса», отсутствие нытья, отличавшего манхву, интересную анимационную вставку и общий постапокалиптический антураж. Из «минусов» стоит назвать слабую связь с первоисточником. И хотя по сравнению со «Спиди» и «Драгонболлом», у «Пастыря» был средний бюджет, это, как вы понимаете, не убергло его от посредственных сборов.

▲ Спиди-гонщик - безумно яркий, дорогой и странный фильм; не понравился ни обычным киноманам, ни поклонникам аниме.





СТОЛИЦА ГАЛАКТИКИ

ПОЧТИ ВО ВСЕХ РОЛЕВЫХ ИГРАХ ОТ ПОЧТЕННОЙ СТУДИИ BIOWARE ЕСТЬ БОЛЬШОЙ ГОРОД, ИГРАЮЩИЙ ВАЖНУЮ РОЛЬ В СЮЖЕТЕ: В ДВУХ СЛУЧАЯХ ИХ НАЗВАНИЯ ДАЖЕ ДАЛИ ИМЯ САМОМУ ПРОЕКТУ (BALDUR'S GATE И NEVERWINTER NIGHTS). ВСЯКИЙ РАЗ ОНИ СЛУЖАТ «ВЕРТИКАЛЬНЫМ СРЕЗОМ» ДАННОЙ ВСЕЛЕННОЙ И ДАЮТ ХОРОШЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О МИРЕ ИГРЫ. АРХИТЕКТУРНОЙ РАЗНОБОЙ И МРАЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ АТКАЛЬТЫ В BALDUR'S GATE 2, БЛЕСК И НИЩЕТА ИМПЕРСКОГО ГОРОДА В JADE EMPIRE... В ЕДИНСТВЕННОЙ ТРИЛОГИИ КОМПАНИИ НА СЕГОДНЯ, СЕРИАЛЕ MASS EFFECT, ТАКИМ ЦЕНТРАЛЬНЫМ МЕСТОМ СТАЛА ЦИТАДЕЛЬ: ГИГАНТСКАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ, СТАВШАЯ ТОРГОВОЙ И ПОЛИТИЧЕСКОЙ СТОЛИЦЕЙ НАШЕЙ ГАЛАКТИКИ (ВЕДЬ ДЕЙСТВИЕ ИГР ПРОИСХОДИТ В ОТДАЛЕННОМ БУДУЩЕМ НА ПРОСТОРАХ МЛЕЧНОГО ПУТИ).



ДАВНЫМ-ДАВНО...

Сколько лет существует Цитадель, доподлинно неизвестно. Исследователи сходятся на том, что ее построила таинственная раса протейанцев, исчезнувших 50 тысяч лет назад, поэтому возраст станции насчитывает как минимум 500 веков. Этой же расе приписывают создание сети ретрансляторов массы, с помощью которых стало возможным мгновенное перемещение между звездными системами, гораздо быстрее скорости света. Впервые этой сетью сумела воспользоваться самая древняя и продвинутая из ныне существующих раса голубокожих гермафродитов азари, и они же обнаружили Цитадель.

Вскоре после этого еще пара высокоразвитых рас (саларианцы и волусы) сумели выпрыгнуть к древней станции, и в дальнейшем ее заселение пошло быстрыми темпами, по мере того как все больше разумных существ осваивали технологию ретрансляторов (либо вступали в контакт с уже научившимися). Земляне были в числе «догоняющих»: ретранслятор в Солнечной системе нашли на орбите Плутона только в 2149 году. Поскольку он



Художники, создававшие облик Цитадели, вдохновлялись классикой научной фантастики и пейзажами современных перенаселенных мегаполисов вроде Шанхая.

был спрятан под многокилометровым слоем льда, до этого его принимали за один из спутников планеты, Харон. Впрочем, о существовании других существ люди уже знали, поскольку перед этим обнаружили протейские руины на Марсе.

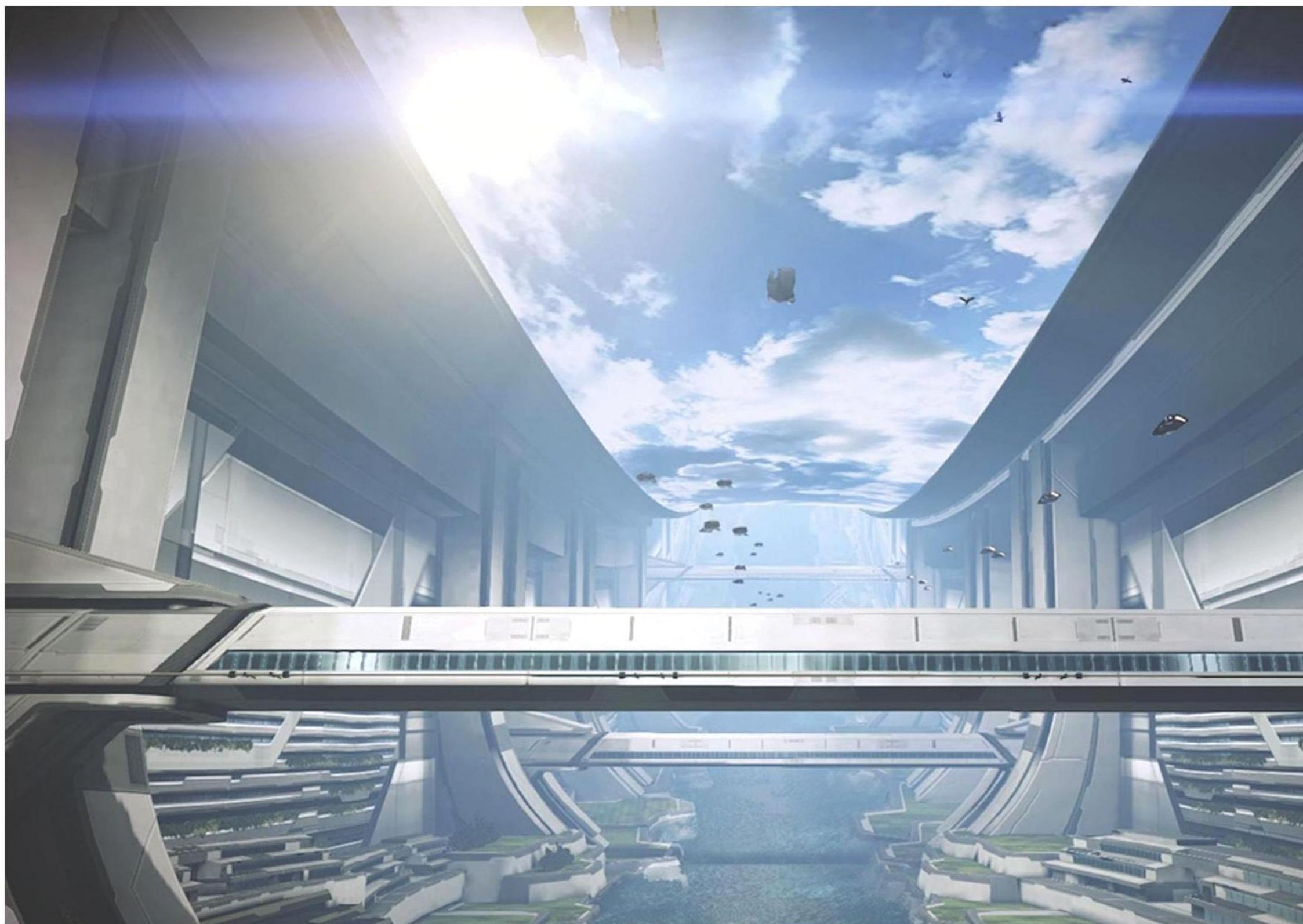
Цитадель же, расположенная в Туманности Змеи (что в Созвездии Змееносца), находится на пересечении путей, ведущих во многие уголки Галактики, поэтому она приобрела важнейшее экономическое и стратегическое значение. Многие расы имеют здесь свои представительства и целые колонии, и азари вместе с саларианцами на правах первооткрывателей создали Совет Цитадели – дата его основания считается точкой отсчета для Галактического летоисчисления (на Земле в это время только-только образовалась Римская республика).

Этот надгосударственный орган решает все важные вопросы в Пространстве Цитадели – так называются все звездные системы, подчиняющиеся юрисдикции Совета, и при беглом взгляде на карту кажется, что это пространство огромно. Но на самом деле изучено (и уж давно ос-

воено) меньше 1% систем нашей Галактики, и только 18% известных рас признают власть Совета.

Вообще, формально Совет не имеет права вмешиваться в дела правительств отдельных рас и планет, но на самом деле его решения имеют очень большой вес: именно Совет остановил Войну Первого Контакта между людьми и турианцами, грозившую перерасти в геноцид человечества, впервые столкнувшегося с другими разумными существами. А также снабдил агрессивных и быстро размножающихся кроганов современными технологиями и использовал их для борьбы с разумными насекомыми рахни, грозившими уничтожить все живое в Галактике.

Расы, которые подчиняются Конвенциям Цитадели (в частности, ограничивающим применение оружия массового поражения против обитаемых миров), считают ассоциированными членами Совета, и они могут обращаться к нему за поддержкой и какими-то санкциями. Но решение в любом случае остается за тремя основными силами и служит только их интересам, поэтому этот орган больше напоминает НАТО, чем ООН, если говорить земными терминами.



ИНЖЕНЕРНОЕ ЧУДО

Даже в далеком будущем воспетого Стругацкими и Ефремовым коммунизма так и не наступило, и в Президиуме живут те, кто «поравнее» прочих.

Но довольно о политике, поговорим об устройстве этого удивительного сооружения. Внешне Цитадель представляет собой огромное кольцо диаметром в 7 километров, от которого отходят пять параллельных «лепестков» по 43 километра в длину. В случае опасности они могут захлопываться, образуя непробиваемый цилиндр – неизвестный материал, из которого сделана станция, не поддается даже самому разрушительному оружию.

Также никто не знает, где именно находится основной источник питания, центральный пульт управления или система жизнеобеспечения и навигации Цитадели. Несмотря на это, на станции автоматически поддерживается комфортная для большинства рас сила притяжения и пригодная для дыхания атмосфера.

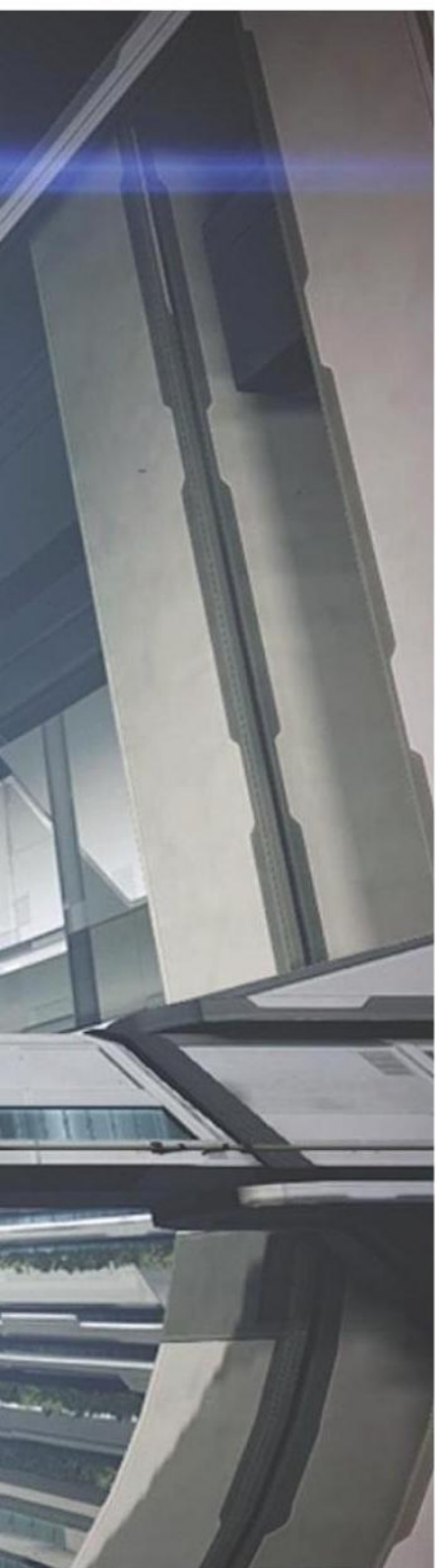
Кольцо в основании представляет собой тороид, то есть огромный «бублик», на внутренней стороне которого расположены здания. Этим Президиум, как называется эта часть станции, напоминает фантастический город Сигил из Planescape: Torment, про который мы рассказывали в первом выпуске нашей рубрики.

За счет центробежной силы здесь поддерживается притяжение всего в треть земного. В отличие от остальных частей станции, здесь налажена искусственная экосреда: повсюду растут деревья, трава, есть огромное озеро с пресной водой (она очищена от бактерий, но все равно опасна для некоторых рас с иным обменом веществ). На «потолок» проецируется картина летнего неба с облаками, симулируется солнечный свет, дует легкий ветерок, а на шесть часов из двадцати, что составляют местные сутки, освещение тускнеет, имитируя наступление ночи.

Все здания элегантно вписаны в пейзаж и располагаются вдоль вогнутых стен Президиума. Это элитный район, не предназначенный для житья простых граждан: в нем находятся дорожные апартаменты, банки, посольства всех рас и административные службы, а главное, Башня Цитадели, массивное сооружение километровой высоты, в котором проходят заседания Совета. Вход без приглашения сюда запрещен: помимо членов Совета, доступ сюда имеют только дипломаты и посетители с официальными запросами.

Кроме того, в Башне расположен навигационный центр, следящий за всеми прибывающими и улетающими кораблями – ведь они стыкуются как раз с центральным кольцом станции, где построены космопорты и таможня, а сниженная гравитация помогает при разгрузке. На вершине Башни есть специальный «консульский» док для нужд Совета (например, его эвакуации в случае опасности).

В Президиуме много роскошных ресторанов, баров, дорогих магазинов, и других престижных мест отдыха. Например, офис «Спутницы» Ша'иры – могущественной азари, обслуживающей только самых важных клиентов, поскольку встреча с ней стоит целого состояния. Как известно, азари сексуально совместимы с представителями любой расы и пола, но Ша'ира также способна предсказывать будущее, а благодаря своим связям среди высокопоставленных жителей Цитадели она всегда в курсе последних событий, может дать ценный совет или замолвить словечко, кому надо. Ее часто обвиняют в занятии проституцией, но она всегда гневно отвергает такую характеристику. На самом деле, по своему поведению и высокому положению в обществе она похожа на древнегреческую гетеру.

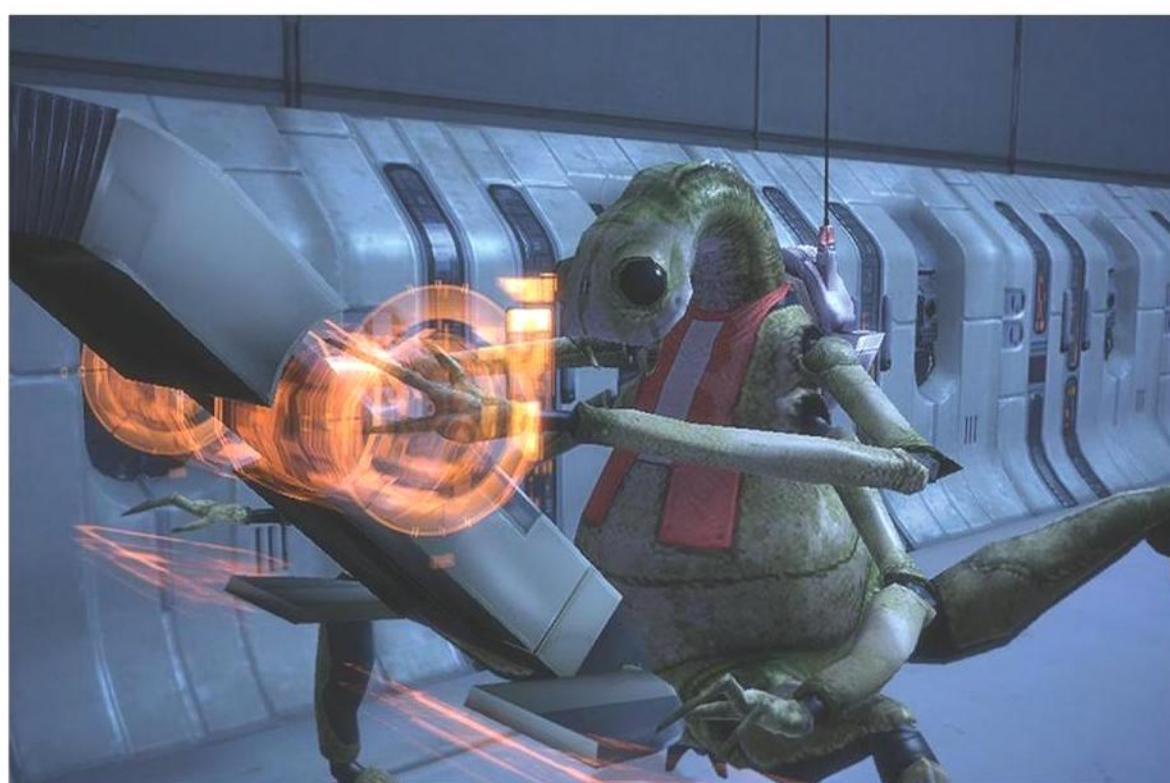


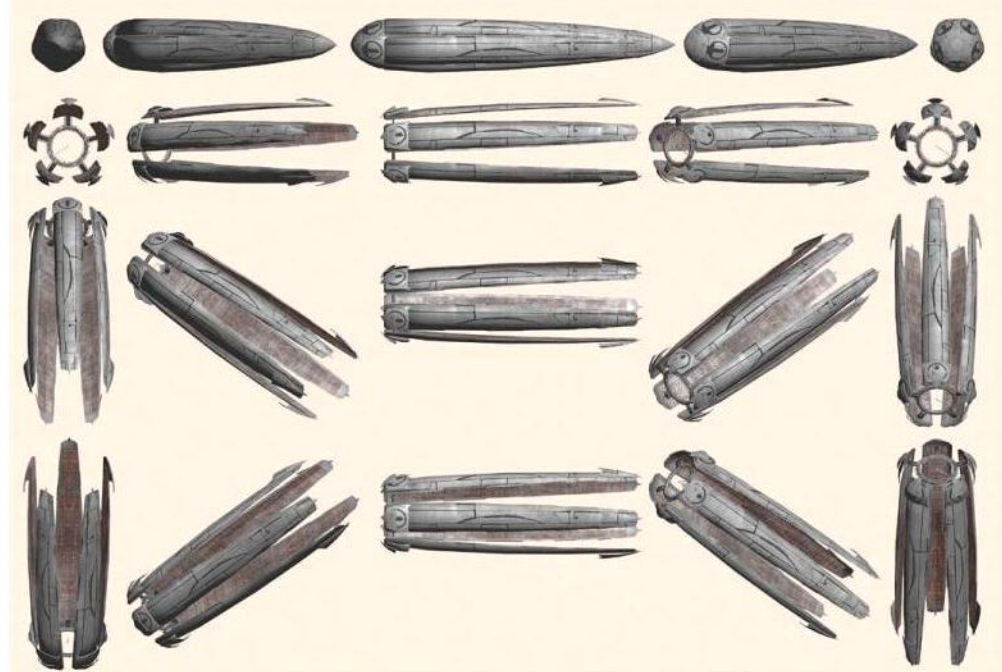
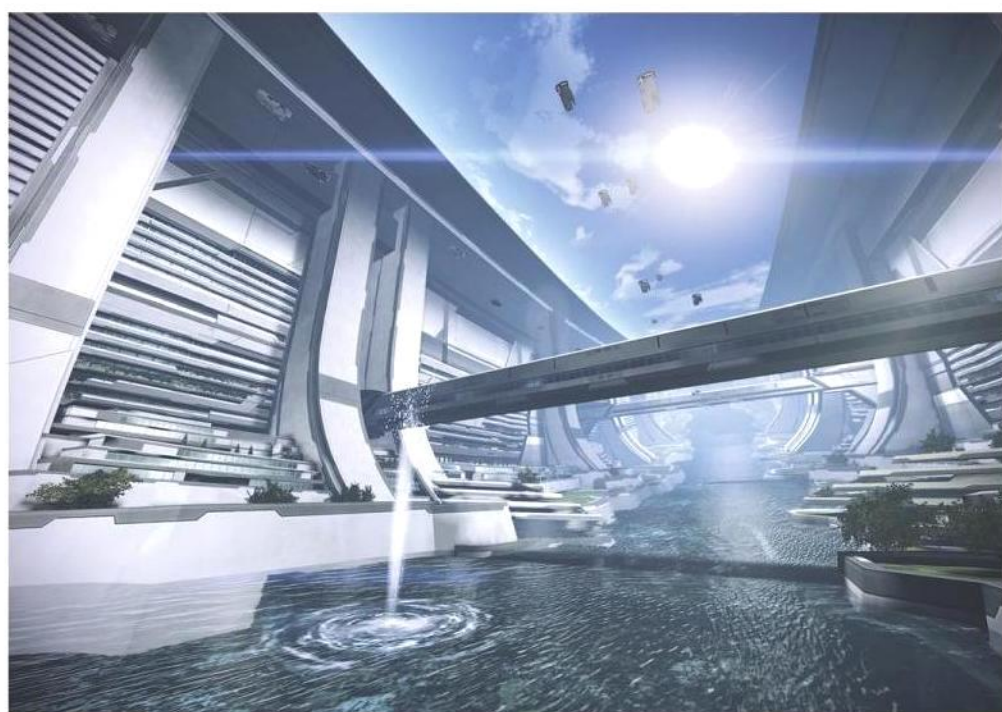
ХРАНИТЕЛИ

Одна из главных загадок Цитадели, помимо ее происхождения – «хранители», таинственные насекомообразные существа, которые существуют только на станции и не встречаются больше нигде в Галактике. Они уже были здесь, когда станцию нашли азари, и занимаются собственными таинственными делами, не вступая ни с кем в контакт. Четырехногие и двурукие хранители со встроенной в спину антенной встречаются во всех уголках станции и постоянно что-то ремонтируют и настраивают, убирают и отправляют на переработку отходы.

Сколько бы их не умирало от старости, несчастных случаев или насилия, их количество всегда остается неизменным. Но откуда берутся новые особи, никто не знает: считается, что их создали протейанцы специально для поддержания систем жизнеобеспечения Цитадели, и дополнительные хранители искусственно выращиваются где-то в неизученных недрах станции.

Любые попытки захватить и изучить хранителя кончаются тем, что он выделяет кислоту, которая растворяет его тело за считанные секунды, оставляя за собой горстку минералов и белков. Поскольку эти существа жизненно необходимы для работы Цитадели, трогать их или мешать их активности строжайше запрещено, за чем неукоснительно следит СБЦ. Из-за этого никто даже не может ничего сделать, если вдруг хранители решили перестроить его офис или перенести целое здание в другой район жилого сектора. Своей загадочностью и необходимостью хранители очень напоминают дабусов из Сигила, про которых мы рассказывали в первом выпуске нашей рубрики.





ГОРОД, ЧТО НИКОГДА НЕ СПИТ

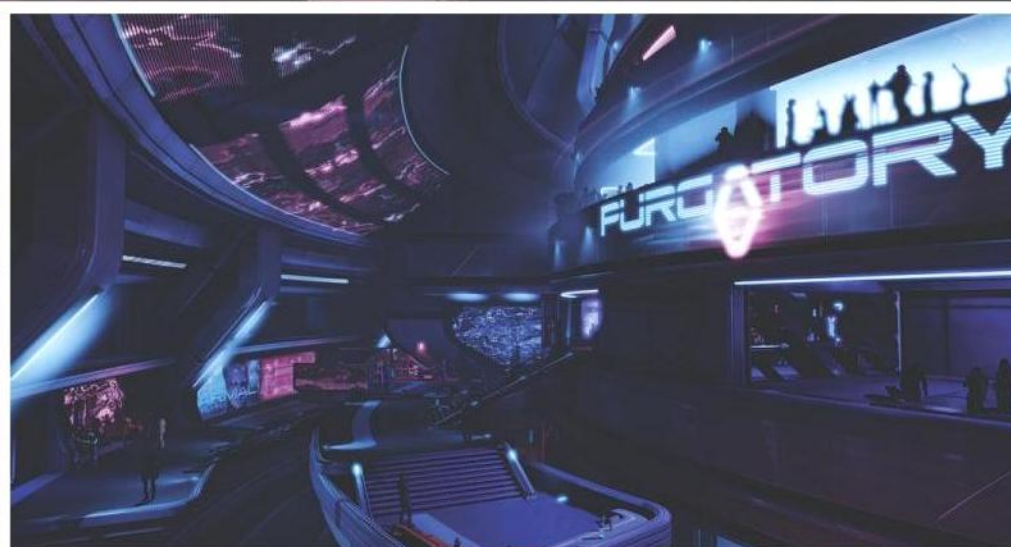
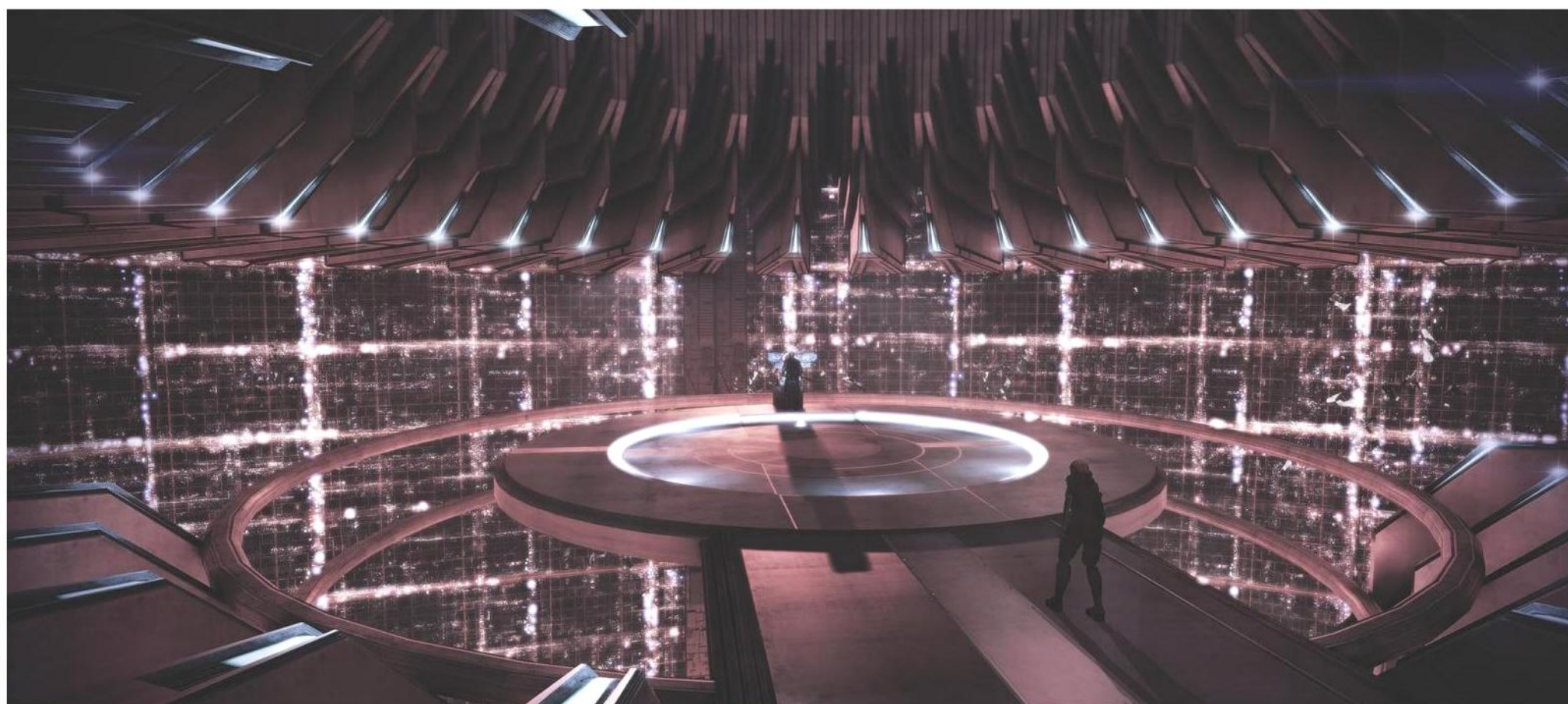
Отходящие от основания станции пять титанических лестников называются жилыми секторами, поскольку в них обитает основное население Цитадели (а это около 13 миллионов представителей разных рас). Их внутренняя поверхность плотно застроена огомными высотными зданиями, которые изолированы от вакуума, поскольку атмосфера здесь удерживается только на небольшом расстоянии от поверхности.

В отличие от Президиума, здесь нет смены дня и ночи – ведь вместо неба, пускай искусственного, жители жилых секторов видят у себя надо головой лишь огни других «лепестков» и открытый космос. Поэтому активность в них не прекращается никогда, особенно торговая. Ведь в Цитадели пересекается множество межзвездных маршрутов, и здесь можно найти товары из любого уголка Галактики, так что здесь огромное количество складов, магазинов, офисов корпораций и мелких фирмочек. Здесь обитают диаспоры разных рас, старающихся держаться поближе к своим, а работающие без перерыва бары, клубы и прочие увеселительные заведения всегда ждут посетителей.

У каждого жилого сектора есть свое название, и несколько достопримечательностей. В трилогии Mass Effect не всегда понятно, в каком именно секторе происходит действие, поэтому вот краткое описание трех достоверно известных.

СЕКТОР ЗАКЕРА

В основном населен волусами, элькорами и ханарами, хотя здесь есть принадлежащая людям торговая зона Шин Акиба, а также большой индустриальный район. Временные гости Цитадели, у которых нет денег на нормальную гостиницу, могут арендовать капсулу для отдыха в блоке 633.



В центре сектора находится без затей названный Половинный район, который поднимается над поверхностью на 28 уровней, на каждом из которых расположены различные магазины (в том числе с компьютерными играми – включая сверхпопулярную Galaxy of Fantasy с одиннадцатью миллиардами подписчиков). Также здесь находится ресторан человеческой кухни, продающий лапшу и пиво. Раньше в нем была караоке-машина, но ее пришлось демонтировать после жалоб посетителей на пение пьяных элькоров. Ну а на верхнем этаже расположился клуб «Темная Звезда», знаменитый своим барменом-турианцем высшего класса.

СЕКТОР КИТОЙ

Здесь находятся архивы Совета Цитадели: огромный научный комплекс, в который запрещен доступ посторонним. Здесь хранится огромное множество предметов и информационных записей, которые имеют историческую или культурную ценность. Кроме того, архивы содержат базу данных обо всех жителях Цитадели и другую информацию, используемую бюрократической машиной Совета. Физические артефакты хранятся в особых запечатанных капсулах, которые можно быстро перемещать по всему комплексу, а с видео и аудиозаписями можно ознакомиться в специальных голографических камерах.

СЕКТОР ТАЙСЕРИ

Самый высококультурный участок Цитадели, где расположены Музей Галактической истории, концертный зал Дилинага, ботанические сады Гаерон и школа искусств Ауксуа. В финале первой части Mass Effect район очень сильно пострадал, и его восстановление заняло несколько лет.

Про секторы Бахржет и Арох есть только малочисленные упоминания, но вообще в играх в жилых секторах происходит немало событий. Возможно, большого внимания конкретному району не уделяется потому, что от одного «лепестка» до другого можно быстро добраться на автоматических летающих такси, маршруты которых покрывают всю Цитадель.

Так, где-то в жилых секторах находится бульвар Серебряного Солнца – обширная игровая зона с казино и прочими развлекательными заведениями. Например, Аркадный Замок – центр игровых автоматов вроде бокса между роботами. Или Арена Армакс, на которой гладиаторы могут сражаться в голографических сражениях с разными условиями на потеху публике.

Верхняя часть жилых секторов считается более элитной, поскольку оттуда открывается вид на Туманность Змеи и пролетающие возле станции корабли, а вот в нижней скапливаются всякие нежелательные элементы и процветают бандитские притоны.

А еще ниже, между внешней оболочкой «лепестков» и зданиями на поверхности упрятаны генераторы и системы жизнеобеспечения, в частности, автоматы по переработке отходов, которые производят искусственную органическую пасту. Она очень питательна и раздается всем жителям бесплатно, однако почти не имеет вкуса и имеет неприятную структуру. Но поскольку натуральные продукты могут позволить себе только богачи (ведь они импортируются с других планет), бедные обитатели Цитадели пытаются улучшить пасту с помощью всевозможных соусов и специй.

Вся эта «промзона» служит в качестве трущоб: здесь живут все те, кому по разным причинам нет места на поверхности жилых секторов. Преступники, изгои, нищие и бездомные, те, кому не повезло с начинаниями и у кого не хватает средств, даже чтобы улететь с Цитадели.

«Чистилище» – незарегистрированный в официальном каталоге, но очень популярный ночной клуб и бар.



ЗАКОН И ПОРЯДОК

Впрочем, несмотря на не самую благоприятную социальную ситуацию, разгула преступности на станции нет: ведь за порядком следят тысячи сотрудников Службы Безопасности Цитадели, или СБЦ. Академия этой организации находится как раз в Нижних секторах, и здесь больше всего патрульных (а еще, понятное дело, в Президиуме). Создать эту полицейскую силу предложили одержимые порядком турианцы, и они же составляют больше половины из двухсот тысяч констеблей (на втором месте по численности люди).

Вступление в СБЦ добровольно, и вообще служба в ней почитается престижным занятием. За кандидата должен поручиться член Совета или посол соответствующей расы, и за плечами у него должны быть годы безупречной воинской или полицейской службы. Впрочем, талантливых новичков тоже не обходят стороной.

СБЦ разделена на несколько департаментов. Патрульные следят за порядком на станции в целом, пресекают мелкие нарушения и оказывают помощь жителям в чрезвычайных ситуациях. Следователи расследуют преступления и отдают виновных под суд, таможенники обслуживают доки станции и борются с контрабандой, а «сетевики» отвечают за кибербезопасность и ловят хакеров. Кроме того, есть еще особо снаряженный отряд для реагирования на захват заложников, теракты или сильное вооруженное сопротивление. Он же первым встретит нападающих, если вдруг Цитадель подвергнется атаке извне. Еще у СБЦ есть собственный флот кораблей, гонящихся за пиратами и контрабандистами в окрестностях станции и реагирующих на сигналы бедствия.

Но вот полноценную защиту обеспечивает отдельный боевой флот во главе с гигантским дредноутом азари «Путь Предназначения», самым мощным судном в Пространстве Цитадели. Он держит под контролем все ретрансляторы в Туманности Змеи, но множество кораблей постоянно базируются возле станции.



СПЕКТРЫ

Помимо СБЦ, существует своего рода «тайная полиция» – организация СПЕКТР (Специальный Корпус Тактической Разведки), которая подчиняется исключительно Совету Цитадели и стоит выше галактических норм. Ее немногочисленные элитные агенты имеют право применять любые методы ради сохранения стабильности в Галактике, в том числе убивать кого угодно, если того требуют высшие интересы, не считаться с жертвами среди мирного населения, нарушать закон и тратить любые средства. Совет частенько даже не вникает в подробности операции, если получен результат, и лишь использует свою власть, чтобы снять с агента все обвинения.

СПЕКТР был создан во время войны с кроганами и применял против них компьютерные вирусы, устраивала диверсии на крупных промышленных объектах и теракты. А после неизменно оказывался замешанным в дело в тех уголках Пространства Цитадели, где возникала какая-то напряженность. Вся его деятельность засекречена, и неизвестно даже точно, сколько в корпусе сотрудников. Внутри организации нет никакой иерархии – каждый «спектр» совершенно самостоятелен и только в редких случаях объединяется с коллегами. Из-за своих методов агенты часто вызывают негодование представителей закона, но отстранение оперативника от должности происходит только в каких-то совсем крайних обстоятельствах.

Принимают в организацию теоретически представителя любой расы, отличившегося особой эффективностью и жесткостью и выдающимися боевыми навыками, но по факту в «спектрах» состоят только турианцы, азари и саларианцы, а в ходе событий трилогии Mass Effect – и люди. **СИ**

Башню Цитадели можно увидеть еще на подлете – она расположена на выдвинутом из кольца в основании выступе».

Цитадель и ее удивительное устройство – лишь малая частица огромной вселенной, придуманной для Mass Effect. Это лучший пример проработанной научной фантастики в видеоиграх, история которой вовсе не закончилась с последней частью трилогии. Следующая игра уже находится в разработке, и действие ее может развернуться в любом уголке и временном промежутке нашей Галактики – например, во время Войны Первого Контакта. Но будьте уверены, Цитадель там наверняка появится, и мы познакомимся с еще одним районом этого удивительного древнего сооружения.



АЗАРИ



Древняя раса, произошедшая от амфибий, населявших океаны их родной планеты. Обладают сильными телепатическими способностями и не имеют разделения на пол, и за счет этого способны вступать в связь с любой расой (между собой они почти не скрещиваются, чтобы генофонд расы постоянно обновлялся). Физический контакт при этом необязателен, достаточно ментального «слияния», и зачатый ребенок тоже будет азари. Для людей они выглядят как прекрасные безволосые голубокожие женщины, но настоящую внешность этих гермафродитов никто не знает – турианцам они напоминают турианок, саларианцам – саларианок: все дело в телепатии и феромонах. Азари живут очень долго, более тысячи лет, и когда-то протейанцы приложили руку к их развитию, с помощью генных модификаций дав им врожденные биотические способности – остальным расам для этого приходится прибегать к имплантатам. За счет других оставленных протейанцами артефактов азари раньше всех научились межзвездным перелетам и первыми обнаружили Цитадель.

САЛАРИАНЦЫ



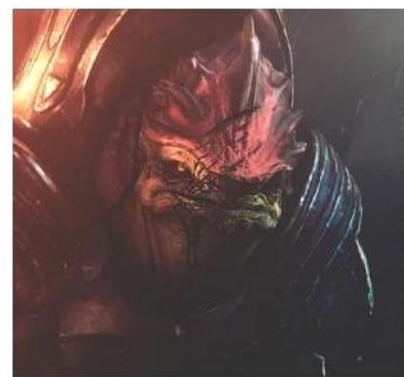
У представителей этой расы, произошедшей, как и азари, от амфибий, ускоренный метаболизм, поэтому мало кто из них живет дольше 40 лет. Однако за это время они успевают сделать очень многое. Они спят всего один час в день, и никогда не забывают узnanную ими информацию, и благодаря живому уму и гибкому мышлению саларианцы – лучшие ученые в Галактике, которые постоянно что-то придумывают. Неудивительно, что они вторыми после азари прилетели к Цитадели, опоздав на какой-то десяток лет – при том, что их культуру в древности не развивали могущественные протейанцы.

В отличие от прочих рас, биология волусов основана на аммиаке, а не кислороде, и на их родной планете сила притяжения в полтора раза больше земной и очень высокое атмосферное давление. Поэтому на Цитадели они постоянно вынуждены носить скафандры и их настоящую внешность никто не представляет, кроме видимого снаружи низкого роста и шарообразного тела. Хотя волусы стали третьей расой, вышедшей к Цитадели, в Совет они так и не вошли: для этого у них нет ни военной мощи, ни ресурсов. Зато эти коротышки – лучшие торговцы в Галактике, которые изобрели стандартную валюту (кредиты) и управляют всей экономикой Пространства Цитадели.

ВОЛУСЫ



КРОГАНЫ



Воинственная раса ящероподобных громил, зародившаяся на планете, полной опасных хищников и вообще мало приспособленной для жизни. Кроганы, однако, выжили, развились до атомного оружия... и чуть не уничтожили друг друга в ядерной войне. Но даже это их не сломало: они хорошо переносят радиацию, могут съесть или выпить вещества, смертельные для других существ, и способны регенерировать поврежденные ткани. И когда галактика оказалась на грани уничтожения насекомоподобной расой рахни, Совет Цитадели дал кроганам современные технологии и переселил их в более гостеприимный мир, получила в итоге неостановимых и неустрашимых бойцов. Рахни вскоре были уничтожены, но быстро размножающиеся кроганы сами стали серьезной опасностью и начали насильственную колонизацию соседних систем. Пока в дело не вмешались турианцы...

ТУРИАНЦЫ



Как и кроганы, турианцы произошли от хищных рептилий и напоминают прямоходящих динозавров с жесткими пластинами на головах и по всему туловищу. Их милитаристская цивилизация, выйдя в космос, обнаружила ретрансляторы массы и с их помощью основала несколько колоний, но до Цитадели так и не добралась, вместо этого погрязнув в длительной гражданской войне. В конце концов все миры объединились под жестким контролем Иерархии, и именно с ней установил контакт Совет Цитадели, попросив помощи в войне с кроганами. После чудовищных потерь с обеих сторон обозленные турианцы с помощью саларианцев разработали и распространили вирус, снизивший рождаемость кроганов почти до нуля, и только тогда их удалось усмирить. После этого турианцы получили место в Совете Цитадели, а их корабли составляют основную боевую силу в подконтрольных этому органу власти системах.



ГОРОД В СТЕПИ

«МОР. УТОПИЯ» КАК
ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ
АРХИТЕКТУРНОГО
ДЕТЕКТИВА



М ногим «Мор. Утопия» запомнилась чрезвычайно запутанным сюжетом, развивающимся на разных уровнях бытия, необычной помесью культур своего вымышленного мира, мрачной атмосферой и наличием трех не слишком часто пересекающихся сюжетных линий, но нельзя забывать и о том, что не в последнюю очередь это игра про экологию и урбанистику. Безымянный степной город, в котором оказались заперты герои, играет в их жизнях одну из главных ролей, а игроку, взявшему на себя роль детектива, придется разбираться не только в прошлом персонажей, но и в истории местной застройки.

Эта независимая игра от студии Ice-Pick Lodge вышла в России в 2005 году (в мире – в 2006-м), но по-прежнему не теряет своего культового статуса, оставаясь для ряда поклонников «главной русской видеоигрой». Не в последнюю очередь это связано с неожиданной для сугубо игрового творения проработанностью мира. Даже в огромных, полных интересных находок вселенных вроде сериала The Elder Scrolls

или игр Blizzard мир действия обычно отходит на второй план, раскрываясь через книги или опциональные диалоги. Мы видим дракона и лича, мы бьем дракона и лича, но об их происхождении и роли в историческом процессе можем ничего и не знать – в конце концов, не это главное.

С «Мором» такая афера не пройдет. История степного городка таит в себе ответы на многие вопросы, а судьбы героев органически вырастают из кривых улочек и невозможных, бессмысленных конструкций, служащих им украшением. Одного из героев игры, архитектора Стаматина, зовут Петр, что, как известно, в переводе с греческого означает «камень», и он далеко не единственный здесь человек, повязанный со своим местом жительства не одной лишь насущной потребностью.

КАРТА МИРА

Действие «Мора» разворачивается в некоем абстрактном государстве, о котором нам известно немного: название пары областей, упоминание недавней гражданской войны да тот факт, что где-то в нем имеется Столица. Город в степи столицей, соответственно, не является – но это ясно и без поясне-



На стенах разных домов то и дело встречаются картины, и нередко изображен на них сам город...



...Более того – именно город нарисован и в центре Собора, будто это главная святыня, которой поклоняются местные обитатели.

ний, больно уж он мал и отстал. Порой восторженный, порой настороженный, но всегда пристальный интерес, с которым жители встречают одного из игровых персонажей, столичного бакалавра, выдает отчаянную провинциальность этого местечка.

И эта провинциальность для разработчиков важнее создания связной картины мира. Вместо сеттинга Ice-Pick Lodge выстраивает «реальность сцены», то есть условную действительность, в которой эстетические ассоциации важнее причинно-следственных связей. Глава разработки Николай Дыбовский предпочитает отказаться от привычного термина «альтернативная реальность» и предлагает взамен наименование «реальность пограничная», то есть такая, которая заставляет игрока сомневаться и колебаться, то вспоминая о фантастичности мира действия, то забывая о ней.

Тем не менее, даже в таком осознанном беспорядке можно выделить некоторые факты, способные задать нам определенные рамки. К примеру, мы знаем, что город, в котором разворачиваются события, затерян где-то в степи «на северо-востоке» пресловутой неназванной страны. С учетом того,

как сильны в игре монгольские мотивы, тянет заявить, что под страной подразумевается именно некая вымышленная Россия (или Российская Империя?), но это все же чересчур смелое утверждение. «Что-то [здесь] наводит на мысль о средневековье, – говорят разработчики игры, – но спустя полчаса какие-то технические подробности заставляют в этом усомниться. Затем возникает ощущение современности мира игры, и тогда задумываешься, что это за страна. Какие-то имена наводят на мысли о России, какие-то – о Европе». Впрочем, говорят здесь именно на некоем славянском языке, что очевидно не только по именам, но и по тому факту, что ряд каламбуров работает только на русском и родственных ему наречиях (например, название «не то помещения, не то состояния» – Внутреннего Покоя).

О политическом устройстве страны тоже известно немного. Ее правительство называется абстрактным словом «Власти»; упоминается университет, но нет ни слова об обязательном или хотя бы повсеместном среднем образовании. Несмотря на то, что в степном городе, где разворачивается действие, имеется управа, до определенного момента она пустует, оставляя местным полную свободу самоуправления. Но самым интересным аспектом глобального мироустройства игры, пожалуй, является институт инквизиторов при вроде бы отсутствующей организованной религии. Инквизитор – это, как водится, следователь с абсолютными полномочиями, причем не просто чиновник или военный – к нему испытывают явный пиетет. А вот почему, мы не знаем.

Во времени события игры затеряны столь же надежно, как и в пространстве. Общая эстетика намекает на начало XX века, однако изредка в городе можно увидеть людей в джинсах (пробравшихся на эту сторону Атлантики в 60-х). В быту вы не встретите ни телефона, ни телевизора, ни даже радио (вошедшего в употребление в начале XX века). Впрочем, судя по тому, что письма из Столицы добираются до героя и в отсутствие транспортных коммуникаций, телеграф все же имеется; оптический телеграф, не требующий даже электричества, был изобретен во Франции в 1792 году. Оружие попадает редко: кто нашел способ отказаться от ножа, тому достанется револьвер, старомодная винтовка или дерринджер. В городе нет повсеместного электричества. Избранный героями способ коммуникации – письма; в общем, несмотря на джинсы, трудно в самом деле поверить в то, что действие происходит в середине XX века. Скорее начинает казаться, что, какая бы дата не была на календаре где-то там, за пределами немой степи, местных жителей она совершенно не интересует. Наиболее емко эта парадоксальная ситуация описана самими авторами: «Электричества нет в быту. При этом в городе абсолютно уместны предметы, которые никогда не могли бы быть изготовлены без электрической энергии».

И тому есть вполне веское оправдание. Место и время – это лишь условности, а «Мор» ни в коей мере не скрывает своей театральности, предпочитая фактической связности эстетическую. Но даже если оставить в стороне художественный замысел, кажущуюся нелогичность можно объяснить и самой спецификой местности. Как бы отчаянно ни рвалась по единственной железной дороге в этот город цивилизация, обычаи степняков тянут его назад, в прошлое.

ЕДИНСТВО И БОРЬБА ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

«Даже если мы все ляжем теперь в эту землю, сам город должен жить. Таких городов уже не осталось», – говорит один из героев игры, имея в виду в первую очередь сложившуюся здесь особую культуру. В «Море» неоднократно поднимается вопрос чуда, возможности выбрать из двух вариантов тре-



Что бы ни происходило, в разношерстной архитектуре города всегда можно отыскать некую красоту, а осенние тона делают пейзаж умиротворяющим.



Интерьеры разительно между собой различаются, каждый из них отражает суть своего владельца. Прозекторская Рубина выполнена спартански: в его жизни нет ничего, кроме крови и пробирок.

тий – но третьим в некотором смысле оказывается сам факт сосуществования первого и второго.

Первое – это степь. В степи испокон веков живут скотоводы, бьющие на мясо быков, им же поклоняющиеся и собирающие местные целебные травы. Степняки – язычники: они веруют в то, что вся земля – это огромный спящий бык (а вернее, что более логично для мифа о земле, корова по имени Мать Бодхо). Быком же является мир, от быка же произошли люди, дети степи. Поэтому, разумеется, степнячий промысел окружен множеством обрядов, ведь нельзя забить священное животное, не очистившись соответствующим ритуалом.

По крайней мере, так было, пока не появилось второе – культурное влияние некоего централизованного государства. В игре нет однозначных указаний на время, но, по словам разработчиков, история города начинается около сотни лет назад, когда в степной Уклад приехали более предприимчивые люди, а именно три семьи: книжников Каиных, промышленников Ольгимских и военных Сабуровых.

Так началось противостояние цивилизации и поверий, легшее в основу того баланса, который многие игровые персонажи и называют чудесным. Степные мясники теперь работают на заводе, производящем консервы, и не забывают прочитать священный текст, забивая быка. В городе есть театр и даже собственный креативный класс, но молодые девушки повадились уходить к степнякам, чтобы жить там в роли «твириновых невест» – по сути, диких местных конкубин, способных вырастить магическим танцем целебные травы. Здесь находится место архитектурным экспериментам, немислимым в чуть более ухоженном пространстве и чрезвычайно дерзким по своей задумке, но основная масса населения живет мудростью земли, даже не задумываясь о новых достижениях науки и техники.

И ВСЕ ТВАРИ ЗЕМНЫЕ

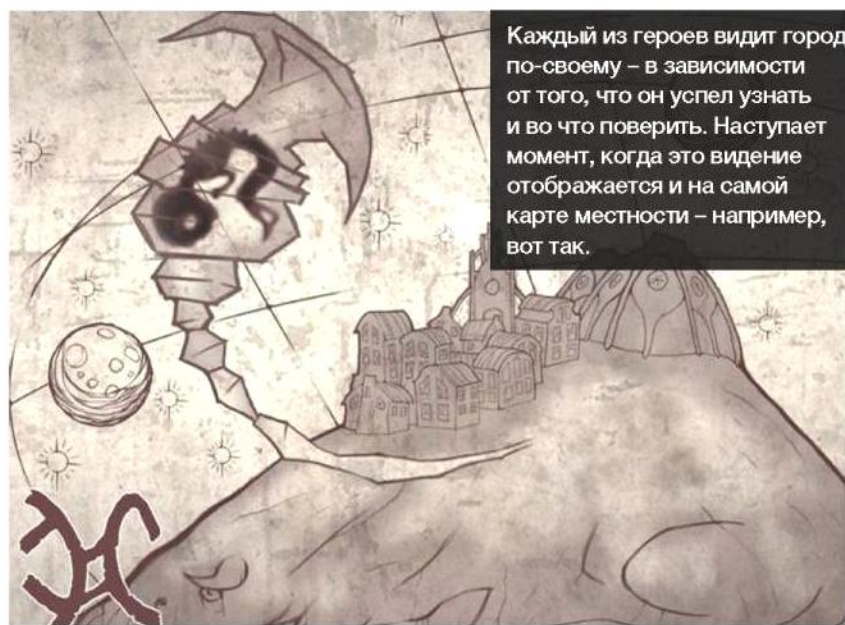
Надо заметить, что реальность этих достижений в мире «Мора» вполне можно поставить под сомнение, в то время как местные верования обретают самое что ни на есть материальное воплощение. Во-первых, в городе и его предместьях живут не только люди, но и черви – странные замотанные в тряпки существа с покатым лбом и размашистой походкой. Черви недружелюбны к чужакам, но определенно обладают разумом, могут поддержать диалог и даже работают на все том же заводе. Отличаются же они от людей, помимо внешнего вида, способностью «читать землю». В частности, именно червь водит единственный в городе поезд – считается, что человек не сумеет проехать по степи даже при наличии рельсов. И, уж конечно, вряд ли кто-то лучше них разбирается в целебных травах.

Но если червей можно счесть особой фантастической расой или даже хитро замаскированными людьми, то другим явлениям нет объяснений, кроме мистических. Городскими боянями заправляет Старшина Оюн, человек с головой быка. У местных, полагающих людей детьми Бодхо, это не вызывает никаких вопросов, а вот человеку с научным складом ума объяснить себе эдакого минотавра окажется сложно. Именно поэтому при игре за просвещенного Бакалавра с Оюном встретиться невозможно, а бычью голову в таком случае тянет счесть просто поэтическим образом, досужей сплетней.

Можно в окрестностях города увидеть и совсем уж духов – например, Альбиноса, странное существо бутылочной формы, при приближении к которому у неподготовленного человека немедленно начинает падать здоровье. Никто не способен внятно объяснить, что же это такое, но важно главное: местных его существование ничуть не смущает, а неместные предпочитают в него попросту не верить.



А вот Влад Ольгимский не скрывает симпатии к червям. В остальном его комната выглядит скромно для столь богатого человека.



Каждый из героев видит город по-своему – в зависимости от того, что он успел узнать и во что поверить. Наступает момент, когда это видение отображается и на самой карте местности – например, вот так.



По словам разработчиков, электричества в степном городе нет, но фонарь светит достаточно ярко.



Иногда потусторонние твари оказываются обманом, да только от этого не легче. За кого бы из персонажей вы ни играли, вам доведется столкнуться с Крысиным пророком. Это крошечный человечек во фраке и с мордой грызуна, живущий где-то под городом. Правда, позже вы узнаете, что Крысиный пророк – фальшивка: на самом деле, это всего лишь карлик в маске.

Полегчало?

В «Море» хватает и других упоминаний сверхъестественного: говорят, что на складах живет невидимая кошка, что смертельная болезнь Песчаная Язва воплотилась в женщину с костяными ногами по имени Шабнак-Адыр, а у женщины по имени Оспина кожа натянута прямо на кости. Всего этого мы в игре не видим, но не возникает особых сомнений в том, что жители города встречают такие диковинки прямо на улицах.

СКАЗКА О ТРОЙКЕ

Но противостояние степи и цивилизации – не единственный конфликт в городе из «Мора». Приехавших извне, из большого мира семьи было три, и каждая из них имеет свой взгляд на вещи. Психология же обычных городских жителей, по сути, феодальна: каждый выбирает одну из трех фракций, одну из трех линий поведения и мысли, так что соперничество трех фамилий становится еще одним элементом, определяющим облик города. Усугубляется это и тем, что в каждой из трех семей есть женщина, берущая на себя роль Хозяйки – провидицы, не то ткущей нити судеб, не то их видящей, но в любом случае обладающей в городе безусловной духовной властью.

На примере Хозяек становится очевидно, что город из «Мора» в самом деле является уникальным явлением даже по меркам собственной необычной вселенной. В Укладе Хозяек не было, степняки оставляют духовную власть мужчинам (жрецам и шаманам, вскрывающим быков). В то же время институт провидиц сложно назвать просвещенным. Хозяйки – явление, возникшее в городе, когда эксцентрики из Столицы приехали в провинцию водворять там цивилизацию. Если не научная, то как минимум рациональная картина мира, имевшаяся в их головах, столкнулась с местными обычаями и выродилась в такую вот странную культуру, не то магическую, не то религиозную.

Но что же это за эксцентрики?

Первую семью, Каиных, тянет назвать магами – но не в том, конечно, смысле, что они мечут фаейрболы и варят зелья из лягушиных лапок. «Магия, в занятиях которой вы обвинили меня, – пишет в дополнительных материалах к игре Симон Каин, один из основателей города, – это тяжелое, громоздкое, долгоиграющее искусство, требующее одновременного вовлечения многих десятков трудноорганизуемых факторов, лишенное каких бы то ни было зрелищных эффектов! <...> Мне неприятно, когда меня называют магом либо волхвом; мне не нравится, когда деятельность, которой я занимаюсь, называют магией». Иными словами, это семья книжников и, безусловно, духовных людей, тяготеющих к эзотерическим эксперимен-



Текущие по городу реки на удивление чисты.



там максимально непрактичного толка. Про того же Симона Каина говорят, что он «воплотил в себе волю города», а то и сам город. Если изъясняться совсем уж простыми словами, Каины и сочувствующие им «утописты» – это трансгуманисты, увлеченные поисками способа выйти за пределы человеческого бытия (вследствие чего Симон умудрился прожить почти двести лет). Указать прикладную роль Каиных в городе чуть сложнее, но одного из них, Георгия, называют Судьей.

Вторая семья, Ольгимские, – промышленники. Это те самые люди, что превратили неорганизованный промысел мясников в завод, пристроили к Бойням Термитник (здание, где мясники живут, а мясо – обрабатывается). Они же держат в руках экономику города и наилучшим образом понимают степняков, и вместе со своими сторонниками, «термитами», сделают все возможное для сохранения промысла.

Наконец, Сабуровы – третья семья – это бывшие военные, в чьих руках находится исполнительная власть города; Александр Сабуров, пожалуй, больше всех напоминает местного губернатора. Но тому есть компенсация: его жена, одна из трех Хозяек, бесплодна и глубоко не в себе; соответственно, вес власти мирской дополняется почти полным отсутствием власти духовной. Их сторонники, «смирненники» – преимущественно изгои и безумцы.

Но, как оно и бывает в таких случаях, именно юродивые и способны совершить чудо.

ЗДЕСЬ КРАСИВАЯ МЕСТНОСТЬ

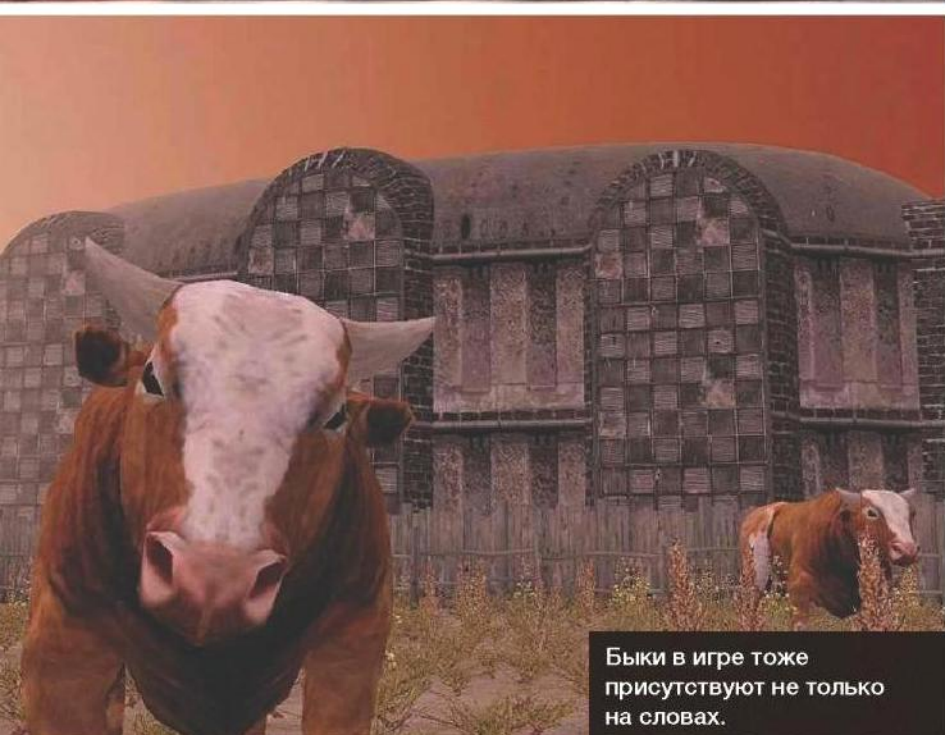
Итак, с одной стороны развитие города определяет изначальная несочетаемость степных обычаев и цивилизации, а с другой – противостояние трех семей, каждая из которых преследует свои интересы. Выстроен город на реке Горхон, имеющей два притока: Жилку и Глотку. Притоки естественным образом разделяют его на три части, в каждой из которых в некотором смысле царствует одна из семей.

Даже если оставить в стороне отдельные достопримечательности, о которых мы поговорим позже, рядовая архитектура города остается одновременно целостной и эклектичной,

разношерстной. «Следует помнить одно: это современный город, – говорят авторы. – Новый район построен по последнему слову техники, дома там могут быть многоэтажные, из цветных зеркал, мрамора и бронзы... В старом городе, напротив, здания уродливые, массивные, монолитные, кирпичные (причем не из пряничного кирпича, а из серо-бурого, фабричного). В простых кварталах уместны бараки, длинные двухэтажные постройки, громоздкие ночлежки-кондоминиумы». Симон Каин, по словам героев игры, воплотил в себе город, но в некотором смысле и сам город воплощает абсолютно всех персонажей; их обиталища отражают в первую очередь сущность своих хозяев, а лишь во вторую – функциональную необходимость. Усадьба Ольгимских, называемая Сгусток, приземиста и толста, а Горны – резиденция Каиных – венчаются будто короной. Рядовые же жилища, с одной стороны, более однообразны, но с другой – только усиливают ощущение безвременья, оторванности от действительности, поскольку определить их принадлежность к конкретному архитектурному стилю затруднительно.

Западная часть города, где обитают Каины, наиболее чиста и опрятна; несмотря на то, что здесь можно встретить пресловутый креативный класс, выглядит она почти нежилой. Кроме резиденции Каиных, на западе расположены каинские же личные склепы, несколько домов и площадь с Собором. Стоит заметить, что Симон называет Собор «глупым», а внутри него мы видим не лики святых, а фрески с первыми Хозяйками (Собор, кстати, выполнен в достаточно традиционном готическом духе). Когда в город прибывает Инквизитор, она без особых размышлений останавливается в Соборе, не удивляясь его языческой природе. Это вновь наводит на мысль о том, что организованная религия в мире «Мора» вроде бы и есть, но в некоем отвлеченном и абстрактном качестве. Героям (за исключением степняков) не так важно, кому молиться, значение имеет лишь само наличие церкви, духовное наполнение которой уже второстепенно. Вероятно, именно поэтому мы не видим в Соборе ни служб, ни какой бы то ни было иной активности; он остается, по сути, административным зданием.

Пока обыватели хоронят друг друга на общем кладбище, Каины выстроили себе именные склепы. Говорят, Нина Каина, ныне умершая Хозяйка, все еще там обитает – не в телесном, разумеется, смысле.



Быки в игре тоже присутствуют не только на словах.



Центральная часть города между двумя притоками, где обитают Ольгимские, – своеобразное прибежище среднего класса. Здесь отыщутся усадьбы небедных индивидуалистов, живущих в городе будто бы просто так и не принадлежащих напрямую ни к какой организации; здесь есть и Театр, и городской сквер, и не слишком актуальная Управа. В центральной же части расположены и «Лестницы в небо» – совершенно бесполезные и бессмысленные архитектурные эксперименты, выстроенные архитектором Петром Стаматиним для того лишь, чтобы доказать, что законы физики возможно преодолеть. Несколько менее светски выглядит южная сторона центральной части, где располагается железнодорожная станция и заводские склады, облюбованные детьми и всяческими сомнительными элементами вроде беглого доктора Рубина. На юге же город постепенно растворяется в степи.

С востока в городе сохранилось наибольшее количество следов язычества. Улочки тут узкие, а дома нагромождены друг на друга; именно в этой части обитал до недавних пор Исидор Бурах – главный местный шаман. Прямо в центре восточной, сабуровской части города расположен Пустырь костного столба – в сущности, алтарь для жертвоприношений, в том числе и человеческих. В основном здесь обитают рабочие с завода, а неподалеку находится и сам завод, состоящих из нескольких огромных полупустых коробок. На самом же юго-востоке, уже вроде бы за границами города, можно найти кладбище, и именно в восточной части города вам попадутся всяческие полуподпольные кабаки и ночлежки.

Пожалуй, наиболее ярко разбиение города на три части проявляется в том, что каждый из игровых персонажей начинает в одной из них, причем стартовая его локация достаточно емко описывает эстетический контекст, в который герою предстоит погрузиться. Бакалавр Даниил Данковский, сторонник Каиных, мечтающий победить смерть (как идею), первым делом оказывается в Омуте, особняке Евы Ян – молодой, красивой, полуголой и слегка истерической девушки, обитающей прямо напротив Горнов. Гаруспик Артемий Бурах, сын шамана, коему предстоит разобраться в хитросплетениях степных обычаев, приезжает в город по железной дороге

и потому оказывается на станции, по колено в траве, и любуется серыми стенами складов. Наконец, Самозванка Клара, чей сюжет столь метафизичен, что не уложится в одну фразу, приходит в себя в могиле на кладбище в восточной части города, и бродить ей предстоит по столь же маргинальным местам.

Шикарный по местным меркам особняк, стены складов и кладбище – три эти локации вполне прозрачно символизируют три части города и три связанных с ними способа мышления, из которых игроку придется в итоге выбрать один.

Сказка про красного бычка

Но разбиение на три части – не единственный способ мысленно упорядочить сей непростой город. Как уже было сказано, степняки полагают людей потомками Матери Бодхо – коровы, наделяемой божественной природой. В сознании степняков быком является мир, быком является земля, быком же является и сам город. С их мнением можно не согласиться (Бакалавр, например, не соглашается), но быка не так трудно разглядеть даже на самой карте (слева явно наблюдается морда с рогами-Многогранником).

Разглядев же его, трудно упустить и названия городских районов, многие из которых однозначно указывают на соответствующие бычьи органы. В самом центре мы видим Утробу, чуть ниже – Почки, повыше – Седло и Хребтовку; да и названия притоков, Жилка и Глотка, явно анатомичны. Впрочем, такая последовательность наблюдается преимущественно в центральной части города, где живут Ольгимские – та самая семья, что ближе всего к степнякам; а вот на востоке районы носят преимущественно практические названия (Кожевенный, район Дубильщиков). Впрочем, и там находится место Жильникам, и поди пойми: то ли в этом районе обрабатывают жилы, то ли назван он по речушке, то ли это еще одна часть тела города-быка.

Конечно, на самом деле понимать тут ничего не нужно, потому что все эти интерпретации прекрасно сосуществуют.

Но город-бык воплощается не только в названиях районов. Играя за Гаруспика, можно спуститься под землю, где обнаружатся перемазанные кровью переходы. Конечно, тому есть

Пресловутый Многогранник, камень преткновения всего со всем. Немыслимый эксперимент, бредовый конструкт, способ спастись от смерти. Говорят, зараза не может в него проникнуть, потому что такова его природа.



вполне логичное объяснение: под землю сливается кровь забитых быков. Но до чего же эти земляные коридоры похожи на вены!

(А на самом востоке, где бык, соответственно, заканчивается, стоят Бойни, и выход из них называется «Врата скорби». Ну, конечно, потому, что убить быка – грех и горе.)

Нужно также отметить еще одну примечательную особенность этого города: даже если вы играете за чистоплюя-бакалавра, окружающее пространство остается грязным. Всяческая степная дрянь пробирается даже туда, откуда ее хотели бы изгнать. Когда в городе случается эпидемия, заболевают не только люди, но и сами дома – они будто покрываются язвами.

Кроме того, «Мор» является survival-игрой, и для выживания вам придется побираться. Искать мусор на улицах, копать в помойках и так далее, а потом выменивать найденные сокровища на патроны или, например, лекарства; меняться куда выгодней, чем торговать. Для этого в игру добавили любопытную механику: при каждом шаге по улице вы имеете некоторый шанс «подобрать» какую-нибудь мелочь (например, пару монет, отмычку, орех или даже жгут).

А это значит, что, хоть сие и не отрисовано графически, улицы города просто-таки завалены всяческим мусором.

Городские проекты

Но все вышеперечисленное – это, по сути, лишь фон, на котором разворачивается основная драма, причем не только человеческая, но и архитектурная. Два главных объекта на этом фоне, два главных действующих лица – это Многогранник и Проект Быков.

С точки зрения урбанистики, Многогранник – это колоссальная скульптура, нарушающая законы физики (он покоится на тонком основании и расцветает ввысь, да еще и на сторону – давно б должен упасть). Построил его приехавший из Столицы Петр Стаматин по заказу Каиных; архитектор сделал это

Одна из «Лестниц в небо», невозможных и бессмысленных конструкций, возведенных в городе столичным архитектором. Физика работает не так – но кого волнует физика?

преимущественно из вредности, как и «Лестницы в небо» – хотел доказать, что может попать природу. А вот чего именно надеялись добиться Каины, сказать чуть сложнее.

Дело в том, что Многогранник обладает некими не вполне ясно обозначенными, но отчетливо мистическими свойствами. На момент действия игры его оккупировали дети (вернее, одна из двух детских группировок под названием Песиголовцы; заправляет Песиголовцами самый юный из Каиных). Дети утверждают, что изнутри стороны Многогранника представляют собой зеркала, через которые можно уходить на другие грани бытия, но взрослые видят там лишь стены (а игровой персонаж – страницы из сценария игры). Но особенности Многогранника проявились неслучайно.

По всей видимости, он также является Внутренним Покоем. «Изначально Внутренний Покой существовал только на бумаге, – сообщают дополнительные материалы к игре. – Это была абстракция. Теоретическое построение Симона Каина, промежуточное звено длинной цепочки допущений в его расчетах, касающихся „существования человека вне его естественных пределов“, в том числе, посмертного. <...> Первый пример Внутреннего Покоя был специальным сооружением из зеркал, сквозняков, грелок и деревянных коробок. При его устройстве наряду с геометрическим расчетом принимались во внимание самые странные факторы – такие как запах и местоположение „последних вещей“».

Если говорить совсем уж грубо, Внутренний Покой – это строение (или предмет – первый образец «умещался в скорлупке грецкого ореха»), позволяющее человеку или человечеству продолжить существование после смерти. Выход за пределы бытия. Неудивительно, что в городе он принял странную и неестественную форму Многогранника.

Противопоставлен ему Проект Быков, увенчанный Бойнями и Термитником. Его сущность, в отличие от сущности Многогранника, достаточно ясна из названия: речь идет о том



Степь. Просто степь.



Когда район заражен, он преобразуется. На подходах появляются чумные столбы с мертвыми крысами, воздух зеленеет, а по улицам бродят люди, которых уже не спасти. Добровольцы остерегают вас, но удерживать не станут. Впрочем, если вы все же заразитесь, рано или поздно по вам откроют огонь.

Станция, с которой уходят во внешний мир поезда, одновременно интригует и пугает. Для наших героев эти ворота закрыты: никто не хочет выпустить из города заразу.



самом мясopерерабатывающем заводе и связанном с ним комплексом строений, заложенных еще степняками и развитых предприимчивыми Ольгимскими. В отличие от Многогранника – штуки предельно неестественной, – Бойни будто вырастают из самой земли, и даже формы их мягки и органичны. В чуть ином виде они стояли здесь испокон веков.

Это не говоря уж об их сакральном значении. Нет, сами по себе Бойни святыней не являются, но именно в их недрах проводятся степнячьи ритуалы, без которых экономика города бы рухнула (ведь местные бы попросту отказались забивать быков без одобрения шамана, а шаман проходит обряд инициации именно там).

И, пожалуй, самым любопытным в «Море» является тот факт, что основной конфликт игры в конечном счете сводится не к противостоянию неких героев, а к противостоянию идей, воплощенных как раз-таки в архитектурных объектах. Противостояние это развивается на многих уровнях, и рациональному бакалавру придется провести настоящее градостроительное расследование (например, взять пробы грунта), да и другим героям подобных задач не избежать. Конечно, можно сказать, что спор Многогранника и Боев – это спор погони за мечтой, бесполезной, но единственно осмысленной, и земного, прагматичного желания держаться корней. Но в том случае, если такие умствования вас не интересуют, всегда можно задаться вопросом, что же все-таки удерживает Многогранник в вертикальном положении и не могло ли это что-то разрушить некие фундаменты и устои в самом что ни на есть физическом смысле.

Он нас посчитал

Отдельно любопытным вопросом представляется оценка численности населения города. Здесь следует оговориться: любые выкладки на сей счет являются исключительно умственным экспериментом. Создатели «Мора» не пытались реализовать правдоподобную симуляцию; и экономика игры,

и движение NPC по городу, и прочие элементы «погружения» живут в соответствии с законами повествования, не претендуя на реализм.

Итак, по словам Николая Дыбовского, главное – что «город маленький, но не совсем деревня». Это вполне подтверждается самой игрой, предлагающей в конце каждого дня статистику жертв, подкошенных разразившейся эпидемией. В последний, двенадцатый день статистика эта (необходимая, кстати, только для эстетического воздействия и неподвластная игроку) выглядит так:

Количество умерших на текущий момент: 7320 чел.

Количество заболевших: 578 чел.

Кроме того, каждый игровой день люди пропадают без вести; можно предположить, что они не включаются ни в общий счетчик умерших, ни в список заболевших. За все двенадцать игровых дней без вести в сумме пропадает 596 человек. Соответственно, минимальное население степного города на момент начала игры составляет 8494 человек. Впрочем, число явно больше: в конце игры при хоть сколь-нибудь удачном прохождении мы столкнемся с рядом героев, никуда не пропавших, не заразившихся и не умерших; значит, такие люди в городе тоже есть. Даже если представить, что эпидемия выкосила почти всех, суммарное население все равно составляет около 9 000-10 000 человек. Такие крошечные городки называются малыми.

В 2010 году в России насчитывался 781 малый город. С городом из «Мора» соизмеримы Белозерск (Вологодская область, 12 000 человек), Галич (Костромская область, 20 000 человек), Калязин (Тверская область, 16 000 человек) или, например, Каргополь (Архангельская область, 12 000 человек). Но более удачным примером схожего города, пожалуй, является Кириллов (Вологодская область, 9 000 человек). Как в «Море» город вырос вокруг степнячьей общины, так Кириллов образовался при монастыре.

Конечно, всех этих тысяч людей мы в игре не видим: именные NPC обычно стоят в своих локациях в гордом одиночестве, а неименные бродят по улицам в куда более скромном количестве. Если забраться в обычный жилой дом (как правило, двухэтажный, разбитый приблизительно на десять комнат), там, скорее всего, обнаружится одна семья. Но это, конечно, художественная условность: обычных жилых домов на карте города около двухсот, а значит, даже если взять минимальные показатели и вычеркнуть из них домочадцев и приживалок именных NPC, в каждом обычном доме должны обитать около сорока человек. Впрочем, сложно прикинуть, сколько именно народу набилось в объемистый Термитник; быть может, основная часть населения прозябает именно там.

Жилищные условия в провинции не всегда хороши. Но зато именно там можно повстречать невидимую кошку. [СМ](#)

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!



DMC: DEVIL MAY CRY

КАЙТО

Косплеер: Наталья Одинцова

Любимые игры: Vagrant Story, Devil May Cry, Persona, Fire Emblem

Кем сделан костюм: самостоятельно

Фотограф: Icy