25 ЛЕТ STREET FIGHTER

№01 | 341 | 2013
ЯНВАРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | [illegible] | NDO[illegible]

PC GAMER
FAMITSU
EDGE

ИЗБРАННОЕ

Средиземье
Pokemon Conquest
Играть с собой как искусство

Майкл Пэктер
Hitman: Absolution
Секреты успеха Minecraft и Batman: Arkham City

BioShock Infinite

Far Cry 3
Yakuza 5

Дэвид Против Хардкора

18+

Игры – развлечение взрослых

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
280 ₽

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4 607157 100056 13001

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYSIS

WARFACE®

"ДЕЛАЙ НА ВОЙНЕ ТО, ЧТО ПРОТИВНИК ПОЧИТАЕТ ЗА НЕВОЗМОЖНОЕ"

А. СУВОРОВ

CRYENGINE 3

CRYTEK

Издатель @mail.ru

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

РЕКЛАМА

Слово редакторов

Январь 2013 #1 [341]



Мы стоим у перрона, вглядываемся в даль, а там – свет поезда, который увезет нас в 2013 год. Вокруг бормочут – дескать, это тесная электричка, в ней будет грязно, накурено, тесно, они сломается на полпути и приедет не туда. А мы думаем иначе – это будет нарядный «Сапсан» с электронной регистрацией, столиком для ноутбука и сеансами разноса кофе (плохого, правда). Над людьми парят их ангелы-хранители (в стелс-костюмах, чтобы было понятнее) и записывают, записывают пожелания. Каждый – я, вы, Путин, Бобби Котик – получает ровно то, что просит. Мыслями (не заклинаниями в блоге, вроде «Дед Мороз, вот мой виш-лист») мы формируем если не будущее в буквальном смысле (чаще всего, впрочем, так и происходит), то личный визуальный фильтр, сквозь который смотрим на реальность.

Если вам нравится ныть, что игр нет, индустрия умирает, все плохо, то в 2013 году тоже ловить будет нечего. Вы проигнорируете настоящие шедевры, ведь «не на той платформе», «низкий метакритик», «у меня нет денег», «не слышал об этой игре», «забыл ее купить». А что все же не сможете пропустить – пройдете на very easy за три часа и побежите кричать о том, что игры стали слишком простыми и короткими. Зато человек с горящими глазами раскопает кучу классных вещиц – было бы время всеми насладиться! Пессимист будет кричать о засилье смартфонов и планшетов. Оптимист пожмет плечами и достанет из сумки 3DS.

Think positive! Пока я люблю хорошие видеоигры, вы их любите, я люблю журнал, вы любите журнал, все будет хорошо. А если вдруг купили диск с ожидаемой новинкой, принесли домой и разочаровались – ничего страшного. Это всего лишь плохой кофе. Бывает. Не злитесь. Найдите то, что вам понравится.

Константин Говорун,
главный редактор



В конце 90-х, когда pixiv.net (японское онлайн-сообщество художников) еще не существовало, Тацухико Канаока – просто еще один геймер из армии поклонников King of Fighters – увлеченно рисовал любимых героев и под псевдонимом Фалькун выкладывал свое творчество в Интернет. Его иллюстрации – яркие, динамичные – пользовались таким успехом, что на энтузиаста обратили внимание в SNK. И пригласили на работу. В частности, Фалькун стал официальным художником SNK vs Capcom: SVC Chaos.

Пример из другой области: Ли Бразертон (сейчас больше известный под псевдонимом Бентли Джонс), фанат игр про Соника, сделал ремиксы на любимые мелодии и выложил в сообществе OC Remix. Эти треки попались на глаза композитору Дзюну Сэноуэ, который хорошо известен своим вкладом в сериал. Работы Джонса ему настолько понравились, что тот вскоре официально занимался музыкой к новому выпуску (Shadow the Hedgehog).

«Повезло!» – скажет кто-то, и это будет правдой. С другой стороны, никто из счастливчиков не ставил себе целью непременно связать судьбу с SNK или Sega, сделать карьеру в индустрии. Они любили игры, а еще – любили рисовать и делать ремиксы. И могло, конечно, сложиться так, что их никуда бы не позвали. Но если рассматривать происходящее как лотерею (кого-то замечают по фэнскому творчеству, а кого-то – нет), то они сделали самое главное – разжились лотерейным билетом. Это кажется очевидным – сперва нужно хотя бы попытаться. Смонтировать клип. Написать музыку. Нарисовать иллюстрацию. Придумать сценарий. И даже если вам никогда не придет приглашение от Blizzard, вам согреют душу и радость от творчества, и лайки от незнакомых людей.

Наталья Одинцова,
заместитель глав. редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова

Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Альфина Голубева
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Продюсер видео Семен Кобылин
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119146, г. Москва,
Фрунзенская 1-ая ул. д.5
Тел.:+7(495)934-7034,
факс: +7(495) 545-09-06
Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
ООО «Рекламное агентство «Пресс-Релиз»
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906
advert@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

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru

Старший менеджер
Соколовская Анастасия
sokolovskaya@glc.ru

Менеджер по рекламе
Дмитрий Качурин
kachurin@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Наталья Тулинова
tulinova@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 Дмитрюк
dmitryuk@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
Подписка через Интернет
www.glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжерейная 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.

Тираж 183160 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, 2012

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



НА ОБЛОЖКЕ
BioShock Infinite

ДЖОШ БРОЛИН

РАЙАН ГОСЛИНГ

SLAPSY MAXIE'S

DANCING DINING DRINKING

РЕКЛАМА

СОВМЕСТНО С «ВИЛЛИДЖ РОАДШОУ ПИКЧЕРЗ» ФИЛЬМ ПРОИЗВОДСТВА «ЛИН ПИКЧЕРЗ/КЕВИН МАКК

СО-ПРОДЮСЕР ДЖОН СИЛК, МОНТАЖЕРЫ АЛАН БАУМГАРТЕН, ЭЙ-СИ-И, ДЖЕЙМС ГЕРБЕР, ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК МАХЕРАХ

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ РУБЕН ФЛЯЙШЕР, ПОЛ ЛИБЕРМАН и БРЮС БЕРМАН, СЦЕНАРИСТ УИЛЛ БИЛЛ,

«УОРНЕР БРАЗЕРС П

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

www.gang-squad.ru

Soundtrack Album on WaterTower Music

Score Album on Varèse Sarabande

С 24 Я

ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ

НИК НОЛТИ

ЭММА СТОУН

ЭНТОНИ МЭКИ

ДЖОВАННИ РИБИЗИ

МАЙКЛ ПЕНА

РОБЕРТ ПАТРИК

И

ШОН ПЕНН

В РОЛИ МИККИ КОЭНА

НИ ИМЕН. НИ ЗАКОНА. НИ ЖАЛОСТИ.

ОХОТНИКИ НА ГАНГСТЕРОВ

ИКЧЕРЗ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОРМИК» «ОХОТНИКИ НА ГАНГСТЕРОВ», ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМАМ МАРИ ЗОФРЕС, КОМПОЗИТОР СТИВ ЯБЛОНСКИ,

МАД, ОПЕРАТОР-ПОСТАНОВЩИК ДИОН БИБЕ, ЭЙ-СИ-ЭС, ЭЙ-ЭС-СИ, ПО МОТИВАМ КНИГИ ПОЛА ЛИБЕРМАНА «ОХОТНИКИ НА ГАНГСТЕРОВ»,

ПРОДЮСЕРЫ ДЭН ЛИН, КЕВИН МАК КОРМИК, МАЙКЛ ТАДРОСС, РЕЖИССЕР РУБЕН ФЛЯЙШЕР

НВАРЯ

WARNER BROS. PICTURES
©2012 Warner Bros. Ents. All Rights Reserved

СТАРШЕ 16 ЛЕТ

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 9 лет

Любимые игры: Team Fortress 2, FFXII

В Edge-выдержке из этого номера есть замечательная колонка Клинта Хокинга (и нет Брайана Хоу и Ли Александер, ура!), в которой убедительно и вместе с тем достаточно лаконично описывается, почему я прошел Final Fantasy VII 24 раза, а в Team Fortress 2 и Left 4 Dead 1/2 играю почти каждый день вот уже 4-5 лет, и мне совсем не надоедает. Привлекательные правила плюс максимальная вариативность – больше ничего и не нужно. Хотя увидеть TimeSplitters 4 было бы неплохо.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале:7 лет

Любимые игры: Ретро

38 часов – такова суровая расплата за прохождение новых приключений профессора Хершеля Лейтона. Стоит ли говорить, что случилось это радостное событие точнехонько в день сдачи журнала? Увы, о новом интерфейсе, не подверженном тряске 3D и эпилоге длиной в сорок минут вы узнаете теперь уже из следующего номера.



АЛЬФИНА ГОЛУБЕВА

Стаж в журнале: 1 месяц

Любимые игры: индюшатина

В ноябре жить и уж тем более делать что-то осмысленное строго противопоказано, поэтому я в одиннадцатый раз пересмотрела «Евангелион». Очень боялась, что в основе моей к нему любви лежат собственные пубертатные переживания, но оказалось, что он очень здорово снят. Вот прям очень здорово.



ПОЛИНА МАЛАХОВА

Стаж в журнале: 1 месяц

Любимые игры: индюшатина

Чудовищно завидую Наташе Одинцовой и Жене Закирову: они могут играть в Fire Emblem и Soul Hackers для 3DS, а я японского не знаю. Растет праведный гнев на медлительных локализаторов – и я понимаю, что уподобляюсь говноедам из интернетов. Замолкаю, заворачиваюсь обратно в клетчатый плед и беру в руку калебас с матэ.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Умеют же мододелы взглянуть на любимую игру по-новому. Никогда не думал, что из глобальной стратегии Crusader Kings II можно сделать почти RPG. Нате вам, пожалуйста, Lux Invicta – гениальное творение загадочно пропавшего потом пользователя. Его бы идеи да на модный нынче Kickstarter.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Обычно перед командировками друзья просят привезти разную технику Apple, но тут впервые получилось иначе – все просили Persona 4 Golden. Из США я вывез, кажется, коробок шесть с игрой, но для этого пришлось оббежать все ближайшие GameStop и Best Buy. Уже когда возвращался в отель, встретил журналиста из Швеции, который увидел пакет с и искренне удивился: «Ты что, покупаешь игры?» Сам он в тот день купил MacBook Air.

реклама



ПРОДАЁТСЯ ДОМ





Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION 3.0

Торги начались!

© ООО «Иннова Системс», 2012. Все права защищены.
Aion® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит NCsoft Corporation.

Содержание

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 31 января

ТЕМА НОМЕРА

36 **Bioshock Infinite**

ОТПРАВЛЯЕМСЯ ЗА ОКЕАН, ЧТОБЫ ВСТРЕТИТЬСЯ С КЕНОМ ЛЕВИНОМ
Евгений Закиров

INDUSTRY

12 **Игровая карта мира**

СТУДИЯ ROCKSTAR NORTH
Лилия Дунаевская

14 **Мнения**

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

18 **5 поводов любить игры**

В КАЖДОМ НОМЕРЕ – РАЗНЫЕ!
Евгений Закиров

24 **Авторские колонки**

Евгений Закиров, Сергей Думаков, Василий Яблоков, Константин Говорун

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обл. Mail.ru| **3 обл., 11** Альфабанк | **4 обл.** ASUS | **2-3** KAPO | **5** INNOVA | **7** Grafitec | **9** Soft Club | **22-23** Монолит **47** TSW | **109** подписка редакционная | **127** журнал «Форсаж» | **239** Подписка общая

FUTURE

32 **Waiting List**

ВО ЧТО ИГРАТЬ В НАЧАЛЕ ГОДА
Команда «СИ»



36 **BioShock Infinite**

РЕПОРТАЖ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА
Евгений Закиров



44 **Project Eternity**

КИКСТАРТЕР И ЕГО ПЛОДЫ
Альфина Голубева



48 **Ni no Kuni**

КАЧЕСТВЕННАЯ RPG ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ДЕТЕЙ
Наталья Одинцова



50 **Интервью: Дэвид Кейдж**

БУДУЩЕЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДРАМЫ
Константин Говорун

RAZER

taipan

эксперт эргономичная игровая мышь



ВНИМАНИЕ

СМЕРТЕЛЬНО ЯДОВИТА

- Система четвёртого поколения 4G с двумя сенсорами и разрешением 8200 dpi
- Игровая мышь с симметричной формой и улучшенной эргономикой
- Поддержка Razer Synapse 2.0

Спрашивайте в магазинах:

М.видео · Media Markt · DNS · Юлмарт · OZON.RU

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



INTERVIEW

50 **Дэвид Кейдж**

О БУДУЩЕМ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДРАМЫ
Константин Говорун

SPECIAL

54 **Откровение Михаила**

СКОЛЬКО РАЗ ОШИБСЯ АНАЛИТИК МАЙКЛ ПЭКТЕР?
Полина Малахова

60 **25 лет Street Fighter**

ИСТОРИЯ УСПЕХА
Евгений Закиров

68 **Средиземье**

МИР, КОТОРЫЙ ПРИДУМАЛ ТОЛКИЕН
Сэм Ньюберри

76 **Игры по мотивам книг**

ЛУЧШИЕ ПРИМЕРЫ
Андрей Окушко

88 **Чужие**

ПО СЛЕДАМ КСЕНОМОРФОВ
Ксения Аташева

94 **Играть с собой**

НА КОГО РАССЧИТАНЫ ИГРЫ, ВРОДЕ THE GRAVEYARD?
Альфина Голубева

104 **Круглый стол**

ТЕМА ДИСКУССИИ: «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»
Александр Щербаков

FAMITSU

110 **Metal Gear Rising: Revengeance**

КАК ПОТЕМНЕЛ РАЙДЕН?
Редакция Famitsu

112 **Кросс-обзоры Famitsu**

КАК ОЦЕНИВАЮТ ИГРЫ В FAMITSU? НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР
Редакция Famitsu

118 **Minna no Golf**

В ЧЕМ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ MINNA NO GOLF? СОЗДАТЕЛИ ОБЪЯСНЯТ!
Редакция Famitsu

122 **Yakuza 5**

РАЗРАБОТЧИКИ ПЯТОЙ ЧАСТИ – О ТРУДНОСТЯХ И МЕЧТАХ
Редакция Famitsu

126 **Колонка поп-идола**

ГЕЙМЕРСКИЕ ПОДВИГИ ВЫПУСКНИЦЫ MORNING MUSUME
Мари Ягути

128 **Romance of the Three Kingdoms XII**

КАК ВОСПИТЫВАТЬ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ
Редакция Famitsu

EDGE/PCG MAGAZINE

130 **Блокбастер**

КАК MINECRAFT ИЗМЕНИЛ ИНДУСТРИЮ
Команда PC Gamer

136 **Строить будущее**

КАК ВЫГЛЯДИТ БУДУЩЕЕ MINECRAFT
Команда PC Gamer

140 **История разработки**

КАК ДЕЛАЛИ BATMAN: ARKHAM CITY
Команда Edge

144 **Авторские колонки**

ЛУЧШИЕ УМЫ РАССУЖДАЮТ
Команда Edge

146 **Хидетака Суэхиро**

БЕСЕДУЕМ С АВТОРОМ DEADLY PREMONITION
Команда Edge

148 **Женская доля**

ПОЧЕМУ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ МАЛО ЖЕНЩИН?
Команда Edge

150 **Игры и архитектура**

КАК ИГРЫ ВДОХНОВЛЯЮТ АРХИТЕКТОРОВ
Команда PC Gamer

152 **Разбор полетов**

КАК ДЕЛАЛИ PONG
Команда Edge

156 **Дориан Харт**

ТЕХНАРЬ, СДЕЛАВШИЙ ШУТЕРЫ УМНЕЕ
Команда Edge

158 **Вещизм**

КРЫЛОПАЛКА И ЕЕ РОЛЬ В RAGE
Команда Edge

ИЩЕТЕ ИДЕАЛЬНЫЙ ПОДАРОК?

С PLAYSTATION®VITA В НОВОМ ГОДУ ИГРАЕМ ПО-НОВОМУ!





YouTube Broadcast Yourself™

skype

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



PS VITA
PlayStation.Vita

SONY
make.believe

РЕКЛАМА

ВАЖНОЕ



SPECIAL

50 **Откровение от Михаила**
СКОЛЬКО РАЗ СБЫВАЛИСЬ ПРЕДСКАЗАНИЯ МАЙКЛА ПЭКТЕРА?
Полина Малахова

REVIEW

160 **Call of Duty: Black Ops II**
ЗОЛОТОЙ УНИТАЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
Константин Говорун

162 **Far Cry 3**
ИЛЛЮЗИЯ СВОБОДЫ
Святослав Торик

164 **Hitman: Absolution**
СТЕЛС, КОТОРЫЙ РАДУЕТ
Святослав Торик

170 **New Little King's Story**
ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ПЛЮС RPG
Евгений Закиров

180 **Pokemon Conquest**
ПОКЕМОНЫ В ФЕОДАЛЬНОЙ ЯПОНИИ
Евгений Закиров

185 **Worms Revolution**
О ЖАДНОСТИ НЕУМЕЛЫХ РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ
Сергей Цилюрик

186 **LEGO Lord of the Rings**
СОБРАННАЯ НАСПЕХ ПАРОДИЯ? КАК БЫ НЕ ТАК!
Евгений Закиров

190 **Silent Hill: Book of Memories**
ПИРАМИДОГОЛОВЫЙ ПРОТИВ ШКОЛЬНИКОВ С АРМАТУРОЙ
Сергей Цилюрик

194 **Iron Sky Invasion**
ТЕМНАЯ СТОРОНА ЛУНЫ
Андрей Окушко

195 **Ragnarok Tactics**
ПОРИНГИ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ
Андрей Окушко

196 **Paper Mario: Sticker Star**
МАРИО + 3DS = УСПЕХ?
Полина Малахова

198 **The Walking Dead**
НАСТОЯЩАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ДРАМА
Сергей Цилюрик

GAME +

204 **Online**
В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В ЯНВАРЕ
Анна Янилкина

206 **Shadow Company**
«МЯСНАЯ» ММО
Семен Кобылин

208 **Игровой рунет**
БЕГЛЫЙ ВЗГЛЯД
Алина Грибоедова

210 **Кроссформат**
ЯПОНСКИЙ ФОЛЬКЛОР, Ч.2
Лилия Дунаевская

220 **Retroactive**
RETRO GAME SHOW 2012: ИНТЕРВЬЮ С ОРГАНИЗАТОРОМ
Святослав Торик

226 **Настольные игры**
ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ РУБРИКА
Андрей Окушко

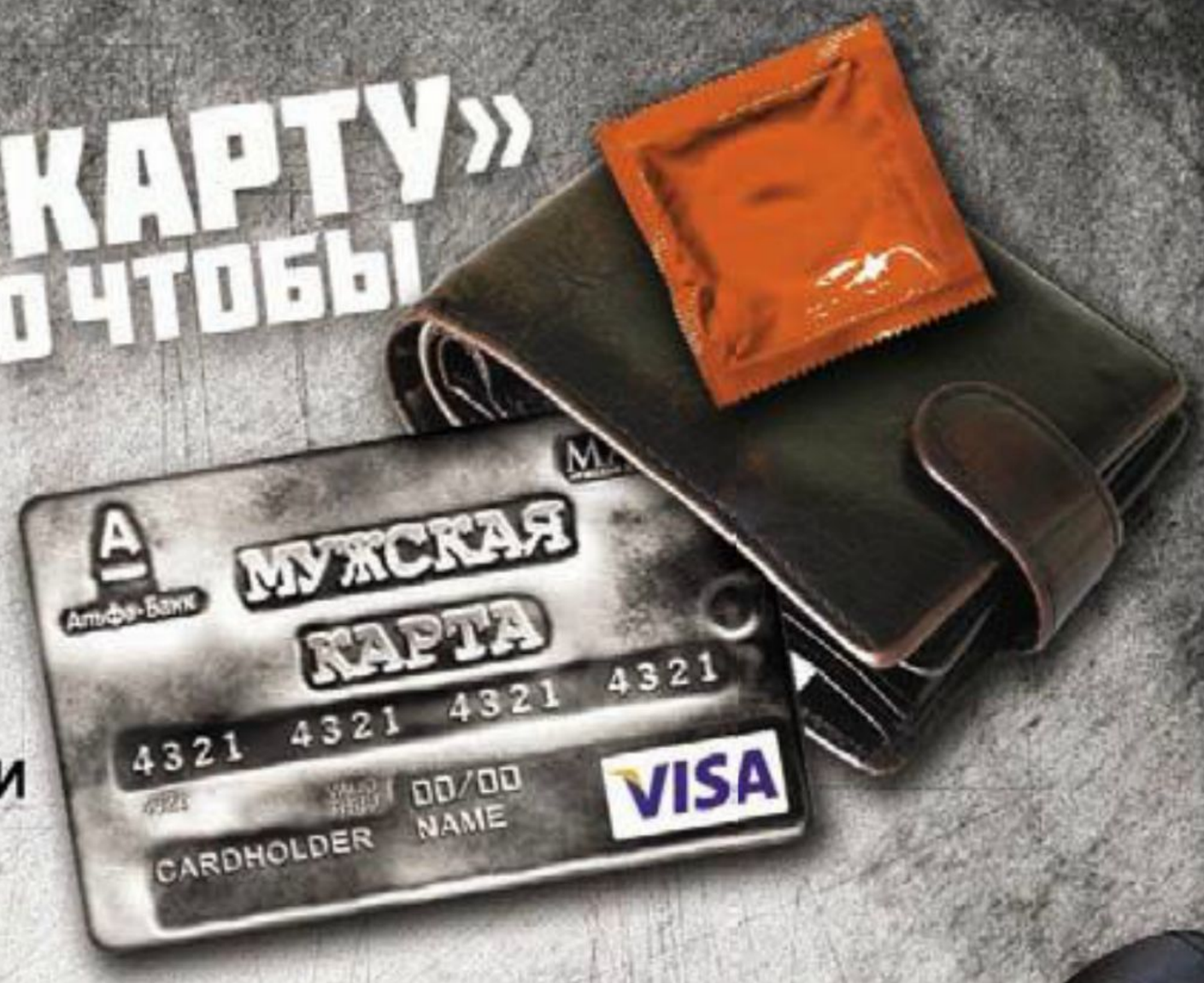
228 **Live-рубрика**
НОВИНКИ СЕТЕВОГО СЕРВИСА
Евгений Закиров

230 **Комикс**
AUGMENTED REALITY 2.0
Артем Шорохов

232 **Железо**
НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

240 **Cosplaymania**
GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ



- Получать скидки в барах, ресторанах и магазинах твоего города
- Участвовать в акциях и посещать закрытые мероприятия для держателей «Мужской Карты»
- Управлять своими счетами, используя систему интернет-банка «Альфа-Клик»

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

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 05.03.2012 №1326"

на правах рекламы

Лилия Дунаевская

Игровая карта мира: Rockstar North





ДЭН ХАУЗЕР,
вице-президент

«МЫ ДЕЛАЕМ ИГРЫ, В КОТОРЫХ ВСЁ, КАК МЫ ДУМАЕМ, ДОЛЖНО ДОСТАВЛЯТЬ ЛЮДЯМ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ПРОЦЕССА. ИНАЧЕ ОНИ ПРЕКРАТЯТ ИГРАТЬ, И Я НЕ УВЕРЕН, СОГЛАСЕН ЛИ Я С МЫСЛЬЮ О ТОМ, ЧТО ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЕНИЕ МОЖЕТ НЕ ДОСТАВЛЯТЬ УДОВОЛЬСТВИЯ. КРОМЕ ТОГО, Я ДУМАЮ, ЧТО ИГРЫ – ЭТО СФЕРА КОММЕРЧЕСКАЯ, ТАК ЖЕ КАК КИНО, ТАК ЖЕ КАК ПОП-МУЗЫКА, И ВСЕ ОНИ МОГУТ РОЖДАТЬ И ВЕЩИ, ОБЛАДАЮЩИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЦЕННОСТЬЮ, И ВЕЩИ, ЛИШЬ ЭКСПЛУАТИРУЮЩИЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ТЕМЫ».

ИГРОГРАФИЯ

Blood Money	1989	Amiga, C64, DOS
Lemmings	1991	Amiga, Spectrum, CD-i, Lynx, DOS
Oh No! More Lemmings	1991	Amiga, DOS
Walker	1993	Amiga
Hired Guns	1993	Amiga, DOS
Lemmings 2: The Tribes	1993	Amiga, SNES, GBC, DOS
All New World of Lemmings	1994	Amiga, 3DO, DOS
Unirally	1994	SNES
Grand Theft Auto	1997	PC, GBC, DOS, Windows
Body Harvest	1998	N64
Space Station Silicon Valley	1998	N64
Tanktics	1999	PS1, Windows
Wild Metal Country	1999	DC, Windows
Grand Theft Auto 2	1999	PS1, DC, GBC, Windows
Grand Theft Auto III	2001	PS2, Windows
Grand Theft Auto: Vice City	2002	PS2, Windows
Manhunt	2003	PS2, Xbox, Windows
Grand Theft Auto: San Andreas	2004	PS2, Xbox, Windows
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	2005	PS2, PSP
Grand Theft Auto: Vice City Stories	2006	PS2, PSP
Grand Theft Auto IV	2008	PS3, Xbox 360, Windows
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	2009	PS3, Xbox 360, Windows
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	2009	PSP, DS
Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	2009	PS3, Xbox 360, Windows
Grand Theft Auto V	2013	PS3, Xbox 360



Едва оперившаяся, но полная энтузиазма команда на заре жизненного пути.



Свое самоубийственное шествие не прекращают лемминги и в Рождество.



Вот так когда-то все и начиналось.

ВЕТЕРАНЫ ИГРОВОЙ РАЗРАБОТКИ

Rockstar North была основана в далеком 88-м году, и носила она тогда название DMA Design. С самого начала студия заручилась поддержкой Psygnosis, в течение многих лет выступавшей ее издателем. На протяжении многих лет DMA не стеснялась экспериментировать с жанрами и сотрудничать с крупными компаниями, например, Nintendo. С последней у них, правда, не срослось: японцы оказались чересчур привередливыми. Издать заброшенную ими Body Harvest взялась Gremlin Interactive, которая в 97-м выкупила DMA, а два года спустя студия стала собственностью Infogrames, которая перепродала студию Take-Two Interactive, превратившей ее в одно из подразделений Rockstar.

БЕГИ, ЛЕММИНГ, БЕГИ

Практически все работы Rockstar North отличались оригинальным концептом, но двум из них повезло особенно, и они стали основателями сериалов, которым суждено было войти в золотой фонд игровой индустрии. Первой была Lemmings, вдохновленная популярной байкой о леммингах, которые периодически совершают массовые самоубийства. Лемминги из игры были больше похожи на человечков, чем зверей, но вели себя аналогично прообразам. Чтобы спасти их от гибели, игроку необходимо было отдавать не прекращающим идти вперед персонажам приказания, следуя которым, они достигли бы выхода из уровня.

ДОЙНАЯ КОРОВА ПРЕДПРИИМЧИВЫХ ШОТЛАНДЦЕВ

Второй известнейший сериал Rockstar North – Grand Theft Auto. Сегодня его поклонники исчисляются миллионами, а название знакомо даже совсем далеким от видеоигр людям. Последним – в связи с многочисленными скандалами; нападкам GTA подвергалась как из-за концепции, построенной на совершении противоправных действий, так и из-за частностей, например, возможности вождения в нетрезвом виде. Последний выпуск GTA должен выйти весной 2013-го, и разработчики обещают, что масштабами она превзойдет все ранее созданные игры с открытым миром.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ | ЭДИНБУРГ



В случае с Manhunt 2 студия выступила супервизором.

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО – А ДВЕ ЛУЧШЕ

С того момента, как DMA Design стала собственностью Take-Two, над некоторыми проектами команда работает не в одиночку, а выступает в качестве одного из помощников других подразделений Rockstar. Так случилось с GTA-подобным вестерном Red Dead Redemption, создание которого легло главным образом на плечи Rockstar San Diego, и Max Payne 3, над которой и вовсе трудилось под десяток студий. В свою очередь, на содействие может рассчитывать и сама Rockstar North: некоторые последние выпуски GTA также создавались сообща.



Позитивная инсталляция с фестиваля Edinburgh Interactive.

СЕРДЦЕ ШОТЛАНДИИ

Изначально штаб-квартира DMA Design была расположена в приморском городе Данди. Но позже, уже став частью Rockstar, студия переместилась в Эдинбург, один из красивейших городов Британии, славящийся старинной архитектурой и являющийся родиной множества выдающихся личностей. Важным культурным центром Эдинбург является и в наши дни: в городе ежегодно проводятся посвященные различным видам искусств и хобби фестивали, куда съезжаются люди со всего мира. Не забыли и о видеоиграх: в рамках Edinburgh Interactive посетители могут послушать выступления приглашенных деятелей индустрии, в том числе именитых разработчиков.



Гебридские острова, по одному из которых блуждает герой Dear Esther.

СТРАНА ГОРНЫХ КРЯЖЕЙ И БЕЗДОННЫХ ОЗЕР

Захватывающие дух пейзажи Шотландии и бурная драматичная история страны не могли не послужить вдохновением для множества творцов, в том числе и создателей игр. Сама Rockstar North в 90-х намеревалась выпустить трехмерную RTS Clan Wars о средневековой Шотландии, правда, свет она так и не увидела. Малоизвестная адвенчура The Cameron Files: Secret at Loch Ness была посвящена расследованию, связанному с лох-несским чудовищем. Именно в Шотландии кроется разгадка мистической тайны в квесте Broken Sword: The Shadow of the Templars, и по ее каменистому побережью предстоит бродить в Dear Esther.



ДЭВИД МАККУИЛЛАН, президент NPD Games:
Большинство издателей хотят иметь возможность знать продажи цифровых копий – так же, как сейчас они знают результаты традиционных розничных продаж. Сегодня они не могут делать достоверные прогнозы, чтобы эффективно распределять ресурсы, не могут подкрепить свои результаты объективной сторонней аттестацией для повышения своей оценки в среде аналитиков или СМИ. Им приходится действовать вслепую, и нехватка прозрачности заставляет их и финансовое сообщество гадать, чья стратегия верна, а чья – нет.

Хоть цифровые магазины предоставляют издателям информацию о результатах продаж их игр, издатели не могут составить представления об их конкурентоспособности. Какая скорость продаж хороша? Какова оптимальная цена? Какая должна быть скидка, чтобы подстегнуть продажи и при этом не разбрасываться деньгами? Каково распределение прибыли от физических и цифровых продаж для этой игры и как это соотносится с результатами конкурентов?

С моей точки зрения, больнее всего от этого издателям и тем, кто продает продукты по нескольким каналам. Цифровые магазины и все те, кто контролирует информацию о продажах цифровых копий, предпочитают не открывать карты. Считаю ли я, что это в лучших интересах людей, имеющих долю в индустрии и желающих ее роста? Нет. Я уверен в обратном.



ТИМ ШЕЙФЕР, глава Double Fine:
Одна из наиболее удручающих вещей в игровой индустрии – то, что люди собираются в команды, чтобы сделать игру, может быть, у них там встречаются проблемы, и они допускают ошибки, но к концу разработки они многому учатся – и тут их распускают. И вместо того, чтобы они все эти жизненные уроки приложили к созданию второй игры, которая была бы лучше и более эффективно разработанной, их пускают по ветру и теряют всю накопленную ими мудрость.

После Psychonauts мы могли бы уволить половину команды, чтобы у нас было больше денег и времени на подписание договора об издании Brutal Legend. Но это значило бы разрушить команду, которая только что научилась работать вместе. Да и что бы мы этим сказали нашим сотрудникам? То, что мы к ним не лояльны, что нам наплевать на них. А это заставило бы их думать: «А почему нам стоит быть лояльными этой компании?». Если вы не преданы своей команде, можно какое-то время продержаться, но рано или поздно вам придется положиться на их лояльность, а ее не будет.

ЧЕМ ДОЛЬШЕ МАГАЗИНЫ И ИЗДАТЕЛИ НЕ РЕШАЮТСЯ НАЧАТЬ СОТРУДНИЧЕСТВО РАДИ БОЛЬШЕГО ПОНИМАНИЯ РАБОТЫ ВСЕЙ ИНДУСТРИИ В ЦЕЛОМ, ТЕМ БОЛЬШЕ ВЕРОЯТНОСТЬ ТОГО, ЧТО ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПОЙДЕТ ПО ПУТИ МУЗЫКАЛЬНОЙ.



КАРЛ ХИЛТОН, сооснователь Free Radical:
Мы предлагали [Time Splitters 4] многим издательствам, и от всех мы получали одни и те же ответы. Сперва они спрашивали, что случилось с Haze. Мы были компанией, создавшей линейку высоко оцененных шутеров, а потом мы выпустили Haze. Это их волновало.

А затем человек из их маркетингового отдела говорил что-то вроде: «Я не знаю, как это продавать». Единодушное мнение всех издателей, которым мы предлагали TimeSplitters 4, заключалось в том, что нельзя продвигать игру, которая основывается на широком разнообразии персонажей и локаций, – нужно, чтобы был четкий и легко усваиваемый маркетинговый посыл, а у TimeSplitters его не было.



МАЙКЛ ПЭКТЕР, аналитик Wedbush Securities:
[Акции игровых издательств] продаются по безумно низким ценам.

ЛЮДИ СЧИТАЮТ ЭТУ ИНДУСТРИЮ БЕЗНАДЕЖНОЙ.

Недовольные акционеры выражают свое мнение продажей своей доли, а у новых акционеров низкие ожидания, потому что они покупают акции по низким ценам. Так работает рынок. Очень редкие компании могут похвастаться акционерами-активистами, которые потребовали бы от них разглашения [информации о продажах].



СТРАУСС ЗЕЛНИК, гендиректор Take-Two:
Если у вас не хватает капитализации для перехода [на новое поколение консолей], то вы не переживете этот переход.

ИСТОРИЧЕСКИ СЛОЖИЛОСЬ ТАК, ЧТО СРЕДИ THIRD-PARTY КТО-ТО ОБЯЗАТЕЛЬНО БАНКРОТИТСЯ.

В прошлый раз это случилось с Midway и кем-то еще. Разумные люди уже могут предположить, кто станет жертвой в этот раз; я свою точку зрения на этот счет никогда не скрывал. Мы же точно не попадаем в список жертв; напротив, мы в списке победителей.



АДРИАН ХМЕЛЯЖ, основатель People Can Fly:

Когда ты разрабатываешь AAA-игру для AAA-студии, легко забыться. Известные журналисты из крупнейших игровых журналов тебя интервьюируют. Сотни тысяч геймеров видят твое лицо на YouTube. Твою игру рекламируют по ТВ.

Ты настоящий творец, ты работаешь в поте лица, создаешь большую игру. Ты делаешь все, что должен делать, верно?

Нет.

Нет, не делаешь. Ты просто не видишь.

Не видишь, что твоя игра уже была создана раньше. Сто раз.

Твоя замечательная AAA-игра совершает самый страшный грех, который только может совершить развлекательный продукт: она предсказуема.

Инди-игры могут удивлять людей. Твои игры – нет. У тебя есть волшебный фломастер, и всё, что ты делаешь, – рисуешь члены на стене.

Перезагрузи свой AAA-мозг. Начни с чистого листа. Поставь под сомнение все, что ты знаешь об играх. Священных коров не существует. Нет ничего неприкасаемого.



ИВ ГИЙМО, гендиректор Ubisoft:
То, что случилось с THQ, происходит регулярно во время переходов. Кто-то выживает, кто-то решает идти в другом направлении. В прошлом поколении это произошло с Atari, Midway и Acclaim.

В ЭТОЙ ИНДУСТРИИ ЭТО НОРМАЛЬНО – ТАК ИНДУСТРИЯ КОНСОЛИДИРУЕТСЯ.

У [THQ] есть хорошие вещи. Мы всегда заинтересованы в хороших брендах. Так что да, мы подумаем [о покупке IP THQ], но большего я пока сказать не могу.





КЕВИН БАХУС, один из создателей Xbox:

В то время проникновение широкополосного доступа в Интернет было очень, очень ограничено. И мысль о том, что кто-то протянет Ethernet-кабель к задней панели своего ТВ, многим казалась кощунственной. Но мы верили, что за этим будущее и что за жизненный цикл консоли широкополосный доступ в Интернет станет более распространенным, и что он позволит доставить показательно превосходный опыт по сравнению с тем, что было возможно на скоростях dial-up модемов.

НИКОГДА ДАЖЕ И МЫСЛИ НЕ БЫЛО О ТОМ, ЧТО ЕСЛИ XBOX LIVE НЕ ВЫГОРИТ, МЫ ПРОСТО ЕГО ОТКЛЮЧИМ И ПРОДОЛЖИМ ПРОДАВАТЬ КОНСОЛЬ КАК ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕВАЙС.

Xbox Live был связан с самой сущностью консоли. И мы пошли к издателям и сказали: «Слушайте, мы тут строим Диснейленд. Только мы прокладываем подземные служебные тоннели, тянем кабели, устанавливаем канализацию, вывозим мусор и все такое. А аттракционы строите вы. С точки зрения потребителя ваша игра – и есть аттракцион.



ХАРОЛЬД РАЙАН, президент Bungie:

Я НЕ ДУМАЮ, ЧТО XBOX LIVE ВЫЖИЛА БЫ. Я НЕ ДУМАЮ, ЧТО XBOX БЫЛ БЫ ТАМ, ГДЕ ОН СЕЙЧАС, БЕЗ BUNGIE И БЕЗ HALO.

Мы были не просто разработчиком, использующим сервис, мы были интегрированы в создание сервиса, в его принципы работы.



ПИТЕР МУР, исполнительный директор Electronic Arts:

Важная деталь геймерского менталитета – геймеры любят иметь физические копии, потому что есть рынок б/у товаров. Потому что у физических копий есть ценность, а с цифровыми ничего сделать толком нельзя. Брюс Уиллис хочет указать в завещании свою iTunes-коллекцию – и не может! Почему нет?!



КРИС СИГЕЙТИ, продюсер StarCraft II:

Аудитория StarCraft II активно растет. У нас в Северной Америке и Европе теперь аудитория больше, чем в Корее, на родине такого феномена, как киберспорт. А если мы сможем перенести киберспорт в другие медиа-форматы, особенно на ТВ, то, по-моему, рост может стать экспоненциальным. Я могу представить себе телешоу про киберспорт по аналогии с шоу про UFC.

Сложнее всего убедить людей в том, что киберспорт – это взаправду. Нужно добиться, чтобы у нас было не меньше азарта, чем в футболе или других видах спорта.



ЭД ФРАЙЗ, бывший вице-президент по игровому направлению Microsoft, ответственный за запуск Xbox:

Традиционным консолям все сложнее игнорировать Apple. Кто угодно может разрабатывать для платформы, сертификация дешевая и относительно безболезненная, а в старые консольные времена господствовали мифы о том, что это плохо. Поэтому игровая индустрия и расплавилась в 84-м – было слишком много мусора на рынке – но сейчас есть ребята, делающие игры вроде Fez и не имеющие возможность выпустить обновление для игры, потому что оно стоит слишком много. Если бы она была на iOS, проблемы бы не было, но, поскольку она на XBLA, проблема есть.

Подобные идеи должны к следующему поколению исчезнуть. Их нет у Ouya [готовящаяся к выходу в 2013 году бюджетная консоль, работающая на ОС Android. – Прим. ред.], их не будет у Apple, если она выпустит какой-нибудь продукт на этот рынок, и производителям консолей вроде Sony, Nintendo и Microsoft придется на это отвечать. Равно как им придется отвечать и на free-to-play модель – мир меняется, людям нравится free-to-play, разработчики хотят делать free-to-play игры, и экосистеме консолей нужно под это адаптироваться.



АЛЕН ЛАДАВАЧ, ведущий программист Croteam:
Гейб Ньюэлл не перебарщивал с высказываниями. Это может быть не совсем очевидно, но

НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС WINDOWS 8 – ЭТО СПОСОБ, КОТОРЫМ MICROSOFT СОБИРАЕТСЯ ПРЕВРАТИТЬ WINDOWS В ПОДОБИЕ IOS.

Единственный способ выпустить приложение для нового интерфейса – это через Windows Store! И чтобы приложение попало в этот магазин, его должна сертифицировать MS. Сейчас у них запрещены Mature-игры вроде Skyrim, CoD и Serious Sam. У них запрещен моддинг. Они могут запретить open source, если захотят. Да и даже если бы этих условий не было, все равно оставалась бы система сертификации со всеми ее недостатками, включающими в себя неопределенности с датами релиза, редкие и несвоевременные патчи и то, что в целом все становится более дорогим и отстойным.

Да, теоретически, эти правила не применимы к обычным desktop-приложениям, но это выглядит как временная мера. Очень многие разработчики опасаются, что в какой-нибудь, условно говоря, Windows 9 возможность получать desktop-приложения через каналы, отличные от Windows Store, будет исключена. И когда это случится, будет уже слишком поздно.



ПАТРИК РЕДДИНГ,
глава разработки Splinter Cell: Blacklist:
Если я прохожу игру, и мне показывают жестокие сценки, и я понимаю, что это просто кинематографический момент в середине игры, тогда я ощущаю дискомфорт от ощущения того, что я не могу этого избежать, что это часть сюжета, которая должна случиться.

Но если мы примем более систематический подход в будущем, то мы сможем рассмотреть подобные вещи, сделать их менее дискомфортными для людей. Речь уже будет идти не о реалистичной крови и звуках ломающихся костей, а о выборах, о решениях – «действительно ли я считаю, что ситуация настолько плоха, что будет с моей стороны этически оправданно сделать что-то ужасное с этим человеком, чтобы достичь определенного результата?».

Я думаю, все могут согласиться, что в последние годы в играх доминируют подростковые фантазии – во всех жанрах и на всех платформах. И наверняка практически все мы хотели бы видеть больше разнообразных игр. И если мы справимся, если мы сможем создать игры, интересные более широкой аудитории и близкие большему количеству людей, то существование более жестоких или экшн-ориентированных игр будет вызывать меньше неодобрения. Будет ощущение, что этот вид искусства богатый, взрослый, способный осветить множество различных тем, будь они серьезными и сложными или же легкомысленными и попросту развлекательными. Так же как и любой другой вид искусства. Но пока мы делаем одно и то же, мы – легкая мишень.



КРИС ДЕЛЭЙ, основатель Introversion Software:
Они завидуют Apple, сильно завидуют. В прошлом они были успешными, а потом сели и стали смотреть, как Apple все захватывает. Microsoft осталась в прошлом и не может поспеть за трендами. Она смотрит на Apple и ее магазин и видит, какие роялти они получают с закрытой платформы.

Но я искренне не хочу, чтобы PC превращался в закрытую платформу. Microsoft – не та компания, которая может грамотно провести подобное, они все просрут. И мы все будем делать поддержку Kinect, переводы на 16 языков и внедрение плагина Microsoft Office. Это мой самый страшный кошмар.

Да, конечно, без этого программы будут с багами, хуже по качеству и будут чаще вылетать. Но, с другой стороны, у нас будет DayZ. Да, она забагована, там сложно вообще куда-то подключиться, но при этом это одна из лучших игр, в которые я когда-либо играл. Она никогда бы не вышла на Xbox Live, не прошла бы сертификацию в нынешнем виде.

PC ПРОДОЛЖАЕТ БЫТЬ СТОЛЬ ЖЕ АКТУАЛЬНЫМ, КАК И ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД, НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО КОНСОЛИ ПРИХОДЯТ И УХОДЯТ, ПОТОМУ ЧТО ЭТО ОТКРЫТАЯ ПЛАТФОРМА. БУДЕТ УЖАСНО, ЕСЛИ ЭТО ИЗМЕНИТСЯ.



Евгений Закиров

5 МЕРОПРИЯТИЙ, ЧТОБЫ ЖИЗНЬ ЗАИГРАЛА НОВЫМИ КРАСКАМИ

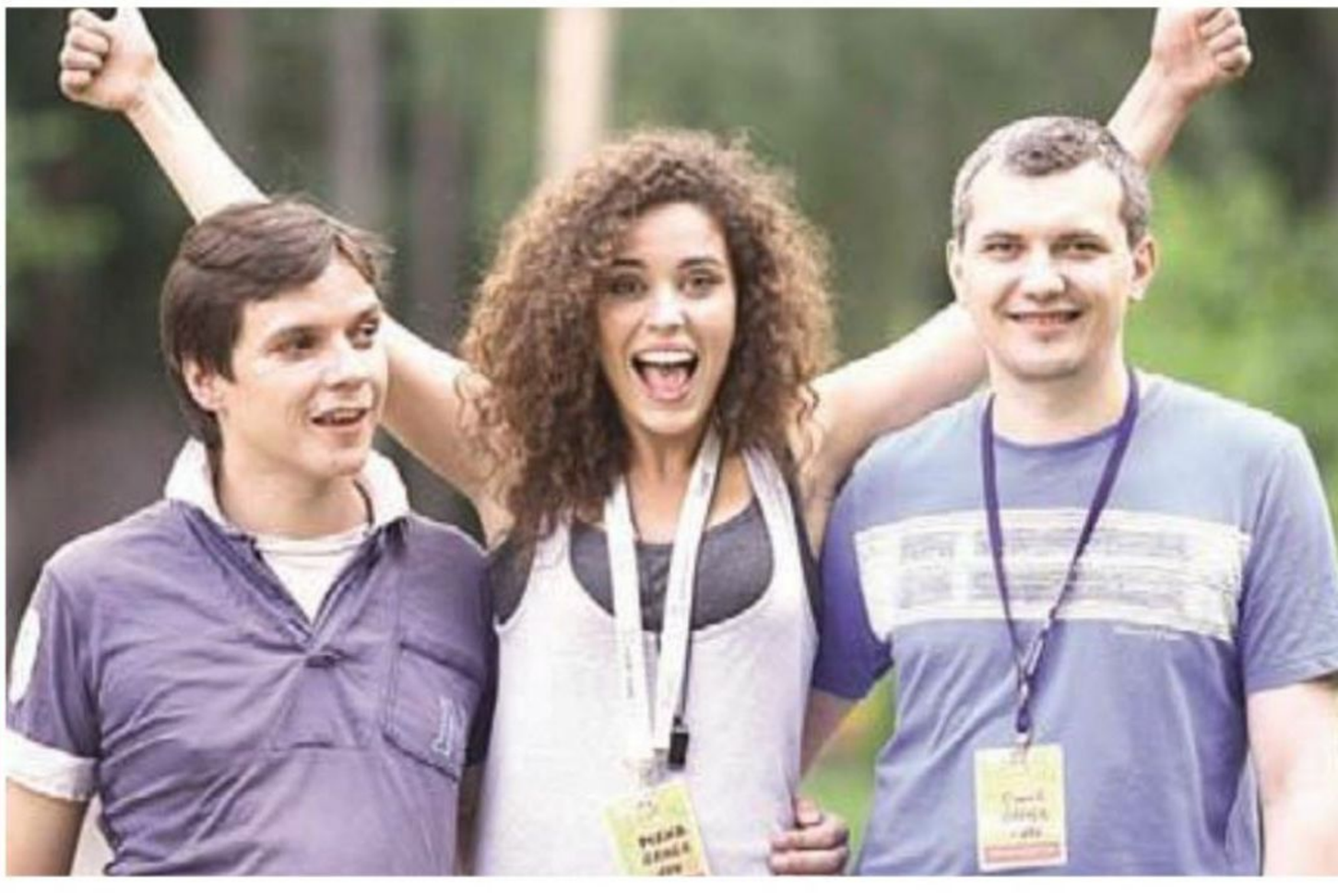














1

DRUNK FIGHTER







ДОМОСЕДСТВО, АСОЦИАЛЬНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ, СИНЯКИ ПОД ГЛАЗАМИ И НЕУМЕНИЕ ВЫПИВАТЬ БОЛЬШЕ ЛИТРА ПИВА В ТЕПЛОЙ, ЛАМПОВОЙ, МАТЕРЯЩЕЙСЯ КОМПАНИИ МОСКОВСКОГО ПАБА С НЕЛЕПЫМ ИРЛАНДСКИМ НАЗВАНИЕМ, ГОРЬКИМ «ГИННЕССОМ», ТАРАКАНАМИ ПОД СТОЙКАМИ И ДЕСЯТИЧАСОВЫМИ БАРЫШНЯМИ, ЧЕЙ ВОЗРАСТ НЕВОЗМОЖНО УСТАНОВИТЬ (И СЛАВА БОГУ), ПРЕДЛАГАЮЩИМИ ДЕШЕВЫЙ ВИСКИ ПО ЦЕНЕ РАЙСКИХ ДАРОВ ПОД «ШШШШАЙЗЕ» – ОДЕТЫМИ ТАК, КАК МАМЕ ЛУЧШЕ НЕ ВИДЕТЬ – И ОТПЛЯСЫВАЮЩИМИ ТАК ЖЕ РЕЗВО, КАК БЕЗЫМЯННЫЕ ВОВЛЕЧЕННЫЕ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ (ОТЕЧЕСТВЕННУЮ) ЛЮДИ, ЕЩЕ НЕ ЖИВОТНЫЕ, СМУЩАЮТ КОРЕЙСКИМИ ТАНЦАМИ НА ТЕМАТИЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЯХ. ВСЕ ЭТО – МАЗКИ КРАСКОЙ, ВСЕ ЭТО – ПОРТРЕТ ВАСИ СЕРОГО, ПОСРЕДСТВЕННОСТИ, КЕМ БЫТЬ НЕ СЛЕДУЕТ, ДАЖЕ ЕСЛИ ПРЕДЕЛ ВЫХОДНОЙ СИЛЫ СОБСТВЕННЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ВОТ УЖЕ ЛЕТ ДЕСЯТЬ ОГРАНИЧЕН ЗЛОБНЫМ КОММЕНТАРИЕМ В ЖЖ ВРЕНА. ЛЮБИТЬ ВИДЕОИГРЫ НЕ ЗНАЧИТЬ МАРГИНАЛИЗИРОВАТЬ СОБСТВЕННОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ; ОГРАНИЧЕНИЕ КРУГА ОБЩЕНИЯ ТОЛЬКО ТЕМИ, КТО СОГЛАСЕН, ПОТОМУ ЧТО СОГЛАСЕН, ГУБИТЕЛЬНО И ОКРАШИВАЕТ В ТРАУРНЫЙ ЧЕРНЫЙ. ПОПРОБУЕМ ПРИВЕСТИ ПРИМЕРЫ ПЯТИ МЕРОПРИЯТИЙ, ХОТЯ БЫ ОДНО ИЗ КОТОРЫХ ДОЛЖЕН ПОСЕТИТЬ (ИЛИ ВСЕМИ СИЛАМИ ПОСЕЩЕНИЯ ИЗБЕГАТЬ) КАЖДЫЙ ЧИТАТЕЛЬ «СТРАНЫ ИГР», ЧТОБЫ ЖИЗНЬ ЗАИГРАЛА НОВЫМИ КРАСКАМИ.

Организованный представителями двух противоборствующих сторон – со стороны издателя Максим Самойленко, со стороны прессы Виктор Зуев – ежегодный (единый формат проведения пока не утвердили) алкотурнир привлекает внимание всех, кто более-менее вовлечен, вернее, поддерживает иллюзию существования российского игропрома, а также сочувствующих. Дисциплина – файтинг, правила – надо выпивать по полпинты перед каждым боем, персонажи выбираются рандомом. Незабываемое зрелище для неискушенного населения столицы и тех, кто одним субботним вечером случайно попадает на это мероприятие, – крики, ор, песнопения, кто-то в углу пытается переманить на работу перспективного сотрудника, в другом углу курят, хотя курить в зале нельзя. К концу вечера посетители доходят до кондиции и начинается яростный баттон-смэш – чемпионом в этом виде спорта, конечно, является руководитель GMbox.ru Илья Овчаренко.

На ивент можно попасть только по приглашению – людям «из народа» тут будет весело разве что смотреть на дикарей, и то первые несколько часов; затем происходящее начнет напоминать фильм с типичными русскими персонажами и главной героиней – бутылкой. Что неплохо. Напротив, даже очень весело. Идею надо развивать: именно такие мероприятия должны проводиться чаще, причем совершенно неважно кем именно и по каким именно играм. Возможно, без алкоголя. Хипстер-стайл!

2 GBX SUMMER PARTY

Для меня GBX – это дорогостоящая барахолка для сиюминутного удовлетворения потребности в приобретении ненужного ретро, но для остальных – это сплоченное (с виду) комьюнити единомышленников, которые, разумеется, устраивают «сходки». Сложно сказать, чем они отличаются от сходок «форумчан» и «гильдии WoW», однако программа увеселений там обычно весьма насыщенная. Злоупотребление алкоголем не афишируется, но подразумевается, так что необходимо сохранять бдительность в любом случае. Неизвестно, что опаснее – выпивший игровой журналист и пиарщик или человек, который в свободное время только и делает, что втыкает иголки в виртуальные куклы одного и второго.

Отцы-основатели GBX Summer Party давно отошли от дел – сейчас их начинание поддерживает новое поколение обожателей портативных консолей. Возможно, со временем и они вернутся к идее турниров по Mario Kart, но оставим это на их совести – главное, чтобы форум не скатился окончательно в барахолку. Потому что иначе из «сообществ» останутся только сквернословы из комментаторов на российских сайтах и в блогах.



3 MOSCOW FIGHTING ARENA



Единственный крупный российский файтинг-турнир, который проводится при поддержке единственного издателя файтингов в России – компании «1С-СофтКлаб». Последний факт подразумевает наличие хороших призов, однако не обещает путевку в свет – то есть, на европейские чемпионаты. Во всяком случае, не по всем дисциплинам. Поучаствовать и посмотреть, как играют «отцы» fighting.ru, может любой желающий – это даже проще, чем выступать на том же форуме с высказыванием в духе «фуууу, рандомная ультра на вейке с конца экрана». Насколько публика дружелюбная, ответить сложно, зато в толпе обязательно можно встретить «дисковиков» журнала «Страна Игр» – они, наверное, самые активные просветители молодого поколения геймеров в благах жанра.

Помимо собственно MFA, fighting.ru вместе с «1С-СофтКлаб» проводит локальные турниры по свежим релизам, а также онлайн-чемпионаты (в частности, по Soulcalibur V). За ними интересно скорее смотреть – несмотря на скромное влияние именно файтинг-комьюнити, его участники умеют играть, и довольно часто – на весьма высоком уровне. Это не веселая молотьба по кнопкам в «Смол Пабе», но осмысленный почти спорт, когда смотришь на происходящее и ничего не понимаешь, но почему-то радуешься – могут же, блин, люди.

4 ВСТРЕЧА С ЧИТАТЕЛЯМИ

Она же – «встреча с редакцией». Практически забытый способ общения с аудиторией журнала, когда благодарные или озлобленные читатели приходят в офис редакции, кушают печенье (теперь уже этим, кажется, не балуют – ушел из компании тот человек, который раздавал вкусное!), общаются с авторами и редакторами, задают вопросы и фотографируются с теми, кто не стеснительный. Самый удобный формат общения: лишенные возможности прятаться за красивые или не очень ники пользователей, люди высказывают умные вещи и помогают делать журнал лучше.

Программа развлечений, впрочем, совсем никакая. Раньше Константин Говорун устраивал турниры – кубки «Страны Игр» – но почему-то перестал (стал жадным и старым, как говорят). Поэтому развлекательная программа тут – это дискуссия об игровой индустрии и всем остальном. Примерно как смотреть подкаст «Страны Игр», только иметь возможность в любой момент перебить спикера и доказать ему, что он неправ. Помогает также развеять миф о том, что редакция – это действительно несколько людей (как минимум, три), а не виртуалы Врена.





5 GAMER LIVE





Ежегодная летняя выездная тусовка, организованная сайтом Gamer.ru – последняя в нашем списке мероприятий, которые в теории можно посетить (но конкретно это, пожалуй, не стоит). Мероприятие платное с размещением в чем-то отдаленно напоминающем санаторий. Публика собирается разная. Официально алкоголю объявлен бой, но это правило не распространяется на прессу и тех, кто считает себя творцами отечественной игровой индустрии, поэтому вечерний кутеж, угар и стыдоба все-таки входят в обязательную часть программы.

В прошлом году организаторы пытались развлечь людей лекциями от разных людей на тему и без нее. Кому из целевой аудитории киберспортсменов и их болельщиков захочется слушать размышления главного редактора игрового журнала об индустрии, которой они никоим образом не касаются, вопрос спорный. Однако люди все-таки пришли и слушали. В остальном программа мало отличается от упадочной пионерской и включает в себя даже такую экзотику, как «дискотеки» – на ней, впрочем, тоже отмечаются все те же люди (см. «Танец Виктора Зуева» – «этот неловкий момент, когда ты понимаешь, что Зуев даже танцует лучше тебя!»).

Помимо этого, Gamer.ru также организует конкурс красоты (и распиливания MMO-бюджетов) среди девушек-геймеров (две из десяти при этом действительно понимают, что такое видеоигры), финал которого проходит примерно как финал Drunk Fighter'a, только без необходимости нажимать на кнопки. Из двух названных мероприятий посещение второго все-таки предпочтительнее – оно и стоит дешевле – но, опять же, совершенно необязательно.

Между тем, и то, и другое начинание как минимум интересно – важно только отойти от идеи заработать на этом денег таким очевидным способом и сделать хорошую программу шоу. Кто этим займется – непонятно. **СИ**

МОНОЛИТ
ГРУППА КОМПАНИЙ

141006, Московская область,
г. Мытищи, Олимпийский проспект, д. 48

Тел.: (495) 660 96 31, (495) 662 74 50,
факс: (495) 660 96 41

ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС «МЕЩЕРИХИНСКИЕ ДВОРИКИ»





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 отдых, 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.

ПО ВОПРОСАМ ПРИОБРЕТЕНИЯ КВАРТИР В ЖК «МЕЩЕРИХИНСКИЕ ДВОРИКИ»
(«МОНОЛИТ НЕДВИЖИМОСТЬ») Г. МОСКВА, УЛ. БАУМАНСКАЯ, ДОМ 33/2, СТР. 1

(495) 739-93-93
(495) 967-65-57

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 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 галлерея. Для любителей спорта – два бассейна, ледовый каток, Дворец спорта «Лобня».



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ
(ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

(985) 727-57-62

Отпусти!

Евгений Закиров

ВСЯКИЙ РАЗ, КОГДА ЗАХОДИТ РАЗГОВОР О ФАЙТИНГАХ, КТО-НИБУДЬ ЗАТРАГИВАЕТ ТЕМУ ПОПУЛЯРНОСТИ TEKKEN. ДЕСКАТЬ, В ЧЕМ ЖЕ ПРИЧИНА? ПОЧЕМУ В РОССИИ ВСЕ ТАК ОБОЖАЮТ TEKKEN? ЭТО ИЗ-ЗА УСПЕХА ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ИЛИ БЛАГОДАРЯ ПЯТОМУ ВЫПУСКУ? И ТУТ ЖЕ КТО-НИБУДЬ НАХОДИТ ОТВЕТ – НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ, ЧТО ПРАВИЛЬНЫЙ, НО ВРОДЕ БЫ УБЕДИТЕЛЬНЫЙ И ПОНЯТНЫЙ. МЕЖДУ ТЕМ, «УСПЕШНЫЙ ФАЙТИНГ» – ЭТО ПОНЯТИЕ НЕОПРЕДЕЛЕННОЕ. Я ХОЧУ ДОБИВАТЬСЯ РЕЗУЛЬТАТОВ – ЧЕМУ-ТО НАУЧИТЬСЯ, ИГРАТЬ ОНЛАЙН – ТОЛЬКО В STREET FIGHTER, НО ПРИ ЭТОМ КОЛОССАЛЬНОЕ ВРЕМЯ ТРАЧУ НА ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРЫ. НАПРИМЕР, НА ТОТ ЖЕ TEKKEN.

Я досконально изучил только третий выпуск Tekken, и это было счастливое время: тогда в трехмерные файтинги играли (мы с друзьями) ради красивых финальных роликов, и предыдущие выпуски проходили ради них же, никто не заучивал фреймдату и вообще не заморачивался по поводу "турнирной составляющей". Мувлист смотреть умели, но пользоваться им – нет; инпут казался сложным, да и как таковой необходимости в изучении системы не ощущалось. Баттонмэш во всем его великолепии: кто ловчее колотит по кнопкам, тот и царь, а если случайно удавалось воспроизвести какой-нибудь сложный (и красивый) прием, то все сразу же спрашивали – как ты это сделал? Ответа никто не знал.

В следующий раз Tekken привлек мое внимание уже на PSP. Он идеально отвечал требованиям к портативным играм, которые сформировались у меня на тот момент: мне хотелось продолжительной медитативной игры, посессионной, обладающей неким стимулом возвращаться снова и снова – коллекционированием шмота, например, или поднятием "рангов". Tekken 6 в этом смысле проскочил мимо, потому что на определенном этапе предлагал выползти в онлайн. А так как я никогда не умел играть в TK, после пары неудачных попыток игра была поставлена на полку и забыта.

И вот сейчас Tekken Tag Tournament 2 соревнуется за звание лучшего файтинга осени с Dead or Alive 5. Я писал рецензии на две игры и мое мнение вы примерно понимаете – хотя не стану его навязывать и упомяну лишь о том, что Team Ninja уже обратилась к игрокам с просьбой помочь отладить баланс. Не стану скрывать: мне до сих пор не совсем ясна боевая система TTT2, хотя онлайн там уже не страшил, и я даже научился делать десятихитовые комбо, а также зачем-то взял платину и 1000 геймерскора. И вот тут знакомые приходят в недоумение: зачем тратить на это время? Почему бы не продолжить играть в SFxTK и не выбивать платину там?

Смысл в том, что TTT2, если вникнуть в детали и потренироваться, окажется тем же Tekken 3 по способности увлечь человека. Я там занимался тем же самым: открывал костюмы и ролики для персонажей, пытался смастерить "Команду R" и других всем известных персонажей, записывал какие-то комбо-видео, а самое главное – искренне расслаблялся, отдавая игре по пять и по шесть часов в день (из-за чего ложился спать в четыре утра и, проснувшись, чувствовал себя не очень хорошо). Мне даже начали нравиться персонажи, которые раньше вызывали лишь недоумение, а эксперименты с таг-командами стали приносить неожиданные результаты. Вот раньше моими фаворитами были Кадзуя и Анна, затем Анна и Ван, а теперь – Ангел и Анноун (или Ангел и Анна). Особое значение тут имеют DLC: персонажи и дополнительные костюмы открываются с патчем бесплатно, но можно скачать музыку и финальные заставки – я поначалу с пренебрежением к этому отнесся, а потом переслушал саундтрек третьей части, посмотрел ролики из второй (некоторые концовки я не видел – игра казалась слишком сложной), и понял, что, ну, оно мне надо.

В этом контексте изменилось мое отношение к ачивментам. Я писал в прошлом году спец про них, и мне приходили разные отзывы – многие говорили, что я смотрю на ситуацию не с того ракурса, и что в самой идее есть много позитивного. Что ж, наверное, есть. Когда я решил выбить платину и 1000 очков – я руководствовался тем, что нельзя в моем возрасте столько времени уделять видеоигре, что это становится похоже на какую-то одержимость, навязчивое состояние. И что если я пройду их на сто процентов в установленном представлении, то как бы "освобожусь". Сработало? Нет: желание играть в TTT2 удается сдерживать только обещанием себе купить третью копию – для WiiU – где ачивментов нет и можно будет в свое удовольствие заниматься всем, чем угодно. Даже аркадный стик для WiiU есть – возможно, приобрету и его.

Главное, что я понял: файтинги – это лучший после гоночных игр жанр, который способен вернуть душевное равновесие и спокойствие, а также – я обожаю персонажей Tekken и от покупки WiiU теперь никак не отвертеться. И, да – теперь я хочу взять 1000 геймерскор в BlazBlue Continium Shift Extend – раньше мне игра не очень нравилась, а теперь, открыв половину достижений, я начинаю вникать в боевую систему и она кажется мне интересной – как и сюжет, и некоторые бойцы. И, да, там тоже долго можно что-то открывать, включая арты и заставки. СИ



Любить искусство

Сергей Думаков

НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ НАЗАД КО МНЕ НА УЛИЦЕ ПОДОШЕЛ ЧЕЛОВЕК СО ЗЛЫМ ЛИЦОМ, УДАРИЛ НОГОЙ В ЖИВОТ И ЗАСУНУЛ ЗА ШИВОРОТ ЧТО-ТО КРУГЛОЕ И ХОЛОДНОЕ. ОН УЖЕ СОБРАЛСЯ БЫЛО УХОДИТЬ, НО Я, ХВАТАЯ РТОМ МОРОЗНЫЙ ВОЗДУХ, УСПЕЛ СХВАТИТЬ ЕГО ЗА ПОЛОГ ДОРОГОГО ПАЛЬТО. ОН ОСТАНОВИЛСЯ, ВЗГЛЯНУЛ НА МЕНЯ, БРЕЗГЛИВО ПОМОРЩИЛСЯ И СБРОСИЛ МОЮ РУКУ СО СВОЕЙ ОДЕЖДЫ МЫСКОМ БОТИНКА. «Я ЖУРНАЛИСТ, СУКА, – РЯВКНУЛ ЧЕЛОВЕК СО ЗЛЫМ ЛИЦОМ. – ЗА ИГРЫ ПЕРЕТИРАЮ». ПОТОМ ОН СНОВА ПНУЛ МЕНЯ, И Я ПОТЕРЯЛ СОЗНАНИЕ.

Не знаю, сколько прошло времени, но пришел в себя я уже дома. Жена поила меня горячим чаем с лимоном и мазала йодом ссадины. Жутко болела голова. «Что случилось», – спросила она. «Не знаю», – ответил я. «Ты сделал кому-то что-то плохое», – предположила она. «Добрее меня только красные панды», – возразил я. «Но ведь кто-то же тебя побил», – сказала она. «Это был игровой журналист, – вспомнил я. – В пальто».

Цепочка ассоциативных воспоминаний привела меня к холодному круглому предмету, и я поковылял в прихожую, где в гардеробе тщательно обыскал куртку. Предмет оказался в кармане. Это был компакт-диск, технологическая болванка, на которой черным маркером было выведено: Borderlands 2.

Все еще с трудом понимая, что происходит, я засунул диск в привод ноутбука. Поймите меня правильно: я не играю в компьютерные игры – ну, то есть как не играю. Играю иногда. Люблю там пострелять в кого-нибудь после работы или забить пару шайб «Детройту» на приставке. Но у меня работа, у меня семья, у меня ребенок и купленный в кредит автомобиль «Киа Рио» – свободного времени едва хватает на сериал за ужином, поход в боулинг с друзьями в свободный выходной или быстрый бой в «Танках онлайн» перед вечерним душем. Поэтому я понятия не имел, что происходит в мире компьютерных игр и какие там сегодня авторитеты. Лет пятнадцать назад все было просто: есть «Дум», есть «Герои», есть «Икс-ком» и «Червяки». Они крутые, все остальное – говно. Ну не все, конечно – по большей части.

Я установил эту «Бордерлендс», запустил ее, ничего не понял, удалил и пошел на больничный. Доктора сказали, что у меня сотрясение головного мозга и ушиб мягких тканей живота, так что пару недель придется побыть дома. Не сказать чтобы я сильно расстроился: все лучше, чем работать.

Человек позвонил через день.

«Играл, сука?» – спросил голос в трубке, от которого у меня внутри все сжалось. «Да», – промямлил я. «Почему бросил? Я же знаю, что бросил. Что, не понравилось? Не понравилось, скотина?» – прорычал голос. «Какое вам дело, – несмело возмутился я. – Откуда у вас мой номер? За что вы меня тогда ударили? Что вам нужно?» Голос засмеялся. «Что, запомнил, Уася? Ты это, бросай меня нервировать. Игру назад поставь, понял?» Я испугался: он действительно знает! «Кто вы? Почему вы меня преследуете?» Человек снова хохотнул. «Я те глаз на жопу натяну, братюня, – добродушно сказал он. – Не один, с ребятами. Чтобы вкус к прекрасному привить. Чтобы берега видел. Чтобы гомосятиной этой своей фейсбучной не страдал и знал, что к чему, окей?» Я похолодел. Перед его звонком я как раз играл в «Тетрис» на фейсбуке, и какой-то кореец с непроизносимым именем выиграл у меня три раза подряд! Откуда он про все это знает?

Человек бросил трубку, а я полез в Интернет на самые крупные игровые сайты. Пишу это и не могу унять дрожь в пальцах: миг, навсегда изменивший мою жизнь. Зачем я только сделал это? Зачем заглянул в эти мрачные бездны безумия? Зачем ткнул мышкой в подкаст и услышал полную ярости и презрения речь одного из их лидеров, который, то хохоча, то извергая из себя потоки отборной брани и проклятий, обещал «вырвать глаза тем, кому не понравилась Dishonored», потому что «они, [запикано], все равно не используют их по прямому назначению»? В этих подземельях сознания люди беспрестанно и чудовищно грязно ругались друг с другом, называли оппонентов, конкурентов и всех вообще «безграмотным быдлом» и постоянно обещали кого-то «выебать». Они кричали, что если кое-кто не понимает по-хорошему, придется действовать по старинке – и выкладывали на своих страницах видеозаписи, на которых молодые люди с закрытыми лицами выхватывают в метро из рук пассажиров айпады и с криками «слава искусству!» ломают их о колено. Они создали «игровые дружины» и ежедневно отчитывались о собственной работе – так я нашел ролик со своим участием. Человека в пальто снимали со спины, но я успел разглядеть его татуированные руки и бычью шею. Титры, набранные готическим шрифтом, под рев гитар сообщали, что это только начало и что хорошим играм, сука, пора брать свое.

Вот почему я пишу все это от руки. Вот почему я выбросил ноутбук – они все равно узнали бы, что я не играю в «Бордерлендс», предпочитая ей пасьянс «Косынка», а у меня, как я уже говорил, есть жена и ребенок. Надеюсь, они узнают и о том, что теперь мне не на чем играть, и оставят меня в покое. Думаю, я смогу прожить без компьютера и компьютерных игр – в конце концов, сериалы можно смотреть и по телевизору, а когда мне захочется надрать задницу корейцам, я всегда могу сходить в гараж. Я даже утопил в унитазе мобильник – на нем стояла «Зума», за которую эти люди вполне могут переломать руки. Вчера я поймал на себе странный взгляд соседа по маршрутке, когда пытался скоротать время в пробке за игрой в «крестики-нолики» с самим собой, и тем же вечером на всякий случай заказал себе, жене и детям футболки с принтами Portal и Limbo на Ebay.

То есть нет, конечно же, нет, какой Ebay, у меня и компьютера-то нет! На самом деле я заказал их в магазине, который возит… черт возьми, поздно. В дверь уже звонят. **СИ**



Невинность

Василий Яблоков

«СЕРЬЕЗНЫЕ» ИЗДАНИЯ НАЧИНАЮТ ОСВАИВАТЬ ТЕРРИТОРИЮ МОЛОДЕЖНЫХ ЖУРНАЛОВ ПРО КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ – В ТЕМАТИЧЕСКИХ РАЗДЕЛАХ О КУЛЬТУРЕ И ДОСУГЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕ ЧАЩЕ СОСЕДСТВУЮТ С КИНО, МУЗЫКОЙ И КНИГАМИ. ПОЧЕМУ ЭТО СОСЕДСТВО ИМЕЕТ НЕПРИЯТНОЕ СВОЙСТВО ЗАКАНЧИВАТЬСЯ СКАНДАЛАМИ НА ВЕСЬ ИНТЕРНЕТ, И ЗА ЧТО ЛЮБИТЕЛИ ИГР УСТРАИВАЮТ ОНЛАЙН-ТРАВЛЮ НА ЖУРНАЛИСТОВ?

«Ребята, я нашел его канал на YouTube, перемещаемся туда!» – гласит воинственный комментарий под рецензией автора из The Wall Street Journal на популярную игру Borderlands 2. В считаные часы с момента публикации негодование взбешенных читателей захлестнуло социальные сети и форумы посвященных играм сайтов: где-то бедолаге-рецензенту предлагали «выпить йаду», где-то грозили расправой – в общем, автора пусть и далеко не блестящего опуса было даже немного жалко. Чисто по-человечески, потому что с профессиональной точки зрения опубликованный The Wall Street Journal обзор – полный провал.

И это совсем не потому, что в целом негативный материал об игре спровоцировал ее многочисленных фанатов на сетевую агрессию – такая ситуация как раз была бы нормальной. А для издания и вовсе желательной, потому что всякая болезненная реакция способствует росту рейтингов.

Да, если компетентный автор аргументированно высказывает личное мнение, и оно вдруг не совпадает с оценкой фанатов игры или фильма, то определенная волна негатива просто неизбежна, тем более геймеры – люди активные, особенно в интернете. Но в то же время у такого рецензента всегда найдутся сочувствующие, а со временем и постоянные читатели.

К сожалению, у Адама Нажберга (Adam Najberg), ведущего постоянной рубрики Game Theory («Игровая теория») в развлекательном приложении к The Wall Street Journal, все сложилось несколько иначе. Сначала его скандальная рецензия действительно взбудоражила только фанатов Borderlands: источником недовольства стал форум создателей игры. Но чем дальше от эпицентра, тем менее экзальтированными и более осмысленными становились отзывы читателей – просто люди, которые изначально не являлись поклонниками игры, говорили о недостатках рецензии без пристрастий.

Выходит, претензии к материалу были и у фанатов, и у тех, кто всего лишь «проходил мимо». Первых возмутила сама по себе критика в адрес их любимой игры, вторых – необоснованность этой критики. Это хорошо видно по комментариям интернет-пользователей: страница, где размещена статья, переполнена гневными выкриками. Здесь нашли свой выход эмоции поклонников игры. Тогда как на форумах специализированных порталов чаще высказывались менее экзальтированные игроки: им не понравилось не столько мнение автора, сколько его безграмотная аргументация.

Своей неосторожной вылазкой в область игр уважаемая The Wall Street Journal сразу настроила против себя аудиторию, в том числе потенциально лояльную. И кстати, тем самым сослужила дурную службу другим солидным СМИ, которые пытаются писать об играх.

На сегодняшний день любая заметка авторитетного издания про игровую индустрию воспринимается аудиторией игроков как особый комедийный жанр. Это отношение очень хорошо иллюстрирует реплика на форуме специализированного портала The Escapist: «Постарайтесь разглядеть что-то хорошее в этой ситуации. WSJ (The Wall Street Journal) теперь пишет о видеоиграх. Старайся усерднее в следующий раз, WSJ, а пока – получи-ка подзатыльник».

Конечно, можно сказать, что вся эта желчь и ненависть – всего лишь защитная реакция представителей субкультуры по отношению к культуре магистральной. Лет десять назад такая постановка вопроса и правда имела право на жизнь, сегодня – уже нет. Игры перестали быть подростковой субкультурой, потому что вчерашние тинэйджеры повзрослели и остепенились.

Они работают, воспитывают собственных детей и даже читают СМИ вроде тех же The Wall Street Journal или Forbes.

Крупные, влиятельные издания понимают, что для современной аудитории игры – это с каждым годом все более релевантная тема и пытаются поспевать, соответствовать. Согласно мартовскому исследованию компании Nikita Online, большую часть ее 7-миллионной (на тот момент) аудитории составляют люди в возрасте от 19 до 39 лет (69%), в то время как молодежь (до 19 лет) не превышает 12%. Что касается рода занятий, самая большая группа любителей онлайн-игр (30%) относится к прослойке «Служащий/Специалист», а еще 5% составляют категорию «Управленец высшего звена/Топ-менеджер». Очевидно, с точки зрения социальной демографии геймеры и



ВАСИЛИЙ ЯБЛОКОВ

ИГРОКОВ



читатели авторитетных бизнес-изданий пересекаются.

Так почему же большая пресса, в частности ранее упомянутая The Wall Street Journal, не могут преодолеть барьер, которого уже нет ни в поколенческом, ни в социальном плане, который остался лишь номинально, как застарелый стереотип? Ответ проще, чем может показаться: они не умеют писать об играх. На примере охаянной рецензии из The Wall Street Journal можно выделить две базовые ошибки, которые допускают неспециализированные издания в попытках рассказать своим читателям об играх.

1. НЕКОМПЕТЕНТНОСТЬ

Наибольшее раздражение читателей рецензии вызвал тот факт, что автор не разбирается в играх. В частности, путает жанры. Иначе объяснить постоянные сравнения таких вопиюще непохожих друг на друга игр, как Borderlands 2, Call of Duty: Black Ops 2 и Halo 4 невозможно.

Чтобы было понятнее, это как сравнивать сериал и короткометражку, то есть произведения, выстроенные по совершенно разным принципам размерности и драматургии. Похожи они только тем, что все три проекта суть игры. Таким образом, главная претензия автора – отсутствие в игре развитой системы сетевых режимов – приходится не по адресу. Таковых здесь и не предполагалось, поскольку Borderlands, по задумке разработчиков, с самого начала была больше рассчитана на одиночное прохождение.

Придирки к сюжету, графике, словом, контенту – это субъективное видение автора, на которое он имеет полное право. Но не следует путать его с правом на некомпетентность.

2. БЕЗРАЗЛИЧИЕ

Как часто театральные и литературные критики сетуют на дороговизну билетов и книг? Игровой критик The Wall Street Journal делает это постоянно. Похоже, если бы игра, про которую он пишет, стоила не 60, а 30 евро, все могло сложиться совсем иначе.

Этот подход, более уместный при выборе стиральной машины или пылесоса, не применим для игр, которые, как и любой медиапродукт, трудно оценить по критерию «цена/качество».

Диски с шедевральной и откровенно паршивой игрой слабо отличаются по цене. Для тех, кто знаком с играми, эти вещи разумеются сами собой, их не надо проговаривать вслух. Тем не менее, рецензент из The Wall Street Journal все время пытается ответить на вопрос: достаточно ли всего напихали разработчики в игру, чтобы она стоила потраченных на нее денег. При том, что Borderlands 2 имеет возрастной рейтинг 18+, читателей вряд ли будет так уж сильно волновать цена – большинство из них уже давно живет не на карманные.

Главная же ошибка допущена все-таки не автором, а редакцией, отчего-то решившей, что для игровой рубрики необязательно брать эксперта по играм. Есть несколько прецедентов, когда компетентный в вопросах игровой индустрии автор или целый коллектив успешно ведет тематическую колонку в неспециализированных изданиях: Forbes, The Guardian, The New York Times и другие.

Легкое отношение к играм говорит о том, что автор, да и само издание мыслит не на уровне проблемы. Как ни странно, по своей сложности подготовка рецензии на игру больше сродни литературной критике, хотя все привыкли сравнивать игры в первую очередь с фильмами.

Так считает автор из Forbes Эрик Кэйн (Erik Kain). По его мнению, на то, чтобы по-настоящему понять и оценить игру, может уйти столько же или даже больше времени, чем на прочтение нескольких романов.

Игры стали «взрослее» и сложнее, вместе с ними эволюционировала аудитория. Некоторые солидные авторитетные издания оказались в этом отношении отстающими. Писать про игры так, как это делает сегодняшняя The Wall Street Journal, – это все равно, что сюсюкать с двадцатилетним юношей. Глупо и неуместно. **СИ**

Будь кем



Константин Говорун

ВЕТЕРИНАР ИЗ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ, КОСПЛЕЕР АННА МОЛЕВА СТАЛА ОФИЦИАЛЬНЫМ ЛИЦОМ BIOSHOCK INFINITE В МИРЕ, ПОПАЛА НА ОБЛОЖКУ ИГРЫ, А ЗАОДНО И ЭТОГО НОМЕРА «СИ». РЕПОРТАЖИ С ЕЕ ФОТО ОБЛЕТЕЛИ ВЕСЬ ИНТЕРНЕТ – ОТ KOTAKU ДО NBC NEWS. В ТОТ ЖЕ ДЕНЬ В РЕДАКЦИЮ ПРИШЛО ОЧЕРЕДНОЕ ПИСЬМО С ЖАЛОБАМИ НА НИЩУЮ РОССИЮ, КОРРУПЦИЮ, ГРАБЕЖ И БЕЗЫСХОДНОСТЬ. ДЕСКАТЬ, ВСЕ НАСТОЛЬКО ПЛОХО, ЧТО ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ВАЛЯТЬСЯ НА ДИВАНЕ, ИГРАТЬ В БЕСПЛАТНЫЕ ММО И ЖДАТЬ МИЛОСТЕЙ ОТ ГОСУДАРСТВА.

Одному из нытиков пару лет назад я посоветовал устроиться для начала в ресторан быстрого питания. Это ведь просто – стоишь за прилавком, носишь гамбургеры, зарабатываешь деньги. Человек ответил: пробовал – не понравилось. Меж тем, моя знакомая из не слишком обеспеченной семьи подрабатывала в «Макдональдсе» с третьего курса. Менеджер, администратор… я совершенно пропустил момент, когда она доросла уже до директора. Может быть, не самая интересная работа, но девушка хотела зарабатывать много – и добилась своего. А нытик – так и продолжает плевать в потолок и страдать.

Вопрос не в деньгах? Другой знакомый был программистом, работал в Питере. Однажды послал резюме в японские игровые компании, прошел собеседование и переехал жить в Токио. Работал над Resonance of Fate в tri-Ace, помогал с графическим движком Square Enix. Через несколько лет на него вышла Sony, предложила переехать в Калифорнию, в SCE Santa Monica, сняла ему там дом, перевезла вещи, арендовала автомобиль. Человек приехал – а там уже любимые горшки с цветами по местам расставлены. Жизнь удалась.

Или вот еще работа мечты. Женя Давидюк, знакомая читателям «СИ» со стажем, когда-то жила в Новосибирске. Перепевала японские песенки и выкладывала записи в Интернет. Лет десять назад это было модно, да и до сих пор сотни девочек этим занимаются. Женю заметили японцы. Женя съездила в Японию. Женя переехала в Японию, долго и мучительно подрабатывала, училась, подрабатывала, училась, стремясь к тому, чтобы влиться в японский шоу-бизнес. Песни так и остались хобби, зато карьера на телевидении и в аниме-индустрии (сэйю – актриса озвучки) сложилась. Женю можно услышать, например, в Last Exile 2 и Evangelion: 2.0 You Can [Not] Advance. Помимо этого, она консультирует японские студии по всему, что связано с Россией.

Не хочется эмигрировать, а поучиться за границей – очень? Японские вузы с радостью принимают документы российских студентов. Главное – сделать усилие и пройти жесткий отбор. Зато там наших не просто заселят, но и будут выплачивать стипендию (около 60 тыс. рублей в месяц). Одна из моих знакомых не просто жила год в Осаке на эти деньги, но еще и отправляла часть денег родителям в помощь. Доучила японский, подтянула английский, нашла подруг из Южной Кореи и пару раз ездила к ним в гости. Классно, правда?

Хочется жить и работать на родине? Знаете, самый дельный совет, который дал мне отец, звучит так: «В России полно денежной работы. Кто действительно хочет – тот всегда ее найдет». Если взять игровую индустрию, вакансий всегда было больше, чем людей, которые их достойны. Умеете писать тексты уровня «СИ»? Готовы работать много? Игровые СМИ с удовольствием будут платить вам 30, 50, 90 тыс. рублей в месяц. Да что там – есть вакансии и на 150 тыс., и на 200 тыс. Живете у черта на куличках, но есть Интернет, компьютер, счет в Сбербанке? Этого уже достаточно, чтобы зарабатывать столько, сколько пожелаете. Программисты, администраторы, копирайтеры, комьюнити-менеджеры, продюсеры, – профессий уйма, и большинству несложно научиться с нуля. Недавно один из руководителей игровых компаний жаловался, что не может найти вменяемого монетизатора ММО (по сути, геймдизайнер минус искусство) с зарплатой 400 тыс. рублей в месяц. Можно найти двух друзей, открыть студию разработки мобильных игр, выбить бюджет у инвестора и работать на себя. Даже летсплееры в Интернете, над которыми все смеются, честно признаются: на Youtube-рекламе собирают 30 тыс. в месяц, им на жизнь хватает. И занимаются любимым делом.

Секреты успеха очень просты. Нужно работать. Учиться. Проявлять инициативу. Брать ответственность. Выполнять обещанное в срок. Быть амбициозным. Приведу и контрпримеры. Вот, например, один из игровых журналистов из глубинки получал свои 30 тыс. рублей в месяц (в пять раз больше, чем мама и папа, вместе взятые), жил как король и еще и откладывал на будущее. Через год заявил, что больше не хочет работать, его не интересует карьерный рост, и вообще у него теперь денег набралось на всю оставшуюся жизнь. С тех пор о нем мало что слышали – подозреваю, что банально спился. Другой пример: про-

ЗАХОЧЕШЬ

граммист устроился на работу с зарплатой в 7 тыс. рублей только потому, что на ней в день можно было трудиться полчаса с утра, а еще семь с половиной часов тупо читать Интернет и смотреть фильмы на «Вконтакте». Искать что-то другое? Нет, ни за что, там ведь придется работать! Или вот пример из другой сферы. Человек договорился с мужиками из соседней деревни, что они приедут и построят баню. В назначенный день не явились. На звонки не отвечают. Позже выяснилось – оказывается, им дали еще один заказ, они получили за него деньги и решили, что в этом месяце им денег на жизнь уже хватит, и можно оставшиеся недели три вообще не работать. Они даже не пили. Были совершенно свободны. Просто осознанно отказались от работы.

Конечно, в России не все так однозначно. Если вы работаете преподавателем в СПбГУ и получаете за полную ставку 9 тыс. рублей в месяц, то не можете толком ничего с этим сделать. Вам нравится учить студентов, переходить в другой вуз нет смысла (то же самое, только уровень ниже), а бросать любимое дело – глупо. Но тут уж надо решать, что вам важнее – деньги или призвание, и – да! – требовать у государства справедливости. Военные дождались – им подняли зарплату до адекватной. Учителя и врачи, в основном, – тоже. До работников вузов и некоторых других категорий справедливость не дошла – верно. Но, например, если работа по вашей специальности и с большой зарплатой есть в соседнем городе, то надо оторвать задницу от стула и переехать, а не ныть о том, что у вас-то завод закрылся, и что делать – вы не знаете. Когда вам тупо нужны деньги – еще проще. Зарабатывайте деньги. Если есть возможность улучшить собственную жизнь – надо ей пользоваться.

Уверен, сейчас я услышу массу возражений от людей, которые хотят лишь одного – справедливой оплаты за свой труд. Дескать, правильно – это когда заканчиваешь вуз, без труда находишь работу по специальности, выполняешь свои обязанности, получаешь зарплату, а время от времени тебя повышают или хотя бы одаривают премией. Огромные деньги и должности, вроде как, не всем нужны – лишь бы на жизнь хватало. Но капитализм так не работает. Чтобы оставаться на месте, придется бежать. Сучить лапками.



Напоследок расскажу о человеке, которого вы знаете довольно хорошо. Игорь Сонин, бывший редактор «СИ» и главный редактор «РС ИГР», еще работая у нас, решил выучиться управлению бизнесом. Закончил курсы издателей (вместе со мной). Ушел из «Гейм Лэнда» и поступил в «Высшую школу экономики». Продолжил обучение уже в Париже. На днях я писал ему рекомендацию в Гарвард (в то самый Гарвард, да). Деньги на учебу он заработал в игровой журналистике, а собственно поступление в ведущие вузы – результат его долгого и упорного труда в течение нескольких лет. В числе прочего он обучал вьетнамских детей английскому языку в рамках какой-то волонтерской программы.

Анна Молева – тоже не просто красивая девочка, которая выложила фотки в Интернет и случайно понравилась Кену Левину. Она делала классные костюмы игровых персонажей несколько лет. Это, между прочим, огромный труд. Не знаю как, но она обеспечивала своим костюмам безупречные фотосессии. Она участвовала в конкурсе «Мисс Геймер» портала Gamer.ru, победила и стала официальным лицом Mass Effect 3 в России. Ее фотографии печатали журналы «Страна Игр» и Official PlayStation Magazine UK. Если бы на нее не обратили внимание авторы BioShock Infinite – к ней бы пришли с предложением люди из Electronic Arts или Ubisoft. Это был лишь вопрос времени. А почему? Потому что она сделала для этого все, что было в ее силах, и теперь может наслаждаться результатом. Анна добилась того, о чем мечтала.

А вы? В чем ваша мечта? Подумайте. Определитесь. И действуйте, черт возьми, действуйте! Жизнь коротка, и так много нужно успеть сделать… **СИ**

Great success!

Сергей Цилюрик

НА GDC 2012 ДОН ДЭГЛОУ, ИМЕНИТЫЙ РАЗРАБОТЧИК С СОРОКАЛЕТНИМ СТАЖЕМ, ВЫСТУПИЛ С РЕЧЬЮ, ПРИЗВАННОЙ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ЕВРОПЕЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ НА АМЕРИКАНСКИЕ РЕАЛИИ, БЕЗ ПОНИМАНИЯ КОТОРЫХ СЛОЖНО ДОБИТЬСЯ УСПЕХА НА САМОМ КРУПНОМ ИГРОВОМ РЫНКЕ МИРА. КАРТИНА, КОТОРУЮ РИСУЕТ ГОСПОДИН ДЭГЛОУ, БЕЗРАДОСТНА – НО ОНА ОБЪЯСНЯЕТ ОЧЕНЬ МНОГИЕ ТРЕНДЫ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.



Корень проблемы Дэглоу видит в американской системе воспитания. Американский школьник – свободный мыслитель, он не может быть неправ априори. Люди вплоть до поступления в колледж (если они вообще пытаются туда поступить) не сталкиваются с такими понятиями, как «отказ» или «провал».

Айрат Димиев, преподававший на протяжении нескольких лет в американских школах, пишет в своей книге «Классная Америка» следующее: «Американцы очень любят слово success, делая акцент на том, что успех в школе – это начало успеха в большой жизни. Здесь происходит завуалированная подмена понятий: право на качественное образование подменяется правом на success. Якобы это одно и то же. Мол, какая разница, у кого какие возможности и способности, если в итоге у всех одинаковый success? В том, что ученик не успевает, виноваты не он сам и даже не его семья, а учитель и школа, так как априори считается, что сила американского государства настолько велика, что может из любого ученика сделать преуспевающего члена общества».

Эта априорная правота и невиновность полностью проецируется и на игры, утверждает Дэглоу: если игрок потерпел поражение, то виноват не он, а игра. Поэтому, заключает Дэглоу, дизайнерам стоит разбивать игру на простые и легкоусваиваемые элементы, минимизировать количество текста и показывать, а не рассказывать. И, что самое главное, постоянно награждать success, даже в туториалах, где надо жать лишь одну кнопку.

Это отлично коррелирует с тезисами Димиева. В той же книге он утверждает: «Американская педагогика требует исключительно позитивного воздействия на ученика. Неслучайно слово «позитив» встречается в педагогической литературе даже чаще, чем слово success: позитивная обстановка, позитивное отношение, позитивное воздействие и т. д.».

Только позитив! Скажите, как часто за последние годы вы видели в мэйнстримовых играх надпись «Game Over»? Наказывать игрока нельзя – если он забыл сохраниться, это не его вина, это вина игры! Так из игр вообще пропала возможность сохраняться вручную, уступив место выбору глав и чекпойнтам. Игрок может не прочесть мануал и чего-то об игре не знать – так нельзя, давайте сделаем везде, где только можно, обязательные туториалы, которые нельзя пропустить, и которые будут аплодировать человеку с джойстиком за то, что он догадается повернуть камеру правым аналогом. И еще игрок любит зрелищность – значит, его надо регулярно награждать вау-моментами. Только вот же незадача – они очень редко вписываются в игровую механику. Ну ничего – пусть, например, герой бежит, а вокруг все рушится и взрывается по скриптам. Игрок держит кнопку – значит, он чувствует себя в это вовлеченным! Или еще лучше, давайте напихаем в игру QTE: игроку достаточно, опять же, на нужную кнопку всего лишь нажимать, а его персонаж будет на экране швыряться во врагов большими адронными коллайдерами. Игрок, ты нажал на кнопку! Success!

Вторая важная характеристика современного мышления – его клиповость. Раньше реклама по ТВ длилась минуту, говорит Дэглоу, потом ее урезали до полуминуты, а сейчас YouTube демонстрирует пятисекундный ролик – и хватит. На большее современного человека, избалованного Интернетом, уже не хватает: ему нужно срочно за что-то зацепиться, иначе его внимание перейдет на следующую вещь – возможно, готовую развлечь поскорее. У американских геймеров нет терпения, считает Дэглоу, и поэтому для игры жизненно необходимо привлечь внимание игрока в течение первых же десяти минут. «Думайте так, как будто вы делаете фильм о Джеймсе Бонде».





Эта проблема, впрочем, касается далеко не только американцев. Современный человек страдает от «инфожирения», он постоянно испытывает информационный голод и нуждается в дополнительной стимуляции очень уж часто – а количество имеющейся в легком доступе информации обратно пропорционально вниманию, которое человек готов ей уделять. В условиях непрерывно растущей популярности смартфонов и планшетов, а также благодаря буму браузерных и социальных игр потребители имеют возможность получить легкий доступ к интерактивным развлечениям где угодно и за бесценок – больше всего от этого страдают, конечно, портативные и онлайновые игры, но и консольные релизы тоже не могут позволить себе расслабляться. Ведь в той же Америке разговор с кажущейся скучной, чрезмерно запутанной или сложной игрой будет коротким – ее сдадут в «Геймстоп», а за вырученные деньги возьмут что-то более доступное.

Следствие этого – катастрофическая линейность современных AAA-игр. Игрок не может заблудиться; если он заблудится и потеряется, это – не его вина, а игры; если ему придется плутать в поисках триггера для следующей сценки или, боже упаси, думать, как его достичь, игрок может разнервничаться, бросить игру и не вернуться к ней больше – а, значит, он потеряет интерес к сиквелу! Нельзя этого допустить! Давайте сделаем из локаций коридоры, давайте нарисуем стрелочку, которая показывает, сколько метров в какую сторону нужно бежать, давайте расставим врагов с отключенным AI рядом с пропастями и красными бочками, чтобы игроку нужно было нажать лишь одну кнопку, чтобы почувствовать себя королем вселенной. А если мы делаем стелс-игру, надо обязательно дать возможность перебить всех врагов в открытую без особых трудностей – ведь не у каждого найдется терпение вычислить бесшумный способ прохождения. А медленные пошаговые тактические игры пускай вымирают.

Третий заслуживающий внимания пункт из речи Дэглоу касается любви американцев к собственной персоне. В США при воспитании детей им внушается собственная важность: найди, мол, свой собственный путь в Стране Великих Возможностей. От игр они ждут возможности проявить свою индивидуальность – и именно поэтому в западных играх так популярна возможность создания собственного персонажа и кастомизация его внешности и умений. В многопользовательских играх, отмечает Дэглоу, американцы готовы платить за контент, который позволит им выделиться на фоне других игроков. Как тут не вспомнить Team Fortress 2, приносящую Valve барыши продажей чисто декоративных шапок?

Стоит обратит внимание и на материал о Project Eternity в этом номере: там озвучены очень интересные мысли Криса Авеллона о том, как должна строиться RPG. Весь фокус – на персонажа игрока, все персонажи должны с ним взаимодействовать, замечать и комментировать его поступки; все крутится исключительно вокруг протагониста. Герой – всегда избранный, первый парень на деревне, без него ничего важного не случится, а он своим присутствием и парой напутственных слов способен разрешить любую дилемму. И никогда его решения не приведут к заметному провалу – ведь такого слова для американцев не существует. Любой выбор – это success.

Дэглоу завершил свою речь советами разработчикам: захватывающие внимание первые минуты игры, простой и понятный интерфейс, минимум текста, повышенное внимание к игроку, кастомизация и отказ от исторических реалий. «Американцы знают, кто такой Стив-О, но не кто такой Сталин», – заметил Дэглоу. В этом тоже нет ничего удивительного: статистика подсказывает, что лишь четверть населения США может похвастаться оконченным высшим образованием (степень бакалавра как минимум). Не делать же игры для столь узкой аудитории, верно?

Впрочем, незачем валить совсем всё на американцев: в массе своей люди самолюбивы, нетерпеливы и необразованны ровным счетом везде. Чем шире целевая аудитория у игры, тем менее она требовательна к игроку, тем более крут ее протагонист, тем пафоснее ее реклама – ведь от пиара тоже очень многое зависит.

Наша индустрия так усердно гордится собой каждый раз, как очередная Call of Duty бьет рекорд продаж, но попробуйте задаться вопросом: а надо ли уметь читать, чтобы играть в Call of Duty? В Mario Kart? В Just Dance? Все эти рекорды с миллиардами долларов выручки – это следствие адаптации игр к самым низшим слоям платежеспособного общества; высокие продажи – это показатель не качества, а соответствия продукта вкусам широкой аудитории – той самой, что выбирает «Дом-2» и «Бумера», «Сумерки» и «Наруто», Джастина Бибера и Филиппа Киркорова. Радуясь, что наше хобби наконец стало достаточно популярным в народе, мы игнорируем тот факт, что это не массы стали понимать ценность игр – это игры опустились, деградировали до уровня масс.

«You push a button, something awesome has to happen». «Нажми на кнопку – получишь результат, и твоя мечта осуществится». Achievement unlocked. Ты настоящий герой, имярек, ты спас галактику. Похлопай себя по плечу, возьми с полки пирожок. Great success. **СИ**





Сергей Цилюрик

ЯНВАРЬ

11

ПЯТНИЦА

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge



Wii U



ЯНВАРЬ

25

ПЯТНИЦА

Ni no Kuni:
Wrath of the White Witch



PS3



ФЕВРАЛЬ

1

ПЯТНИЦА

Omerta: City of Gangsters



Windows, Xbox 360



ФЕВРАЛЬ

8

ПЯТНИЦА

Dead Space 3



Windows, PS3, Xbox 360



Anarchy Reigns



PS3, Xbox 360



ЯНВАРЬ

15

ВТОРНИК

DmC: Devil May Cry



PS3, Xbox 360



Anarchy Reigns

ANARCHY REIGNS – ЭТО, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, СЕТЕВЫЕ ПОТАСОВКИ НА ТРЕХМЕРНЫХ АРЕНАХ В РЕЖИМЕ «КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ И ПРОТИВ ВСЕХ». НА ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ЭКШНАХ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА В PLATINUM GAMES УЖЕ СОБАКУ СЪЕЛИ, А ТУТ РЕШИЛИ ПОПРОБОВАТЬ СИЛЫ В РАЗРАБОТКЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ. И В ОТЛИЧИЕ ОТ PARTY-ФАЙТИНГОВ, ВРОДЕ SUPER SMASH BROS. ИЛИ PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE, СИЛАМИ МОГУТ ПОМЕРЯТЬСЯ ДО ШЕСТНАДЦАТИ ИГРОКОВ СРАЗУ – РЕКОРД В ЖАНРЕ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action **Зарубежный издатель:** Sega
Российский дистрибьютор: «1С-Софтклаб»
Разработчик: Platinum Games
Мультиплеер: local/online
Страна происхождения: США

Уже само число соперников делает сражения непредсказуемыми: поди просчитай действия другого бойца, когда тебе наверняка в этот самый момент кто-нибудь заходит за спину. А создатели меж тем поддают жару: рассыпают по карте полезные в драке предметы, в том числе – огнестрельное оружие, и добавляют так называемые action trigger events – случайные события, показывающие, что мир вокруг героев тоже живой и тоже хочет поучаствовать в заварушке. В Platinum Games рассказывают, что экспериментировали с полностью разрушаемыми декорациями, но пришли к выводу: для онлайновых матчей подобную фишку лучше реализовать на следующем поколении консолей. Поэтому сейчас катаклизмы выглядят так: то из морских глубин чудо-юдо вылезет, то статуя Будды лазерными лучами плеваться начнет, то кто-то ковровую бомбардировку устроит. Победителем становится тот боец, который наберет наибольшее число очков – их присуждают как по ходу драки (например, за месть тому, по чьей вине вашему персонажу пришлось респауниться), так и при подведении итога (бонус за первое место по урону или использованию предметов).

Предусмотрены и другие режимы – схватки один на один, в которых арены не меняются, предметов нет и разрешается использовать только базовые умения персонажей, десматч на четверых (по тем же правилам, что и основной режим на шестнадцать участников), командный аналог Horde из Gears of War (трое бойцов должны совместно выстоять против нескольких волн неприятелей), а также одиночная сюжетная кампания (предусмотрены сценарии за двух героев).

На выставках Sega до сих пор показывала именно десматч на четверых. От него остается странное впечатление: вроде бы и весело драться, но маловато предметов, а с катаклизмами и вовсе туго, поэтому все сводится к классическому обмену ударами. Не исключено, что в основном режиме дела обстоят куда веселее. И теперь появился дополнительный резон проверить, так ли это: на Западе

ФЕВРАЛЬ

12

ВТОРНИК

Aliens: Colonial Marines



Windows, PS3, Xbox 360, Wii U



Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!













Anarchy Reigns поступит в продажу сразу по сниженной цене (в Англии – 20 фунтов, в Европе – 25 евро). Дело в том, что из-за финансовых проблем американского отделения Sega заокеанский релиз постоянно откладывали. Скидка – хороший ход со стороны издателя, чтобы сейчас привлечь внимание к новинке.

На родине игра вышла еще в июле 2012-го, причем сразу – с английским переводом (как и японская версия Bayonetta). Высокими продажами она похвастаться не смогла: возможно, потому что онлайновые многопользовательские потасовки – не то, что способно увлечь японцев, в отличие от кооперативной Monster Hunter. Не помогла даже Байонетта – черноволосая ведьма стала скачиваемым персонажем, и код на нее предлагали в качестве подарка за предзаказ в некоторых торговых сетях. Будут ли у нас проводить подобную акцию – пока неясно, но DLC в любом случае (как и в Японии) поступит в продажу после выхода Anarchy Reigns

Наталья Одинцова

ФЕВРАЛЬ

22

ПЯТНИЦА

Dynasty Warriors 7 Empires



PS3, Xbox 360



Persona 4 Golden



PSV

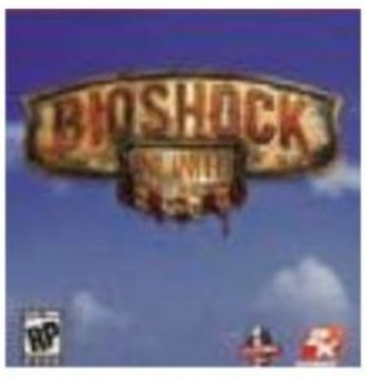


ФЕВРАЛЬ

26

ВТОРНИК

BioShock Infinite



Windows, PS3, Xbox 360



ФЕВРАЛЬ

28

ЧЕТВЕРГ

Persona 4 Arena



PS3, Xbox 360



Metal Gear Rising: Revengeance



PS3, Xbox 360



МАРТ

1

ПЯТНИЦА

Metro: Last Light



Windows, PS3, Xbox 360



Persona 4 Arena

PERSONA 4 ARENA – ТА САМАЯ РЕДКАЯ ИГРА, НА PS3-ВЕРСИЮ КОТОРОЙ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ЗАЩИТА. ПО ЖАНРУ ЭТО 2D-ФАЙТИНГ, А БОЙЦЫ ПОЗАИМСТВОВАНЫ ИЗ RPG-СЕРИАЛА PERSONA (ПО РОДОСЛОВНОЙ – ОТВЕТВЛЕНИЯ ЦИКЛА SHIN MEGAMI TENSEI), СОЗДАТЕЛИ КОТОРОГО ТВОРЧЕСКИ ПЕРЕРАБОТАЛИ ИДЕИ ЮНГА О ВЕЛИКОМ БЕССОЗНАТЕЛЬНОМ И СИЛЕ АРХЕТИПОВ.

В основном, ростер составлен из героев Persona 4, но на радость поклонникам здесь появятся несколько персонажей из более пессимистичной Persona 3. За разработку отвечает не абы кто, а студия Arc System Works, доказавшая не словом, а выпусками Guilty Gear и недавней Blazblue, что в искусстве создания 2D-файтингов она знает толк. И если вам так же нравится их творчество, как и мне (я обожаю Guilty Gear) или в принципе симпатичен сам жанр – эту новинку нельзя пропускать. Даже если вас не приводит в восторг одна мысль о еще одной встрече с андроидом Айгис и вы вообще никогда не прикасались к Persona.

За возникновение Arena стоит поблагодарить Кацуру Хасино, режиссера обеих упомянутых «Персон». Подробности вы могли прочитать в материалах наших коллег из Famitsu, которые мы публиковали в «СИ». Сейчас же расскажу вкратце: именно Хасино пришла в голову идея дополнить сериал файтингом. В интервью он его именует не просто «игрой по мотивам», а сиквелом: мол, сюжет тут – вполне каноничное продолжение событий Persona 4. И именно Хасино обратился к Arc System с предложением о сотрудничестве. А у студии, к счастью, нашлось и желание, и время заняться проектом.

Главная «фишка» Persona 4 Arena, отличающая ее от многих других 2D-файтингов, – бок о бок с персонажами дерутся их Персоны. По сути это олицетворения мифических богов, существ и героев, и в сериале их предназначение – предоставлять владельцу доступ к набору особых навыков, от магических заклинаний до трюков с применением грубой физической силы. В файтинге функция Персон не изменилась. Когда их вызываешь, они остаются на арене и расширяют своими приемами репертуар бойца. Больше одной Персоны заполучить нельзя и менять ее тоже нельзя – какая персонажу по умолчанию полагается, такая его и сопровождает. Никакая энергия на материализацию не расходуется. Чтобы вынудить Персону исчезнуть, враг должен атаковать ее напрямую. Каждое попадание – минус одна

МАРТ

5

ВТОРНИК

Tomb Raider



Windows, PS3. Xbox 360

МАРТ

12

ВТОРНИК

God of War: Ascension



PS3

МАРТ

19

ВТОРНИК

StarCraft II: Heart of the Swarm



Windows

МАРТ

19

ВТОРНИК

Gears of War: Judgment



Xbox 360

МАРТ

8

ПЯТНИЦА

SimCity



Windows

МАРТ

29

ПЯТНИЦА

Army of Two: The Devil's Cartel



PS3, Xbox 360

синяя карта под счетчиком здоровья. Четыре попадания – прощай, помощник, пусть и не навсегда. Пройдет немного времени – и способность вызывать союзника откроется снова. В отдельных случаях (прежде всего, если играть за Элизабет) именно навыки Персоны – главный способ нанести урон противнику, но ее мощь компенсируется повышенной уязвимостью самого героя (я в этом убедилась лично, испытав демоверсию на E3).

В Arc Systems позаботились о том, чтобы сделать бойцов интересными и не похожими друг на друга по стилю. И заодно – чтобы те поклонники, которые заинтересуются Arena в первую очередь из-за Persona 4, не почувствовали себя чужими на этом празднике жизни. Освоиться с управлением и разобраться в правилах достаточно просто, а обстоятельные сюжетные кампании за персонажей (четыре доступны сразу, остальные придется открывать по мере прохождения) – хороший повод близко ознакомиться с игрой для тех, у кого куда больше опыта в RPG, чем в файтингах. Глядишь – жанр заинтересует настолько, что захочется продолжить знакомство.

Вообще европейскую версию Persona 4 Arena ждали сначала в сентябре, а затем в ноябре 2012 (японцы играют с июля, американцы – с августа). Но, к сожалению, у Atlus нет представительства в Европе (что для небольшой компании неудивительно), и ее игры к нам всякий раз везут разные компании. «Ареной» занимается Zen United. Представители издательства, в очередной раз заявив о переносе релиза, не объявили новую дату, ограничившись расплывчатым «когда-нибудь в 2013-м» и клянутся, что, как только смогут определиться со сроками, сделают анонс на официальной странице игры в «Фейсбуке». А до той поры, мол, не принимайте домыслы за чистую монету. Но сотрудники британского магазина, где я оставила предзаказ на новинку, уверены – она появится 26 февраля, аккурат вслед за римейком Persona 4 для Vita, Persona 4 Golden. И мне очень хочется, чтобы они не ошиблись.

Наталья Одинцова

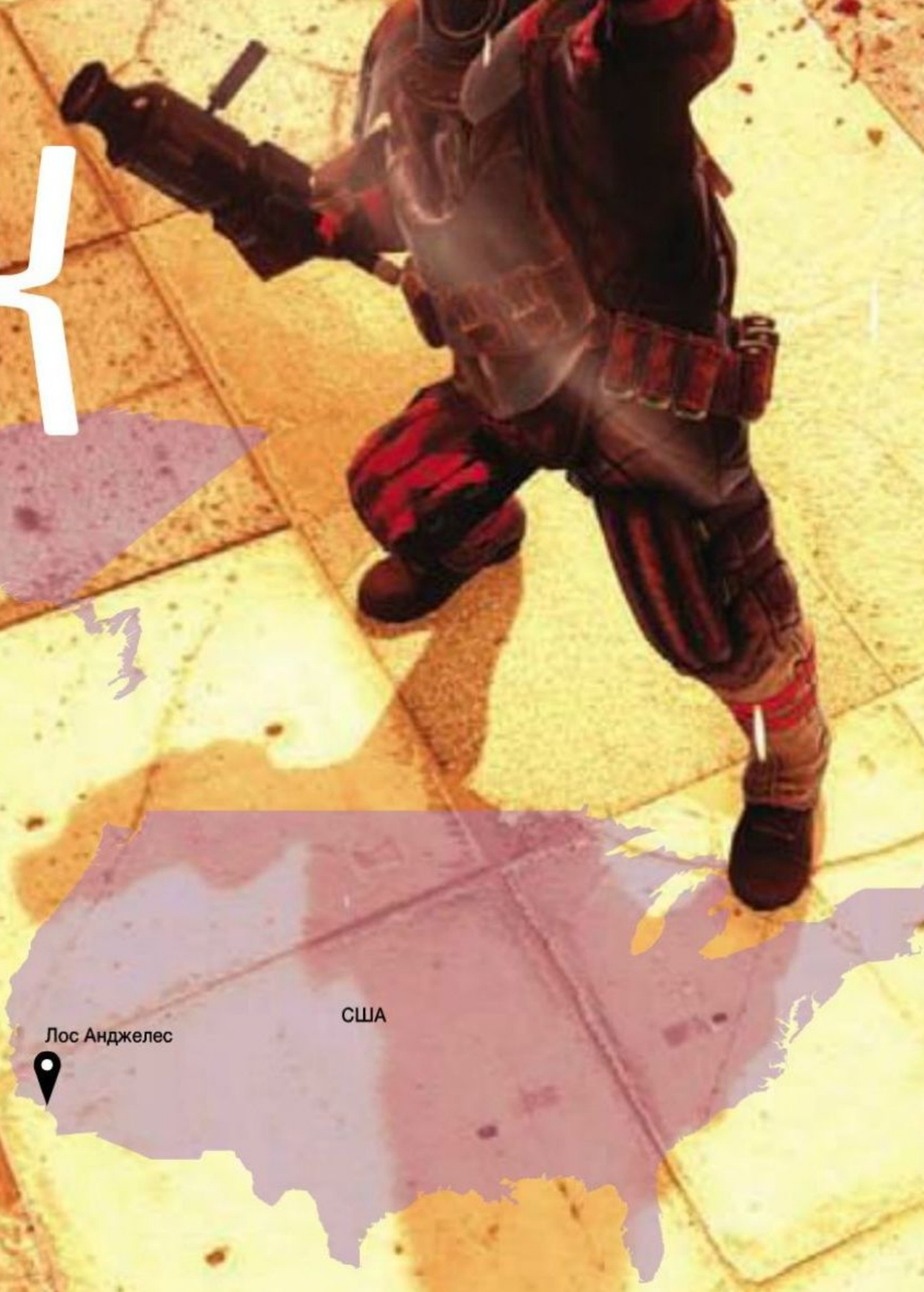


Евгений Закиров



BioShock Infinite

НЕ КАЖДАЯ ИГРА ПОПАДАЕТ НА ОБЛОЖКУ «СИ» ДВАЖДЫ. ПОЧЕМУ BIOSHOCK: INFINITE? ВО-ПЕРВЫХ, МЫ СЪЕЗДИЛИ НА ПРЕЗЕНТАЦИЮ В ЛОС-АНДЖЕЛЕС И ВЗЯЛИ ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ У КЕНА ЛЕВИНА. ВО-ВТОРЫХ, НА ОБЛОЖКЕ – КРАСАВИЦА АННА МОЛЕВА ИЗ МОСКВЫ. В-ТРЕТЬИХ, BIOSHOCK INFINITE НА 100% СООТВЕТСТВУЕТ НАШЕМУ СЛОГАНУ «ИГРЫ КАК ИСКУССТВО».



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Зарубежный издатель: 2k Games **Разработчик:** Irrational Games **Мультиплеер:** нет
Страна происхождения: США

ДАТА ВЫХОДА
март 2013 года



Маяк. Когда в трейлере показали лодку, в которой главной герой плывет к маяку, фанаты BioShock принялись наперебой сочинять теории относительно того, как главному герою придется посетить подводный город – возможно, тот самый, из оригинального BioShock, ведь разработчики неоднократно говорили о способности героини-спутницы изменять реальность, и чем черт не шутит – возможно всякое! К несчастью, фанаты забыли слова главного идеолога Irrational Games, который в одном из интервью сказал, что никакого Rapture в игре нет и не может быть, и перестаньте уже надеяться на невозможное и глупое.

Так и получилось в итоге: Букер Дьюит, частный детектив, приплывает к маяку, куда его отправил заказчик. Поднимается по лестнице, видит труп и непотушенную сигарету, а на самом верху – колокола. Использовав подсказку, активизирует механизм сигнала – небеса окрашиваются в красный, пока идет опознание, и вот уже вместо фонаря появляется кресло. «Наверное, они хотят, чтобы я сел и расслабился», – говорит Букер. И садится. Несколько мгновений – и оказывается, что он находится в капсуле, которая испуская клубы дыма поднимается в воздух и через несколько минут доставляет его в Американский Рай – летающий город Колумбию. Приключения начинаются вот так просто – примерно как оригинальная игра, только вместо погружения – искусственно воспроизведенная сцена вознесения на небеса. Буквально.

Кен Левин, кажется, устал от вопросов про американский объективизм. Устал и от постоянных попыток провести какие-то параллели с творчеством Айн Рэнд. Журналисты глубоко копают, изучают тему, но видят все слишком резко – и создатель BioShock также резко отвечает им. «Нет, эта история затрагивает не только тему американской гегемонии. Через это прошли все – история знает немало примеров того, как одна философская идея, казавшаяся привлекательной и убедительной, начинает реализовываться и люди в ней разочаровываются – тогда и приходится прибегать к крайностям», – отвечает он на очередной вопрос о вещах, далеких от понимания обывателя.



Хотя оригинальный BioShock все нахваливали за лихой сюжет, на самом деле игрокам достался лишь куцый его обрезок. И привел в такое состояние выдающийся сценарий не кто иной, как первое лицо Irrational Games, тот самый Кен Левин. Он вообще, как можно подумать, сторонник крайних мер. Так в BioShock Infinite мультиплеера все-таки не будет: рассказывают, что пришлось придумать две, а то и три модели многопользовательского режима, и от всех в конечном итоге отказаться. Раньше перенос даты релиза связывали именно с этими трудностями, однако вопрос стоит поставить иначе – что еще, помимо нежелания соответствовать установленным жанровым (судя по показанной обложке, издатель хочет, чтобы люди видели в Infinite в первую очередь «крутой современный FPS») нормам, могло повлиять на решение отложить выход, наверное, самой ожидаемой игры в арсенале 2K?

Ответ прост, и его легко найти даже в изобилии представленных видеоматериалах по игре: здесь намешано слишком много всего, чтобы позволить времени диктовать свои правила. BioShock Infinite – это, как кажется со стороны, прежде всего история, рассказанная на уже ставшую характерной чертой Irrational тему «защиты слабых» и, только не смейтесь, зависимости от разного рода наркотических веществ. Там, где раньше были немногословные Big Daddy и их подопечные Little Sisters с огромными шприцами, выкачивающими драгоценное вещество из одурманенных сплайсеров, теперь совершенно другой тандем – и гораздо более яркий, чем в Ico, хотя и подчиняющийся тем же канонам.

Главный герой, как уже говорилось, частный сыщик, к которому обращаются с необычным заданием: пробраться на летающий город Колумбию, созданный в начале века, чтобы найти и вызволить обладающую сверхчеловеческими способностями девушку Элизабет. Колумбия в этом фантастическом мире одновременно и фантом больного сознания, и дей-



ствительно существующая вершина научной мысли американской нации, которая спустя некоторое время после запуска в заоблачные вышины зажила своей политической жизнью и внезапно исчезла, планируя, как часто бывает с сепаратистами (см. Killzone), свое еще отвоевать. Тут необходимо сделать сразу несколько оговорок: речь идет о нескольких островах – на некоторых устроены пляжи, на других – просто парки развлечений. Причины исчезновения американского рая по ходу прохождения можно пропустить по невнимательности, но вот что известно по первым трем часам прохождения и поиска специальных микрофильмов, раскрывающих бэкграунд.

На Колумбии есть официальная религия – баптизм, представленный здесь в извращенной форме поклонения пророку – по виду вылитому Карлу Марксу, хотя на самом деле такое сравнение скорее вводит в заблуждение. Статуи пророка выставлены по всему городу и один раз удается даже застать его лично. Люди верят в его успехи и уважают его. Как получилось так, что Колумбия «откололась» от остальной Америки? Все просто, на самом деле – пророк был осужден за участие в военном конфликте с китайцами, после чего стал навязывать извращенную идеологию неприятия нового пути нации. В городе обожествляют отцов-основателей, но и только. Лучший пример из первых трех часов игры: в какой-то момент геймер оказывается в здании, внутри напоминающем храм, люди в синих костюмах ку-клукс клана поклоняются... Буту. В холле стоит огромная статуя Бута с пистолетом, а на стене висит полотно, на котором он убивает Линкольна в театре. Линкольн изображен с лицом Сатаны, вполоборота смотрящим на своего убийцу. Дальше – больше. Когда речь заходит о военных действиях, выясняются подробности истории Букера, и становится понятно, почему до сих пор казалось, что противники знают о нем больше, чем он сам готов рассказать о себе игроку. Самого героя, кстати, здесь зовут не иначе, как лжепророком – и его приход был предсказан изначально в учении бородача.

Главная героиня – девушка в синем платье Элизабет. Облик ее воссоздан по подобию российской любительницы наряжаться в костюмы персонажей видеоигр Анны Молевой. В свое время каждый ценитель интерактивных развлечений восхищался фотографиями, на которых Анна изображала Элизабет – девушку, в общем-то, мало пока известную, ведь сюжетные подробности в таких случаях стараются не разглашать. Так вот, второго декабря Кен Левин в официальном блоге Irrational Games написал неожиданное: дескать, нас настолько впечатлила модель, что мы пригласили Анну, чтобы, скажем так, «сделать слепки» ее лица и соотнести их с артом и образом для телевизионной рекламы. Так что если с недавнего времени иллюстрации к BioShock Infinite стали напоминать вам творения японского художника Синкиро, это простое совпадение – в данном случае фотореалистичность достигается не талантом иллюстраторов, а наличием хорошей фотографии-оригинала.

Долгое время находившаяся в заточении Элизабет знает о Колумбии побольше, чем главный герой, однако для нее это тоже волнующий опыт. Первые несколько часов игрок проводит вне общества очаровательной напарницы – ему нужно отыскать ее в статуе Колумбии, но добраться туда не так просто. Когда он оказывается в святая святых американской Лапуты, многое становится понятно об устройстве мира, и о том, по каким законам он функционирует. Элизабет держали в заточении не просто так – над ней проводили опыты, наблюдали, и именно ее сила лежит в основе всех научных достижений «сепаратистов». Она умеет изменять пространство – создавать разрывы во времени. Вернее, она может показать другую локацию на короткий промежуток времени, а также перенести конкретные предметы. Но при этом она неспособна в полной мере управлять даром – все получается абы как. Натренировалась она только смотреть на Эйфелеву башню, которую и рисовала все свободное время.

Вообще, повествование BioShock Infinite берет тот же стремительный старт, что и в оригинальном BioShock, и показывает фантастическую трагедию в ее приближении к развязке. О становлении Колумбии как государства, политической активности и прочих деталях игрок узнает из многочисленых аудиодневников и прочих хранителей исторической информации, в то время как сам сыграет не последнюю роль в разрушении идеалогии мечты. Однако нельзя сказать, что «спокойные деньки» полностью проигнорированы. Нет, вообще-то на чередовании экшн-сцен и исследовании локаций выстраивается все, имеющее отношение к геймплею. То есть, в самом начале перед игроком создают картину идеальной Америки – это напоминает начало Chrono Trigger с выставкой-ярмаркой, причем параллелей возникает очень много. И это касается не только мини-игр, пробовать которые никто не заставляет, но как же удержаться, но и цепочки событий. Там же, кстати, герой первый раз встречает загадочную парочку – мужчину и женщину, которые предлагают делать выбор между какими-то, казалось бы, незначительными вещами. И там же можно заметить два интересных момента. Во-первых, сигареты для детей – выпускаются официально, курящая детвора встречается спустя двадцать минут после начала. Во вторых, сцена, в которой на героя впервые нападает охрана – ему нужно бросить мяч либо в пару любовников (отношения между белым и цветным населением – позор нации), либо в человека на сцене, устроившего это дикое представление. Я бросил мяч в него – вернее, хотел, но не успел – руку перехватил стражник, которому пришлось в мясо порвать лицо специальным крюком.

Но вспомним оригинальный BioShock: главному герою отводилась пассивная роль – он вроде бы искал спасения себе и немногочис-

ленным в теории заслуживающим это сочувствующим людям, но при этом был почти нем, и таким образом отдалялся от описанных событий. С одной стороны, это давало игроку время и возможность стать наблюдателем в самом комфортном положении: что тебе делать – говорят, что тебе думать – а плевать, можно, в принципе, не думать вообще, поддавшись соблазну начать кипучую деятельность. В BioShock Infinite все совсем не так: между героем и Элизабет доверительные отношения выстраиваются постепенно, и пока игрок пытается получше узнать загадочную девушку, она вместе с тем же «наблюдателем» изучает его. Это больше не Фримэн-стайл протагонист – он комментирует каждое, даже самое незначительное, казалось бы, событие, и постоянно обращается к напарнице. Эта взаимосвязь как тонкая психологическая игра дополняет выбранную модель повествования, делает ее богаче, интереснее, и позволяет подавить искушение свалить на голову играющему тонну фактической информации (необязательно интересной).

Тут важно понимать еще и следующий момент: рассказанная американская история мечты и крайности политической мысли здесь базируется на еще более сложном культурологическом пласте, расшифровать который с трудом сможет даже тот геймер, который привык покупать видеоигры в сети магазинов GameStop и вообще-то в школе проходил по крайней мере президентов родной страны. Для



всех остальных национальные детали – такая же дичь, как и сам воздушный город. Так работает уже косвенно упомянутый микс идей, придуманный Кеном Левином, когда каждая концептуально интересная задумка обязательно имеет некое функциональное значение, проще говоря – роль в игровом процессе, причем обязательно далеко не последнюю.

Яснее всего это выражается в особых противниках, вроде того же механизированого Вашингтона. Попробуйте взглянуть на проблему шире – совсем необязательно, что этого добивались сами разработчики, или что они надеются и верят в стремление игроков детально изучить каждый аспект, ну и пусть – главное, что это на самом деле интересно. Вашингтон – просто удачный образ президента, первого в истории США, отца-основателя государства. Он был главнокомандующим армии штатов, возглавлял борьбу с Великобританией, которая закончилась угадайте чем – освобождением колоний. Но как он выглядит в BioShock Infinite? Как разменная монета глумления над историей: самый тупой противник в игре с несгибаемой волей – он просто прет на игрока напролом, не подчиняясь никакому другому инстинкту, а выглядит при этом не как робот-терминатор, но как искаженный ночным кошмаром призрак истории, с кукольным, чуть ли не фарфоровым лицом, покрытым глубокими трещинами, с черными, внушающими страх пустыми глазами. Выстрелите ему в голову – и маска президента слетит, обнажив череп.

Джордж входит в особую касту здешних противников – Heavy Hitters. Про них уже было рассказано достаточно везде и всюду, и анонс каждого нового злодея вызывал у фанатов смешанные эмоции. Они далеко не все интересные, и не совсем понятно, как именно они будут выглядеть в финальной версии, насколько созданный для них образ будет соответствовать тому же геймплею. Вот, например, Handyman – здоровяк с огромными руками и открытым сердцем в сосуде – в актуальном на сегодня виде напоминает Тирана из Resident Evil 2, и это вряд ли можно назвать позитивным сравнением. Сражение с ним проходит по предсказуемым схеме: он ведет себя как разъяренная горилла, игроку остается только запомнить палитру атак и не подставляться под удар. Возможно, если бы в Irrational использовали ранний дизайн, в котором все внутренние органы громилы были выставлены напоказ, он бы производил другое впечатление, хотя непонятно, как можно было бы вписать его в окружение – как появился, что забыл, почему слетел с катушек.

Другие два примера будто специально играют на контрастах, и сложно однозначно ответить на вопрос «нравится или нет». Boys of

могут воскрешать павших в бою противников. Чушь собачья? Примерно так все и выглядит, на самом деле – но никого из разработчиков такая реакция не удивляет и не смущает.

Но вот что хочется отметить отдельно, так это темп игры. В BioShock Infinite он неровный: есть продолжительные эпизоды с исследованием мира, и они интересные – все-таки значительную часть времени Букер имеет возможность наблюдать за почти спокойной жизнью Колумбии, и это, как минимум, интригует. Но по мере развития событий таких эпизодов становится все меньше и меньше, и все больше – экшна. Это интересный шутер, очень сложный, изобретательный. Благодаря наличию множества умений – призывать воронов (работают как крысы в Dishonored), поджигать противников, подбрасывать их в воздух, заставлять совершать самоубийства или помогать герою (прокатывает и с роботами) – каждое сражение проходит по-разному, и изобретательность игрока всячески приветствуется. Вдобавок ко всему тут множество типов оружия и улучшений вроде того, которое позволяет «подбирать» здоровье при убийстве противника в рукопашной схватке. Ориентироваться во всем этом многообразии сложно, но это как раз очень интересно. Пугает только очень сильно завышенная роль именно экшна – в какой-то момент повествование кажется слишком линейным, сосредоточенным на перестрелках. NPC как декорации в театре уступают место противникам с оружием, и час на зачистку территории – это нормальная практика. Хотя, наверное, «пугает» – не то слово. Скорее, вызывает недоумение. С другой стороны, начало первого BioShock тоже было в некотором роде «линейным», однако позднее игра, что называется, «раскрывалась». Здесь появилось чередование спокойных и динамичных эпизодов – это неплохо, но необычно. Но надо быть готовым к тому, что к финалу придется держать в голове колоссальный объем информации об одной только боевой системе. Достойный челлендж, как по мне. Но как воспримут это другие – большой вопрос. Мнения среди группы журналистов, увидевших этот билд первыми, разделились. Но сошлись в одном: три часа – это слишком мало для BioShock Infinite, и все с нетерпением ждут финальную версию.



Silence, люди с огромными масками на голове, нужны для предоставления традиционного выбора между тем, стоит ли играть скрытно, или лучше пуститься во все тяжкие. У них нет прорезей для глаз – только две, эээ, дудки вместо ушей и страшный рот; форма головы напоминает недоразвитого зародыша – во всяком случае, дизайнеры говорят, что так задумывалось. Такие противники ориентируются только по звуку – опять же, совершенно типичная для современных игр история. Однако интересны они не поэтому – тут привлекает скорее сам облик, необязательно существующий символизм, и только. А вот сирена – это самый спорный «особый» противник на данный момент. Все проблемы связаны, опять же, с мешаниной различных тем, которые плохо сочетаются сами по себе, независимо от стараний дизайнеров. Сирены, внешне чем-то похожие на статую свободы, принадлежат «потустороннему миру» и





ИНТЕРВЬЮ
КЕН ЛЕВИН

? Вы наконец-то показали финальный вариант обложки игры, однако фанаты, похоже, сильно разочарованы. Почему обложка такая... простая?

Я буду предельно откровенен, отвечая на этот вопрос, невзирая на злобные взгляды наших пиарщиков (улыбается ведущей стенограмму беседы пиарщице в углу). Я люблю свои игры. Я люблю BioShock Infinite. И мне важно, чтобы именно игра получилась отличной – если в этом смысле я разочарую фанатов, то тогда все будет плохо. Но что такое обложка? Обложкой должны заниматься люди из отдела маркетинга. И я доверил это им. Почему? Смотрите, мы провели исследования – собрали группу людей, не фанатов BioShock, показали им обложку оригинальной игры и спросили их: что вы видите? «Робот-пришелец». В этом смысле обложка ничего не сообщает об игре, наоборот, только вводит в заблуждение и отпугивает – никому от этого лучше не становится.

Представьте, что вы приходите в магазин и выбираете игру. Если вы фанат BioShock, то вам на обложку плевать – вы ее узнаете, купите и будете счастливы. Но если нет – пройдете мимо. Я не хочу привязывать все к одной идее, но вот у Dishonored прекрасная иллюстрация, и что с того? Игры все равно плохо продаются. А что это значит для разработчиков? Одна неудачная игра – и не факт, что ты будешь делать продолжение или что-то новое. Так что, да – я использую обложку как инструмент привлечения новой аудитории. Вот так все просто. Если это бесит фанатов – что ж, я беру этот риск на себя, ведь как я уже сказал, для меня самое важное – сам продукт.

Но чтобы поклонники все-таки не сильно волновались, мы подготовили множество вариантов – с концепт-артами и прочим – которые бесплатно выложим на нашем сайте. Останется только распечатать и поставить в кейс. Мы любим фанатов наших игр. И не забываем о них. Просто здесь им придется закатать губу.

? В представленной версии всего три часа геймплея, однако мне уже кажется, что игра слишком сложная – как шутер, в смысле. По сравнению с первым BioShock – уж точно сложнее.

На каком уровне сложности играли? На среднем? Это еще что – я тут эпизод, хронологически расположенный ближе к середине, проходил; играл на Easy, погиб семь раз, после чего созвал дизайнеров и сказал – ребята, это чересчур. В данной версии вы видите игру, какой ее представляют геймдизайнеры, а эти ребята проходят один и тот же эпизод по десять раз за день – кажется, завяжи им глаза, и они все равно пройдут игру. Их надо контролировать – постоянно напоминать о том, что ориентироваться надо на человека, первый раз запустившего игру, то есть тестировать все по много раз. Но одновременно еще и понимать, что челлендж – это всегда очень важно. Если нет челленджа, то к игре должен прилагаться попкорн. BioShock Infinite, как вы понимаете, совсем другая история.

? Оригинальный BioShock сочетал в себе множество хоррор-элементов – как и System Shock 2 – однако в Infinite их нет, мир яркий и красочный. Хотя в нем и присутствуют противники, вроде сирены – что-то слишком метафизическое и темное для игры с почти НФ-подходом к описанию технологий.

Когда работаешь с тем, что вы назвали хоррор-элементами, сталкиваешься с двумя трудностями. Во-первых, они могут не пугать, что сво-





дит на нет все ваши усилия. Они приедаются, не срабатывают в нужных ситуациях и в конце концов только бесят. Во-вторых, они могут все-таки напугать, а страшные истории нравятся скорее немногим, чем большинству. Выдерживать баланс между всем этим как-то глупо – ни рыба ни мясо. И хотя в Infinite есть несколько эпизодов, которые, будьте уверены, напугают вас до чертиков, я уделял большее внимание другому аспекту – интеграции сложной истории в виртуальный мир, чтобы он производил необходимое впечатление на игрока. Поэтому хотя никаких страшных изображений на экране нет, сам сюжет постепенно обрастает деталями, от которых холодок по коже пробегает.

Что касается сирены, то я бы не стал забегать так далеко вперед. Вы пока не прошли игру, все еще впереди, так что не забивайте голову лишней информацией. Я придерживался в этом смысле тех же принципов, что и во время разработки System Shock 2. Я тогда с самого начала сказал: пришельцев в игре нет, до свидания. Тут то же самое могу сказать: чертовщины и потусторонней активности нет. Есть некий фантастический элемент, но он научно объясняется и привязан к Элизабет. Все. Утолил я вашу жажду знаний?

? В игре очень много истрических и культурных отсылок, которые вряд ли будут понятны широкой аудитории. Вас это огорчает?

Ммм. Да, что уж скрывать. В этом смысле мы в одной лодке с Assassin's Creed. Вот кто из американских геймеров знает хоть что-нибудь про эпоху Возрождения? Немногие, я думаю. Это мешает им получать удовольствие от игры? Нет. Понятно, что российские геймеры вряд хорошо знакомы с историей США, но я в таких случаях всегда стараюсь обогатить свои знания – есть же Википедия в конце концов. Я часто пользуюсь Википедией, почему нет? Смотришь вот так какой-нибудь фильм, не понимаешь момент – и гуглишь, узнаешь много интересного. Но вы правы в том смысле, что когда можешь расшифровать культурный код, послание, игра представляется совершенно иной. Но я не уверен, что это заботит так уж много людей. Главное, чтобы им понравился Патриот. Пускай они не узнают в нем президента – да и пусть, он сам по себе классный.

? Не жалеете, кстати, что использовали название города Rapture в первом BioShock, ведь сейчас со всеми этими летающими островами, наверное, оно кажется наиболее подходящим. [имеется в виду Rapture в религиозном смысле – «вознесение на небо перед встречей с Богом», а не «Восторг», как перевели в России. – Примечание авт.]?

Так ведь это же шутка! Это действительно не более чем шутка – главный злодей построил рай под водой, вознесение наоборот, получается, стучал в райские двери, а спустился в ад, сам того не понимая. Мне эта шутка кажется удачной, так что я ни о чем не жалею.

? Судя по тому, что я успел посмотреть, центральная тема BioShock Infinite – это отношения между героями. Так ли это?

Совершенно верно. И я думаю из-за того, что я скажу, что никто до этого не подходил к теме настолько серьезно, нос у меня в острую палку не превратится. Элизабет непростая девушка, но и Букер – не самый обычный персонаж. Вы не знаете о них ничего изначально, и то, как через общение они узнают друг друга, по-моему, просто потрясающе. К тому же Элизабет весьма полезна в бою – она и предметы, вроде патронов и аптечек ищет, и может разрывы использовать во благо. Мы работали над каждой ее реакцией. Вы на пляже – она пляшет и с интересом рассматривает предметы. Вы убиваете людей – она ходит по стенке, прячется по углам, а на лице – страх и расстройство. Но я не хочу портить ваши впечатления. Когда вы пройдете игру до конца, вы поймете, как на самом деле вам станут дороги эти отношения, ощутите привязанность к героям. Если так случится – значит, игра удалась.

? Как вы считаете – можно ли называть видеоигры искусством?

Просто поразительно, как часто я об этом думаю. Конкретно сейчас я представляю это себе следующим образом: когда мы говорим про искусство, мы представляем человека с моноклем, с оценивающим взглядом и выражением пренебрежения на лице выставляющего вердикт. Нет, сэр, по всем канонам ваше творчество искусством не является. Это на самом деле не так, я имею в виду, настоящее искусство так не работает, но именно такое представление складывается у окружающих. Поэтому для меня важно только донести свои идеи в формате видеоигры, чтобы на высоте было абсолютно все. Искусство для меня – мера качества. Если я сделал игру высочайшего качества, то пусть немедленно придет этот человек с моноклем и как-то это засвидетельствует.

? В одном из интервью вы сказали, что являетесь фанатом фильмов братьев Коэн. А что насчет книг? Какие книги вы вообще читаете?

Никакой фантастики! Никаких детективов! Я ОБОЖАЮ книги по истории – да вот сами посмотрите. (достает iPhone с Kindle-приложением, показывает виртуальную библиотеку) Вот тут про Берлин, тут про гражданскую войну, ага, архитектура, биография Стива Джобса, о, оборона Сталинграда.

? А из философии что-нибудь?

Свою жизненную философию я позаимствовал из одного фильма братьев Коэн. Двадцатые годы, гангстеры. Там один из героев говорит другому: что-то делать надо не потому, что можешь, но потому что преследуешь некую цель и представляешь результат. Все остальное бессмысленно. **СИ**

Альфина Голубева



▲ Как и игры на Infinity Engine, Project Eternity задумывается изометрической. На представленном скриншоте видно, что «изометрия» понимается достаточно широко.

Project Eternity

ДАТА ВЫХОДА
31 декабря 2014 года

ПОКА OBSIDIAN ENTERTAINMENT ДЕЛАЮТ СВОЮ НОСТАЛЬГИЧЕСКУЮ RPG, ПРОСТЫЕ СМЕРТНЫЕ МОГУТ ПОЧТИ ИЗ ПЕРВЫХ РУК ПОСМОТРЕТЬ НА ТО, КАК ПРОИСХОДИТ ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ.

Древняя китайская мудрость гласит: «Радуйся тому, что твой любимый разработчик запустил кикстартер, но не верь лишь словам его, ибо и ветераны могут сделать хрень». К концу 2012 года многие ее расслышали, и громкое имя за питчем перестало само по себе гарантировать кассу. Elite: Dangerous Дэвида Брэйбена – продолжение культовой игры 80-х – имеет шансы собрать свой миллион с хвостиком, а вот дела Project GODUS Питера Молинье идут хуже, несмотря на куда более скромные запросы. Обе эти игры вполне могут преуспеть, но сегодня аудитория относится к ним куда осторожнее, чем могла бы. Там, где раньше слышалось «О ГОСПОДИ, КУМИР МОЕГО ДЕТСТВА ДЕЛАЕТ ИГРУ, ЗАБИРАЙ ВСЕ ДЕНЬГИ, ЖЕНЩИН И ПЕРВЕНЦА», теперь звучит разумное «замечательно, но сперва покажите убедительный питч».

Кикстартер – платформа для краудфандинга, а не для краудсорсинга (если кто-то путается в этих странных нерусских словах, напомню: «краудфандинг» – это оплата всем миром, а «краудсорсинг» – создание им же, то есть во втором случае к автору заявки может прийти художник или там композитор и предложить свои услуги). И тем не менее, успех на кикстартере подразумевает определенную обратную связь. Когда потребитель платит за одну только задумку, а не за осязаемый продукт, он вполне вправе потребовать хотя бы веселых баек о том, как оный создается.

И это создает ситуацию не то чтобы уникальную, но достаточно новую: разработчики получают возможность открыть свою внутреннюю кухню тем, кто к ней готов. И не разок в качестве рекламного интервью на ютубе, а на регулярной основе. Это палка о двух концах: с одной стороны, так проще подогревать ожидания, а с другой – слишком сырая информация может отпугнуть покупателей. И если люди, поддержавшие проект, уже никуда не денутся, другие, менее подготовленные, могут.

Project Eternity от студии Obsidian Entertainment стал одним из самых успешных кикстартер-проектов 2012 года. Почти 74000 поддержавших, почти $4 млн собранных денег (не считая PayPal) – в 3,5 раза больше заявленной суммы, и без того немалой. Всё это – благодаря обещанию создать игру «в духе классических RPG на Infinity Engine – Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment». И еще – благодаря самому имени студии: над проектом работают Джош Сойер (Icewind Dale 1 and 2, Fallout: New Vegas), Тим Кэин (Fallout, Arcanum, Temple of Elemental Evil), Крис Авеллон (Planescape: Torment, Knight of the Old Republic 2, Fallout: New Vegas) и другие. (И еще благодаря тому факту, что Project Eternity представили общественности в тот момент, когда она еще была готова платить просто за знакомые из детства имена.)

Семьдесят четыре тысячи людей, материально выразивших свою любовь и доверие, – это колоссальная ответственность. По идее, каждого из них нужно возлюбить, расцеловать и не разочаровать. Что, конечно, невозможно. Когда Gamasutra недавно спросили Криса Авеллона, как Obsidian намеревается удовлетворить всех и каждого, тот ответил следующее: «Мы с самого начала поддерживаем диалог. Если что-то не соответствует их ожиданиям, люди расстраиваются, но, думаю, если постоянно рассказывать им о том, куда движется игра, они лучше поймут, чем обосновано то или иное решение».

Звучит резонно: нельзя создать игру, которая идеально пришлась бы по вкусу каждому, но можно не плодить иллюзии и быть честными. И это не просто громкие слова – Obsidian каждую неделю выпускают обновление, в котором рассказывают о том, как продвигается работа. Иногда это просто техническая информация, но иногда – и это самое интересное! – можно понаблюдать за ходом мысли разработчиков.

В том же самом интервью Gamasutra Авеллон подтвердил, что до кикстартера у Obsidian не было особо четкого плана действий. Соответственно, следить можно с самого начала – с основ создания эпической RPG.

И это увлекательно.

СЦЕНАРИСТ ДУМАЕТ О МЕХАНИКЕ

Крис Авеллон – сценарист игры, отвечающий за сюжет, персонажей и тексты. У себя в блоге он рассказывает о том, как подходит к созданию сопартийцев. Читая, можно не только

Платформа: Windows, Mac, Unix
Зарубежный издатель: нет
Разработчик: Obsidian Entertainment
Мультиплеер: нет **Страна происхождения:** США



▲ Концепт-арты персонажей скрашивают длинные тексты новостей фиолетовыми тентаклями.

примеряться к грядущей игре, но и вспоминать прошлые работы автора, и думать о непростой участи сценариста, и мотать на ус.

«Персонаж должен быть полезен в сражении. Неспособные постоять за себя и поддержать команду сопартийцы попросту не задерживаются в сердцах людей». Это, мол, одна из причин, по которой в Fallout 2 Кэссиди предпочитали Майрону (который, кроме того, еще и довольно неприятный тип – об этом Авеллон высказывается чуть ниже). Кроме того, сопартийцы должны быть опциональны: у игрока должна быть возможность их вышвырнуть или даже убить.

«Сопартиец должен выступать рупором главной темы игры». Авеллон оговаривается, что это необязательно, но резонно замечает, что нет лучшего способа развить основные темы повествования, чем устами того, кто 70-80% времени проводит вместе с игроком. Примерами успешного применения такого подхода Крис называет Крейю из Knights of the Old Republic 2, всех спутников из Planescape: Torment (для которых этот принцип вообще стал «краеугольным») и Каэлин из Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer. Таких персонажей хорошо использовать для намеков на то, как сюжет разовьется в дальнейшем.

«Сопартийцы должны всячески тешить самолюбие игрока. Это может быть романтическая линия, простая реактивность (персонаж должен комментировать действия главного героя или вести с ним на этот счет беседы) или что угодно другое. Суть в том, что если герой только ноет и ругается, вы просто не захотите брать его с собой в следующее подземелье… или возьмете, но только затем, чтобы там и оставить». Это, пожалуй, самое спорное, но и самое любопытное утверждение, в котором очень легко прочитать «сопартийцы должны любить главного героя» – но написано-то не это! Они должны внимательно к нему относиться, потому что именно это приятно игроку (даже если он так не считает). Ниже, кстати, Авеллон замечает, что то же касается и окружения, на которое персонажи должны реагировать – это хороший способ не только сообщить пару фактов о конкретной местности, но и раскрыть образы спутников.

Наконец, у сопартийцев должны быть «визуальные и звуковые зацепки» – яркие и запоминающиеся элементы вроде капкана на руке Dog/God из Fallout New Vegas: Dead Money.

Что же делать дальше? Авеллон пошагово описывает, как создать партию персонажей с нуля:

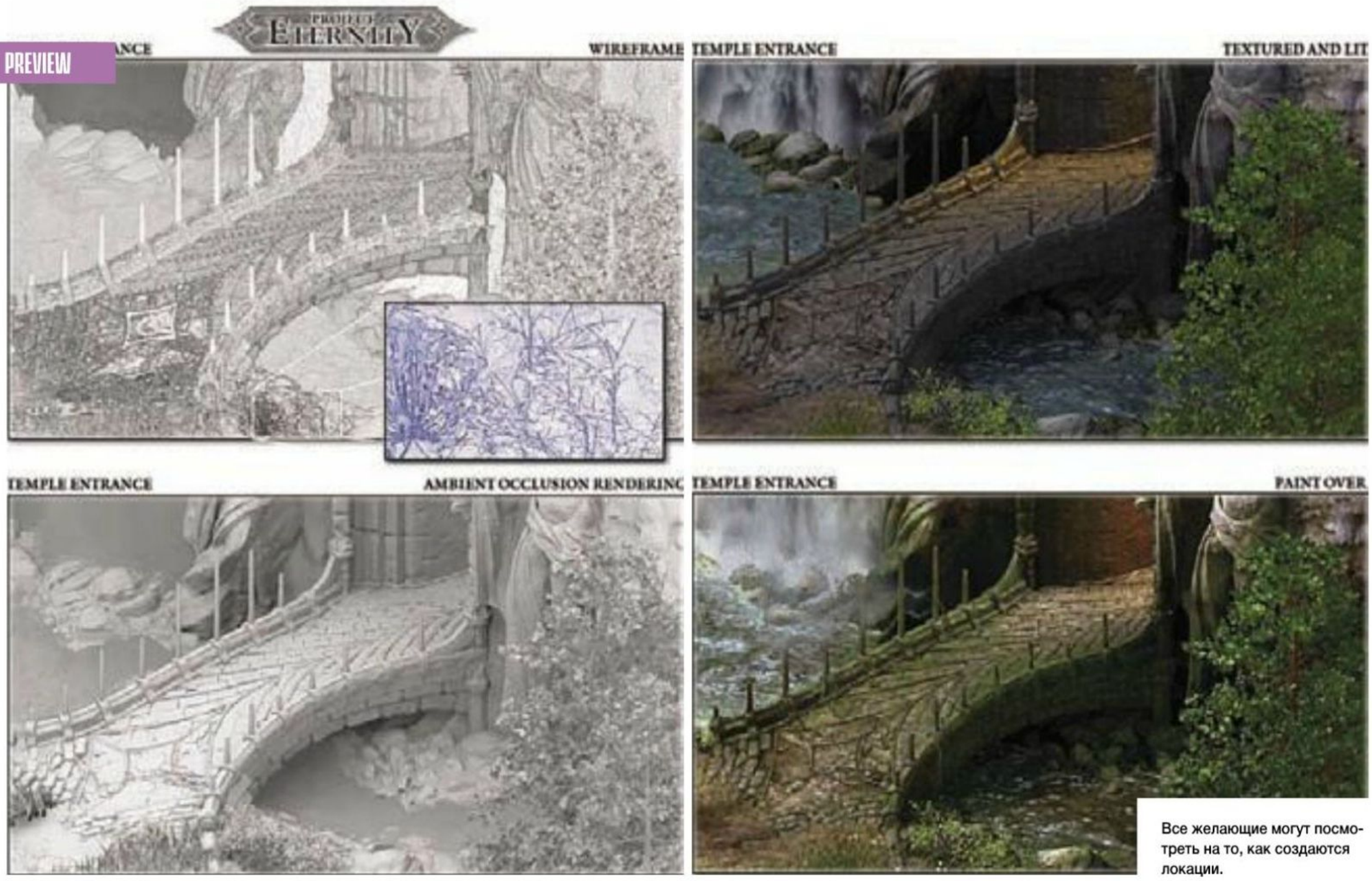


▲ Главный пока что арт к игре выглядит весьма олдскульно и уже растиражирован на коврики для мышки

1. Определить ключевую механику игры и, если возможно, связать ее с информацией о мире действия и сюжетом.
2. Создать персонажей, отражающих эту механику, и, если она хорошо увязана с миром, проследить за тем, чтобы они обсуждали ее со своих точек зрения.
3. Определить, чем – с точки зрения механики – примечателен каждый конкретный персонаж. Зачем герою брать его с собой? Это танк, хилер, снайпер? По возможности специализации разных спутников не должны пересекаться.
4. Набросать предысторию. Кем он был раньше: разведчиком, ассасином, торговцем, ситхом, контрабандистом, барменом? Что привело его к такой жизни? А что к нынешней?
5. Накопать как можно больше изображений, которые служили бы референсами художнику, и обсудить их. Соответственно, набросать дизайн персонажа.
6. Выбрать интонацию. Авеллон признается, что иногда «сам удивляется тому, что пишет»: темп речи персонажа, его сленг, интересные ему темы – растут сами по себе. Хорошо сочинять диалоги, ведущие к подаркам, навыкам и перкам. «Исследовать личность персонажа должно быть не менее интересно, чем подземелье».
7. Не забывать главную тему игры. Не слишком давить, но оставлять в диалогах зацепки, которые в финале прохождения наполнятся для игрока новым смыслом.

…А МЕХАНИК – ОБ ЭСТЕТИКЕ

Со стороны может показаться, что сценарист видеоигры – это почти как писатель или драматург. Или наоборот – что это некий бонус при разработке, что сценариста можно нанять в последний момент, что племянник главного дизайнера справится. Он как раз, мол, литера-



Все желающие могут посмотреть на то, как создаются локации.

туру изучает. Читая же тексты вроде вышеприведенного, понимаешь, насколько всё сложнее: в хорошей игре всё должно быть увязано и переплетено, все элементы должны играть друг другу на руку.

Как, например, выбирают саундтрек? «Музыку сложно описать словами, ведь ее восприятие так субъективно, – пишет Джастин Белл из Obsidian. – Но перед тем как написать единую ноту, нужно обзавестись неким планом. К хорошему саундтреку ведет хорошая задумка. Чтобы было понятнее, назову три слова, которые описывают то, как должен звучать саундтрек Project Eternity: мистический, древний, чувственный».

«Мистический, потому что в мире Project Eternity важна идея душ и сверхъестественного, – продолжает он. – Древний, потому что музыка должна сочетаться с сеттингом. Чувственный, потому что роль музыки в любой игре состоит в первую очередь в том, чтобы создать вокруг игрока драматический и эмоциональный контекст». Дальше Белл уточняет, что саундтрек игры, конечно, нельзя описать только этими словами – он будет разным, «но точно не напыщенным и пафосным от начала и до конца».

Или вот, например, доспехи. «Сам по себе вопрос доспехов – мелочь, это лишь одна из множества подсистем в игре, – пишет Джош Сойер, геймдизайнер, – но если присмотреться к этой подсистеме пристальнее, проблемы в ней могут указать на более глобальные недочеты». Надо, к слову, заметить, что есть отдельный тип игроков, для которых очень важна реалистичность доспехов, и любому разработчику приходится делать выбор в пользу либо реализма, либо необычности (либо – и это тоже аргумент – ностальгии, ведь раньше вода была мокрее, а доспехи глупее).

Сойер подробно разбирает то, какие проблемы присутствовали в системе доспехов Dungeons and Dragons. Во второй редакции всё было примитивно: чем тяжелее броня, тем лучше она защищает, а потому «если вы нашли латы, у вас не было никаких причин надевать пластинчатый доспех или (кошмар-кошмар) кольчугу». В третьей проблему частично решили, введя максимальный бонус к ловкости. Ловкость персонажа дает некий плюс к защите, но чем круче доспех, тем меньше этот плюс. Соответственно, игроки стали носить тот класс брони, который сам по себе имел максимальную защиту, не «урезая» при этом защитного бонуса от ловкости.

По мнению Сойера, эта система тоже несовершенна. Во-первых, количество вариантов ограничено: «с высокой ловкостью вы точно не станете носить тяжелые доспехи, а с низкой можете надеть легкие, но только ради бонусов к скорости перемещения». Кроме того, средние доспехи оказались мертвой зоной, поскольку сочетали в себе недостатки легких и тяжелых. Но главная проблема заключалась в том, что с самого начала игры можно было понять, какой именно тип доспехов подходит твоему персонажу, и дальше отпадала необходимость принимать решения. Иерархия прозрачна: латы +2 лучше, чем латы +1. Нашел первые – сними вторые. Вот и всё.

Сойеру кажется более уместной система, действующая по иным принципам:

1. Выбор между типами доспехов должен существовать. Быстрый файтер предпочтет легкие доспехи, но возможны ситуации, когда защита критически важна и стоит надеть нечто тяжелое, слегка потеряв в оптимизации.
2. Типы доспехов должны быть связаны не с классами, а с билдами. «Колдун в тяжелых доспехах – это не плохой колдун, это просто другой тип».
3. Целостный образ персонажа при желании может сохраняться на протяжении всей игры – т.е., если вы начинаете ее в легких доспехах, то и закончить можете в них.

Пока автор диалогов думает о механике, дизайнеру приходится думать об эстетике. «Должны ли лучшие доспехи (например, кожаные) обесценивать ранние варианты того же класса (например, доспехи из шкуры)? Не уничтожит ли это визуальный образ варвара в тряпках и шкурах? – вопрошает Сойер и тут же спорит с собой: – А если доспехи из шкуры продолжают служить свою службу на протяжении всей игры, не страдает ли от этого реализм?»

Ответа на эти вопросы у него (пока что) нет – все желающие могут обсудить их на форуме, который разработчики пристально читают. Обсудить там можно что угодно – от того, нужна ли Project Eternity гомосексуальная романтическая линия, до того, насколько отвратительны и ужасны женские доспехи «по фигуре» (повторяю, для многих это важно). Ну, собственно, в интернете вообще обо многом ругаются.

Но тут есть ключевое отличие: разработчики спрашивают будущих игроков. Сами. Добровольно. «Если конфликт произведения слишком абстрактен (например, касается политики), игроку может быть сложно ему сопереживать, – рассуждает Сойер. – С другой стороны, если он слишком личный, это может быть неприятно, потому что тогда игра будет самостоятельно приписывать главному герою ряд свойств, а игроку покажется, что он недостаточно влияет на мир». То же касается и самого процесса прозрачной разработки: если слушать всех и каждого слишком внимательно, в результате получится ни рыба ни мясо (а люди всё-таки платят деньги за игру Obsidian, а не некое среднее арифметическое); если слушать недостаточно – все уйдут обиженными. Это непростой и тонкий баланс.

Obsidian стараются оставаться честными и создавать сообщество, не раздавая пустых обещаний. Да и, откровенно говоря, степень влюбленности поклонников в эту студию такова, что испортить ситуацию могут только очень талантливые люди. Но где-то на периферии слуха зазвучали невнятные высказывания о «духовном продолжателе» Planescape: Torment за авторством не то Брайана Фарго, не то Колина МакКомба, и реакция аудитории вовсе не экстатическая. «Давайте сперва посмотрим, что там с Wasteland 2 и Project Eternity, где задействован главный сценарист Planescape: Torment, а потом уж решим».

Давайте. Благо смотреть на процесс просто. **СИ**



TSW

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

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

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появляются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.



РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ
(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва
ул. Электродная, д. 14/2
(495) 231-4383
ул. Островитянова, вл. 29
(499) 724-8044

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

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ
Москва
ул. Электродная, д. 10, стр. 32,
(495) 231-2363
www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ
www.allrad.ru
(495)730-2927/368-8000/672-7226
www.prokola.net
(812)603-2610/603-2611

РЕКЛАМА

Наталья Одинцова

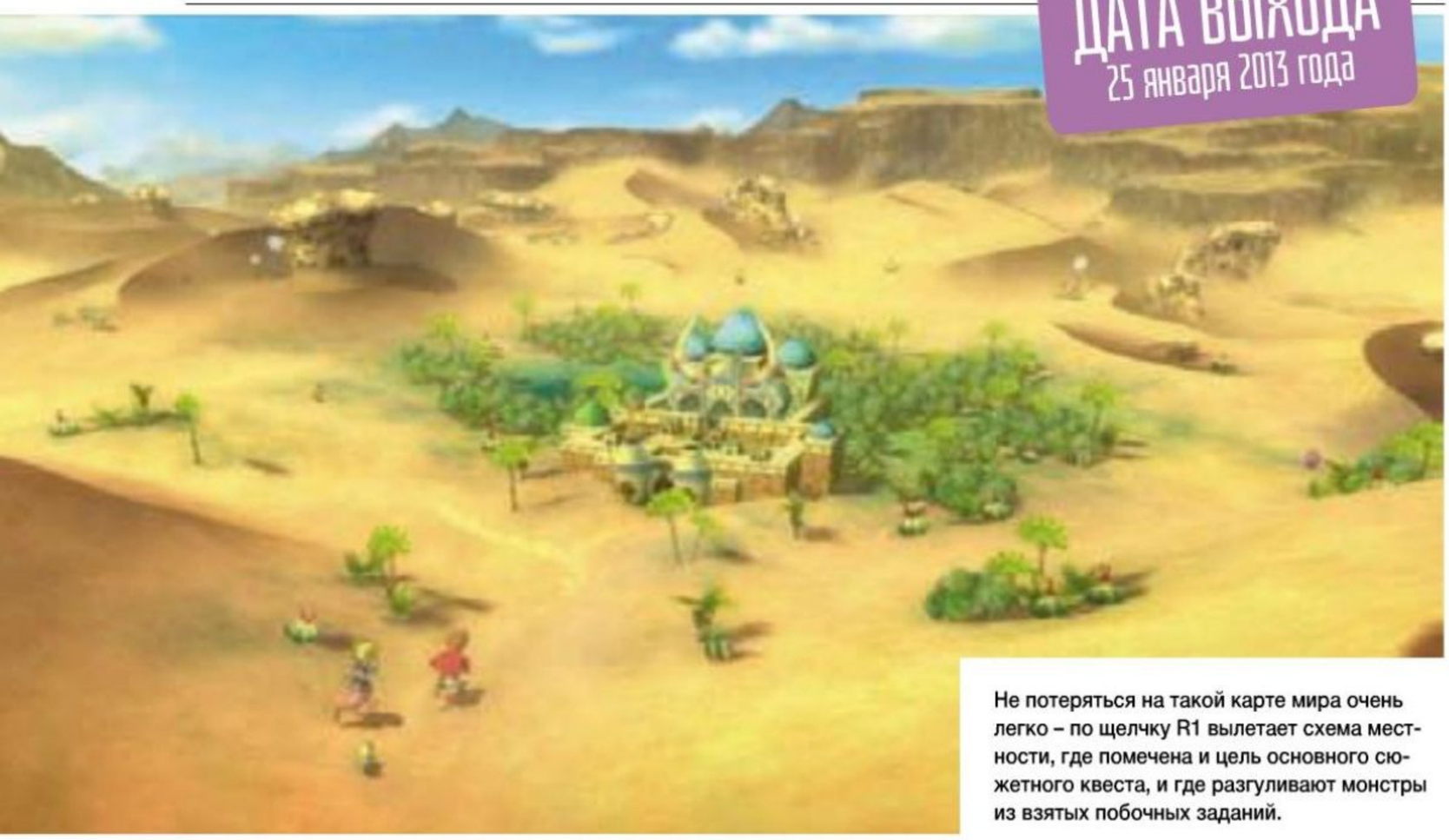


Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

NI NO KUNI – КРАСИВАЯ “БОЛЬШАЯ” RPG, РАССЧИТАННАЯ НА ТО, ЧТО ПРОХОДИТЬ ЕЕ БУДУТ ДОЛГО. НО СЮЖЕТ ВРЯД ЛИ ЗАИНТЕРЕСУЕТ ТЕХ, КОМУ НРАВИТСЯ, НАПРИМЕР, DIGITAL DEVIL SAGA, RESONANCE OF FATE ИЛИ FINAL FANTASY X. ИСТОРИЯ ОЛИВЕРА – ИСТОРИЯ МАЛЕНЬКОГО МАЛЬЧИКА ЛЕТ ВОСЬМИ. ОН ЧИСТ СЕРДЦЕМ, УМЕРЕННО ХРАБР И НЕ ШИБКО СООБРАЗИТЕЛЕН – СПУТНИК-ФЕЙ ДРИППИ, ГОВОРЛИВЫЙ И ЧУТОЧКУ ИРОНИЧНЫЙ, ВСЯКИЙ РАЗ БУКВАЛЬНО РАЗЖЕВЫВАЕТ ДЛЯ НЕГО СУТЬ ЗАДАНИЙ. И ЕСЛИ ГЕЙМЕРУ ТОЖЕ ВОСЕМЬ ЛЕТ – ЭТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНО.

Платформа: PS3 **Жанр:** action-RPG **Зарубежный издатель:** Namco Bandai **Разработчик:** Level-5 **Мультиплеер:** нет **Страна происхождения:** Япония

ДАТА ВЫХОДА
25 января 2013 года



Не потеряться на такой карте мира очень легко – по щелчку R1 вылетает схема местности, где помечена и цель основного сюжетного квеста, и где разгуливают монстры из взятых побочных заданий.



За выполнение побочных квестов игрока премируют дополнительными способностями: например, разрешают более шустро передвигаться по карте мира или даже прыгать.



Общеизвестно, что придумывая концепцию «Зельды», Сигэру Миямото вдохновлялся воспоминаниями о том, как еще ребенком исследовал окрестности Киото. Вот и Ni no Kuni с ее будто бы плюшевыми монстрами и красочными пейзажами – как отзвук детских фантазий, в которых и соседский кот может обернуться королем далекой страны, и связка бананов – превратиться в дикого и опасного хищника.

Конечно, когда тебе уже не восемь, сложно принять на веру торопливые объяснения спутника: «Нет, мы чудовищ не убиваем, мы просто отправляем их туда, где они какое-то время не будут нас беспокоить». Ага, у них сразу появляется увлекательная загробная жизнь. Подозрительными кажутся и заверения фея в том, что да, во всех бедах чудесной страны, куда попадает Оливер, виноват некий Темный Джинн. Мол, именно он, негодяй, и у людей из сердец выкачивает энтузиазм да доброту, и попутно вредит их двойникам из псевдоамериканского городка, откуда Оливер родом. Но, по крайней мере, первые восемь часов все попытки отыскать в репликах персонажей второе дно оборачиваются провалом: сценарий вполне прямолинеен и наивности главного героя ничто не угрожает. Тем не менее, любой, кто взялся бы переводить Ni no Kuni на русский, намучился бы основательно – уж очень здесь любят игру слов. Она тоже выглядит немного детской – англоязычный шкет наверняка мог бы услышать в слове “халиф” родное “cow” и представить себе правительницу-корову. Но благодаря каламбурам диалоги получаются более смешными, чем рассчитываешь услышать в RPG про восьмилетнего мальчугана.

А вот с исследованием закоулков фантастической страны все обстоит куда интересней, чем с повествованием. Во-первых, декорации Ni no Kuni действительно невероятно красивы. И едва Оливера выпускают бродить по карте мира – а это происходит сразу же, как только он из родного городка переносится в сказочные дали, – выясняется, что у нее много общего с картой из Final Fantasy XII. Та же свобода идти, куда вздумается, и такая же возможность загодя видеть монстров. Правда, монстры оказываются удивительно прыткими. Стоит им заметить героя, и они рванут к нему на всех парах, не оставляя пути к отступлению. Вернее как: теоретически избежать столкновения можно, но на практике удрать до схватки удается где-то в одном случае из пяти. Но и сохраняться позволено в любой момент. Исключение – обычные лабиринты, где расставлены сейвпойнты.

Во-вторых, тут активно поощряют создавать коллекцию из слуг-фамильяров, и это занятие способно увлечь не на шутку. Питомец не дерется бок о бок с героем: тот выпускает его вместо себя на арену, когда ситуация требует использовать навыки, доступные именно фами-



Мотивация злодеев – чуть ли не самое загадочное, что есть в Ni no Kuni.

льяру. Например, Оливер не слишком силен как мечник, и ему (во всяком случае, поначалу) недоступны заклинания огня. У фамильяров тоже достаточно узкая специализация – кто-то знает только какое-нибудь лечащее заклинание, кто-то – усыпляющее. Хотя со временем, набирая уровни и мутируя, монстры расширяют запас трюков, в универсальных солдат они все равно не превращаются. Один персонаж берет с собой в драку до трех фамильяров, и в любой момент можно выбрать, кто именно из этой четверки будет находиться на поле, пока остальные кукуют на скамейке запасных. Игра старается поощрять постоянную перетасовку бойцов. Во-первых, по мере нахождения на арене у фамильяра иссякает запас энергии, и ему нужно дать передышку для восстановления сил, во-вторых, очки здоровья и маны у владельца и его монстров общие, а лечебные заклинания знают не все (поначалу – вообще только Оливер). Опыт, что приятно, в итоге начисляется всей компании в целом – даже тем, кто не успел побывать на поле.

И все же от прокачки в Ni no Kuni – не отвертеться. Начинаешь, например, штурмовать подземелье – а на полпути команда гибнет, потому что иссякла мана, а вместе с ней и источник лечебных заклинаний. Тебе тут же предлагают истратить 10% от общей суммы накопленных денег, чтобы не лишаться боевого опыта, и воскрешают отряд в начале лабиринта на сейвпойнте – мол, вперед еще раз и с чувством. И ты осознаешь, что да – пробежаться по-быстрому, убив минимальное число врагов, тут не получится. Это, впрочем, не минус, а просто особенность игры – скажем, The Last Story устроена так, что качаться почти не требуется, а тут, напротив, поощряют тратить время на совершенствование войска.

Вдобавок, как только у персонажей появляется возможность вербовать монстров, выясняется – фамильяров тут не одна сотня. И все они стартуют с первого уровня. То есть, сразу заполучить крутого бойца не получится. Мало того, что присоединяются фамильяры только после хорошей взбучки и по воле случая. Их еще придется воспитать (а также вооружить, экипировать и раскормить сладостями для улучшения параметров). Когда они наберутся сил, появится новая опция – дать воину мутировать. И в этом случае он опять возвращается к первому уровню, но стартует с улучшенными характеристиками, плюс список доступных для разучивания возможностей становится больше. И его опять нужно брать с собой в драки, но не выпускать на поле – пусть сперва поднакопит боевой опыт. Процедура несколько ускоряется, когда к Оливеру присоединяются еще двое фамильяроводов, и, соответственно, увеличивается число слотов, которые можно безболезненно отдать под тренировку питомцев.

Притягательность Ni no Kuni в чем-то похожа на притягательность «Покемонов»: девиз «собери их всех» актуален и тут. Привлекает и мир – живописный, открытый для исследований. Для меня, например, стало неожиданностью, что команде довольно быстро выдали корабль и позволили не только плыть к намеченной цели, но и облазить по пути все островки и побережья, недоступные ранее. Разумеется, где-то монстры были отряду еще не по зубам, однако шанс отвлечься от основного маршрута, иллюзия свободы – это всегда приятно. Вместе с тем Ni no Kuni – в первую очередь, для тех, кто готов посмотреть на мир глазами ребенка (да еще довольно наивного чистосердечного мальчугана). Такой в свое время предстала первая Kingdom Hearts. И это означает, что для детей теперь появилась еще одна красивая «большая» RPG. А вот насколько она понравится взрослым геймерам – уже вопрос. **СИ**



Схватки в Ni no Kuni идут в реальном времени: действие приостанавливается при выборе цели и при вызове меню для смены бойцов. Забавный побочный эффект – если персонаж достаточно верткий, то от большинства обычных ударов он может просто удрать (это особенно актуально в драках с боссами-одиночками), но всякие самонаводящиеся файрболлы гарантированно по нему попадут.



▼ Пока на арене дерется фамильяр, персонаж-владелец – словно тренер на спортивном матче. В схватке напрямую не участвует, но и поле боя не покидает.



Константин Говорун



Своими играми Дэвид Кейдж как бы подкидывает фигурку оригами игровой индустрии. Дескать, не сможете творить так же, то умрете. Пока, впрочем, издатели Call of Duty и Assassin's Creed не замечают продаж Heavy Rain.

Дэвид Кейдж

ПРИДВОРНЫЙ ХУДОЖНИК SONY

ВПЕРВЫЕ Я УВИДЕЛ ДЭВИДА НА ВЫСТАВКЕ E3 В 2004 ИЛИ 2005 ГОДУ. ТОГДА МЕРОПРИЯТИЕ БЫЛО НЕ В ПРИМЕР ГРОМЧЕ И РАЗВЯЗНЕЕ, В ПОДВАЛЬНОМ KENTIA HALL ВЫСТАВЛЯЛИСЬ РУССКИЕ ИЗДАТЕЛИ, А НА МЕСТЕ НЫНЕШНЕГО ПРЕСС-ЦЕНТРА РАСПОЛАГАЛСЯ ПАВИЛЬОН ATARI. МОЛОДОЙ И ГЛУПЫЙ Я БЫЛ ПОЧТИ СВОБОДЕН ОТ ВСТРЕЧ И ИНТЕРВЬЮ (ЭТО СЕЙЧАС 90% ВРЕМЕНИ РАСПИСАНО; ТОГДА ПОСТСОВЕТСКАЯ ПРЕССА ДЛЯ ЗАПАДНИКОВ БЫЛА В ДИКОВИНКУ), ЗАТО МОГ ПОМАХАТЬ БЭДЖЕМ И ПРОСОЧИТЬСЯ НА ЛЮБОЙ ПОКАЗ ДЕМО. FAHRENHEIT – НАЗЫВАЕМУЮ В США INDIGO PROPHECY – РЕЖИССЕР ПОКАЗЫВАЛ ЛИЧНО. СТОЯЛ ЗА ДЖОЙПАДОМ, ИГРАЛ, ОБЪЯСНЯЛ, ЧТО ПРОИСХОДИТ НА ЭКРАНЕ. СЕЙЧАС ДЭВИД КЕЙДЖ – ЗВЕЗДА, ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЙ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, И НА НЫНЕШНИХ E3 ДАЖЕ НА ИНТЕРВЬЮ ОТПРАВЛЯЕТ ПРОДЮСЕРОВ ПО ЛИНИИ SCE. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, НАМ ВСЕ ЖЕ УДАЛОСЬ ДОСТУЧАТЬСЯ ДО МЭТРА И ЗАДАТЬ ЕМУ ВСЕ НАКОПИВШИЕСЯ ВОПРОСЫ.



▲ Кинематографичность «интерактивных драм» Дэвида Кейджа подчеркивается постерами Beyond: Two Souls. Дескать, даже в промо-материалах – как фильм.

? Можете ли вы кратко описать, какими навыками должен обладать режиссер игры и как вы ими обзавелись? Что бы вы могли порекомендовать тем, кто хочет пойти по вашим стопам? Есть ли какой-то смысл получать формальное образование и по какой специальности?

Не думаю, что есть стандартный набор навыков, которые требуются от режиссера игры, поскольку в каждой студии – собственные представления о функциях человека на этой должности. Важны также тип игр, над которыми вы работаете, степень творческой свободы, ваши личные цели и так далее, поэтому я могу говорить только за себя.

Моя задача как режиссера – сформулировать глобальное видение проекта, донести его до команды из двухсот человек и два года следить за тем, чтобы мы оставались верными первоначальному замыслу. Время и препятствия – как творческие, так и технические – легко могут заставить нас свернуть не туда, а стоит потерять намеченный путь – на всем проекте можно ставить крест. Именно я оберегаю творческое видение, не позволяю идти на компромиссы, устанавливаю планку качества и слежу за тем, чтобы она была соблюдена невзирая ни на что.

Важная часть работы – транслировать личные страсть и энтузиазм всей команде, проверять, понимают ли люди мое видение и могут ли обогащать его своими идеями. Если команда – сама по себе, а я – сам по себе, ничего не выйдет.

В этой работе мне больше всего нравится, что придумываешь что-нибудь – а потом смотришь, как день за днем оно обретает форму на экране. И вот однажды видишь – вот она, воплощенная магия. Ты что-то создал, и этим можно поделиться, оно будет вызывать эмоции, заставит людей что-то почувствовать.

Я никогда не учился своему ремеслу формально (моя специальность – музыка), все узнал на практике. Думаю, что высшее образование в области искусства или кинематографа могло бы стать очень полезным. Не помешают и основы менеджмента.

? Несмотря на то, что все наслышаны о жанре интерактивных драм, геймдизайнеры не спешат делать конкурентов Heavy Rain и Beyond: Two Souls. Можете ли вы назвать какие-нибудь игры, которые, на ваш взгляд, развивают схожие идеи? Почему [вроде бы] их так мало?

Индустрия слишком увлечена боевиками. Царит заблуждение, что жестокие игры – единственное, что востребовано на рынке. Однако все больше мы видим, что место есть и для казуальных, социальных игр, самого разного интерактивного опыта, разных игр для разных людей. Не всем интересны только шутеры – так же, как не каждый кинозритель ходит только на жестокие фильмы.

Людям нравятся и не вполне игры, которые мы скорее проживаем, чем проходим, вроде Journey. Привлекают и те, что построены вокруг яркого сюжета, как The Walking Dead. Мне, например, чертовски понравилась игра на PSN под названием PAPO&YO – очень личный и эмоциональный опыт. Слишком мало людей пробуют работать в этом направлении, потому что это сложно. Гораздо проще взять существующую идею жестокой игры и добавить несколько косметических изменений, чем создать что-то новое и оригинальное с нуля. Рассказать связную историю сложнее, чем предложить геймеру набор не связанных между собой уровней. Очередная игра, где нужно прыгать и стрелять, требует меньше умственных усилий и таланта, чем игра уровня Journey.

Без сомнения, некоторые издатели рассуждают предельно цинично. Дескать, нужно давать детям то, что они просят, зарабатывать на этом деньги и все...

Я абсолютно не разделяю этот взгляд. Я хочу, чтобы предлагаемый играми опыт был разнообразным. На рынке должны остаться и жестокие игры, но я бы хотел, чтобы дорога открылась и более креативным идеям, а индустрия в целом прибавила в амбициозности и научилась заинтересовывать в играх более широкую аудиторию. Женщины, взрослые люди в целом, – огромный неосвоенный рынок. Да, можно предложить им казуальные и социальные игры, но достучаться до этих людей можно и более инновационным, эмоциональным опытом, который не предполагает, что нужно всю дорогу прыгать и стрелять.

Я знаю, что этими словами теряю очки в глазах части хардкорных геймеров. Многие предпочли бы, чтобы игры остались, как прежде, – только взрывов побольше. Но я думаю, что настало время для индустрии повзрослеть и предложить более осмысленный опыт для широкой аудитории.

? Можете ли вы назвать пару моментов в Heavy Rain и Fahrenheit, которыми вы особенно гордитесь? Есть ли те, которые, на ваш взгляд, могли бы быть сделаны и получше?

Мои любимые сцены – обычно не самые зрелищные, а те, которые позволяют вам проникнуться бытом персонажей. В Fahrenheit, например, была сцена, в которой один из героев просыпается утром и собирается на работу. Он выбирает одежду, принимает душ, пьет с женой кофе, целует ее и уходит на работу… Все очень просто, но испытать и такую сторону жизни персонажа – для меня очень привлекательная возможность.

В Heavy Rain, определенно, это сцена того, как Итан, отец-одиночка, заботится о сыне. Она была довольно депрессивной, но ее можно было разыграть несколькими способами, и таким образом пользователь мог внести свой вклад в формирование образа героя.

Думаю, что «сцена с пальцем» тоже многим, кто прошел Heavy Rain, могла запомниться. Мне очень понравилось, что напряженность и весь ужас момента можно передать, ничего не показывая, а только намекая. Сама ситуация и поведение персонажей помогли создать значимый и эмоциональный контекст.

▲ Fahrenheit критиковали за финал – дескать, игра начинается как детектив, но все отгадки оказываются мистическими. Но если забыть об этом, то история оказывается очень взрослой и взрывающей мозг не меньше, чем последующая Heavy Rain.



▲ Играм Кейджа особенно хорошо удаются сцены быта героев. Вот человек просыпается, чистит зубы, готовит себе завтрак, включает радио, – все вроде бы просто, но так невероятно круто.



▲ Эллен Пейдж – канадская актриса, получившая главную роль в Beyond: Two Souls. На иллюстрации вы можете видеть одну и ту же сцену в студии motion capture и в игре.



▸ Дэвид Кейдж и Кадим Хардисон на «съемках» Beyond: Two Souls. Все сюжетные сценки в игре создаются по технологии motion capture, отсюда – датчики на лице актера.

? Каким должен быть следующий большой шаг в развитии интерактивных драм? Потребуются для этого технические инновации, вроде шлема виртуальной реальности?

Лично для меня инновации в железе – не самая интересная часть будущего. Я все еще убежден в том, что контент, содержание игр – вот что следует улучшать. Нам требуются люди, которые хотят и могут высказаться посредством этого медиа. Эмоции и смысл для меня – самое главное.

Единственное, что я жду от эволюции железа, – расширение аудитории игр. Многие люди до сих пор пугаются контроллеров и считают, что все эти кнопки – слишком сложно. Им было бы проще взаимодействовать с играми движениями рук или голосом.

? Пока интерактивная драма – камерный опыт, для одного участника-зрителя. Можно ли шагнуть дальше и сделать такие игры коллективными? Например, позволить каждому геймеру отыгрывать роль одного из персонажей одной большой общей истории?

Я думаю, что вы сейчас описали будущее жанра интерактивных драм. Моя мечта – сделать игру, где персонажи были бы распределены между несколькими игроками, соединенными по сети, и каждый бы отыгрывал роль и принимал решения независимо. Технически это реализовать несложно. Главный вызов – придумать, как гарантировать, чтобы каждый участник истории ответственно отнесся к своей задаче и не испортил удовольствие остальным.

? Уверен, что вы получили немало отзывов на Fahrenheit и Heavy Rain. Помогло ли это в работе над новыми проектами и как?

Мы постоянно учимся на играх, которые делаем. Тратим огромное количество времени, читая рецензии, посещая форумы, чтобы понять, что людям понравилось, а что – нет. С другой стороны, я не делаю игры так, чтобы дать людям ровно то, что они хотят. У меня на руках нет списка целей, составленных маркетологами, чтобы пройтись по нему и реализовать каждый пункт в своей игре. Нет, мне нравится предлагать новые идеи и идти на творческий риск. Так что, да, мы так или иначе учитываем отзывы в своей работе, но и не хотим спрашивать геймеров или прессу, что же нам дальше делать. Наша работа – проявлять креативность и предлагать геймерам то, что они никак не ожидают.

? Fahrenheit начинается как детектив и уже ближе к концу оказывается мистикой. Beyond: Two Souls – сразу посвящена паранормальным явлениям. У вас есть какая-то личная склонность к подобным темам?

Когда люди поиграют в Beyond: Two Souls, то, надеюсь, они поймут, как же сильно она отличается от Fahrenheit. Обе игры различаются кардинально, хотя, вроде бы, в обеих действуют паранормальные силы. На самом деле, Beyond – игра о путешествии персонажа, о том, как девушка взрослеет и учится принимать себя такой, какая она есть. Игра – еще и о смерти и о том, что лежит по ту сторону, и, я надеюсь, мне удалось сделать свой рассказ искренним и трогающим душу. Собственно элементы мистики в Beyond – лишь часть фона, а не центральная тема игры. Уверен, что сюжет, история в Beyond гораздо лучше, чем в Heavy Rain.

? Может ли по-вашему история Heavy Rain послужить основой для обычного, неинтерактивного фильма? А можете ли назвать фильмы, которые легко превратить в игру в духе Heavy Rain?

Любой фильм можно очень легко перевести в формат интерактивной драмы. Вся суть его – в том, чтобы рассказать историю интерактивным образом. При этом неважно, идет ли речь о комедии или о триллере. Аналогично, на мой взгляд, и те игры, которые мы делаем, могут с легкостью стать обычными фильмами. Ну, при условии, что вы сможете превратить десятичасовую историю, которая включает в себя варианты альтернативного развития событий, в линейный фильм на 90 минут…

? Нужны ли для интерактивных драм специализированные игровые консоли и почему? Можете ли вы представить себе Heavy Rain, например, на Android-планшетах Sony?

Мы делаем игры, прохождение которых больше напоминает путешествие, чем преодоление препятствий. Они основаны на эмоциях, а не на долбежке по кнопкам. Думаю, они приживутся на любой платформе – лишь бы мощи железа хватило, чтобы сделать их визуально привлекательными. Планшеты – интересная новая платформа, тем более что их очень простой интерфейс делает их доступными и понятными более широкой аудитории. Нам просто нужно придумать концепции, нащупать идеи организации геймплея, которые для этих платформ подойдут.

? Что представляет собой самую большую угрозу современным AAA-играм? Могут ли они почти полностью исчезнуть, как, например, произошло с аркадными играми?

Если игры не будут развиваться, геймеры от них устанут. Они перейдут к другим видам интерактивных развлечений, более казуальным, более социальным, более простым, без насилия, более наполненным смыслом. Мы не можем вновь и вновь делать одни и те же игры и сохранить прежнюю аудиторию. Нам нужно повзрослеть, развиваться дальше, иметь смелость рисковать и прощаться со старыми привычками. **СИ**

КТО ТАКОЙ ДЭВИД КЕЙДЖ?

Дежурная справка из «Википедии»: французский музыкант и геймдизайнер, настоящее имя – Давид де Грттола. Глава студии Quantic Dream, автор Omicron: The Nomad Soul, Fahrenheit, Heavy Rain, в настоящее время работает над Beyond: Two Souls. Пропагандирует жанр интерактивных драм – красивый, дорогой, трехмерный аналог японских интерактивных новелл. Не в меньшей степени он популяризует и мнение о том, что PlayStation 3 – более мощная платформа, чем Xbox 360, а его сотрудники чертовски гордятся графическим движком и технологиями записи движений актеров.

Фактически Дэвид Кейдж – придворный художник Sony Computer Entertainment, работами которого издательство может хвастаться перед коллегами и аудиторией. Heavy Rain хорошо продалась (а в России – так вовсе невероятно хорошо), но бонус к имиджу консоли куда ценнее, чем собственно деньги, вырученные за копии игры. Поэтому, в отличие от сотен инди-творцов, ноющих о засилье AAA- игр и задушенной свободе творчества, Дэвид Кейдж может себе позволить критиковать бездуховных издателей и одновременно реализовывать свои идеи на деньги этих же самых издателей. В этом смысле режиссеру можно только завидовать. При этом Дэвид Кейдж очень часто критикуется за плохие сценарии игр. В том смысле, что он молодец, что делает интерактивные драмы, вот только лучше бы историю для них придумывал кто-нибудь другой. Дескать, из киностудии его бы выгнали ссаными тряпками, а в игровой индустрии терпят потому, что больше никто за такие продукты не берется. С этим можно спорить, можно посмеиваться над тем, как яростно Кейдж защищает свои игры и свои взгляды, но факт остается фактом: если не он, то кто?

Полина Малахова



CICERO DICIT

MICHAEL FAC HOC

ШТАТНЫЙ ПРОРОК ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В КАЖДОЙ СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ЕСТЬ СВОИ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ФИГУРЫ, ЗА ЖИЗНЬЮ КОТОРЫХ СООБЩЕСТВО СЛЕДИТ С ОСОБЕННЫМ ТРЕПЕТОМ. КТО-ТО, ОТКРЫВ РОТ, ЗАЧИТЫВАЕТСЯ БЛОГОМ РУСТЕМА АДАГАМОВА, КТО-ТО ЗАСИДЕЛСЯ В ТУПИЧКЕ ГОБЛИНА, ИНЫЕ С ЖАДНОСТЬЮ ОСУЖДАЮТ КАРИНУ БАРБИ. В ИГРОВОЙ СРЕДЕ ЕСТЬ СВОИ ПЕРСОНАЖИ, ВЫЗЫВАЮЩИЕ ВОКРУГ СЕБЯ НЕМАЛО ШУМА. ПОЖАЛУЙ, ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРИМЕТНЫХ БУДЕТ МАЙКЛ ПЭКТЕР, АНАЛИТИК КОРПОРАЦИИ WEDBUSH SECURITIES И, КАК СКАЗАЛА БЫ МОЯ МАМА, ВНЕШТАТНЫЙ СОТРУДНИК АГЕНТСТВА «ОБС» («ОДНА БАБКА СКАЗАЛА»). ПОТОМУ ЧТО ПРОСЛАВИЛСЯ ОН СВОИМИ СМЕЛЫМИ – ПОРОЙ ДО ОТЧАЯНИЯ – ПРЕДСКАЗАНИЯМИ И ПРОРОЧЕСТВАМИ. КАК ВЕРНО ЗАМЕЧАЮТ ЗАПАДНЫЕ «ПРЕДСТАВИТЕЛИ СМИ» (ОНИ ЖЕ – БЛОГЕРЫ), ПЭКТЕРА СТАЛО СЛИШКОМ МНОГО. ОН ПРОИЗВОДИТ НЕ ТОЛЬКО И НЕ СТОЛЬКО АНАЛИТИЧЕСКИЕ ВЫКЛАДКИ, НО И, НАПРИМЕР, ВЕДЕТ СВОЕ ШОУ НА GAMETRAILERS (PACH ATTACK!), ГДЕ С ВАЖНЫМ ВИДОМ ОТВЕЧАЕТ НА ЖИВОТРЕПЕЩУЩИЕ ВОПРОСЫ ЗРИТЕЛЕЙ. НА ДОСУГЕ Я РЕШИЛА ОТСЛЕДИТЬ, НАСКОЛЬКО ЧАСТО СДЕЛАННЫЕ ИМ ПРОГНОЗЫ СБЫВАЮТСЯ.





ПРОГНОЗ		РЕАЛЬНОСТЬ	
июль 6 2007	06 июля 2007 стало известно о дефиците в поставках Xbox 360 в США, а также о том, что на исправление повсеместной ошибки «красного огня смерти» обойдется компании в 1 миллиард долларов. Три дня спустя Майкл Пэктер предположил, что вскоре Microsoft официально снизит розничные цены на разные комплектации Xbox 360: версия Elite будет стоить $399, Premium – $349, а Core – $299. http://bitly.com/SuLR8t	август 7 2007	Розничная стоимость Xbox 360 действительно была официально снижена, но в меньшем объеме: Elite – $450, Premium – $350, Core – $280. http://bitly.com/U5f2xZ
ноябрь 28 2007	Спустя месяц после выхода Guitar Hero III: Legends of Rock Майкл Пэктер предположил, что к концу 2008 финансового года количество проданных копий составит 7,5 миллиона, а доход от этого превысит 550 миллионов долларов. http://bitly.com/YytvZ2	январь 9 2009	За год доход от Guitar Hero III достиг 1 миллиарда долларов, количество проданных копий превысило 15 миллионов экземпляров. http://bitly.com/SoHVpn
март 11 2008	Приставка PlayStation 3 к концу 2008 года по продажам обгонит Xbox 360: в Европе – на 20-40%, но в США разница будет незначительной. В Японии Xbox 360 будет «раздавлен» гигантом Sony. http://bitly.com/RBocp7	январь 16 2009	Исследования аналитической компании NPD Group показали, что PlayStation 3 серьезно отстала по продажам от остальных игровых платформ. Однако с японским рынком Майкл не прогадал. http://bitly.com/JX9h http://bitly.com/5IOAOY
сентябрь 5 2008	В 2008 году гигант игровой индустрии Electronic Arts пытался перекупить издательство Take-Two, дела которого до выхода Grand Theft Auto IV шли неважно. Майкл Пэктер был уверен, что сделка состоится. http://bitly.com/WqLy50	сентябрь 14 2008	Руководство EA сделало предложение совету директоров Take-Two еще в феврале 2008. Последние смогли оттянуть принятие решения до выхода GTA IV, а затем акции компании начали расти. В итоге, 14 сентября 2008, спустя всего 9 дней после прогноза Майкла Пэктера, в EA официально объявили, что срок их предложения истек, и сделка не состоялась. http://bit.ly/SOSa7n
март 24 2009	В рамках конференции GamesBeat 2009 Майкл высказал предположение, что седьмое поколение консолей (Xbox 360, PlayStation 3 и Wii) станет последним: рынок насыщен, сторонние издательства не хотят вкладываться в разработку более дорогих проектов для новых приставок. Возможно, Nintendo выпустит Wii с поддержкой HD-изображения и расширенной внутренней памятью для хранения игр и других мультимедийных данных. Если новая игровая эпоха и настанет, то произойдет это не раньше 2015 года. http://bitly.com/QiUlmR	июнь 7 2011	На пресс-конференции в рамках выставки E3 Nintendo впервые показала свою новую приставку – Wii U. Правда, еще 11 января 2012 года Майкл заявлял, что эта консоль – «не настоящий next-gen», а, по сути, предсказанная им два года назад Wii HD (http://bitly.com/yKvTRw). Что касается других игровых китов – Microsoft и Sony Computer Entertainment – то в сети давно ходят слухи о их новых приставках. http://bitly.com/j3ula4
июль 14 2009	Grand Theft Auto V выйдет в 2011 финансовом году (который закончился 31 марта 2011). http://bitly.com/Qixbgq		Игра Grand Theft Auto V до сих пор не вышла (см.ниже).



НА СТРАНИЦЕ СЛЕВА Самая известная фотография Майкла Пэктера.

◀ Менее известная фотография Майкла Пэктера.

Несмотря на некоторую одержимость сериалом Grand Theft Auto, рассуждения Майкла довольно логичны – по крайней мере, с точки зрения «логики здравого смысла». Он часто промахивается с конкретикой, особенно когда речь идет о датах, но очень верно подмечает общие тенденции в игровой среде: например, он вовремя почувствовал кризис портативных консолей – еще в те времена, когда Nintendo DS была на пике популярности.

Сейчас многое из того, что он предсказал, кажется нам очевидным – но не спешите с выводами. Не забывайте, что легко быть умным «задним числом» – после того, как предсказанные события произошли или, наоборот, прогноз не сбылся. В психологии есть специальный термин, объясняющий такой хитрый феномен – «хиндсайт», или, в простонародье, «я знал это!». Суть в том, что результаты прогнозов кажутся вам очевидными уже после того, как гипотеза подтвердилась (или наоборот). Таким образом, люди становятся слишком уверенными в правильности своих суждений, переоценивают свои интеллектуальные возможности.

Классический пример из социальной психологии. Двухтомник The American Soldier, исследование настроений американских солдат во время Второй мировой войны, один из рецензентов оценил как «нудную демонстрацию знаний, очевидных любому здравомыслящему человеку». Другой же рецензент поступил иначе. Он сформулировал ряд тезисов-интерпретаций на основе данных исследования: солдаты с высоким уровнем образования адаптировались к военным условиям хуже, чем необразованные; южане быстрее привыкали к климату Южного моря, чем северяне; белые солдаты больше стремились продвинуться по службе, чем чернокожие и т.д. После прочтения это-

▸ Как 3D-эффект работает в Nintendo 3DS, по мнению некоторых пользователей.

▾ Один из вариантов сравнения, как Red Dead Redemption выглядит на разных платформах.







◂ EA так и не удалось поглотить Take-Two.



◂ Прайскат (или сброс розничной цены) глазами потребителя.

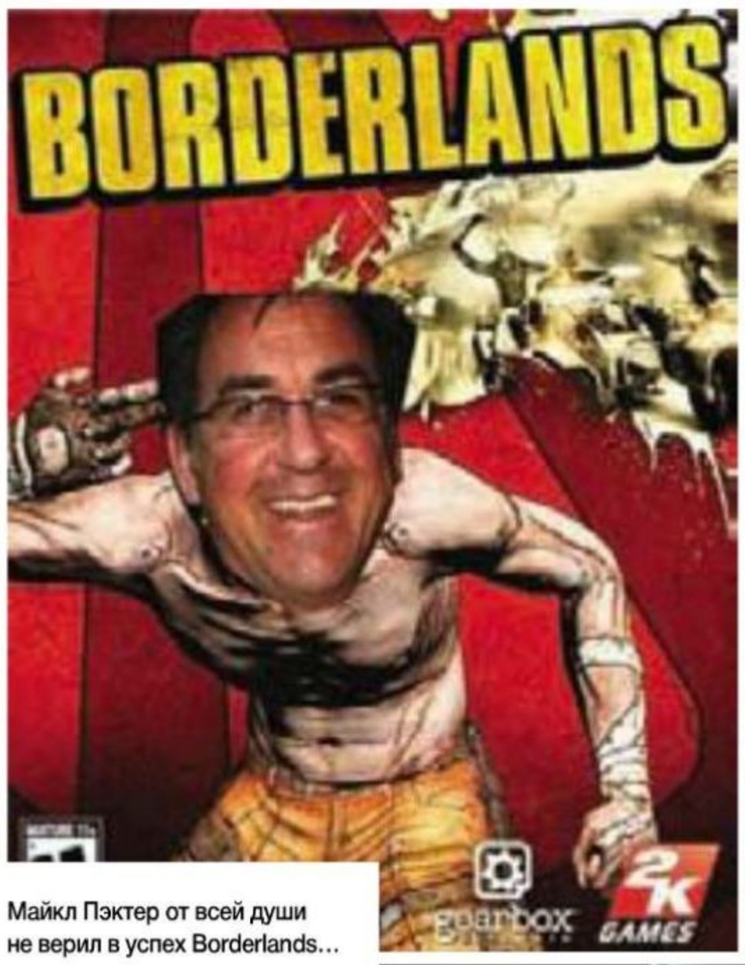


Guitar Hero в рекламе.

Guitar Hero в реальности.



▲ Kinect обогнал по продажам PlayStation Move.



Майкл Пэктер от всей души не верил в успех Borderlands...





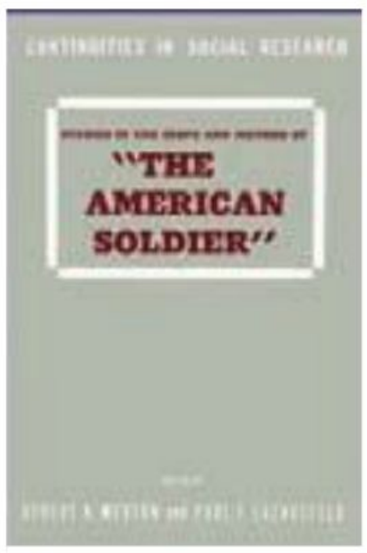
Ради этой игры Майкл пообещал купить Nintendo WiiU, хотя сам в успех приставки не верит.

Майкл Пэктер – аналитик рынка ценных бумаг в группе компаний Wedbush Securities. Выпускник Калифорнийского государственного университета (Лос-Анджелес) и университета Пеппердин (Малибу), специальности: политология, право, деловое администрирование. Карьеру начал в 1982 году в нефтяной компании Atlantic Richfield, а на последнем месте работы – Wedbush Securities – Пэктер занимается исследованием рынка ценных бумаг более 10 лет. С 2010 года ведет свое небольшое шоу Pach-Attack! на портале GameTrailers.com, где отвечает на вопросы, заданные ему в сети Twitter; также – частый гость в другой передаче GT.com – Bonus Round.

Больше всего его ценят, разумеется, не за «предсказания», которые всплывают в рамках Pach-Attack! и интервью, а за умение оперировать цифрами и анализировать риски для разных инвестиций. Роль эксперта в области «бабушка надвое сказала» (что мы часто наблюдаем в новостных колонках западных игровых ресурсов) для него, скорее, приятное хобби и самореклама.

ПРОГНОЗ		РЕАЛЬНОСТЬ	
февраль 10 2010	В Activision объявили, что новое подразделение компании – Beachhead Studios – займется разработкой платного онлайн-сервиса, связанного с сериалом Call of Duty. Майкл Пэктер сделал ставку, что плата будет взиматься за сетевую игру (дополнительные возможности и контент). http://bitly.com/MRYdVm	мая 31 2011	За несколько дней до начала выставки E3 представители Activision официально объявили о введении платного онлайн-сервиса для игроков Call of Duty – Call of Duty: Elite. За ежемесячную абонентскую плату они получали доступ к особым соревнованиям, дополнениям и другим услугам. http://bitly.com/XebujD
февраль 13 2010	Продажи Kinect (Project Natal) в первый год должны достигнуть 10 миллионов экземпляров, в то время как PlayStation Move (Arc) будет отставать почти в пять раз – продажи едва превысят 1-2 миллиона устройств. http://bit.ly/SPiwZB	мая 9 2011	Kinect попадает в книгу рекордов Гиннеса как самое быстро распродаваемое устройство за всю историю человечества. Всего за несколько месяцев по всему миру разошлось свыше 10 миллионов экземпляров. http://bitly.com/ec8NXQ
		июнь 7 2011	Дела у PlayStation Move идут не так радужно, но все же лучше, чем прогнозировал Майкл. На пресс-конференции в рамках E3 2011 объявили о преодолении планки в 8,8 миллионов проданных устройств. http://bitly.com/kMGk6X
февраль 22 2010	Kinect (ранее известный как Project Natal), скорее всего, будет стоить около $50. Маловероятно, что цена будет выше $75, и совсем ничтожный шанс, что – около $150. http://bitly.com/b5jQHu	июля 20 2010	Спустя месяц после E3 2010, когда было объявлено официальное название – Kinect, в прессе появились данные о стоимости устройства: $149.99. http://bitly.com/b5gtAU
апрель 21 2010	Почти за месяц до выхода Red Dead Redemption Пэктер считал, что игра не станет настоящим хитом. Средние оценки в прессе составят более 85%, продажи навряд ли перевалят за 2-3 миллиона копий. http://bitly.com/bSusxp	сентябрь 14 2011	Продажи Red Dead Redemption за год составили более 12,5 миллионов копий. Средняя оценка на Metacritic.com – 95%. http://bitly.com/Uunrvu
май 1 2010	Портативную консоль Nintendo 3DS (анонс которой состоялся 23 марта 2010), несомненно, ждет невероятный успех – благодаря технологии «3D без очков». http://bitly.com/Yx6fdW	октябрь 28 2011	Одной концепции «3D без очков» оказалось мало для успешного продвижения Nintendo 3DS. Продажи пошли в гору только после серьезного снижения стоимости консоли. В итоге – компания Nintendo впервые за 30 лет несет убытки. http://bitly.com/uhTSEC





▲ Обложка одного из томов The American Soldier.

го резюме у вас могло сложиться впечатление, что каждый из выводов логичен и понятен. Однако закавыка была в том, что каждое из утверждений было прямо противоположно тому, что обнаружилось в действительности. Таким образом второй рецензент доказал ущербность умозаключений, основанных на логике «заднего ума».

Ошибочность здравого смысла легко доказать на примере пословиц – образец народной «мудрости», где каждому событию есть свое подтверждение. Вспомните диаметрально противоположные поговорки: «учиться никогда не поздно» и «старую собаку новым трюкам не научишь»; «у семи нянек дитя без глазу» и «одна голова хорошо, а две – лучше»; «любовь на расстоянии крепнет» и «с глаз долой – из сердца вон»; «слезами горю не поможешь» и «горе в слезах выплачешь»; «промедление смерти подобно» и «утро вечера мудренее» – этот ряд можно продолжать довольно долго. Пословицами можно оправдать любой поступок, любое явление – когда понимаешь, что за этим стоят сотни лет народной мудрости, чувствуешь себя увереннее, всему, что с тобой происходит, можно найти разумное и очевидное объяснение. Представьте, что Xbox Kinect не «пошел», продажи устройства крайне низкие – и это можно было бы объяснить фразой «Ну еще бы, кому охота прыгать перед телевизором, как обезьянка, разговаривать с приставкой, как шизофреник, да еще и платить за это двести долларов?» Однако устройство ждал успех, и объяснить это – с точки зрения здравого смысла – можно абсолютно так же: «Людей привлекает инновационное управление, когда взаимодействие с консолью происходит естественно, при помощи движений и голоса, без всяких геймпадов».

Все иначе, когда пытаешься прогнозировать события. Оказывается, заглядывать вперед – это не только увлекательно, но и чертовски сложно. Финансовый



аналитик не может оправдывать свои умозаключения поговорками, его расчеты всегда основаны на фактах. При этом специалист вынужден принимать решения в ситуациях, когда он не обладает всей информацией (что, в принципе, физически невозможно) и испытывает дефицит времени. Опять же – классический пример: врачи, проводящие вскрытие пациентов, зачастую удивляются, как же можно было поставить неверный диагноз. Но они не учитывают, что другие врачи пытаются определить болезнь по симптомам (которые у многих заболеваний одинаковы), когда пациент еще жив. Согласитесь, судить о качестве лечения по результатам вскрытия значительно легче.

С финансовым прогнозом все еще сложнее: вы имеете дело не с конкретным человеком и его наглядными симптомами, а с весьма абстрактными статистическими данными. Как знать заранее, «выстрелит» ли хорошая игра или нет?

Поэтому, прежде чем в очередной раз написать смешливый комментарий к прогнозам аналитиков, подумайте, не руководит ли вами в этот момент пресловутый «хиндсайт». «Легко быть мудрым после того, как что-то уже произошло», как завещал Артур Конан Дойл.



На самом деле, война консолей, как и любая другая война, крайне уродлива.



Заставка шоу Pach-Attack!

Майкл пьет за здоровье компании Capcom (на самом деле, нет).



▲ Набор аксессуаров для PlayStation Move не способен удивить искушенных владельцев Wii.

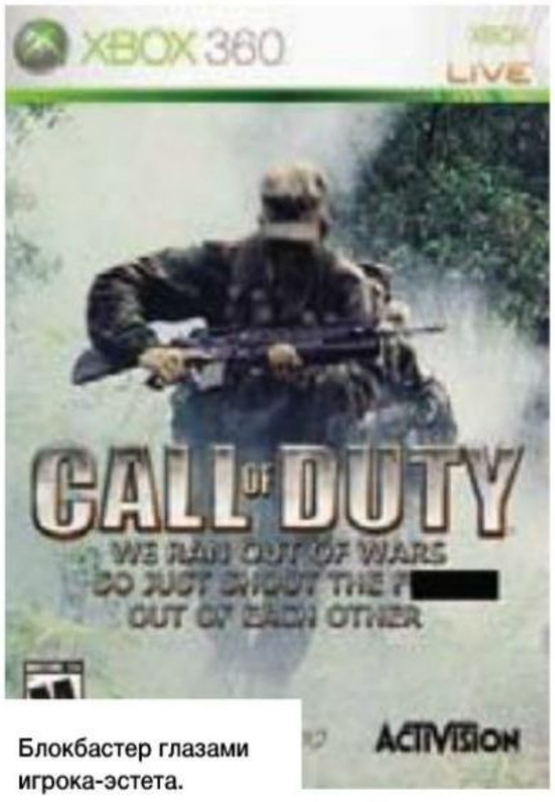
▼ Игроки глазами PlayStation Move.







Судить об очевидности события проще всего, когда все уже произошло.



Блокбастер глазами игрока-эстета.



ПРОГНОЗ		РЕАЛЬНОСТЬ	
май 1 2010	Microsoft собирается выпустить улучшенную версию Xbox 360 – Slim, но ее цена навряд ли будет ниже $299. http://bitly.com/Yx6fdW	июнь 14 2010	Спустя полтора месяца, в рамках пресс-конференции на E3 компания Microsoft объявила о начале продаж новой версии своей приставки – Xbox 360 Slim по цене в $299. http://bitly.com/aMkAGn
сентябрь 2 2010	Вскоре после того, как Microsoft увеличила стоимость годовой подписки Xbox Live Gold с $49.99 до $59.99, Майкл предрек появление специальной Platinum-подписки за $100 в год. http://bitly.com/c2ky6U		До сих пор никакой «платиновой» подписки в Xbox Live нет. http://bit.ly/NtobkL
декабрь 6 2010	За месяц до официального анонса PlayStation Vita Майкл Пэктер считал, что еще не объявленную консоль ждет неминуемый провал. http://bitly.com/UdHMe1	октябрь 4 2012	В какой-то степени Майкл оказался прав, темпы продаж PS Vita за первые полгода существования консоли значительно ниже, чем у 3DS за аналогичный период. http://bitly.com/SFA6dz
апрель 27 2012	Презентация Grand Theft Auto V произойдет 4 июня, за день до начала выставки E3 2012. Сама игра выйдет 23 октября, спустя несколько дней после появления в магазинах Bioshock Infinite. http://bit.ly/IW9Cm3	октябрь 29 2012	В официальном блоге Rockstar Games появилась новость о примерной дате выхода GTA V – весна 2013. Никакой особой презентации этой игры 4 июня 2012 не состоялось. Да и выход Bioshock Infinite перенесли на следующий год. http://bitly.com/VBpGOu
сентябрь 14 2012	Скорее всего, компании Nintendo придется снизить цену на Wii U в течение первого года жизни консоли – но не раньше лета 2013. http://bitly.com/Phy8kT		Осталось дождаться лета!
сентябрь 30 2012	Nintendo выпустит 3,6 миллиона приставок Wii U к концу 2012 года. До сентября в прессе не появилось ни одной «утекшей» фотографии Wii U с завода, следовательно, фабричное производство еще не было поставлено на поток. Если исходить из возможностей производства на заводах 1,2 миллиона приставок в месяц, то к концу года Nintendo поставит в магазины 3,6 миллиона Wii U. http://bitly.com/R4UiH4	октябрь 4 2012	Президент Nintendo Сатору Ивата заявил, что компания планирует продать 5,5 миллионов приставок Wii U к концу текущего финансового года (который закончится 31 марта 2013). По крайней мере, ожидания Пэктера и руководства Nintendo совпадают. http://bitly.com/PpPdNJ
октябрь 25 2012	Скорее всего, ажиотаж вокруг Wii U угаснет вскоре после начала продаж приставки. Виной тому – стоимость консоли, конкуренция с более доступными конкурирующими устройствами (iPad Mini, Amazon Kindle, Xbox 360, PlayStation 3), скудная библиотека стартовых игр и их размытые сроки выхода. http://bitly.com/TXcx18	март 2013	Подтвердится ли этот прогноз, вы узнаете весной 2013, когда в Nintendo подведут итоги финансового года.



Две страсти Майкла Пэктера одной картинкой: смартфон и GTA V.


The Los Angeles Tymes

Bayonetta 2 Released on Wii-U

Man Sticks Wii-mote up Butt : NO ONE KNOWS WHY

Killings at Nintendo HQ

Евгений Закиров



Как вы впервые увидели Street Fighter? Кто-то ответит – на домашних консолях, другие скажут – в Seven Eleven и сами засмеются, третьи тихо произнесут – не помним. Тот «Уличный боец», который хорошо известен сегодня, на самом деле начался со второй части. Оригинальный Street Fighter был родоначальником сразу двух сериалов и жанров, но при этом в него было невозможно играть – и это в конечном итоге признала сама Capcom, заменив машины более новыми. В самом первом выпуске были персонажи, которые позже появились и в других сериалах (и не забыты и по сей день), однако вряд ли он ассоциируется с файтингом. Вся беда в управлении: Capcom ввели сложную систему, реагирующую на силу нажатия клавиш, и к этому привязала суперудары; баланса не было в принципе – один шорюкен мог убить сразу, про хитбокс тогда не говорили.

Японская компания тогда проявила, возможно, в первый раз прославившую ее изобретательность, а также умение быстро адаптироваться и заглядывать вперед. Вместо того, чтобы убрать машины с SF из залов и заменить их чем-нибудь другим (например, скролшутерами – тогда еще этот жанр считался самым успешным и прибыльным), Capcom провели работу над ошибками. Сначала они заменили кнопки – предложили теперь уже классическую шестикнопочную раскладку, где за слабый, сильный и средний удары отвечают отдельные клавиши. Затем попытались разделить идею на две составляющие: что не получилось и требовало доработки и что выглядело хорошо, но оказалось перегружено «нововведениями». Так родилась идея Street Fighter II (бои со вторым игроком) и Final Fight (beat'em up с рядовыми противниками и боссами в конце) – первая принесла японцам славу и баснословную прибыль, а вторая – стала жанровым маяком и примером для подражания.

Самое смешное, что оценивая вклад SFII в развитие жанра, люди обычно смотрят с позиции современного геймера, то есть пытаются проследить зарождение сложных вещей и увидеть в прошлом эксперименты. Это ложное представление развеивают сами разработчики файтингов, когда рассказывают о том времени, когда жанр захватил и навсегда изменил игровую индустрию. Например, Кацухиро Харада признается, что если бы не SFII, он бы никогда не задумался о карьере разработчика видеоигр, а также обращает внимание на детали, которые сегодня кажутся очевидными. Capcom в одной игре установили правила, простые и понятные, но на то время не осевшие в головах разработчиков. Например:













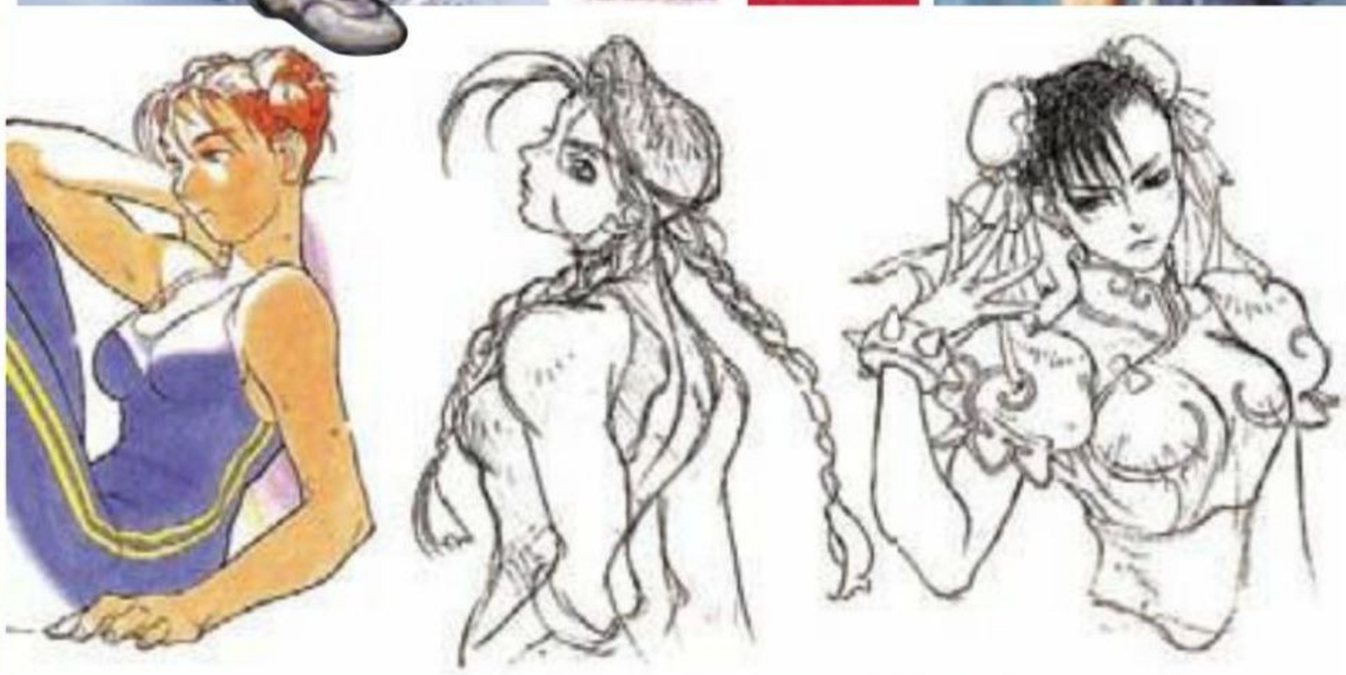














Звезда Newsroom Оливия Мун тоже любит Чунь Ли.







ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ИЗОБРЕЛ STREET FIGHTER

Непосредственно геймплеем и всем остальным – то есть, не продюсерскими делами – занимался Такаси Нисияма. Вместе с Хироси Мацумото он придумал Street Fighter – первую часть, с чувствительными к силе нажатия кнопками. Именно он придумал называния «хадокен» и «серюкен». Когда его спросили, как ему пришли в голову эти слова, он ответил: «Хадокен я, скажем так, позаимствовал из аниме Space Battleship Yamato, там был такой снаряд, а «серюкен» придумал сам, когда смотрел какой-то фильм про боевые искусства».

В 1988 году Нисияма покинул Capcom (причины не называются) и перешел в SNK, где работал над такими играми, как The King of Fighters, Fatal Fury, Art of Fighting. На вопрос, как он попал в игровую индустрию, Нисияма ответил следующее: «Я хотел стать журналистом, но мне нужна была временная подработка, и я устроился в компанию Irem (разрабатывала шутеры для аркадных автоматов). Я уже тогда придумал первый файтинг – на Западе он известен как Kung Fu Master. Тогда-то меня и заметили Capcom и переманили к себе».

В одном из интервью Нисияма рассказал, как убедил Capcom сделать шестикнопочную раскладку на автомате: «Изначально моя идея встретила сопротивление со стороны отдела продаж – там считали, что если управление подразумевает больше двух кнопок, то никто в жизни с этим не разберется. Мне пришлось долго их уговаривать, мне никто не верил».

Сейчас Нисияма работает в основанной им же компании Dimps. «В один момент я просто понял, что с SNK мне больше не по пути. Руководство компании сделало несколько неверных бизнес-решений, и это все погубило. Как-то я осознал, что в одной только разработке у нас задействовано около 600 человек – мне показалось это невероятным, и, понимая, что в этом тоже есть моя вина, я уволился, не имея никаких конкретных планов. Тогда же уволилась часть команды из SNK, предполагая, что у меня есть какие-то соображения и они смогут последовать за мной. В те годы происходило много интересного, и существовало много слухов – например, поговаривали о слиянии Sega и Bandai. Мне предлагали работу в Токио, но я решил остаться в Осаки, тем более что семьи бывших сотрудников жили тут, и здесь же были люди, которые поддержали меня и помогли основать собственную компанию – Кутараги из Sony, например, Сугиура из Namco Bandai».

Фактически, разработку Street Fighter IV – от графики до написания движка (как, впрочем, и в случае с Marvel vs. Capcom 3) вела как раз компания Dimps. «Это было решение Кейдзи Инафунэ. Когда я работал в Capcom, он был моим подчиненным. После Street Figher III Capcom сильно отдалились от жанра, и в какой-то момент Инафэне – к началу работы над SFIV уже видный человек в компании – предложил заказать игру нам. Так что Capcom выступали заказчиком, с ними всегда было очень сложно работать в этом смысле – тотальный контроль, а контроль качества какой дотошный! К счастью, многие сотрудники моей компании в прошлом работали в Capcom, так что они были готовы к такому режиму. Сильнее всего досталось режиссеру – господину Цукамото. Он и так человек небольшой, около 60 кг, наверное. Так вот, за время разработки он похудел на десять кило! Но мы справились».

противники должны смотреть точно друг на друга, т.е. разворачиваться автоматически (это правило игнорируют некоторые двухмерные файтинги), должно быть две полоски жизни, и убывать таким образом, чтобы было понятно – где игрок, а где его противник. Наконец, фаерболы – многие разработчики и сегодня не понимают, что с ними делать, а Capcom уже тогда сумели правильно встроить их в боевую систему. И это не говоря о том, что «боевку» придумали тоже они – и до сих пор никто не может отойти от базовых ролей баланса (граплер, привет!), хотя пытаются как-то проявить себя.

В серии спецматериалов про скролшутеры и, в частности, про историю Cave и журналы Arcadia, я поднимал вопрос о смене поколения игр в аркадах – дескать, раньше все производили только скролшутеры, а потом случился файтинг-бум. Харада проясняет и этот момент. Дело в том, что успех SFII был непредсказуемым и поразил абсолютно всех – Есинори Оно на выступлении в Москве, например, рассказывал, что на деньги с продаж второй части компания позволила себе купить огромное здание под офис. Он заложил основы соревновательного геймплея, вместе с этим устранив привязку к таблице рекордов. Победитель всегда был локальный, и по таблице можно было узнать, какие залы он посещает, чтобы в один прекрасный день встретиться с ним и тут же сразиться. Это формировало комьюнити в Японии и на Западе, и японцев сильнее всего поразило второе – до этого они полагали, что это невозможно в принципе, потому что США – огромная страна, и людям очень сложно встречаться, скажем, если они живут в разных штатах. Однако энтузиазм был настолько силен, что по США быстро распространились очаги сообществ, и там сформировалась своя турнирная история, которую долгое время нес на своих плечах Сет Киллиан (о котором немного позже). В Японии же история другая: жители разных городов могли приехать на поезде после работы в один и тот же зал и вместе играть, изучать, делиться впечатлениями.

«Сложно в это поверить, все-таки речь идет о сдержанных японцах, но случались и драки», – рассказывает тот же Кацухиро Харада, смеясь. Потом добавляет, что случались очень редко, но вот недовольство свое комьюнити проявляло активно: если кто-нибудь играл нечестно, то люди пепельницами били по бокам машины, звон стоял колоссальный. Джастин Вон, один из самых известных «турнирных» игроков в SF в США, про это ничего не знает, зато рассказывает, как впервые застал американский турнир и был несказанно удивлен: «Я тогда спросил людей, мол, вы чего, это же игра, какие еще турниры к черту?» А затем, смеясь, рассказывает, что врал родителям, когда всерьез подсел на SF, и что мать о его увлечении видеоиграми узнала только к релизу SFIV. Она позвонила ему и спросила: «Что такое «Уличный боец» и почему про тебя говорят? Это не какой-нибудь бойцовский клуб, я надеюсь?» Даиго Умехара, вспоминая о комьюнити, рассказывает следующее: «Нельзя было научиться играть вне аркад. Люди узнавали игру, столпившись вокруг автомата, и только так».















Это на самом деле важное замечание. Дело в том, что изначально автоматы с SFII поставлялись вообще без справочных материалов, поэтому никто не знал даже, как делать «серюкен». Люди выдумывали всякие вещи, изобретали инпуты, которые, вроде как, срабатывали – в действительности они были страшно далеки от истины. Capcom спешно допечатали наклейки с мувлистом, но распространялись они даже в Японии не молниеносно. Помогал журнал Arcadia – он начал печатать мувлисты персонажей, причем изначально ориентируясь на «опытных игроков». Дескать, вот такой-то геймер говорит, что если нажать то-то и то-то, то Рю взлетит в воздух и, как юла, поразит противников ударами ноги с разворота.

Люди, которые играли в SFII в юношестве, позднее влились в ряды файтинг-комьюнити и стали отцами-основателями турнира EVO – крупнейшего американского. В тот момент хаотичное формирование игровых сообществ пытались упорядочить, но оно само, естественным путем, разделилось на два направления – западное, с небольшим числом турниров, и восточное, с хорошей турнирной историей. Даиго Умехара признается, что японские геймеры поначалу относились к американским игрокам надменно. «Мы ничего не знали о достижениях друг друга. У нас не было Интернета, мы практически не обменивались опытом, да у нас и персонажи-то по-разному назывались [имеется в виду троица Балрог, Байзон и Вега]», – говорит он. Ветераны комьюнити с улыбками на лицах, осторожно подбирая выражения, подтверждают его слова. «У Даиго... Скажем так, Даиго всем нам казался тем еще высокомерным козлом, и вел он себя всегда крайне вызывающе».

Между тем, обмен опытом между игроками – это не только важный процесс изучения игры, но и источник столь необходимой информации для разработчиков. Примеров может быть много: изначально не было комбо, но увлеченные люди заметили, что при должной сноровке некоторые удары можно проводить вместе с минимальной задержкой по времени,









ПРИЕМНЫЙ ОТЕЦ STREET FIGHTER

Есинори Оно не придумал Street Fighter. Когда он устроился на работу в Capcom, он помогал в разработке, в частности, третьей части, но в основном занимался другими проектами, притом не самыми успешными – Chaos Legion, например. Кейдзи Инафунэ рассказывал про Оно того времени: «Он был худенький и неразговорчивый, редко улыбался, но всегда полностью отдавал себя работе». Если вы посмотрите на фотографию молодого Оно, то это описание как нельзя точно подойдет начинающему продюсеру видеоигр. Однако именно он отвечал за четвертую часть, и после ошеломляющего успеха Оно был назначен руководителем всего файтинг-направления. Помимо этого, он вел активное общение с аудиторией и лично посещал большинство мероприятий, связанных с игрой. В конце концов это и сыграло злую шутку с его здоровьем. В одном из интервью он рассказывает, как вернулся домой в Осаку из Сингапура после очередного мероприятия, прилег отдохнуть, проснулся и направился в ванну. Открыв дверь, он увидел клубы пара, густого, поднимающегося вверх. Когда пар достиг головы, он внезапно отключился и упал. «Жена в это время была дома. Она услышала, что произошло, и вызвала скорую. Когда я пришел в сознание в больнице, врач поинтересовался, чем я таким занимался последнее время – у меня было кровяное давление как у марафонца после забега».

«Видите ли, Capcom не позволяет участвовать в каких бы там ни было профсоюзах или движениях подобного рода. Так что если ты чем-то недоволен, тебя с большой вероятностью пинком под зад выгонят из компании, – рассказывает Оно. – Руководство нисколько не заботило случившееся со мной. Я провел неделю в больнице, прежде чем врачи разрешили вернуться к работе. И когда я вернулся в офис, я увидел такое же плотное расписание и билеты в Рим [на Captivate]».

и противник не сможет ничего ответить. Так же появились кэнсэлы – как баги, которые со временем стали фичей. От выпуска к выпуску (имеются в виду многочисленные итерации, вроде Turbo и Hyper) менялся не просто баланс, контент (мини-игры, например), но и такие детали – Capcom, опасаясь того, что SFII превратится в огромный снежный ком, который будет цеплять к себе хорошие и плохие идеи, старались максимально отойти от идеи комбо, превращая их в суперудары и тому подобное. Понимая, что никуда от этого не уйти, разработчики опробовали сложные идеи в ответвлениях, чтобы потом воссоединить их в Street Fighter III.

Однако прежде чем перейти к разговору о третьем выпуске, надо обратить внимание на несколько достижений второго – только так можно будет объяснить тот факт, что четвертая часть, по мнению большинства критиков, является именно ее переосмыслением. Так, ярчайшей чертой SFII стали персонажи: лишенные приторной анимешности, обладающие (за редким исключением) уникальным боевым стилем и тактикой игры, они уже просто визуально производили сильное впечатление. И речь идет не о том, что Чунь Ли стала одной из первых женских персонажей в видеоиграх



Есинори Оно и Бай Лин на презентации Super Street Fighter IV. Оно признается, что в детстве был тихим мальчиком, заучивавшим программные коды, но вскоре понял, что так внимания женщин не добиться. И решил стать музыкантом.







(причем в первых выпусках она была overpowered как черт и всех раздражала), но, скажем, о гоминьдановском облике Байзона (который на самом деле списан с другого злодея), о Веге (пожалуй, один из любимых моих персонажей), о главном герое, простом и открытом, и прочих нюансах. Это покажется удивительным, но в Capcom продолжительные дебаты относительно всего – от облика персонажей и мельчайших деталей на аренах до звукового сопровождения. Отвечавшая за это сотрудница делится впечатлениями о работе: «Они неделями согласовывали звуки ударов, заставляя искать новые решения, пока наконец не сказали что-то вроде «Ну, сойдет». Работа велась над каждым звуком – согласовывать приходилось даже слонов на локации Далсима. Просили, чтобы они звучали реалистичнее».

Возникает вопрос: а кто, собственно, отец Street Fighter? Ответить так просто нельзя, и в этом тоже «заслуга» Capcom – уже тогда политика компании выстраивалась таким образом, чтобы не привязывать сериал к конкретным персонам. Поэтому поклонники трех разных выпусков могут назвать трех разных человек, а кто-то может и вовсе вспомнить Акимана – художника-иллюстратора, в доме которого сейчас стоит двухметровый холст с картиной Чунь Ли. Над первыми двумя выпусками работал Есики Окамото – и вы его, скорее всего, знаете как создателя Folklore или Genji. Но спросите сегодня любого новоиспеченного фаната файтингов – скажут, что Есинори Оно.

Так или иначе, файтинг-сообщество SF просило новых вещей – и пока велась работа над третьей частью, вышли Alpha-выпуски и EX (полностью трехмерные). Однако несмотря на любовь отдельных фанатов именно к ответвлениям от основного сериала, турнирную историю имеют только вторая, третья и четвертая части. Причем перерыв между третьей и четвертой составил около десяти лет – время, за которое иные сериалы и даже жанры забываются. Но только не в случае с Street Fighter.

Во время моей первой встречи с Есинори Оно я попросил его кратко объяснить причины, по которым Street Fighter III можно было бы назвать игрой, не добившейся успеха. Тогда он ответил, что несмотря на любовь хардкорной аудитории,









лояльной, третья часть оказалась вещью в себе, и подняла вместе с глубиной боевой системы порог вхождения, преодолеть который многие даже не пытались. Это было плохо с точки зрения продаж, особенно на западном рынке. В Японии же проблемы наслаивались друг на друга, и одной из самых сложных, требующих радикального решения, стали персонажи. Поскольку изначально в третьем выпуске был совершенно новый каст, аудитория просто не воспринимала игру как новый выпуск Street Fighter – и это было исправлено только к третьему релизу, когда появилась та же Чунь Ли – overpowered, как всегда.

Чунь Ли важна в том смысле, что ее часто используют как пример сильного и хорошо изученного персонажа – популярного, в общем, бойца. С ней же связана легендарная победа Даиго Умехары над Джастином Воном на EVO 2004, когда Джастин, играя за Чунь Ли, практически одержал победу над противником – у того оставался миллиметр линейки жизни – и в последний момент выполнил супер ногами, а Даиго парировал КАЖДЫЙ УДАР В СУПЕРКОМБО, и затем перешел в наступление, в итоге победив. Зал взорвался овациями. Сет Киллиан позднее прокомментирует это так: «Это было удивительно. Более того, это было невероятно. Мы не знали, что так вообще можно – что это не просто в человеческих возможностях, а что это предусмотрено самой игрой». Он также признается, что в Capcom тоже не знали об этом. Как и многое в файтингах, такие детали невозможно предопределить заранее. Когда об этом узнали в Capcom, разработчики страшно удивились – оказалось, такая возможность технически имеется, но ни разу в процессе тестирования и симуляции подобный эпизод не был воспроизведен.

Кто такой Сет Киллиан, придется объяснить дополнительно, поскольку европейской аудитории он практически не знаком. Он – один из тех «отцов-основателей» Evo, человек, который играл постольку поскольку, но любил соревновательный дух и помогал в организации турниров, в том числе и международных. При этом он не хотел связывать свою жизнь с видеоиграми – он готовился стать профессором философии, поэтому затишье между релизами третьей и четвертой части Street Fighter ему было даже на руку. Но вот однажды представители Capcom пригласили его к себе в офис на собеседование, и он послушно явился в назначенное время, не совсем понимая, чего от него хотят. Закончив перечислять заслуги Сета в качестве координатора американского комьюнити, ему сделали предложение, от которого, казалось бы, невозможно отказаться: предложили работу в Capcom. Для человека, чье детство, юность и взрослая жизнь были неразрывно связаны с файтингами, это была настоящая работа мечты. Но Сет сказал «нет», встал, поблагодарил за приглашение и собрался было уже уходить, когда его остановили. “Вы даже не спросите, над чем мы предлагаем работать?” Что ж, спросил. «Street Fighter IV». Сет понял, что сейчас ему предстоит сделать важнейшее решение в жизни, но в Capcom были ко всему готовы – и показали ему ранний билд игры (позднее фотография его и Есинори Оно на фоне телевизора, обоих счастливых, и стала одним из подтверждений начала разработки четвертой части; где-то в углу можно было разглядеть что-то, отдаленно напоминающее игру). «Я подумал, что если откажусь, то смогу получить образование, но буду всю оставшуюся жизнь жалеть об упущенной возможности – и решил, что это не та жизнь, которая сделает меня счастливым».

Вы могли видеть имя Сэта Киллиана в титрах Street Fighter IV и Marvel vs. Capcom 3, а также в блогах на Capcom Unity и многочисленных мероприятиях, посвященных главному файтингу Capcom. Однако его роль не сводилась к комьюнити-менеджменту – он и не должен был этим заниматься, по сути, просто один раз прилепленный ярлык не хотелось снимать. Сэта знали и уважали американские любители файтингов, а он знал, понимал и уважал их мнение, их взгляды на историю Street Fighter, поэтому в процессе разработки выступал своего рода посредником между западной и восточной аудиторией. До этого времени к разработке файтингов иностранцев не привлекали – считали (и вполне справедливо), что те ничему не могут научить японцев.











▲ Прототипом Байзона, главного злодея в сериале, послужил персонаж Васизаки из Riki-oh.



















Здесь придется вернуться к самому началу разговора об успехе Street Fighter – к тому моменту, когда две никак не пересекающиеся аудитории строили свою, раздельную, отличную турнирную историю. Американцы вообще-то могли дать много дельных советов, но никому в голову не приходило обращаться к ним за помощью. Ведь после успеха SFII начался так называемый бум файтингов, когда КАЖДАЯ японская компания принялась работать с жанром – получилось не у всех, но у многих. Кацухиро Харада вспоминает, что в то время японские издатели требовали от каждого разработчика по файтингу – это был самый популярный жанр, и люди придумывали подчас совершенно потрясающие вещи. И все вдохновлялись SFII, причем настолько, что сами цитировали предмет обожания и восхищения в играх. Так, Ю Судзуки признается, что прототипом главного героя Virtua Fighter послужил Рю: «Вы сами присмотритесь к иконке Акиры в первой части – очень многое напомнит вам о герое Street Fighter».

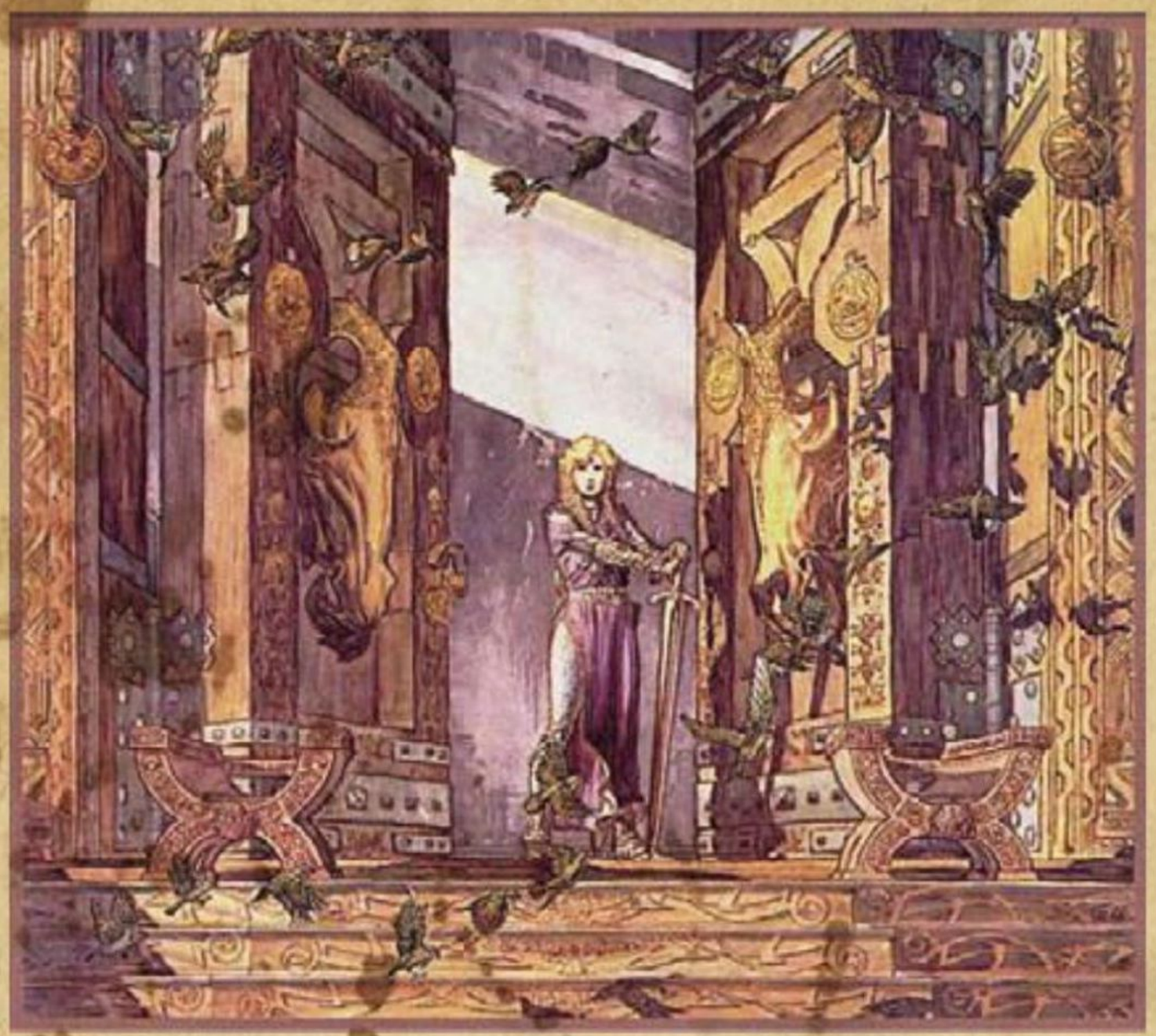
В некоторой степени это сохраняется и сейчас: файтинг – уважаемый японцами жанр, в работе над ним был накоплен значительный опыт. Японским геймерам было странно слышать, что над SFIV работает американец, но инициативу взял на себя Есинори Оно, ставший лицом игры во всех регионах мира, тогда как Сэт упорствовал над современной турнирной составляющей, расставляя приоритеты и добиваясь выполнения поставленных задач, чем заслужил репутацию сурового начальника. Именно по его инициативе SFIV был ориентирован прежде всего на мультиплеер – как офлайн, так и онлайн, а составляющие для одиночного прохождения были малозначительными и незаметными. Японцы, впрочем, тоже пускались во все тяжкие. В какой-то момент им пришлось написать программу, которая рассчитывала бы мазки кистью, чтобы подготовить иллюстрации с изображениями персонажей.

Есинори Оно в отношении к Street Fighter IV был не только приемным отцом. Он был прежде всего заказчиком, который доверял студии-производителю – Dimps – и должен был убедить людей в том, что никто не собирается кормиться на их ностальгии. Сет предложил работать с комьюнити – и в кратчайшие сроки та же ностальгия запустила машину фансервиса; сообщество не просто поддержало начинание Capcom, оно буквально воспылало любовью к сериалу с новой силой. И без того узнаваемое название еще до релиза видеоигры стало встречаться все чаще и чаще, появлялись рисунки, снятые фанатами фильмы, песни, все подряд. Фанаты во всем мире поддержали Street Fighter IV и последующие релизы Capcom, что позволило компании вновь завоевать жанр (неизвестно, правда, надолго ли), а самое главное – они поддержали идею турниров. Именно поэтому практически все, что создано по мотивам Street Fighter, создано руками фанатов – та же книжка с иллюстрациями из издания в честь двадцатипятилетия сериала не содержит ни одного официального арта.

Сегодня о Capcom говорят всякое: кого-то начинают утомлять двухмерные файтинги и, в особенности, наспех сделанные HD-ремастеры, другие, напротив, в восторге от новых переизданий и возможности сыграть в SFIII онлайн. Это поистине удивительно: собрать фанбазу после почти десяти лет молчания, сплотить комьюнити и вернуть внимание к жанру – вот примерно те заслуги, в которых Capcom никогда не признается, но которые все прекрасно понимают. Но и это еще не все: на финале мирового турнира SF25, который пройдет спустя несколько дней после сдачи в печать этого номера, компания обещает сделать новые анонсы. Так что история Street Fighter не стоит на месте, и двадцать пять лет – не тот возраст, чтобы уходить на пенсию. **СИ**

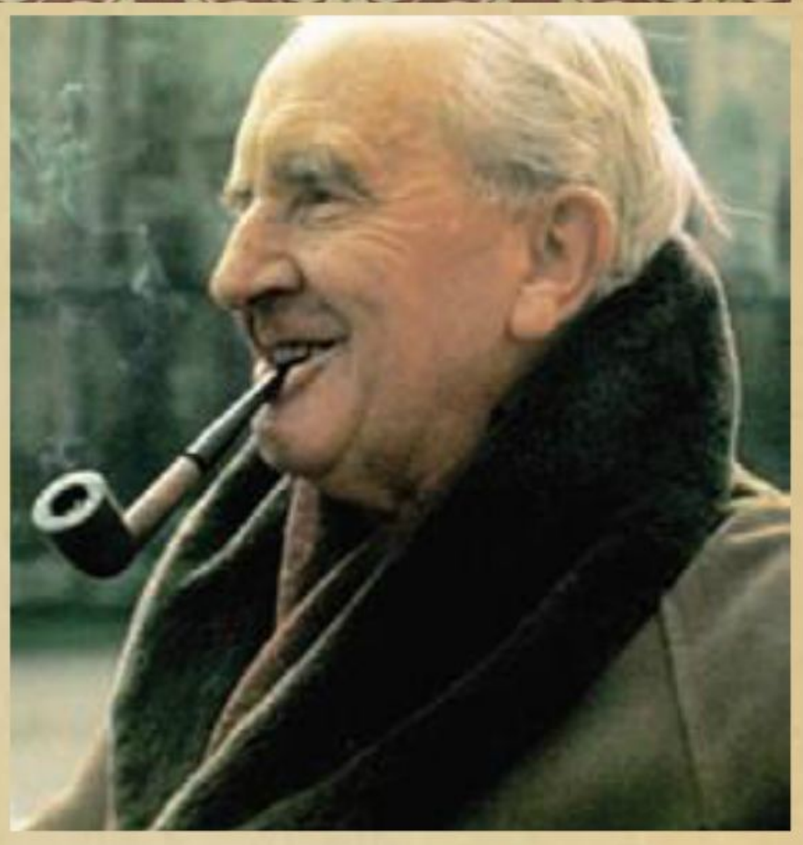


Сэм Ньюберри



Краткая история средизмья в популярном изложении

Что такое Средиземье? Средиземье (Middle-Earth, дословно – «земля посередине») – это находящийся в вымышленном мире Арда континент, придуманный в начале прошлого века британским лингвистом Джоном Рональдом Руэлом Толкиеном (которого поклонники часто называют просто Профессор или, по английским инициалам, JRRT). Волшебная страна, населённая людьми, эльфами, гномами и различными диковинными существами. На самом деле всё началось с того, что Толкиен придумал вымышленный язык. Он с самого детства увлекался подобными вещами – придумывал с друзьями языки для того, чтобы можно было общаться втайне от взрослых. Вот и в юношестве подобные развлечения не забросил. А потом задумался о том, каким мог бы быть мир, в котором этот язык мог бы возникнуть и существовать. Всю свою последующую жизнь он и занимался тем, что придумывал этот мир, выписывал мельчайшие детали его истории, культуры и традиций народов, его населяющих, и прочее.



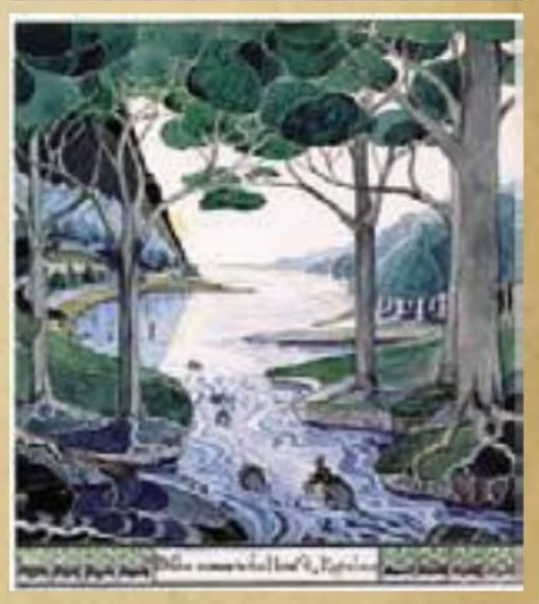
▼ Обложки первого издания «Властелина Колец», нарисованные Толкиеном.

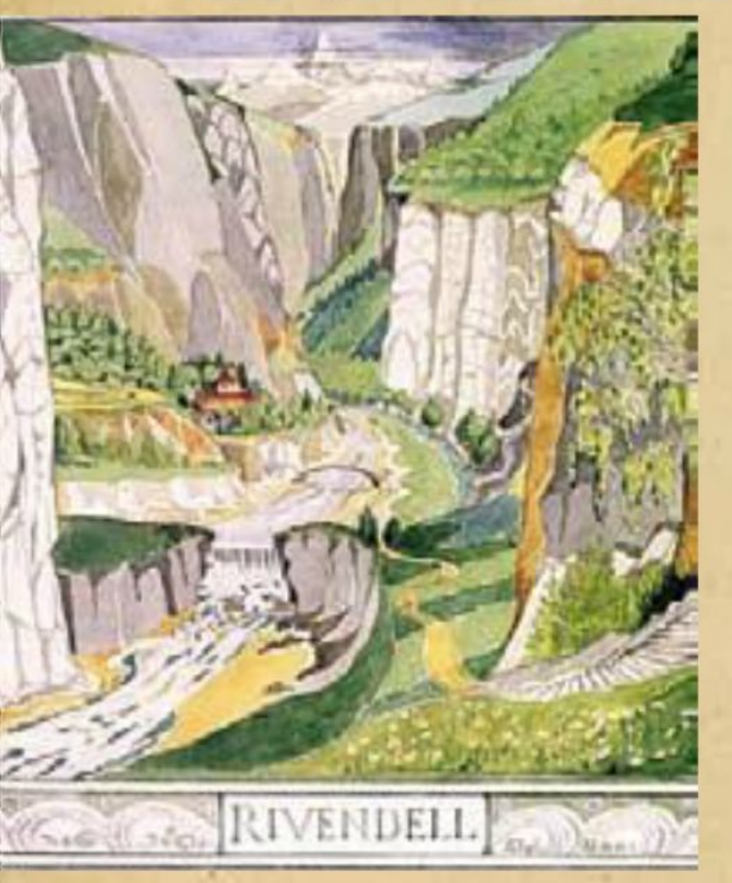
▲ JRRT собственной персоной.



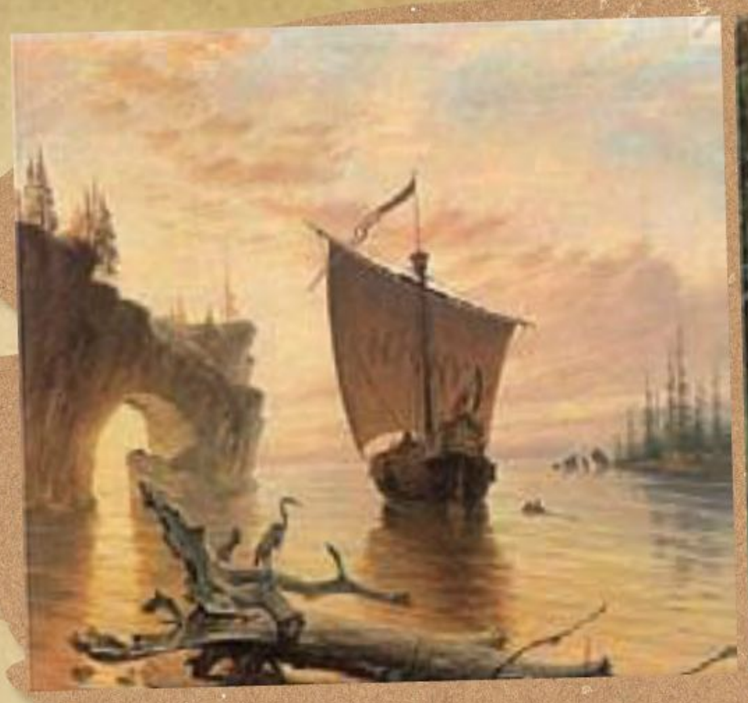
Мир, именуемый Арда, был создан пением божественных существ, именуемых «валар». Они населили его Перворождёнными (которые также известны как «эльфы») и стали жить-поживать в мире и счастье на специально выделенном под это острове Валинор. Потом случилось несколько неприятных происшествий – например, один из валар, захотев создать собственную версию разумной жизни, сотворил гномов, другой валар, именуемый Мелькор, устроил ряд бесчинств (в частности, погасил устроенное другими валар искусственное освещение, вынудив их запустить в небо солнце и луну), часть эльфов возжелала свободы, придумала оружие и войну и была в итоге изгнана с Валинора, далее было много чего ещё (например, всё тот же Мелькор, ставший местным главным злодеем, учинил над некоторыми эльфами генетические эксперименты, выведя расу орков, известных также как гоблины). Закончилось всё тем, что остров Валинор скрылся из Арды, а место основного действия переместилось в Средиземье. Точнее, более правильным с точки зрения грамматики будет сказать «на Средиземье», так как Средиземье это, как уже говорилось, континент, но как-то традиционно прижился предлог «в». И вот это самое Средиземье постепенно оказалось населено эльфами (потомками бунтарей-изгнанников), орками (Мелькор их как раз тут и вывел), гномами (выселенными с Валинора с глаз долой как неудавшийся образец) и созданными с далеко идущими божественными целями людьми. Тут есть немного магии, технический прогресс остановился на изобретении колодезного журавля и масляного светильника, в горах живут драконы, а



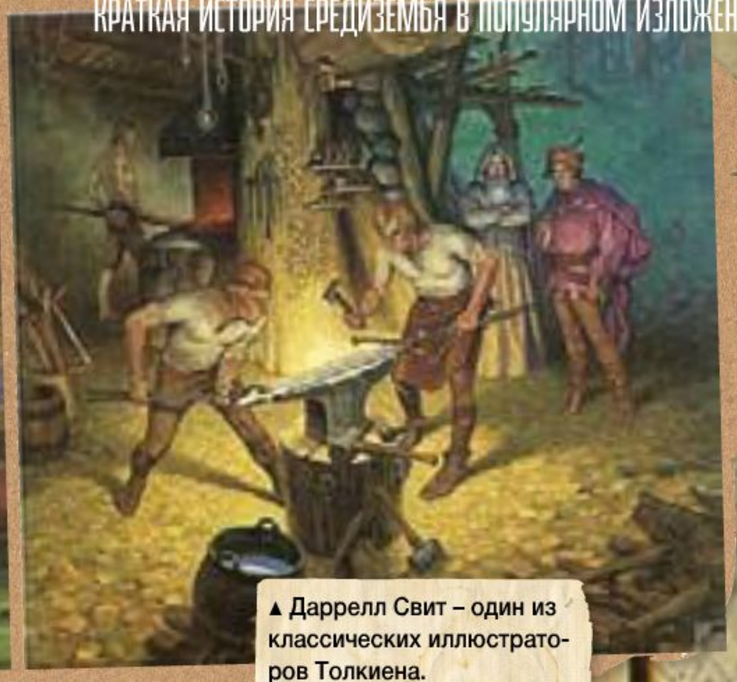




▲ ► Иллюстрации Толкиена к «Хоббиту», «Властелину Колец» и «Сильмариллиону».



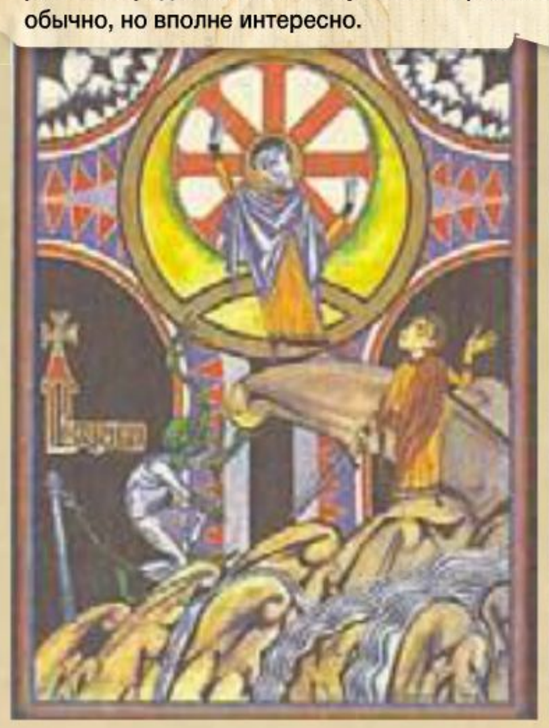




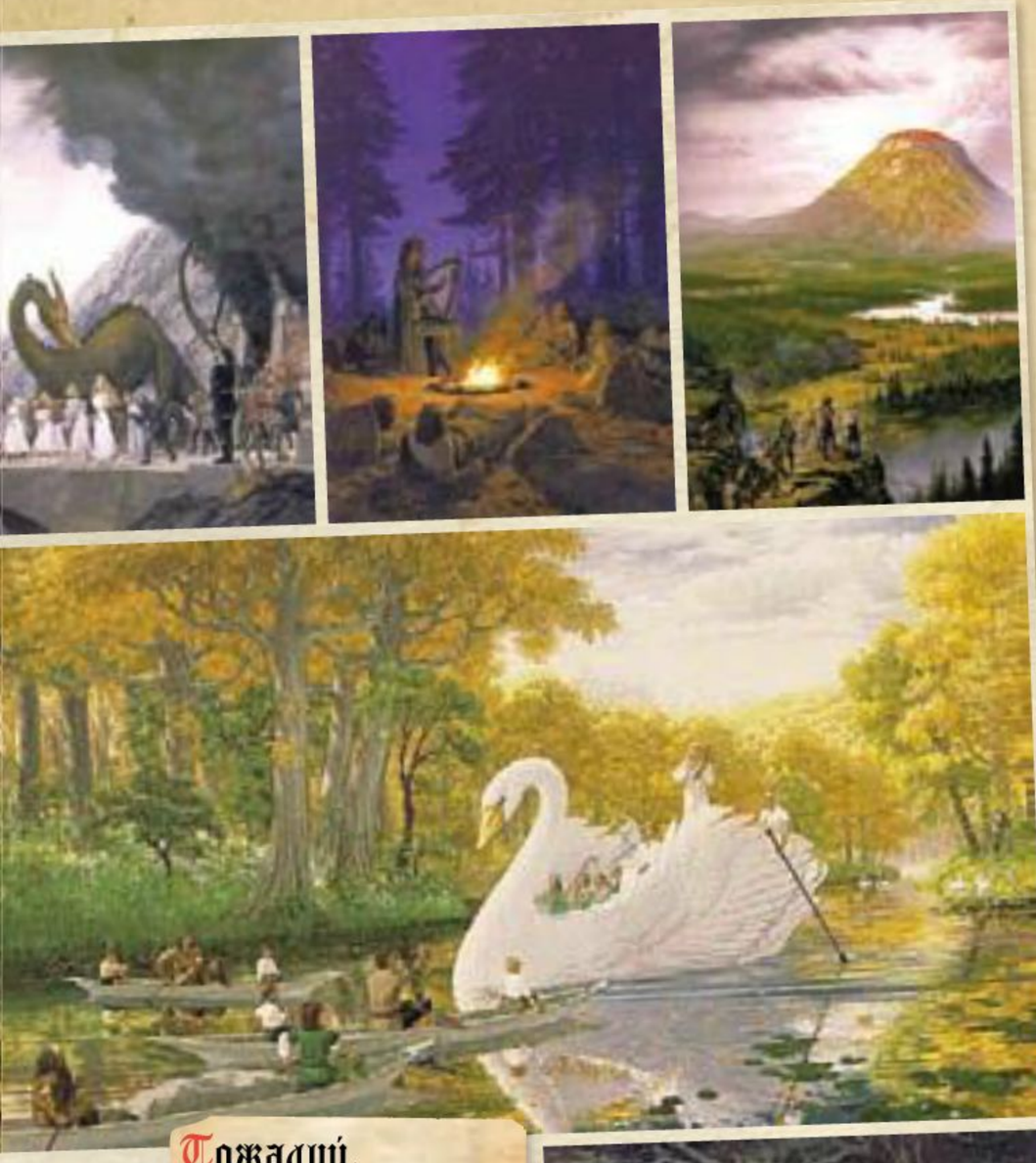
▲ Даррелл Свит – один из классических иллюстраторов Толкиена.

радостью согласился, благо сюжетов о Средиземье у него в голове было неиссякаемое количество. Однако процесс написания затянулся, книга вышла очень длинной и гораздо более серьёзной – на весёлую детскую сказку уже не тянула никак. Только в 1949 году работа, названная «Властелин Колец», была завершена, но к тому моменту поезд уже, что называется, ушёл. Роман посчитали излишне затянутым и порекомендовали сократить. К 1952 году была достигнута договорённость о том, что роман напечатают без сокращений, но издатель потребовал разбить его на несколько томов – по итогам продажи первого тома можно было оценить успешность. Так «Властелин Колец» стал трилогией – его тома называются «Братство Кольца», «Две крепости» и «Возвращение короля». Рассказывалось в нём о племяннике Бильбо, молодом хоббите Фродо Бэггинсе, который получил по наследству от дяди волшебное кольцо, найденное тем во время путешествия с гномами. Кольцо это, как выяснилось в начале романа, играет важную роль в судьбе всего Средиземья, и Фродо предстоит уничтожить

▼ Сергей Юхимов иллюстрировал «Властелина Колец» в стиле, напоминающем иконы и гравюры раннего средневековья. Получилось странно и необычно, но вполне интересно.







Пожалуй, наиболее впечатляющими и наглядно показывающими Средиземье являются иллюстрации Теда Несмита.

его, чтобы оно не попало в руки злодею Саурону (в своё время его создавшему, но потом утратившему). Экспедиция Фродо и различных примкнувших к нему личностей, политические интриги держав Средиземья, военные действия, древние тайны и многое-многое другое – таково содержание трёх томов «Властелина Колец». Роман заслуженно завоевал феноменальную популярность во всём мире и по сей день удерживает верхние строчки в разнообразных списках «величайших литературных произведений в истории».

А с «Сильмариллионом» история вышла самая грустная. Первые его главы Толкиен начал писать ещё в 1914 году, и задумывал книгу как краткий справочник по истории Средиземья. Первым её названием было «Книга утраченных сказаний», потом Профессор переименовал её в «Квента Сильмариллион» («История Сильмариллов» в переводе с придуманного им эльфийского языка). Воодушевлённый успехом «Хоббита», Толкиен отправил «Квенту» издателю, но получил отказ в публикации. Довольно ожидаемый – сборник легенд и сказаний, написанный сложным и образным языком, действительно смотрелся неуместно на фоне детской сказки (тем более что повествовал о более ранних эпохах, и знакомые герои «Хоббита» там не фигурировали). К работе над «Сильмариллионом» Толкиен вернулся только в пятидесятых, после опубликования «Властелина Колец». Быстро выяснилось, что многое надо править, а многое – и вовсе целиком переписывать, так как картина Средиземья за время написания «Властелина Колец» изрядно поменялась. Однако заниматься правками Толкиену было не очень интересно, поэтому он отложил их на потом, углубившись в описание тонких материй вроде природы Добра и Зла в Арде, эльфийских обычаев, происхождения светил и т.д. А потом в 1973 году он умер. Его сын Кристофер, взявший на себя поддержание литературного наследия отца, остался с кипой разрозненных черновиков на руках. Приложив массу усилий, он скомпилировал из них «Сильмариллион» примерно таким, каким задумывал его Профессор (правда, кое-что пришлось брать из старых версий текста, включая «Книгу утраченных сказаний», а кое-что и самостоятельно дописывать с нуля), и в 1977 году издал. Книга заслужила противоречивые отзывы – так как представляла собой, по сути, не

художественное произведение, а нечто вроде исторической хроники, многие поклонники «Хоббита» и «Властелина Колец» нашли её слишком скучной и сухой. Тем не менее, для истинного фаната Средиземья «Сильмариллион», пожалуй, есть наиболее богатый и ценный источник знаний об этом волшебном мире.

Следует отметить, что сам Толкиен был человеком весьма специфическим. Например, он не любил технику и научный прогресс. Собственно, чуть ли не первое, с чего он начинает описание гоблинов, – это их любовь к различным механизмам, что является в его глазах признаком злых и нехороших существ. Урук-хаи (более продвинутые орки) также виновны в основном в том, что рубят леса для возведения построек и добычи топлива. На Толкиена в своё время произвела весьма тягостное впечатление индустриализация Британии – он считал, что таким образом страну погубили, отравив небо и землю. Также Толкиен считал, что литература должна в первую очередь давать читателю возможность «сбежать» в волшебный добрый мир, где всё заканчивается хорошо. Именно поэтому в его книгах столь часто встречается мотив чудесного и ничем не мотивированного спасения – это не следствие творческого бессилия автора, как думают многие критики, а умышленный и, даже можно сказать, идеологический сюжетный приём. Толкиен утверждал, что подобные повороты истории сравнимы с библейскими чудесами, не требующими объяснения и дарующими читателю чувство утешения. Понять Профессора, травмированного окопами Первой Мировой и пережившего

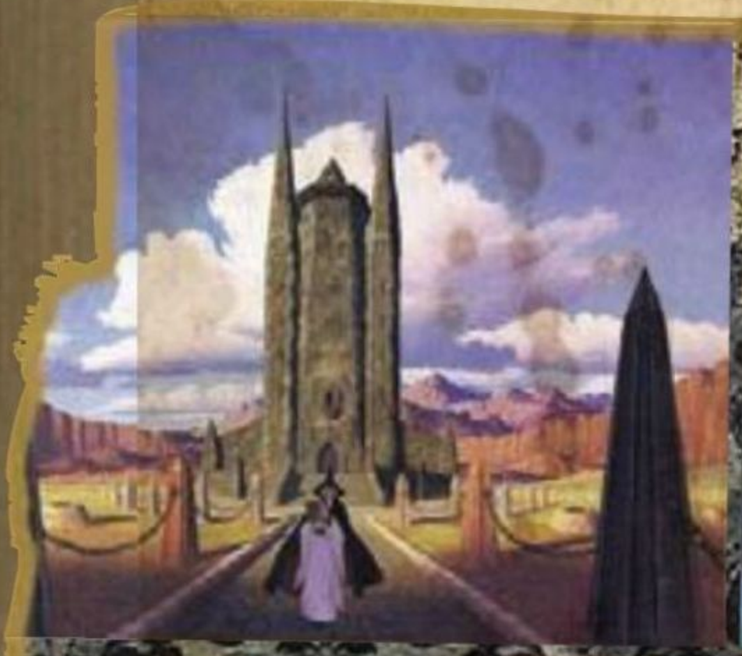




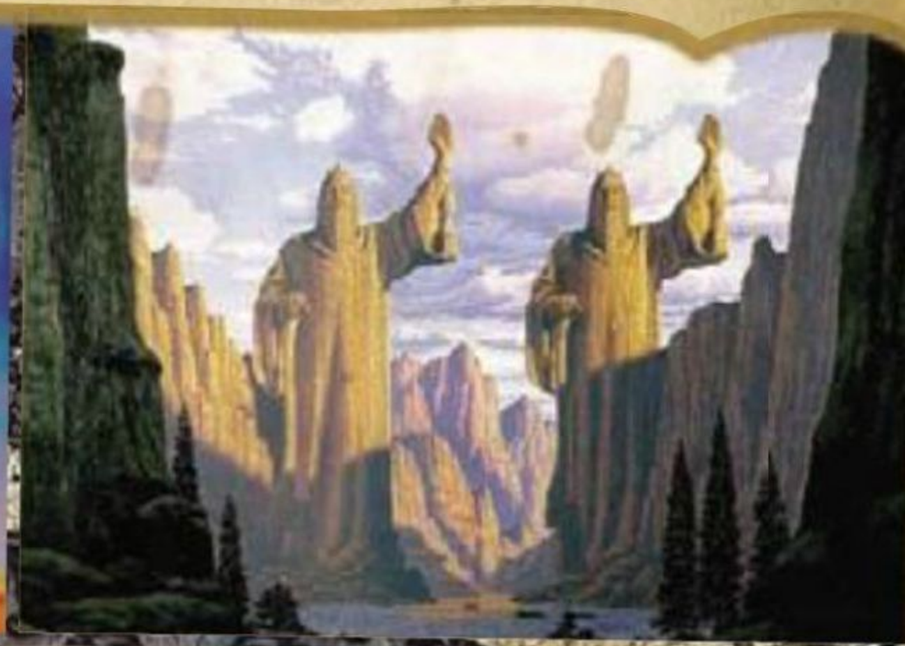




Иллюстрации Джона Хоу отличаются выразительностью и экспрессией.







Самые известные иллюстрации принадлежат кисти братьев Хильдебрандт. Их отличительный признак – яркий, сказочный стиль.





тяжёлую болезнь, конечно, можно, но мотив побега в сказку, ясно читающийся между строк всех его произведений, привёл к реальному, не воображаемому, эскапизму многих поклонников и тем самым сослужил Толкиену дурную славу. И по сей день количество людей, искренне считающих себя эльфами и совершенно всерьёз полагающих, что на Земле они родились по ошибке, а на самом деле находиться им следовало бы в Средиземье, пугающе велико. Скажем так – персон, думающих, что они, скажем, офицеры Звёздного Флота из «Star Trek» или индейцы из романов Фенимора Купера, я в интернете не встречал ни разу, во всех случаях это были просто игры, участники которых не теряли связи с реальностью. А вот несчастных, поехавших на почве Толкиена, – увы, пруд пруди. Не знаю, как за границей, а на территории нашей необъятной Родины таких именуют «толкиенутыми» (иногда более просто и экспрессивно – «толчками») или «дивными». Но не будем о грустном. Лучше поговорим о вещах более оптимистичных – например, о картинах.

Видеоряд книг Толкиена стоит упомянуть отдельно. Сам Толкиен довольно неплохо рисовал, и обложки первого издания «Властелина Колец» созданы именно им. Он же выполнил ряд иллюстраций и набросков с пейзажами Средиземья – так что можно увидеть, как представлял волшебный мир Арды сам его создатель. Далее за дело взялись профессионалы, и со временем образовался настоящий «клан» каноничных иллюстраторов. Сказочные, чуть утрированные, картины братьев Тима и Грега Хильдебрандт, отдающие учебником истории зарисовки Даррелла Свита, изоби-



Таким показан Бильбо в мультфильме «Хоббит» Артура Рэнкина и Жюля Бэсса.



Кадры из мультфильма «Властелин Колец» Ральфа Бакши.





Кадры из телеспектакля «Приключения хоббита».





лующие деталями полотна Теда Несмита, экспрессивные и динамичные творения Джона Хоу – перед западным читателем разворачивался потрясающе насыщенный и образный видеоряд. Отечественный читатель подобной роскошью до недавнего времени избалован не был. Конечно, в 1976 году был издан «Хоббит» с иллюстрациями Михаила Беломлинского (красивыми и атмосферными, хоть и совершенно несоответствующими западному канону), но на этом дело и остановилось. «Властелин Колец» и «Сильмариллион» официально вышли на русском языке только в девяностые, и либо вовсе не снабжались картинками, либо картинки эти были весьма, скажем так, аллегоричны и мало что проясняли («Братство Кольца» в сокращённом виде под названием «Хранители» издано в восьмидесятых – впрочем, тоже без картинок). Приходилось додумывать самостоятельно.

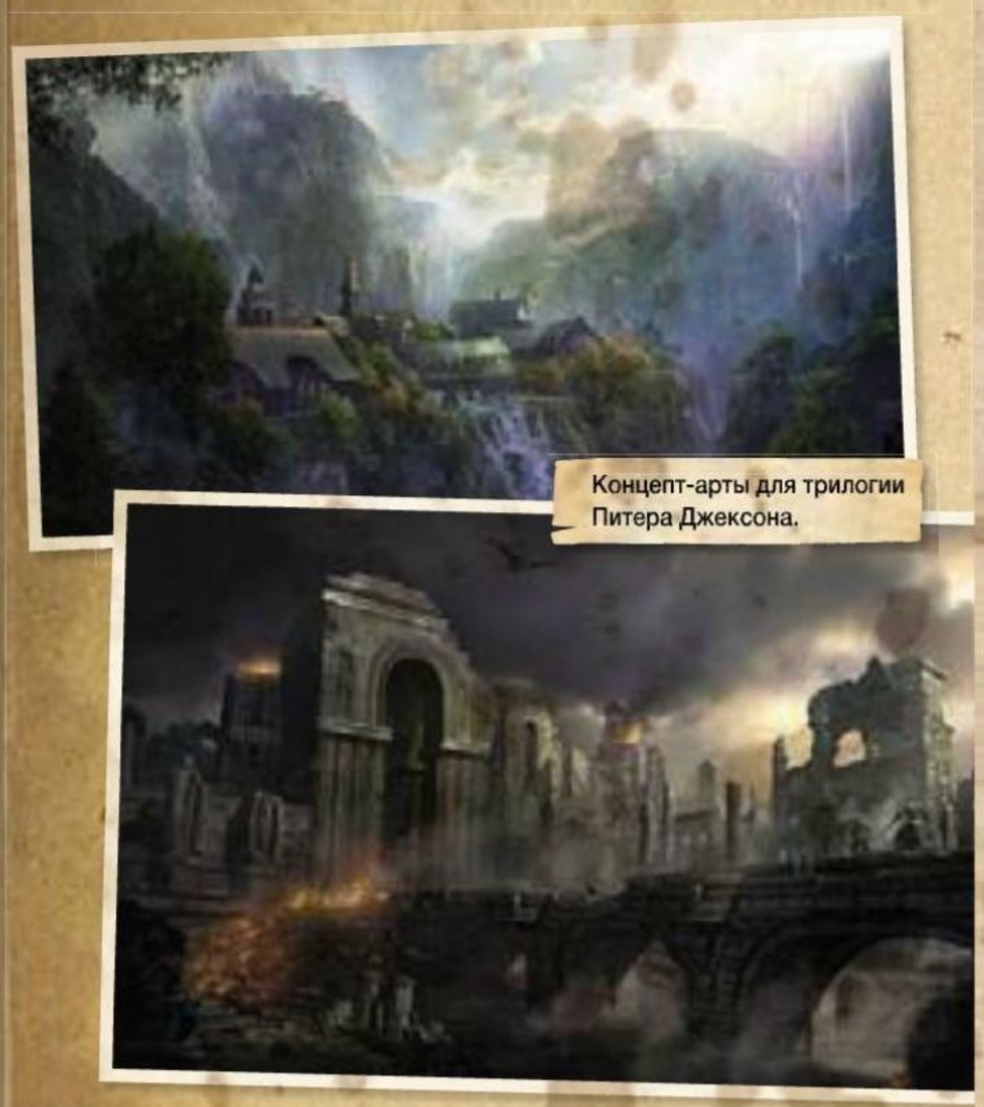
Попытки экранизировать произведения Толкиена, разумеется, предпринимались неоднократно. В своё время идею снять сагу «Властелин колец» плотно рассматривал Стэнли Кубрик, но потом с сожалением отказался от этой затеи, заявив, что создать адекватную экранизацию невозможно – мол, слишком много времени и денег для этого потребуется, технологии спецэффектов недостаточно развиты, да и сюжет придётся упрощать для того, чтобы вписать его в киноформат. Попытки, однако, предпринимались – в виде анимационных фильмов, которым, в отличие от «живых», не требуется спецэффектов и комбинированных съёмок для изображения волшебных миров.

В 1977 году появился полнометражный мультфильм Артура Рэнкина и Жюля Бэсса «Хоббит». Он вполне точно следовал сюжету оригинала и был снят в традициях диснеевских лент – никакой крови, никаких жестокостей, злодеи и чудовища изображены скорее смешными, чем страшными, и все герои очень много поют. Для детской сказки, каковой и является оригинал, получилось более чем неплохо, так что на волне энтузиазма авторы решили замахнуться на «Властелина Колец». Три года спустя, в 1980-м, работа была завершена. Мультфильм, названный «Возвращение короля», получился, пожалуй, самой неудачной экранизацией Толкиена. Во-первых, сюжет был сильно сокращён, что видно даже по названию – за основу был взят третий том романа, а краткое содержание первых двух бегло и скомканно излагалось в пятиминутной вступительной части. Гнома Гимли и эльфа Леголаса, самой харизматичной парочки книги, в списке персонажей не было вовсе, роль Арагорна, героя древнего пророчества, сводилась к произнесению пафосных речей, а главным героем был показан слуга Фродо Сэм, оттеснивший хозяина на задний план. Во-вторых, стилистика детского мультика, вполне пригодная для «Хоббита», в случае с «Властелином Колец» уже не работала – превратив драматичную и глубокую историю в приторно-сахарный мюзикл, авторы, по сути, убрали из произведения всё, чем был ценен оригинал, оставив лишь простенькую сказочку о добре, побеждающем зло. Картина не имела успеха и в настоящий момент практически забыта.

Параллельно с Рэнкином и Бэссом свою версию толкиеновского эпоса делал аниматор Ральф Бакши. Его картина «Властелин Колец» появилась в 1978 году и была основана на сюжете «Братства Кольца» и первых главах «Двух крепостей». Предполагалось, что всего будет снято две части мультфильма, и во вторую войдут события «Двух крепостей» и «Возвращения короля». Бюджет составлял восемь миллионов долларов, что по тогдашним меркам было весьма приличной суммой даже для «настоящего» фильма, а уж для мультика – и вовсе фантастической. Для съёмок применялась техника ротоскопирования, предок современного motion capture – мультипликационные персонажи рисуются поверх реальных актёров, что позволяет добиваться беспрецедентной реалистичности движений. Картина была весьма прохладно воспринята критикой и зрителями. В те времена анимация считалась жанром исключительно детским, так что серьёзность и мрачность фильма были сочтены недостатком. Кроме того, тогда публика ещё не привыкла к таким фокусам, как разбиение сюжета на две части («И как с этим справится наш герой? Все на просмотр картины второй!»), что добавило недовольства в отзывах. Фильм окупил

бюджет, но ожидавшихся продюсерами сверхприбылей не принёс, так что вторую часть было решено не делать. В настоящее время фильм издан на DVD и пользуется определённой популярностью в среде фанатов творчества Толкиена.

В 1985 году появилась единственная на данный момент отечественная экранизация Толкиена – телевизионный спектакль Владимира Латышева «Сказочное путешествие мистера Бильбо Бэггинса, хоббита, через дикий край, чёрный лес, за туманные горы – туда и обратно» (более известный под кратким названием «Приключения хоббита»). Вполне точно, хоть и в сокращённом виде, переданный сюжет оригинальной книги, а также замечательная игра актёров числятся в плюсах картины. Минус – формат телеспектакля, априори исключающий какую-либо масштабность съёмок и буйство спецэффектов. В наши дни спектакль переиздали на DVD в перемонтированном виде, включив ряд сцен, не вошедших в телетрансляцию.



Концепт-арты для трилогии Питера Джексона.









Кадры из трилогии Питера Джексона.









Но самая известная, самая успешная и, наверное, как ни крути, самая лучшая экранизация – трилогия «Властелин колец» Питера Джексона. Амбициозный высокобюджетный проект, выходивший с 2001 до 2003 года. За три десятка лет, прошедших с заявления маэстро Кубрика, кинотехнологии совершили, мягко говоря, большой шаг вперёд, да и бюджеты выросли на пару порядков, поэтому из доводов в пользу невозможности экранизации осталась лишь необходимость упрощения сюжета. Его и в самом деле пришлось упрощать, но справились с этим авторы вполне успешно – несмотря на то, что некоторых персонажей и отдельные сюжетные линии пришлось целиком исключить из сценария, история получилась ровной, связной, многогранной и, как ни странно, в полной мере передающей дух и суть книжного оригинала. Что любопытно, многие сюжетные изменения аналогичны «Властелину Колец» Ральфа Бакши – впрочем, это вполне ожидаемо. С творениями предшественников Джексон во время работы над фильмом не мог не знакомиться, а сценарий фильма Бакши представляет собой вполне грамотную адаптацию, наработками которой грех не воспользоваться.

Любопытный факт – изначально новый «Властелин Колец» тоже должен был быть мультфильмом, только трёхмерным, компьютерным. Однако в итоге решили делать то, на что не смогли замахнуться кинематографисты прошлого, – снимать кино с живыми актёрами и реальными декорациями. Также интересно, что в первых набросках предполагалось уложить весь роман в одну двухчасовую ленту. Если бы подобное реализовали, получилось бы, скорее все-

го, нечто в духе «Возвращения короля» Рэнкина и Бэсса – скомканное одномерное повествование, не имеющее практически ничего общего с литературным первоисточником.

Визуальный ряд трилогии Джексона был полностью разработан с нуля и, хоть и использовал некоторые элементы книжных иллюстраций братьев Хильдебрандт, Даррелла Свита и Теда Несмита, но представил совершенно новое видение. Из авторов классических визуализаций в его создании принимал участие только Джон Хоу (ещё Несмиту предлагали, но он отказался). Собственно, непривычность и послужила одной из причин недовольства фанатов Толкиена, но о недовольных фанатах мы поговорим чуть ниже. Дизайн оказался весьма гармоничным, узнаваемым и при этом не повторяющим штампы типичного фэнтези.



▲ Постер фильма «Хоббит: Нежданное путешествие».

Фильм имел бешеный успех, вошёл в список самых прибыльных фильмов в истории, получил множество наград (третья часть, «Возвращение короля», так и вообще побила рекорд Американской киноакадемии, получив одиннадцать «Оскаров» – все, на которые была номинирована). Фанаты литературного оригинала, однако, отнеслись к саге со скепсисом. Наибольшее количество возмущения вызвал, разумеется, сокращённый сюжет. Все, в принципе, отдают себе отчёт, что дословная экранизация романа невозможна по причинам чисто хронометражным – пришлось бы делать не три фильма, а добрую дюжину – но каждый считает, что сократили именно те эпизоды, которые являются самыми важными. Нарекания вызвал и видеоряд фильма, непривычный для тех, кто знакомился со Средиземьем по книжным иллюстрациям, и обилие боевых сцен, якобы идущее в ущерб сюжетному наполнению, и подбор актёров. Те фанаты, которые не нашли других поводов для претензий, говорили о «упрощении в угоду массовой публике» и о том, что «в фильме, в отличие от первоисточника, нет души» – обычное дело, в общем. Совершенно предсказуемая реакция. Предсказуемо оказалось и то, что за десяток лет, прошедших с момента премьеры первого фильма, большинство претензий рассосались естественным образом. К видеоряду привыкли (тем более что новые издания книг Толкиена теперь иллюстрируются, по большинству, в том же стиле, его же используют настольные и видеоигры про Средиземье), к актёрам тоже, а более развёрнутая версия сюжета представлена в специальном «Расширенном издании» фильма, куда вошли многие сцены, за отсутствие которых критиковали прокатный вариант трилогии. Это издание имеет суммарную длительность почти тринадцать часов (это чистое сюжетное время, без учёта финальных титров) и соответствует книге гораздо больше, однако сам Джексон, что интересно, считает «режиссёрской», то есть наиболее соответствующей его замыслу, версию, которую показывали в кинотеатрах.

Не вполне радужно получилось только с потомками Толкиена – они, по каким-то своим причинам, идею экранизации не одобряли с самого начала, и фильм им активно не понравился. Только Саймон Толкиен, один из внуков Профессора, публично высказался в поддержку творения Джексона, что, по слухам, сильно обострило его отношения с родственниками и сделало чуть ли не изгоем в семье. Из вышесказанного следует, что экранизацию «Сильмариллиона» мы, увы, скорее всего никогда не увидим – права на это до сих пор у семьи Толкиен. А вот с «Хоббитом» проще – права на создание его экранного воплощения достались Джексону вместе с правами на «Властелина Колец», так что история о походе Бильбо Бэггинса за драконьими сокровищами совсем скоро порадует нас в кинотеатрах. Точнее, первая часть истории – потому что фильм планируется выпустить в трёх частях: «Нежданное путешествие» (выходит 14 декабря этого года), «Пустошь Смога» (запланирована на 13 декабря 2013 года) и «Туда и обратно» (18 июля 2014 года). Похоже, Джексон всерьёз воспринял фанатские жалобы на урезание сюжета «Властелина Колец» и решил «искупить вину». Ничем иным я не могу объяснить превращение короткой, в аккурат на сто двадцать минут экранного времени, повести в шестичасовую сагу.

Как бы то ни было, дело Толкиена живёт, а придуманный им давным-давно для себя мир продолжает радовать миллионы людей. Выход фильмов Джексона и различных тематических игр подстегнул интерес к творчеству Профессора – резко выросли продажи книг, появились новые аналитические и обзорные статьи, воспряла угасшая было традиция написания фанфиков на традиционную для толкиенистов тему «неправда, там всё не так было!» – и в двадцать первом веке Средиземью не грозит забвение. **СИ**


Кадры из фильма «Хоббит: Нежданное путешествие».

Андрей Окушко



КОГДА СЦЕНАРИСТАМ ЛЕНЬ ПРИДУМЫВАТЬ МИР С НУЛЯ, ОНИ ОБРАЩАЮТСЯ К КНИГАМ – КЛАССИЧЕСКОЙ, ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ФЭНТЕЗИ-ЛИТЕРАТУРЕ. КОГДА ПРОДЮСЕРАМ ХОЧЕТСЯ ЕЩЕ НЕМНОЖКО ДЕНЕГ, ОНИ ТОЖЕ ИДУТ В БИБЛИОТЕКУ – АВОСЬ ПОЛУЧИТСЯ ПОДЗАРАБОТАТЬ НА ПОПУЛЯРНОСТИ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» ИЛИ «ПЕСНИ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ». ТРАДИЦИЯ ЭТА ДАВНЯЯ, ЕЩЕ НА ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ НАЧАЛА 80-Х ВЫХОДИЛИ ПРОЕКТЫ, ОСНОВАННЫЕ НА КНИЖНЫХ СЕРИАЛАХ. НЕУДИВИТЕЛЬНО, ВЕДЬ ПРОДЮСЕРЫ, СЦЕНАРИСТЫ, ХУДОЖНИКИ И ПРОГРАММИСТЫ РАБОТАЮТ ДЛЯ НАС С ВАМИ, И НА ПЕРЕЛОЖЕНИЕ БУМАЖНЫХ СТРАНИЦ В ВИДЕ ТЫСЯЧ СТРОЧЕК КОДА ЯВНО ЕСТЬ СПРОС. РАЗ УЖ МЫ ЕЩЕ НЕ ОТБРОСИЛИ В СТОРОНУ ЧТЕНИЕ КАК НЕНУЖНОЕ ЗАНЯТИЕ.

БУКВЫ, СТАВШИЕ ПИКСЕЛЯМИ

ОБЗОР ЛУЧШИХ ИГР ПО МОТИВАМ КНИГ

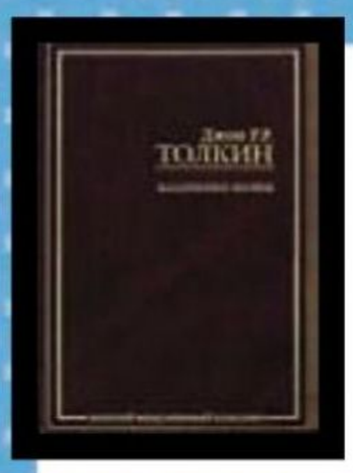
Но далеко не каждая игра, сделанная на основе романа или рассказа, удостаивается славы, почестей и горы честно заработанных долларов в нагрузку. Часто разработчики не утруждаются проработкой сюжета, не вникают в особенности мира книги, делая что-то отдаленно напоминающее оригинал. Настолько отдаленно, что персонажей узнаешь лишь по именам, единственной связи между бумажным и электронным воплощением. Изредка подобный подход порождает шедевр, чаще – обычную посредственность, на которую без дрожи смотреть-то невозможно.

Не менее опасна и другая крайность – слепое копирование. Не очень-то интересно, когда от тебя совсем-совсем ничего не зависит, надо лишь бежать по сюжетным рельсам и «выбирать» единственно возможную опцию в диалогах. Кому, скажите на милость, нужен «геймплей», построенный по принципам советского концлагеря: «Шаг влево, шаг вправо карается расстрелом»? Особенно это опасно в проектах детективного жанра, если книжку вы изучили внимательно и знаете, что убийца дворецкий, а вдобавок помните, как сыщик уличил преступника, к чему повторять пройденное? Не проще ли найти еще один увлекательный детектив и прочитать его вместо просиживания штанов перед монитором?

Гораздо интереснее, когда нас не тащат за уши, давая больше свободы, но при этом в рамках любимого мира. И не важно, Англия это времен Шерлока Холмса или волшебная вселенная Гарри Поттера. Главное – соответствующая атмосфера и возможность построить путь героя по-своему. Как в «Метро 2033», где главная линия схожа с книжной, но есть масса дополнительных заданий и альтернативный финал. То, что доктор прописал: вроде бы книга и повторена, но так, что прохождение отвращения не вызывает.

Еще интереснее, когда известный герой попадает в неизвестные переделки. Ярчайший пример – The Witcher по мотивам книг Сапковского. И ведьмак Геральт в наличии, и селения вокруг те же, и NPC знакомы по известнейшему сериалу, а все вокруг новое. Прошло сколько-то времени, мир чуть-чуть изменился, отношение к персонажу тоже. Да и сценарий написан с нуля, но с учетом замечаний пана Анджея, не дававшего разработчикам свалиться ни в одну из двух описанных выше крайностей. Нечто похожее ждет вас в «Трудно быть богом», где тоже с момента событий книги прошло несколько лет, но управлять мы будем не доном Руматой Эсторским, а совершенно иным товарищем. Однако отголоски событий романа Стругацких и тут встречаются на каждом шагу. Хм, а давайте-ка взглянем на эти и другие игры пристальнее, авось отыщем зерна среди плевел.

ПРОФЕССОР НАЧИНАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ



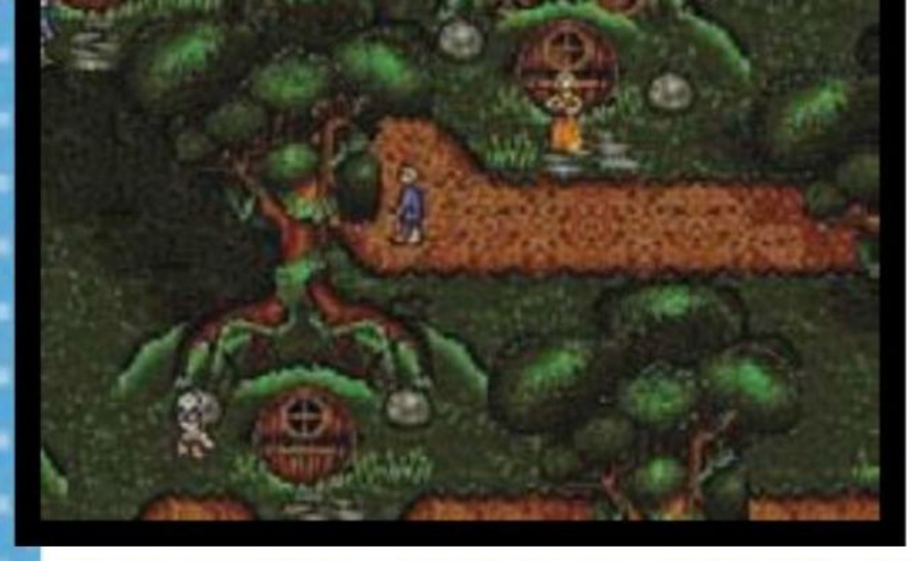
Кто же еще мог удостоиться большего внимания игроделов, как не Толкиен? Его «Хоббит» и «Властелин колец» давно стали классикой фэнтези, а последний и вовсе определил развитие жанра на много лет вперед, познакомил нас с множеством новых рас и заставил с придыханием произносить «ник» Джона Рональда Руэла Толкиена «Профессор» (прозвище возникло не с бухты-барахты, в реальности писатель действительно был оксфордским профессором).



Эпическая трилогия (которая при рождении была единой книгой, но по требованиям издателей поделилась на части) переносит нас в волшебный мир Средиземья. Мир, где идет финальный раунд борьбы между Добром и Злом (хотя в книгах обычно не употребляются подобные определения). А маленький хоббит Фродо (представитель разумной расы невысокого роста) отправляется в дальнее путешествие, чтобы уничтожить в пламени горы Ородруин могущественный артефакт – Кольцо Всевластья. Опасности, чудесные спасения и счастливый финал прилагаются. Это очень добрый роман, и гибнущих героев (если не считать «третьего мечника в пятом ряду») легко пересчитать по пальцам одной руки. Но это еще и немного грустная книга – старый мир уходит, волшебство потихоньку исчезает из Средиземья и наступает время людей.

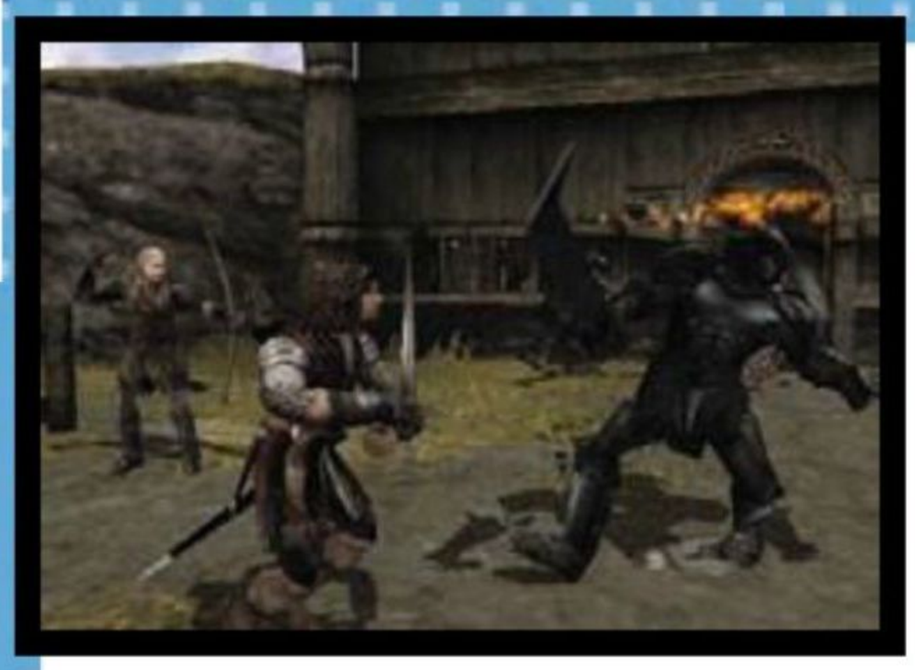


Попыткам сделать игры по мотивам «Властелина колец» уже около тридцати лет, хотя сайд-скроллер Shadowfax 1982 года выпуска с книгами Толкиена роднили разве что имена Гэндальфа и его коня да противники назгулы. Ближе к правде была Moria (1983) – один из первых рогаликов в истории, но первым хитом стала War in the Middle-Earth – глобальная стратегия, где перед нами расстелили всю карту Средиземья и позволили управлять армиями и вести Хранителей к Ородруину по-своему. Не отступая от творений Профессора в общем, в частностях проект позволял себе немало вольностей. Вплоть до смены того, кому досталась честь нести Кольцо. Впрочем, за масштабность поклонники простили ему эту шалость.



Как простили и J.R.R.Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I – первой полнокровной RPG по «Властелину колец» – отступления от основной сюжетной линии. Ну кто сказал, что Фродо с товарищами не мог на денек отвлечься и обыскать могилы древних воителей или помочь несчастной женщине найти пропавших детей? О главном-то (Кольце и бегающими за ним назгулами) он все равно помнил, медленно, но верно продвигаясь к главной цели. А вот вторая часть (Vol. II) вышла слишком короткой, в ней всего (персонажей, квестов, локаций) оказалось в несколько раз меньше. Итог печален: игра продалась плохо, и окончания приключений Хранителей в исполнении Interplay мы не увидели.

Впоследствии RPG по Средиземью все больше и больше сваливались в экшены, я бы даже сказал в слэшеры, как это случилось с The Fellowship of the Ring, The Two Towers и The Return of the King (все три – с приставкой The Lord of the Rings). Нет, врать не буду – третья и особенно вторая части получились очень даже классным рубиловом. Только вот духа «Властелина колец» в них не ощущается ни на грош. Гэндальф, расшвыривающий посохом десятки орков, – это, конечно, круто, но книги Профессора вовсе не о том.







Впрочем, пипл, как говорится, хавал, и аналогичные экшены росли как грибы после дождя. Одна The Lord of the Rings: Conquest чего стоила – примитивная игрушка с единственной «светлой» стороной – кампанией за «темных». Правда, расходящейся с фэнтезийной реальностью процентов эдак на 100. Чуть больше удивила (в хорошем смысле) The Lord of the Rings: War in the North – вместо зажеванной до дыр истории о бросании Кольца она поведала о малоизвестных деяниях: войне на севере Средиземья. Но фантазии на тему летящих во все стороны огненных шаров и невесть откуда взявшейся «Правой руки Саурона» (не путать с Королем-чародеем!) свели на нет все плюсы оригинального подхода.

И, конечно же, не забудем о самой огромной игре про Средиземье: The Lord of the Rings Online. Turbine Entertainment, ответственная за проект, постаралась не замарать своего честного имени и следовала сюжету книги. Посему нам досталась роль не Фродо, а безвестного героя, одного из тех, кто помогал Хранителям выполнить их задачу. Помогал, путешествуя по разным точкам мира, отвлекая внимание сил зла на себя и всячески пакостя сауроновым прихвостням. Больше того, не желая портить атмосферу героического эпоса, описанную во «Властелине колец», создатели запретили играть за темных, оставив для подобных развлечений лишь специальные арены (едва ли не единственное место для PvP), выйти откуда в шкуре орка было нельзя.





Достойных стратегий нашлось и того меньше, War in the Middle-Earth оставалась недостижимым идеалом. Лишь в 2004-м Electronic Arts разразилась The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Но в основу лег больше фильм, чем книга, и только сиквел (с циферкой «II» в названии, понятно) обратился к первоисточнику. Что тут сказать – так себе получились проекты. С одной стороны, вроде и все на месте – база там, ресурсы, война, с другой – вовсе необязательно было приплетать сюда Средиземье. Тем более что кампании за Саурона «шли вразнос»: общего с книгой у них не было ни на грамм. Приятным исключением стал аддон The Rise of the Witch-King. Во-первых, он показал неизвестные широкой публике страницы истории (ангмарско-арнорские войны середины Третьей эпохи). А во-вторых, от духа и буквы Приложений (где эти самые войны и описывались) почти не отошел. Даже финал у Короля-чародея, строившего собственную империю на севере Средиземья, оказался аналогичным профессорскому.



Фанаты сразу полюбили The Lord of the Rings Online за внешний вид: уютные домики хоббитов с круглыми окошками, заповедные эльфийские леса, запутанные подземелья Мории – какой поклонник творчества Толкиена не мечтал хоть раз оказаться в его мире? Но почти абсолютная геймплейная схожесть с World of Warcraft при отсутствии высокоуровневого контента быстро распугали потенциальных игроков, кроме самых упорных. Не спас и переход на f2p-модель, сервера The Lord of the Rings Online и сейчас переполненными не назовешь. Хотя история Хранителей, неспешно бредущих к Ородруину, продолжается, и ради сюжета можно дать игре шанс.



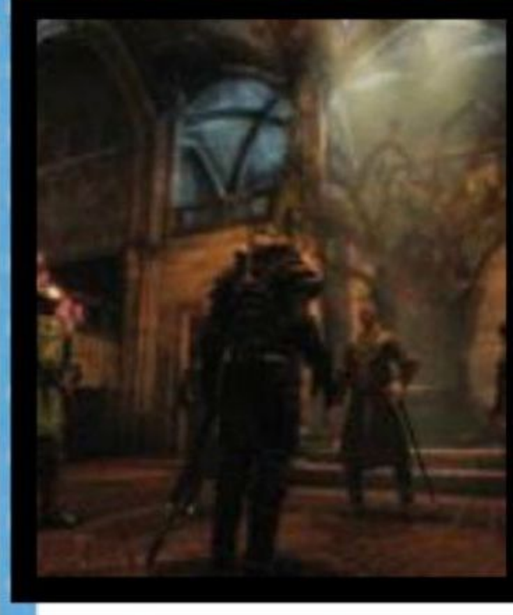
ТЫ, ТЫ И ТЫ – НА РАССТРЕЛ!



Перефразируя известное изречение, о «Песни Льда и Пламени» Джорджа Мартина можно сказать так: «Писатель очень любит знакомить нас с новыми людьми и… убивать их!». Знаменитый сериал, экранизация которого пока не закончена, действительно показывает мрачный мирок. Континент Вестерос, где происходит большая часть событий, место неспокойное – после свержения династии Таргариенов там сначала воцарился предводитель восстания Роберт Баратеон, но его смерть (сомнительной естественности) привела к раздраю между лордами.

Игровые версии «Песни Льда и Пламени» о самом интересном – идущей на континенте схватке за власть (известной как Игра престолов) – почти и не рассказывают. Первый из двух проектов – A Game of Thrones: Genesis – великолепен по задумке и отвратителен по реализации. Из него мы узнаем о прошлом Вестероса и сполна познакомимся с тайной дипломатией, предательством, соблазнением, подкупом и прочими способами захвата власти. Водоворот интриг лихо закручен студией Cyanide Montreal, одна беда – справиться со всем в одиночку невероятно сложно. Отвлечетесь на пару секунд, и ваш военачальник уже подкуплен, дипломат пал перед чарами прекрасной леди, крестьяне перебиты ассасином, в одном городе вспыхнуло восстание, а второй перешел на сторону врага. На маленьких картах еще можно пытаться изображать из себя Юлия Цезаря, но на больших проще следить только за главными персонажами, изредка проверяя второстепенных. Ворох идей, сваленных в кучу, себя не оправдал, да и взгляд в прошлое вместо настоящего интересности A Game of Thrones: Genesis не прибавил.







К счастью, следующий проект – Game of Thrones – обратил свой взор на события первой книги «Песни Льда и Пламени». Два героя (Морс Вестфорд из Ночного Дозора и красный жрец Алестер Сарвик) по очереди рассказывают собственные истории. Причем истории новые – лишь отголоски происходящего на страницах «Игры престолов» докатываются до нас в виде обрывочных слухов, упоминаний в беседах, записках. Собственно, сценарий и есть самое сильное место Game of Thrones. Сценарий и еще концовки, столь же печальные, сколь и общая атмосфера в Семи королевствах на момент окончания романа. Как RPG же проект неудачен – плохо проработанные локации, братья-близнецы NPC на улицах городов, мизерное число побочных квестов и тупость собеседников помешали ему стать хитом. В общем, Мартин еще ждет тех, кто сделает шедевр по его книгам. Ау-у-у, топ-разработчики, куда вы смотрите?

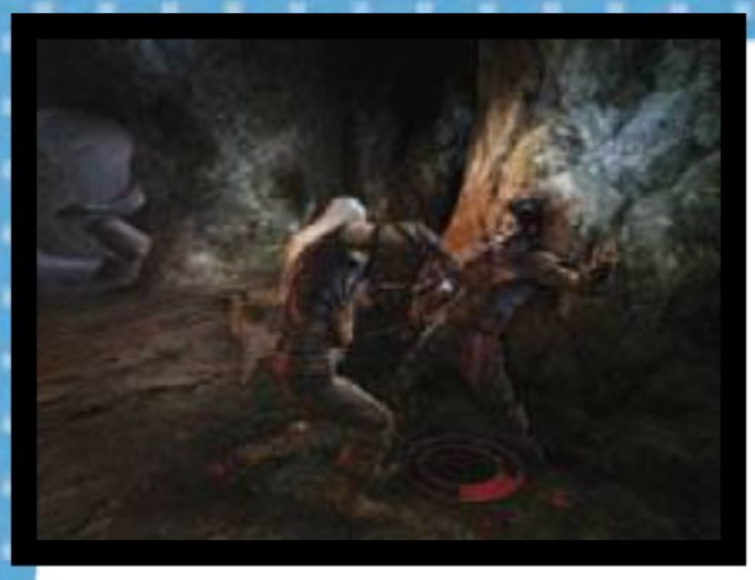
Постепенно огромная страна скатилась в пучину войны под лозунгом «все против всех». Подняли голову былые королевства, бывшие вассалами единого государства долгие столетия. Благородные и не очень господа и дамы увлеклись убийствами, заговорами, предательствами. То один, то другой Дом брал верх в этой заварушке, и на сегодняшний день (сериал еще не дописан) неизвестно, кто и как выйдет победителем из всеобщего хаоса. Тем более что и Таргариены никуда не сгинули, и драконы (давным-давно ассистировавшие им при завоевании Вестероса) в книгах присутствуют.





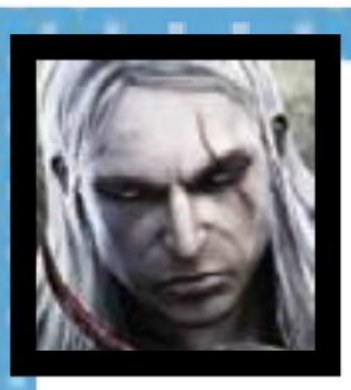
МОНСТРЫ, НАТУРЕ ПРОТИВНЫЕ



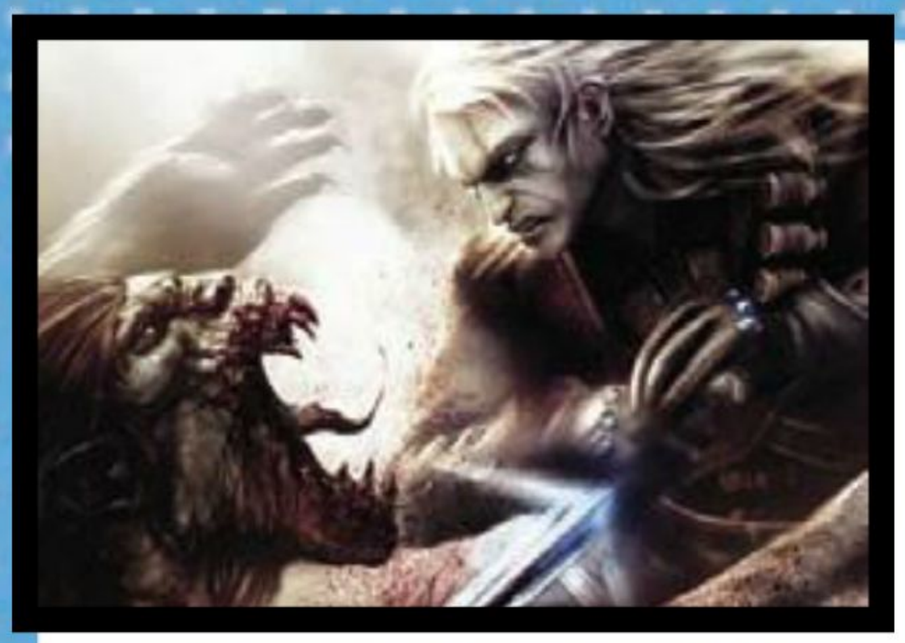


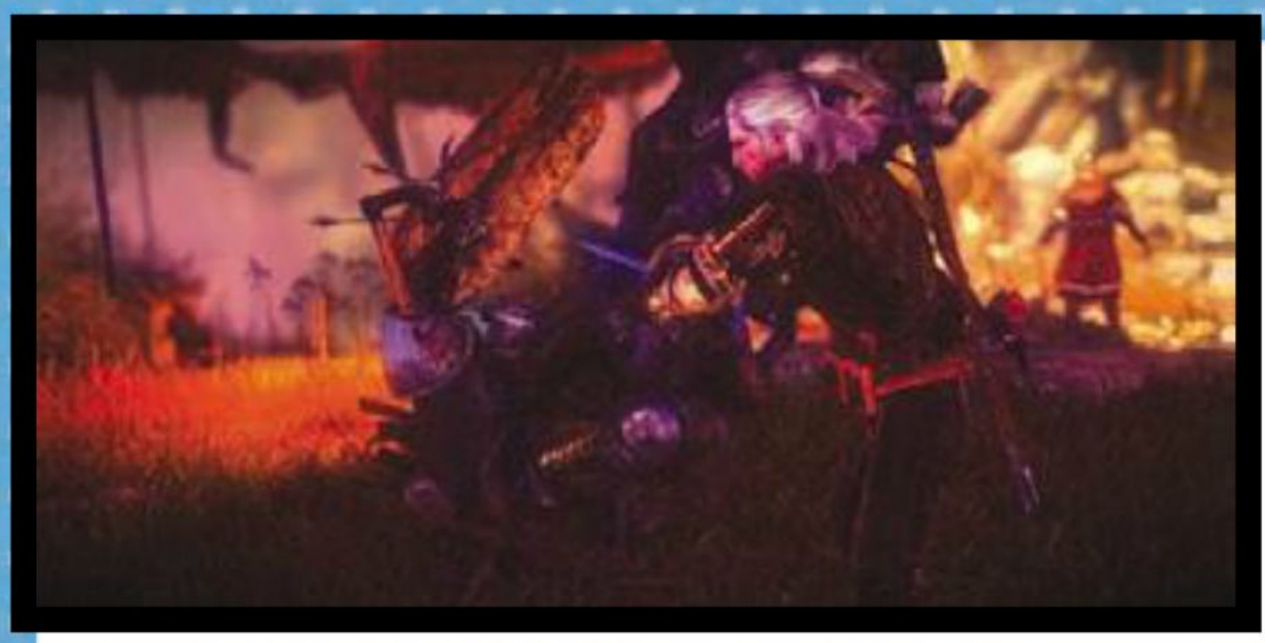
К слову, пану Анджею сильно повезло с CD Projekt RED, взявшейся переделать легенды о ведьмаке Геральте в RPG. Начав с совершеннейшей банальности (главный герой перед началом The Witcher теряет память), польская студия сотворила хит, достойный одного из почетнейших мест в Зале славы индустрии. Как и в книгах, мы будем выбирать и не единожды. Как и в книгах, это отразится на дальнейшей судьбе персонажа. Спасенные нами наверняка помогут в будущем, а обиженные – наоборот, навредят. Решение очередной дилеммы не всегда очевидно. Ну как можно определить, кому из двух хороших (и нравящихся Геральту!) девушек отдать «бесхозного» мальчугана? Бросить монетку, что ли…

«Воистину, нет ничего более отвратного, нежели монстры оные, натуре противные, ведьмаками именуемые, ибо суть они плоды мерзопакостного волшебства и диавольства», – гласит выдержка из «Монструма, или Ведьмака описания», книги, написанной некоим Анонимом. И процитированной в одном из произведений популярнейшего у нас польского писателя, пана Анджея Сапковского. Его самый известный цикл романов как раз и повествует об одном из ведьмаков (борцов со всяческой нечистью) по имени Геральт.



Удалось разработчикам отразить и отличия ведьмаков от простых смертных. За спиной у него два меча: простой для драк с людьми, а серебряный – для убийства монстров. Различные эликсиры (вроде ускоряющей регенерацию «Ласточки») не раз и не два помогут в бою, причем принимать их надо заранее! Знаки же дадут способности, напоминающие заклинания. Хотя магом ведьмака считать не стоит, Знаков у него всего пять, с таким набором особо не поколдуешь. А еще для The Witcher сделали особую систему сражений, где надо четко ловить моменты для ударов, и наносимый урон серьезно возрастет.

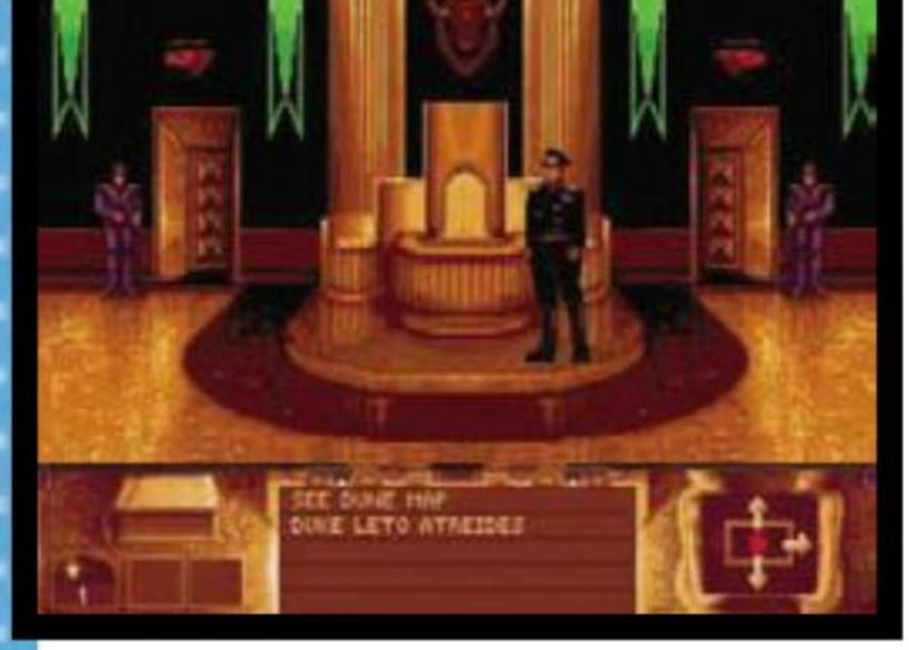




Однако похождения героя – малая толика того, о чем эта книга. Не в последнюю очередь она о концепции Меньшего Зла, Большего Зла и Очень Большого Зла. Внятно и доходчиво автор объясняет нам, что нет никакого абсолютного Добра. Делая хорошее одному, наверняка навредишь другому. Убивая агрессивную медведицу, оставляешь ее медвежат без кормилицы, а позволяя ей жить, лишаешь шансов уцелеть попавшегося зверю в недобрый час крестьянина. Что выбрать? На чью сторону встать? А правилен ли этот поступок? Похожие вопросы в многологии Сапковского возникают постоянно, и не только перед главным героем.

Ах, да, совсем забыл: сюжет-то незатасканный. Вместо копирования книг создатели придумали все заново. Дескать, Геральт не умер (как можно было бы предположить из финала сериала), а уцелел, но ничегошеньки не помнит. И сейчас потихоньку возвращает память, встречаясь со старыми друзьями и врагами. Причем в сиквеле (The Witcher 2: Assassins of Kings) сценарий продолжается, но вторая часть смотрится чуть похуже: корявый интерфейс, беспорядочный инвентарь, неудобное управление на PC в боях – это далеко не все претензии, выставленные CD Projekt. RED. Зато принцип «меньшего» Зла по-прежнему в силе, а значит, Assassins of Kings дорога туда же, куда и The Witcher – на полку с лучшими играми жанра.

НУЖНО БОЛЬШЕ СПАЙСА







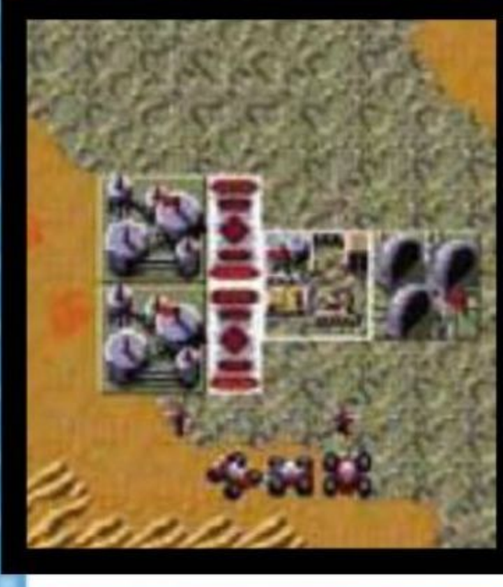
Dune – так называлась первая игра по мотивам одноименной книги. Отличный сплав квеста и стратегии хоть и не хвастался оригинальными поворотами сюжета, но рассказывал историю Пола Атрейдеса со вкусом и без очевидных ляпов. Да, эта игра 1992 года сейчас кажется невзрачной, но ее художественная ценность как законченного произведения несомненна. И пусть интриги здесь не имеют столь важной роли, как в первоисточнике, но проходить ее от этого менее интересно не становится.

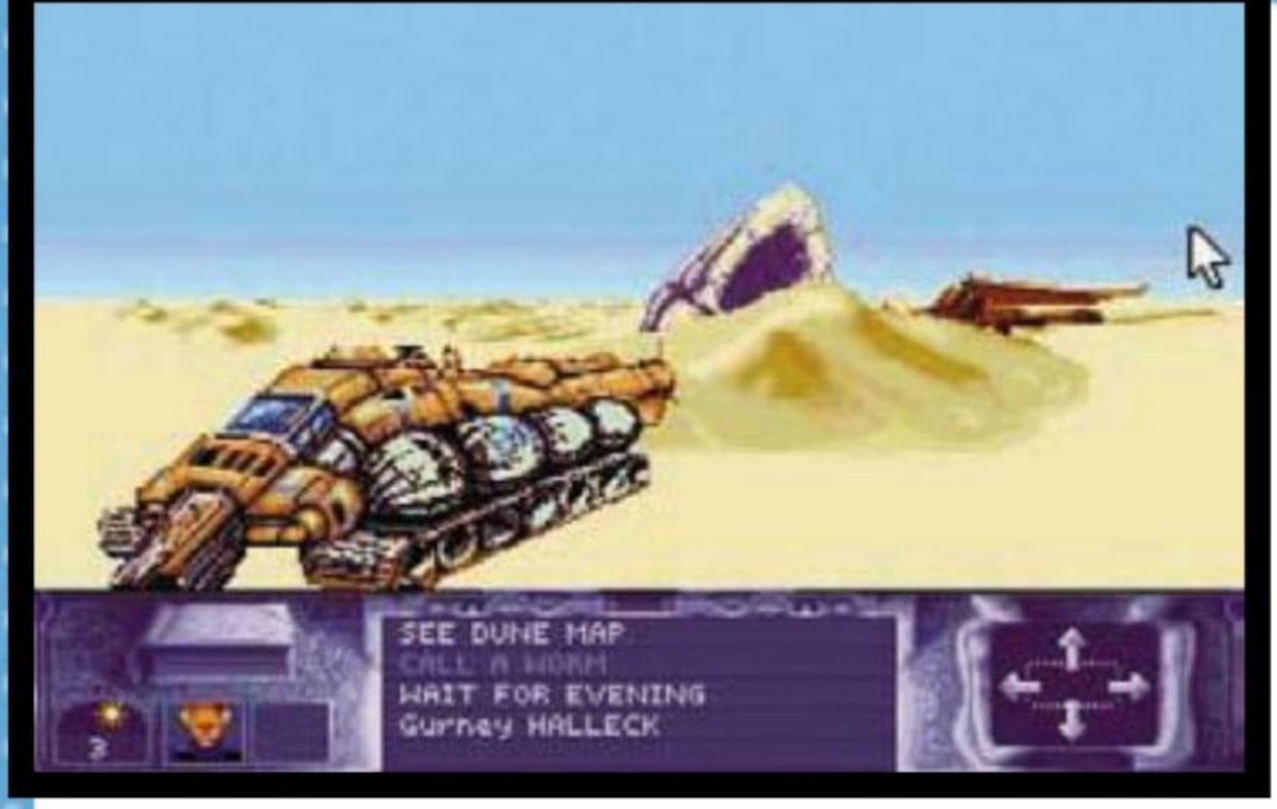
В 1965 году в продаже появился роман Фрэнка Герберта «Дюна», ставший родоначальником новой эпической саги. Весьма непростой для прочтения – если решитесь освоить все книги, будьте готовы к головоломным поворотам сюжета, большим временным скачкам и вытекающей из них регулярной смене героев. Впрочем, по первой части такого не скажешь, тут все попроще. Главный герой – Пол Атрейдес, сын герцога Лето Атрейдеса, получившего в управление планету Арракис. Казалось бы, чего тут такого? Вон, в «Звездных королях» Гамильтона люди целыми туманностями ворочают. Однако Арракис – не просто затерянное в пространстве небесное тело, а точка, где добывают спайс. Спайс же – единственное, что связывает владения огромной империи между собой, без него навигаторы Космической гильдии не смогут вести корабли по межзвездным трассам.

Понятно, что вокруг Арракиса (или Дюны, как его еще называют) беспрерывно плетутся нешуточные интриги. Лето гибнет, его жена и сын оказываются в изгнании, встречаются с загадочными фременами (жителями местных пустынь) и песчаными червями. Дальше… Дальше следует масса разоблачений, выяснится, например, что мать Пола – не какая-то там рядовая женщина, а он продукт многовекового генетического эксперимента… Да, тут любят баловаться с «продажной девкой империализма» – роботы и искусственный интеллект после восстания машин под запретом, и люди увлеклись изменениями собственного организма и развитием сверхъестественных способностей. Вот такой вот оригинальный мир – будущее, но без компьютеров. По крайней мере, без механических.



Аналогичным образом обстоят дела и с Dune II: The Building of A Dynasty, датированной тоже 1992 годом. Сделанная Westwood, а не Cryo, она не была продолжением первой части. Это самостоятельный проект, одна из первых стратегий в реальном времени. Та, что ввела в обиход добычу ресурсов (уже упомянутого спайса) и развитие базы. В ней, правда, кое-где разработчики отступили от «исторической правды», добавив к домам Атрейдесов и их извечных врагов Харконненов третью силу – дом Ордосов. Додумали и список юнитов, но главное – борьбу за Арракис – не тронули.

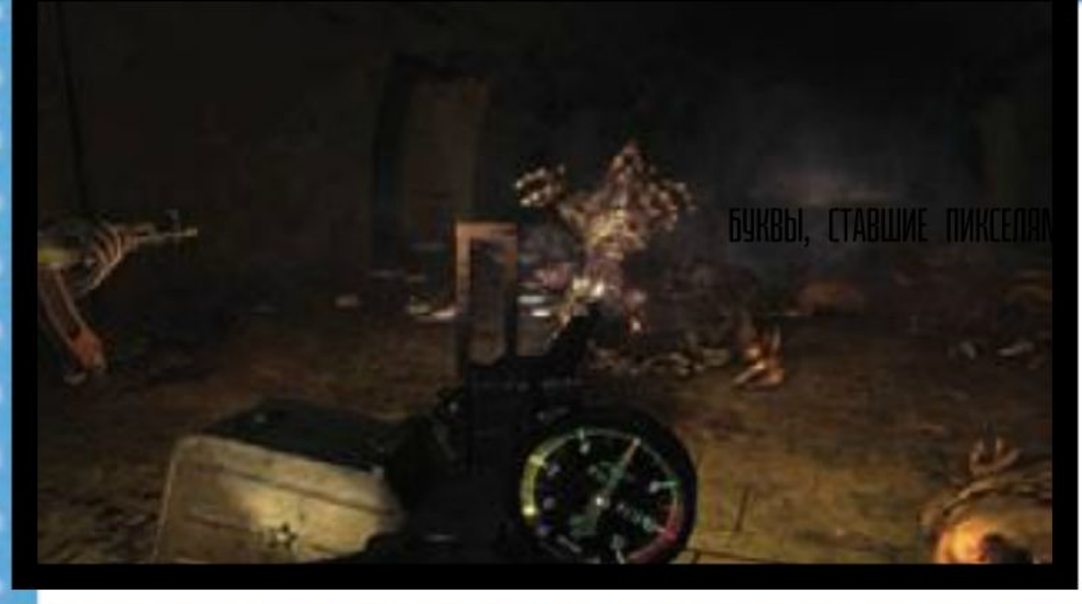




Кстати, как и в книге, здесь есть песчаные черви, но почему-то одинаково недружелюбные ко всем и радостно поглощающие любой отряд (мало ли что Пол сумел приручить гигантских зверушек?). А спецоружие Атрейдесов – те самые фримены – безжалостные, беспощадные и мощнейшие бойцы (что утверждал сам автор). В общем, смесь собственных идей и канонов мира «Дюны» вызвали к жизни классическую RTS, хоть и не во всем соответствующую роману. Дальнейшие попытки перевести творения Герберта на PC ни к чему хорошему не привели. И хотя в Emperor: Battle for Dune были классные видеоролики, Dune II она переплюнуть по геймплею не смогла.

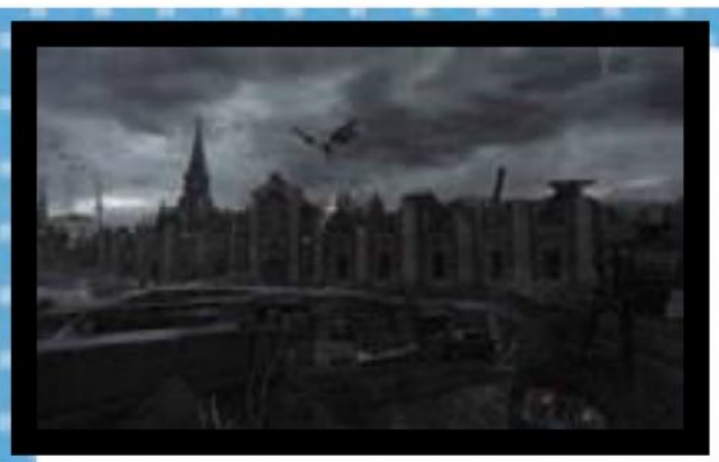


ПОД ЗЕМЛЮ ЗА СПАСЕНИЕМ









В романе Дмитрия Глуховского «Метро 2033» мы видим типичное мрачное будущее после ядерной войны. Куда там Fallout – здесь все в разы хуже. Цивилизация homo sapiens уничтожена, лишь в московском метро ютятся несколько десятков тысяч выживших после атомной катастрофы (во всяком случае, это они так думают). Главный герой – молодой парень Артем со станции ВДНХ, ставшей границей влияния людей – отправляется в путешествие по разным островкам человеческого мирка в поисках помощи. Его малой родине грозит страшная опасность – загадочные «черные» – и найти от нее спасение можно лишь в Полисе – самом центре Метрополитена, развязке, где сейчас действуют станции четырех линий одновременно.

При этом 4A Games отнюдь не копировала роман страница за страницей. Поклонники творений Глуховского почти сразу обратят внимание, что станция ВДНХ освещена не красноватым аварийным светом, а обычным. Еще больший удар ждет их на поверхности – в книге утверждалось, что днем снаружи находиться опасно: и Солнце жарит немилосердно, и тварей всяких, человечинку обожающих, полным-полно. В игре же мы спокойно гуляем по развалинам Москвы под лучами дневного светила, не опасаясь каких-то там загадочных мутантов. Хотя, почему не опасаясь? Разработчики заботливо расширили ассортимент врагов, и вы стопроцентно увидите кого-нибудь, не описанного на страницах «Метро 2033».



Но жизнь под землей потихоньку угасает. Некоторые станции уже пали под натиском гигантских крыс или других мутантов. Оставшиеся лихорадочно объединяются в альянсы, пытаясь отразить внешнюю угрозу. И не забывают при этом грызться между собой, древняя мудрость «homo homini lupus est» не теряет своей актуальности и после вселенской катастрофы. Артем переживет массу приключений, несколько раз оказывается на грани гибели, знакомится с коммунистами, фашистами, сатанистами, сектантами и прочими субкультурами, возникшими на месте огромного подземного комплекса. И доходит до финала, спася своих, но… Все-все-все, дальше молчок, не хочу портить удовольствие от первого прочтения. Ведь «Метро 2033» (в отличие от многочисленных «выкидышей» одноименного сериала) заслуживает пары часов потраченного времени.

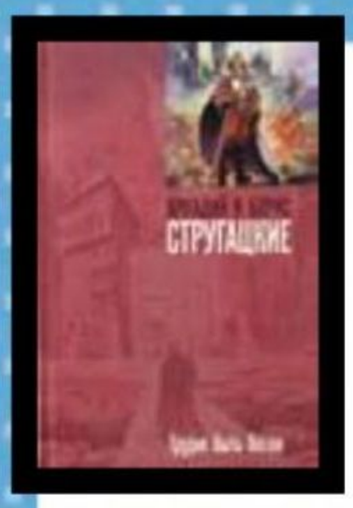


То же самое можно сказать и об игре. Гнетущая атмосфера слабоосвещенных тоннелей, практически пустующих станций, жалких остатков некогда контролировавшей всю планету цивилизации передана просто прекрасно. Как наяву представляешь себе осколки былого великолепия, ставшие последним пристанищем вершины эволюции. Вместе с Артемом мы посетим не одно мини-государство, поговорим с поклонниками самых разных идеологий, поднимемся на поверхность, поторгуемся на рынках (платя, как и положено, патронами). И, быть может, закончим путешествие на иной ноте – в игру вставили вторую концовку, найти которую реально не сразу, если не читать прохождений в Интернете, конечно. Маленькая подсказка: будьте добрее, и все будет тип-топ.

Неприятно удивляет одна вещь – развешанная по стенам реклама книг одноименного сериала, чья ценность по мере появления новых экземпляров все ближе подходит к абсолютному нулю. Зачем было портить такую великолепную атмосферу, когда и так понятно, что никаких книг в подземельях не печатают, лишь доставляя их с уцелевших на поверхности библиотек? Плюс сомнительно сделан стелс-вариант прохождения. Да, если никого не убивать, в некоторых точках приближаешь альтернативную концовку. Но если вас заметят, сразу вернетесь к обычному «солдатскому» варианту. Хотя я бы это 4A Games простил – десятки достоинств как-то перевешивают мелкие недочеты. Если бы игра еще чуть длиннее была…



ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ НЕ БОГОМ?





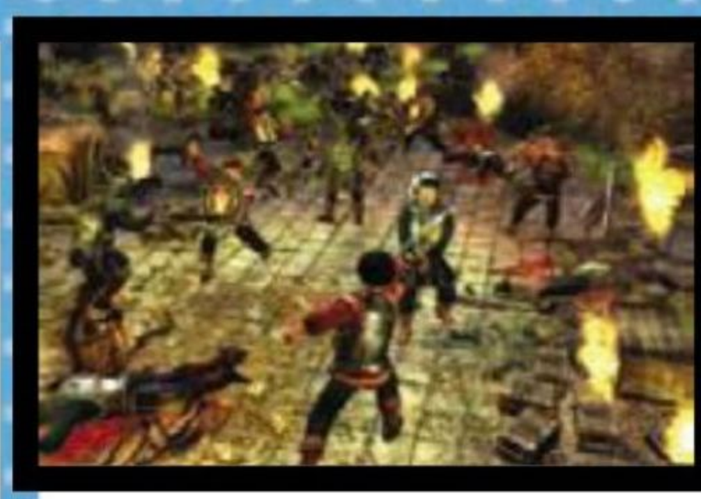
Братьям Стругацким с переводом книг в игры повезло меньше, чем Толкиену с Мартином. И дело не в количестве, а в качестве – отечественный игропром пока редко справляется с задачей сделать шедевр на заданную тему. Впрочем, несколько произведений все же попали в руки разработчиков, и получилось не так плохо, как можно было ожидать. И первая в нашем списке – «Трудно быть богом», великолепная повесть о сотруднике Института экспериментальной истории, заброшенном в другой мир в эпоху перехода от Средневековья к Новому времени. Под именем дона Руматы Эсторского исследователь Антон наблюдает развитие Арканарского королевства, но не удерживается и нарушает запрет на вмешательство.



Одноименная RPG с примесью экшна не дает нам влезть в шкуру землянина, здешний герой абсолютно самостоятелен и отправляется в Арканар, чтобы уничтожить его нового лидера (пришедшего к власти как раз после событий книги). Но потихоньку в сюжет все больше вмешивается история дона Руматы, мы начинаем расследовать ее и узнаем о некоей загадочной силе, лезущей в местные дела. Увы, Burut (создатели проекта) до финала не хватило, в последней трети сценарий получился каким-то скомканным.

Зато великолепно проработали «дипломатию» – переодевшись в костюм вора, вы сможете бродить по занятым разбойниками дорогам без помех. А нарядившись благородным доном – проникнете в замок местного дворянина и сможете вызвать его на дуэль. Да что там говорить: часть квестов без смены облика просто не выдают, носить в заплечном мешке комплекты на все случаи жизни не помешает. Неплохи и сражения – тупое закликивание срабатывает, лишь если достать где-то много лечащих снадобий, еды или питья для восполнения здоровья. Иначе придется выбирать момент для удара, так как пробить закрытого щитом врага почти нереально. А вот расхваленные в пресс-релизах конные сражения выполнены просто отвратительно, проще сражаться пешком, чем на лошади. В общем, противоречивая такая игра получилась, и весьма сомнительная с точки зрения соответствия концовки книге Стругацких.









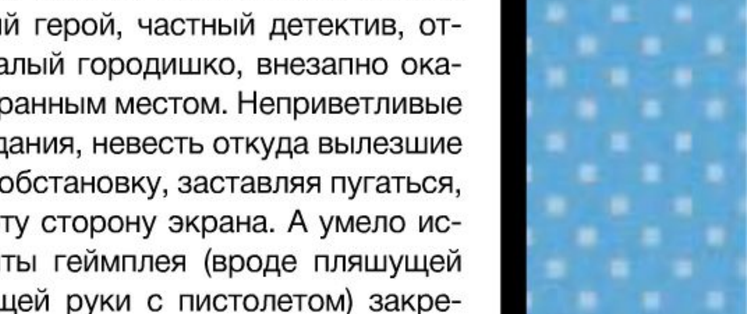
По «Обитаемому острову» делались целые четыре проекта, а качественным стал лишь один – пошаговый варгейм от Wargaming.net. Особых откровений в плане сюжета не ждите, стратегии такого типа уделяют мало внимания сценарию. Но атмосферу Мира Полудня сохранить удалось, и события на далекой планете Саракш (обитатели которой считают, что живут в вогнутом и единственном мире) развиваются вполне логично. Причем все происходит после финала книги – Страна Отцов пришла в хаос после уничтожения сети «противобаллистической защиты» (на деле гипноизлучателей, подчиняющих волю). И впереди ее ждет вторжение извне – сразу с нескольких направлений. Хотите знать, что могло случиться дальше? Берите «Обитаемый остров: Послесловие», не задумываясь, белорусская команда сделала прекрасную игру. Не то, что Electronic Paradise, поиздевавшаяся над еще одним классическим произведением Стругацких – «Отелем «У погибшего альпиниста». Такой скучный квест случайно не сделаешь, это надо было специально постараться, привлекая худших специалистов.

ЭЛЕМЕНТАРНО, ПОТТЕР!



Пройти мимо книг о Гарри Поттере разработчики не могли просто физически – феноменальный успех сериала, а также фильмов по нему обязывал. Мир, придуманный Джоан Роулинг, неожиданно «зацепил» не только детей, но и взрослых. Миллионы людей переживали за юного мага, обучающегося в Школе Чародейства и Волшебства Хогвартс, и волновались, узнавая об очередном раунде противостояния Гарри с темным колдуном Волан-де-Мортом. Но случилось страшное – из игр про Поттера получались в основном низкосортные поделки. Не на 3 балла по десятибалльной системе, но максимум на 6. На общем фоне выделилась только Harry Potter and the Chamber of Secrets с ее блистательно переданной атмосферой Хогвартса. Тогда как последние проекты (две части Harry Potter and the Deathly Hallows) волшебным образом превратились в линейные экшны, слепо копирующие сюжет даже не книги, а фильма. Впрочем, данный игровой сериал всегда делался с оглядкой на кинокартины и часто заимствовал сюжетные ходы оттуда, а не напрямую из творений Роулинг. Увы и ах.





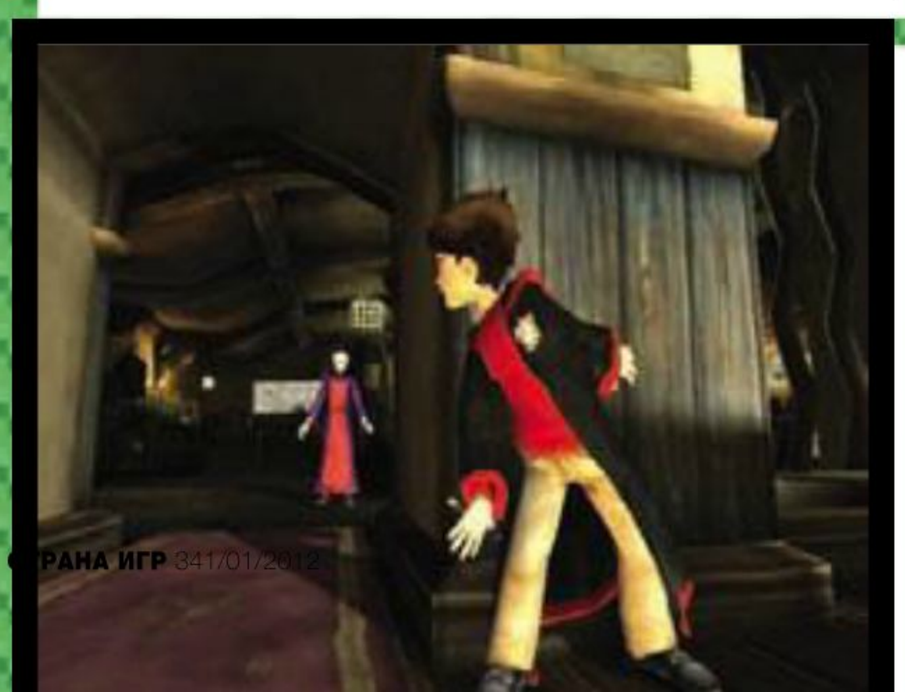
Наконец, упомянем и о Ктулху с компанией – пантеоне древних богов, придуманном Говардом Лавкрафтом и развитом многочисленными последователями. Основа основ цикла – непередаваемый ужас, охватывающий человека, столкнувшегося со сверхъестественным. На мой взгляд, лучше всего это чувство передали в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Главный герой, частный детектив, отправляется в захудалый городишко, внезапно оказавшийся весьма странным местом. Неприветливые жители, странные здания, невесть откуда вылезшие монстры нагнетают обстановку, заставляя пугаться, даже находясь по эту сторону экрана. А умело используемые элементы геймплея (вроде пляшущей камеры или дрожащей руки с пистолетом) закрепляют достигнутый эффект. Дух мифов Лавкрафта передан невероятно точно, и печально, что увлекшиеся полировкой своего детища разработчики невольно довели студию до банкротства.



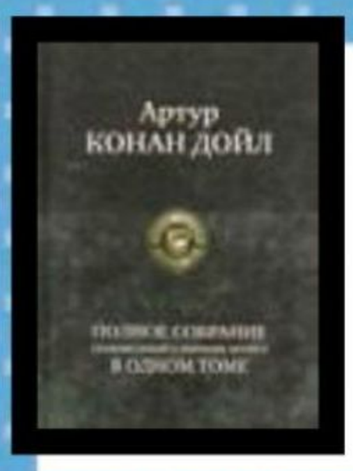


Цикл из одиннадцати стратегий (в основном консольных) Romance of the Three Kingdoms тоже основан на литературном романе – книге Ло Гуань-чжуна «Троецарствие». Из нее мы узнаем о древних временах, когда Китай в III в. н. э. распался на три больших государства, сражавшихся за господство над Поднебесной империей. А в играх сможем переписать историю, выбрав любого из полководцев. Что самое занятное – несмотря на твердое убеждение писишников, что на приставках нет сложных стратегий, Romance of the Three Kingdoms даст сто очков вперед практически любой TBS или RTS на ПК – настолько это сложная, продуманная и глубокая игра. Несколько перегруженная цифрами, быть может, но от этого не менее захватывающая. Кстати, многие части сериала позволяют включить исторический режим, в котором события происходят в полном соответствии с книгой и летописями. Хотя изменить их ход нам все равно не запрещают.





СЛЫШАЛ ЗВОН ДА НЕ ЗНАЮ, ГДЕ ОН



Один из столпов детективного жанра – Артур Конан Дойл – тоже попал «на карандаш» к разнообразным студиям и даже заочно посоревновался с Толкиным по количеству выпущенных игр. В специфическом жанре, разумеется, подавляющее большинство проектов о детективе Шерлоке Холмсе (и его верном друге и помощнике докторе Ватсоне) относятся к квестам. Но специфика тут и в ином – смысла в пересказе историй, знакомых нам с детства, было мало, поэтому лучшие работы на эту тему представляют какое-нибудь свеженькое расследование. Зачастую пересекающееся с произведениями других авторов. Как в Sherlock Holmes: The Awakened (о столкновении сыщика с адептами… Ктулху!) с ее нетривиальными загадками и оригинальными мини-играми. Или в Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin (о борьбе Холмса с не слишком известным у нас джентльменом-грабителем Арсеном Люпеном) с интересной завязкой сюжета про «дружеский» поединок преступника и его антипода. Или в Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (где антагонистом стал Джек Потрошитель) с почти достоверным следованием реальной картине лондонских преступлений 1888 года, не раскрытых до сих пор. Тем печальнее, что команда Frogwares, ответственная за три неплохие игры, просто убила автора этого спецматериала своей последней работой – занудной The Testament of Sherlock Holmes…

У создателей Dante's Inferno вышло похуже, но тоже ничего. И, главное, почти столь же неожиданно – взяв за источник вдохновения «Божественную комедию» Данте Алигьери, они полностью переделали ее концепцию. Здешний главный герой (имя его вынесено в название) стал не экскурсантом, бродящим по кругам Ада, а настоящим народным мстителем, отказавшимся сдаваться Смерти и отправившимся в царство Люцифера за своей возлюбленной Беатриче. Тут, как и в Алисе, мир вроде бы и похож книжный, но игровой процесс и близко не напоминает текст. Этим-то Dante's Inferno и ценна.













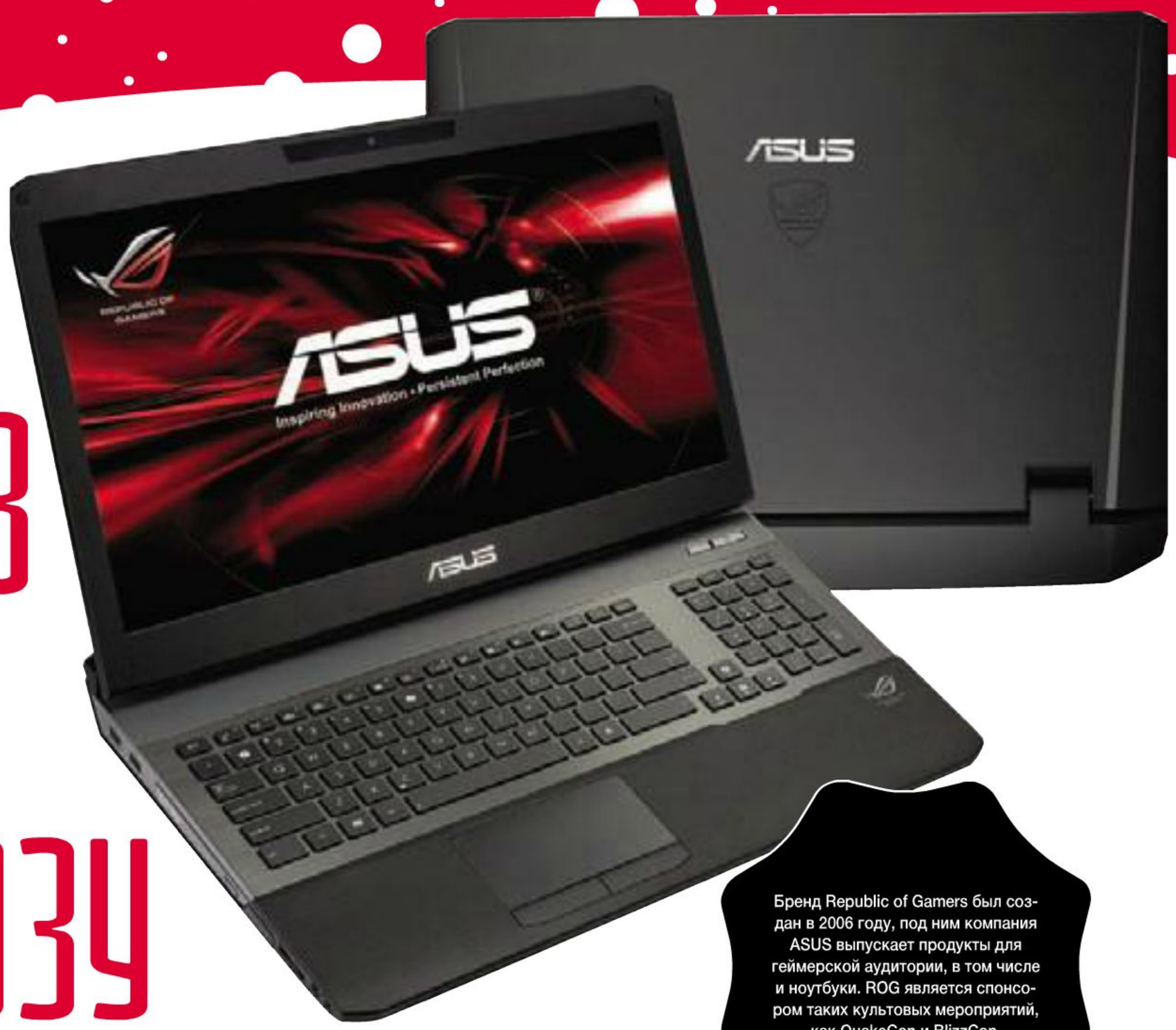
Альтернативными мирами занимались и другие игроделы. Например, Rogue Entertainment с ее American McGee's Alice – срывающим башню проектом, в чьих предках явно побывали сказки об Алисе в исполнении Льюиса Кэрролла, девочке, дважды попадавшей в населенные странными существами загадочные миры (Страну чудес и Зазеркалье). Книга получилась не детской, а игра – совсем-совсем взрослой. Здешнюю Алису не рискнешь назвать как-нибудь уменьшительно-ласкательно: отчекрыжит голову, сложит в тумбочку и скажет, что так и было. Кому как, а мне при упоминании American McGee's Alice на ум почему-то приходит одно слово: «психоделики». Но получилось-то гениально.

МИРИАДЫ МИРИАД

Представьте себе, все, о чем вы сегодня услышали – лишь верхушка айсберга. Игр, сделанных по книгам, воз и маленькая тележка. В основном просто плохих, как ужаснейшая «Алмазный меч, деревянный меч». Или до жути однообразных, как бесконечная – штук тридцать серий – «мыльная опера» о девушке-детективе Нэнси Дрю (Nancy Drew). Но все они подтверждают главное: люди читали, читают и будут читать, пусть даже бумажные фолианты сменит Kindle. Приятного вам чтения, уважаемые читатели. И хороших вам игр. **СИ**







ЗАКАЗ ДЕДУ МОРОЗУ

Бренд Republic of Gamers был создан в 2006 году, под ним компания ASUS выпускает продукты для геймерской аудитории, в том числе и ноутбуки. ROG является спонсором таких культовых мероприятий, как QuakeCon и BlizzCon.

НАШ ЖУРНАЛ ОДОБРЯЕТ ГЕЙМЕРСКИЕ НОУТБУКИ. ИМЕННО ОНИ, А НЕ ГРОМОЗДКИЕ СТАЦИОНАРНЫЕ ПК, НАИЛУЧШИМ ОБРАЗОМ ВПИСЫВАЮТСЯ В СТИЛЬ ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО ПОКЛОННИКА ИГР. НОВЫЙ ГОД – ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ПЕРЕСТАТЬ БОЯТЬСЯ И ПОДАРИТЬ СЕБЕ УДОБНОЕ, МОЩНОЕ И КРАСИВОЕ УСТРОЙСТВО.

Хороший пример геймерских ноутбуков – линейка Republic of Gamers от ASUS. В нее входят две модели – 15-дюймовая ASUS G55VW и 17-дюймовая ASUS G75VW, которые весят 3.8 и 4.5 килограмм соответственно. Это нормально. Для поездок вне дома у вас есть портативная консоль, ультрабук, смартфон и что угодно еще. Смысл геймерского ноутбука в том, что на нем можно играть на диване, в кресле, в кровати, – там, где вам удобно. Забудьте о специальном компьютерном столе и проводах, которые вечно портят вид. Надоело играть – закройте устройство и положите его на полку, где оно никому не будет мешать.

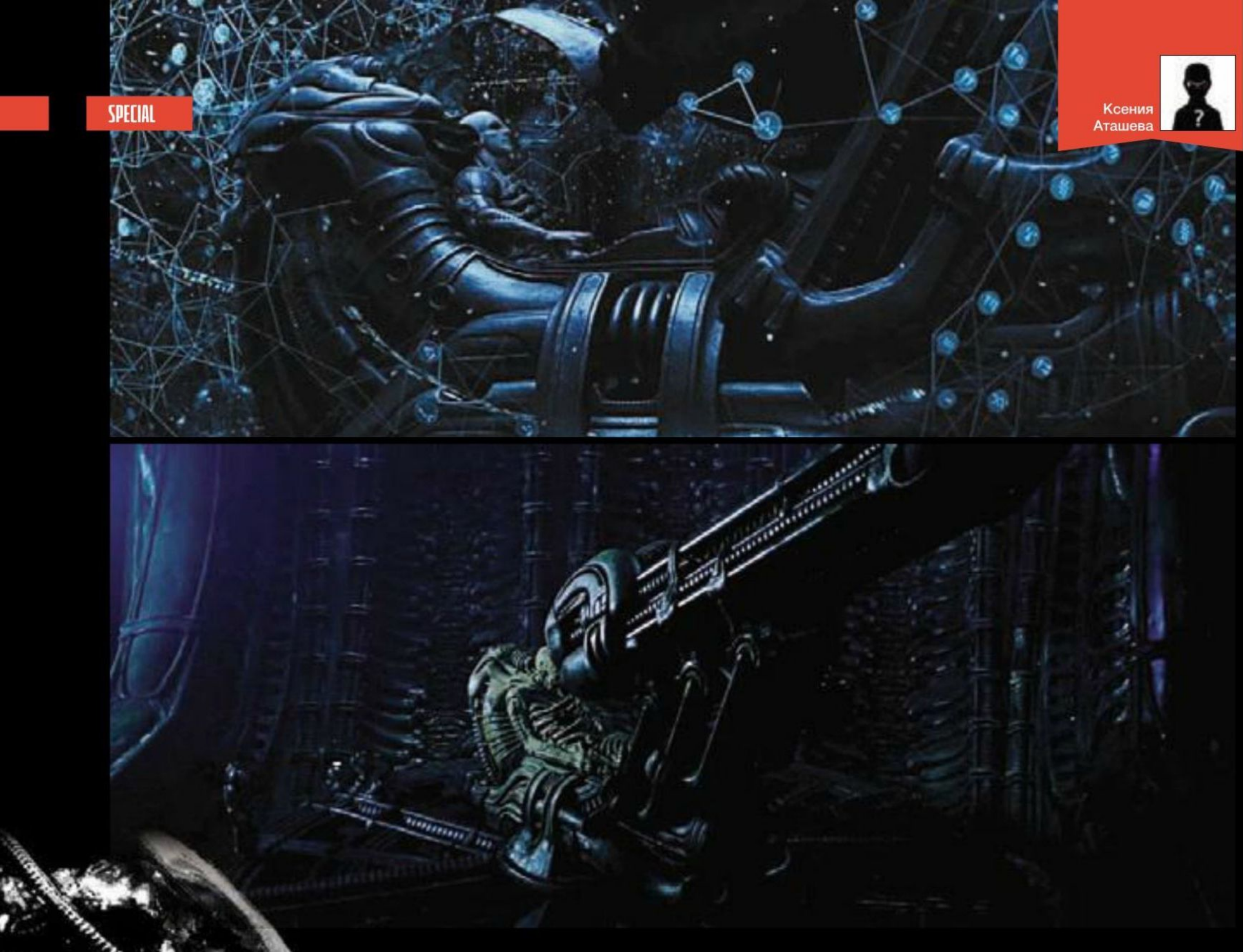
Часто говорят, что ноутбуки недостаточно производительны для игр. Вот именно поэтому и нужны специальные, «геймерские» устройства. В них установлены процессор Intel Core i5 или i7 и новейшая видеокарта от Nvidia, что и позволяет добиваться необходимого качества графики в самых продвинутых играх. Поддерживаются все визуальные эффекты на базе DirectX 11, а некоторые модели ноутбуков еще и способны выдавать стереоскопическое изображение по технологии Nvidia 3D Vision 2. В игровые ноутбуки Republic of Gamers встроена и качественная аудиосистема со встроенным сабвуфером и эксклюзивной технологией ASUS SonicMaster Lite.

Конечно, играть с графикой и звуком аналогичного качества можно и на стационарном ПК за меньшие деньги. Геймерские ноутбуки – решение для людей, которые готовы платить за стиль и комфорт. Перед Новым годом обязательно выберитесь из Интернета, зайдите в ближайший магазин техники, пощупайте устройство этого класса собственными руками и прислушайтесь к собственным ощущениям – хотите ли, чтобы оно стало вашим. **СИ**

ЦЕНЫ

Средняя цена на ASUS G55VW по данным Яндекс.Маркет – 55 тыс. рублей, на ASUS G75VW – 65 тыс. рублей. Конкретные модификации внутри линейки отличаются типом процессора, объемом оперативной памяти и жесткого диска. Обязательно обратите на это внимание, изучая цены в магазинах.

Ксения Аташева



▲ Памятливый зритель легко узнает в корабле пришельцев из «Прометея» тот самый подавший сигнал бедствия звездолёт из «Чужого»

ЧУЖИЕ

ЗАЧАСТУЮ, КОГДА ВЫХОДИШЬ ИЗ КИНОТЕАТРА ПОД ВПЕЧАТЛЕНИЕМ ОТ ОЧЕРЕДНОГО РИМЕЙКА, ПЕРЕЗАПУСКА СЕРИИ ИЛИ ЗАПОЗДАЛОГО ПРОДОЛЖЕНИЯ СТАРОГО ФИЛЬМА, В ГОЛОВЕ ВОЗНИКАЕТ ЦЕЛЫЙ РОЙ ВОПРОСОВ, ЗЛЮЩИХ, КАК ОСЫ ИЗ РАЗВОРОШЁННОГО ГНЕЗДА. ТАК И ТЯНЕТ, НЕСМОТРЯ НА ВПОЛНЕ СЕБЕ СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ, ИЗОБРАЗИТЬ УБЕЛЁННОГО СЕДИНАМИ КРИТИКА И, ПОТРЯСАЯ ВООБРАЖАЕМОЙ КЛЮКОЙ, РАЗРАЗИТЬСЯ ТИРАДОЙ О ТОМ, ЧТО РАНЬШЕ ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ, СОЛНЦЕ СВЕТИЛО ЯРЧЕ, А КИНО СНИМАЛИ УМНОЕ И ДУШЕВНОЕ, НЕ ПОЛАГАЯСЬ ВСЕЦЕЛО НА СПЕЦЭФФЕКТЫ И ВСЯКОЕ ТАМ «ТРИДЕ».

Взять хотя бы недавнего «Прометея» – по многострадальной картине прошлись все кому не лень, написав кипу обзоров, один другого желчнее. Есть даже краткий юмористический пересказ сценария, смешной до слёз, и при этом излагающий всё произошедшее на экране с удручающей точностью. Ну как могут учёные, специально нанятые для важнейшей межзвёздной экспедиции, вести себя, как блондинки в фильмах ужасов, бегать кругами и тыкать во все кнопки подряд? Нарушают все возможные правила безопасности, будят неведомое лихо, и искренне удивляются, когда вместо предложений дружбы и жвачки инопланетные твари пытаются их сожрать. При всей эффектности съёмок переживать за компашку неудачников и вжиматься в кресло от страха при виде монстров не хотелось. Аудитория бодро хрустела попкорном и смеялась, ежеминутно цитируя фирменную фразу Задорнова про тупых американцев.

Лишь полтора гика в зале с благоговением смотрели на до боли знакомые декорации и радовались появлению кровожадного ксеноморфа (именно так прозвали хищную тварь, придуманную О'Бэнноном и Шусеттом), как встрече со старым другом. Вылупившаяся на свет в далёком 1979 году тварь положила начало могучей франшизе. А ведь, если вдуматься, в сценарии «Чужого» глупостей тоже хватало – видимо, пренебрежение правилами и излишнее любопытство у астронавтов этого неприветливого фантастического мира в крови. Но тогда пришелец действительно мог напугать, а робот пусть и не был так чертовски привлекателен, зато держал свои коварные планы в тайне.

За тридцать с лишним лет чужие неоднократно возвращались, каждый раз переживая всё новые мутации. Ужастик превратился в экшн, а потом и в триллер, на фоне успеха фильмов нарисовали комиксы и начали клепать игры. Вселенная «Чужих» медленно, но верно расширяется, и хоронить её, несмотря на нытьё вечно недовольных любителей ретро, рано. А вот проследить, откуда знаменитый монстр взялся и в какие космические дали его может занести, будет любопытно.

ПУТЬ К СЛАВЕ

Метаморфозы серии начались ещё до выхода первого фильма. Молодые сценаристы Дэн О'Бэннон и Роналд Шусетт долго и упорно пытались привлечь внимание продюсеров к наброскам «Чужого», позиционируя ленту как «Челюсти» в космосе. Планы у авторов были скромные: их устраивал и копеечный бюджет, и сотрудничество с прославившимся съёмками всякого треша режиссёром Роджером Корманом. Но благодаря счастливому стечению обстоятельств сценарий «Чужого» попался на глаза продюсерам Дэвиду Гилеру и Уолтеру Хиллу, имевшим собственную киностудию и тесно сотрудничавшим с кинокомпанией 20th Century Fox. С их помощью фильм из дешёвой поделки превратился в блокбастер с бюджетом в несколько миллионов долларов. По воле продюсеров в фильме появился персонаж-андроид, хотя О'Бэннон был категорически против.

С финансированием все тоже сложилось удачно: после оглушительного успеха «Звёздных войн» 20th Century Fox спешила снять ленту о космических приключениях, и сценарий «Чужого» пришёлся как нельзя кстати. Нашелся и новый режиссер – Ридли Скотт, на чей интерес к проекту также повлияло творение Лукаса. За плечами у Скотта к тому времени была только историческая драма «Дуэлянты», но продюсеров это не смутило. Выбирать, в любом случае, не приходилось: именитые режиссёры не горели желанием связываться с таким низким жанром, как научная фантастика.

В мае 1979 года фильм о противостоянии космических дальнобойщиков и проникнувшего к ним на борт монстра увидел свет. Несмотря на футуристические декорации, снят фильм по всем канонам фильма ужасов. Во время исследования потерпевшего крушение корабля пришельцев в одного из членов экипажа вцепляется инопланетная тварь. Её, вопреки правилам безопасности, проносят на борт, где она и подыхает, оставив людям неприятный подарок – личинку, которая растёт внутри ничего не подозревающей жертвы, и, вылупившись, превращается в жуткого кровожадного монстра. На поиски этого монстра отправляются один за другим члены команды корабля, и, конечно же, умирают в муках. В живых остаются только офицер безопасности Эллен Рипли и кот Джонси. Рипли запускает механизм самоуничтожения корабля, и хотя пришелец проникает в спасательную капсулу, на которой она вместе с котом покидает судно, ей удается выкинуть врага в космос.

Не впиши продюсеры в сценарий андроида Эша, фильм стал бы очередной одой добрым землянам: мол, они пожертвовали собой, чтобы уберечь от инопланетной угрозы родную планету. Эш не только внёс разнообразие в происходящее, поскольку был готов пустить в расход весь экипаж, чтобы доставить чудовище своим хозяевам-капиталистам. Его появление приблизило мир «Чужого» к киберпанку. Присутствие роботов и гигантских корпораций, творящих бесчинства на Земле и в космосе, задало новый вектор развития серии. Стараниями Джеймса Кэмерона сиквел «Чужого» из камерного ужастика превратился в полный погонь, взрывов и перестрелок экшн.

Окончательно и бесповоротно влюбившийся в фантастические баталии на съёмках «Терминатора» Кэмерон сам написал сценарий и заявился с ним на киностудию, где ему позволили снять продолжение. На этот раз на откуп монстрам отдали целую космическую колонию, обосновавшуюся на той самой злосчастной планете, где команда Рипли столкнулась с пришельцем. Сама героиня, едва проснувшись от пятидесятилетнего криогенного сна в сбившейся с пути спасательной капсуле, была объявлена сумасшедшей и лишена лицензии пилота. От обязанности геройствовать это не освобождает – в обмен на участие в разведывательной операции в колонии, связь с которой (вот неожиданность!) прервалась, её обещают восстановить в звании.

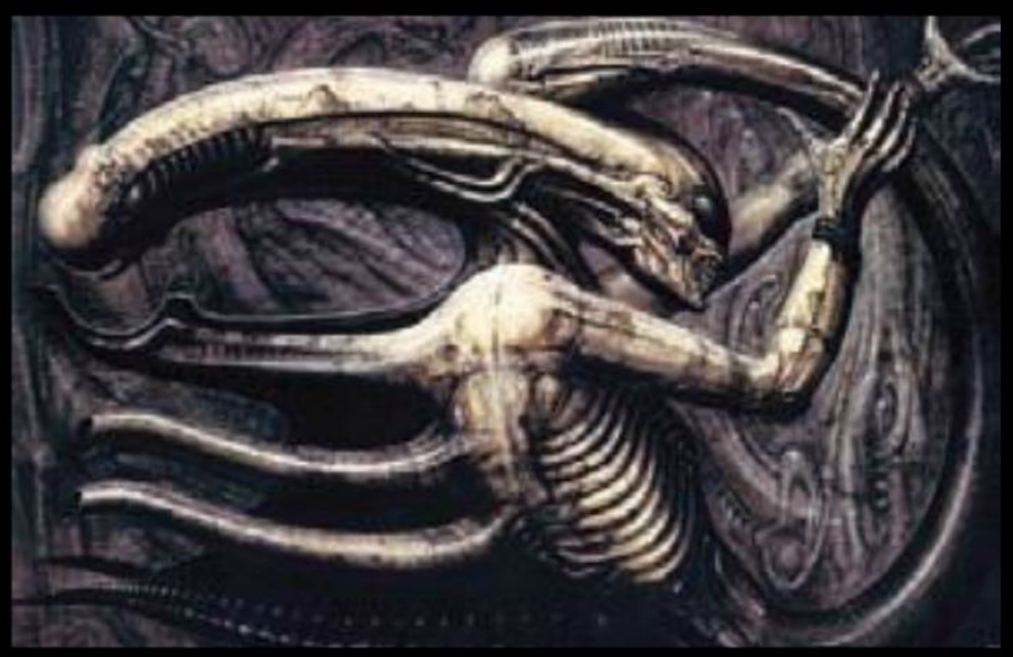
Конечно, к тому моменту, как Рипли с отрядом космического десанта добирается до колонии, от населения остаются рожки да ножки. Немногие выжившие люди, в числе которых оказывается девочка Ньют, удочерённая Рипли, ютятся вокруг реактора, поддерживающего атмосферу, а вокруг кишат вылупившиеся из колонистов и отъевшиеся на их харчах ксеноморфы. Потасовка с участием монстров, десанта и тяжёлой техники вышла у Кэмерона чертовски масштабной и динамичной. И ядерный реактор здесь взрывается, позволяя непотопляемой Рипли с малышкой Ньют убраться с планеты в последнюю секунду – всё в лучших традициях жанра. Фильм 1986 года стал эталоном фантастического боевика и был признан редким сиквелом, сумевшим превзойти оригинал.

▼ Сцену того, как Рипли лихо мутузит королеву чужих, управляя роботом-погрузчиком, обожают цитировать в видеоиграх.





▲ Неудивительно, что картины Гигера привлекли внимание создателей «Чужого» – без содрогания на его работы не взглянешь.



▲ Художник предложил разработать внешность ксеноморфа с нуля, но сроки поджимали, и в основу образа легло существо с давно написанной картины.

ГИГЕР, ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ

В основу образа Чужого легла картина швейцарского художника Ганса Рудольфа Гигера Necronom IV. Под впечатлением от его иллюстраций, Ридли Скотт пригласил Гигера, чтобы тот придумал внешность ксеноморфа на всех стадиях его развития, но тот до кучи нарисовал и космический корабль неведомой расы. Мрачные, сюрреалистические картины, в которых живые существа и механизмы переплетались в причудливых, зачастую откровенно сексуальных формах, ещё до съёмок «Чужого» сделали Гигера знаменитым. По мотивам работ художника в начале девяностых вышел жуткий квест Dark Seed, который некоторые считают одной из самых страшных видеоигр в истории.

Летом прошлого года работы Гигера можно было увидеть в московском планетарии. Без скандала открытие выставки не обошлось – владельцы галереи требовали не выставлять наиболее провокационные работы художника. Картины удалось отстоять, но экспозиция и с ними богатством не блистала: до Москвы добрались только графика и фильм о художнике. Чтобы проникнуться скульптурами Гигера, придётся навестить музей в его родной Швейцарии. Там же можно пропустить стаканчик в фирменном баре, сидя на костяном кресле в жутком зале, напоминающем внутренности чудовища.

▼ Несмотря на то, что первого Чужого изображал актёр в костюме, выглядит он реально страшно.



▼ Вы бы стали тащить такую штуку на борт корабля? А космические дальнобойщики притащили.



▼ На трагической смерти Рипли серию фильмов стоило закончить и не позориться.



ПАДЕНИЕ И ВОЗВРАЩЕНИЕ

Съёмки третьего фильма не задались с самого начала. Продюсеры голову сломали, пытаясь придумать сюжет, ни в чём не повторяющий две предыдущие картины. В итоге остановились на том, что в этот раз Чужой будет лютовать в тюрьме. Идея была хорошая – в замкнутом пространстве камер и узких коридоров, с минимальным количеством оружия справиться с чудищем будет особенно сложно. Однако исполнение подкачало, несмотря на внушительный бюджет и старания молодого, но талантливого режиссёра Дэвида Финчера. Не было в ленте 1992 года ни жуткой атмосферы первой части, ни бешеного драйва второй. Так, среднего пошиба боевичок для поклонников серии.

Инопланетную заразу привезла на планету-тюрьму сама Рипли, на корабль которой во время бегства из опустошённой колонии пробралась личинка зловредного пришельца. Из-за личинки на корабле происходит авария, и несчастная Рипли снова отправляется дрейфовать по космосу в спасательной капсуле, ещё и с мерзким попутчиком. По прибытии на планету личинка быстро превращается во взрослого ксеноморфа и принимается истреблять заключённых. В итоге от чужого удаётся избавиться, залив его горячим свинцом и окатив ледяной водичкой. Остаётся последняя угроза – личинка пришельца, растущая в груди у самой Рипли. Не поддавшись на уговоры сотрудников корпорации, всё ещё жаждущих заполучить инопланетную зверюшку, героиня решает покончить с собой, бросившись в чан с раскалённым металлом. Собственно, на этой героической ноте цикл и стоило закончить, но в 20th Century Fox не спешили отправлять на убой дойную корову, и в 1997 году вышел «Чужой: Воскрешение».

Вселенная «Чужих» пережила очередное удивительное превращение. Гигантские корпорации исчезли, и сделать из космических чудищ идеальное оружие теперь пытаются военные. Для этого они клонировали Эллен Рипли вместе с так и не вылупившимся у неё из груди чужим. Актриса Сигурни Уивер, радостно похоронившая успевшую порядком поднадоесть ей героиню в третьей части, сниматься в фильме поначалу не хотела, но сценарий показался ей интересным. Впрочем, скорее всего энтузиазм у актрисы вызвали вещи куда более приземлённые: кинокомпания заплатила ей одиннадцать миллионов долларов за участие в проекте.

На громадном космическом крейсере проводят эксперименты, противоречащие всем нормам морали, этики и безопасности. Рипли с личинкой пришельца раз за разом с переменным успехом клонируют, и в итоге выводят и полноценного чужого, и давно знакомую героиню, получившую вместе с затесавшимися в её ДНК генами чудовища ряд сверхспособностей. Клон Рипли – почти супергерой. Она быстра, сильна, её кровь ядовита, и к тому же пришельцы принимают её за собрата. Без такого туза в рукаве справиться с ордой чужих, вылупившихся из несчастных подопытных шахтёров было бы нереально. Живой груз доставили на борт крейсера ни о чём не подозревающие пираты, которым и пришлось давать отпор инопланетной угрозе. Военные же, стоило их милым питомцам сбежать из клетки, дали дёру, а корабль в аварийном режиме отправился на автопилоте к матушке-Земле.

По задумке сценариста в финале фильма должна была развернуться масштабная битва людей за родную планету, но этой сцены мы так и не увидели. Как и многих других – стараниями студии сюжет «Воскрешения» превратился в бессвязное месиво, что разочаровало и зрителей, и создателей. Кассовые сборы у картины были весьма скромные, да и космическую тему на рубеже веков уже обыграли на все возможные лады. Казалось бы, теперь пришла пора поставить точку в истории цикла.

Продолжить «Воскрешение» никто и не рискнул. Джеймс Кэмерон подумывал снять предысторию первой части, но тут началась работа над «Чужим против Хищника», и проект





▲ В «Чужих» выяснилось, что ксеноморфы живут колониями, как пчёлы. И правит ими королева-матка, откладывающая яйца с личинками.

▼ Учёным из «Воскрешения» родители в детстве не объяснили, что нехорошо дразнить соседскую собаку. Хищных монстров дразнить точно не стоит.

▲ Внешность десантуры во второй части вызывает жгучую ностальгию по восьмидесятым.

▶ В комиксах малышка Ньют выросла и стала настоящей бой-бабой.







◂ Приторный счастливый конец «Воскрешения» окончательно портит впечатление от фильма.

▸ Ух ты, какая миленькая змейка! Ты ведь не набросишься на меня и не растерзаешь, как это обычно бывает?





▾ Нечто, отдалённо напоминающее чужого, появляется в финальных кадрах «Прометея».

▴ Из экипажа «Прометея» о цели путешествия знают только рыженькая милашка и мужик в сланцах. Остальных, похоже, запихали в звездолёт, ничего не объяснив.

▾ Дэвид, в отличие от андроида Эша, свои махинации от зрителей не скрывает.





отложили до лучших времён. С дальней полки его достал Ридли Скотт, снявший тридцать лет назад «Чужого» и решивший вернуться к подзабытому творению. Амбициозный режиссёр рамками приквела себя ограничивать не стал, и снял «Прометея» как самостоятельный фантастический фильм, имеющий к «Чужому» отдалённое отношение.

Экспедиции во всех уголках мира находили изображения того, как люди поклоняются гуманоидам, указывающим на звёзды. По этим изображениям археологи Элизабет Шоу и Чарли Холлоуэй сумели вычислить, из какой звёздной системы явились загадочные существа – предположительно создатели человеческой расы. Руководство гигантской корпорации отправляет на поиски праотцов научно-исследовательский космический корабль «Прометей» с уже упомянутой парой археологов, ещё несколькими учёными и андроидом Дэвидом на борту. По прибытии на искомую планету команда обнаруживает древние сооружения с трупами гуманоидов и склад цилиндров со странной чёрной жидкостью органического происхождения. На этом моменте адекватные учёные из светлого будущего, в распоряжении которых находится уйма разных гаджетов, могли бы и убраться подобру-поздорову на корабль, запустив дюжину зондов и прихватив ряд образцов, но команда «Прометея» оказалась рисковыми ребятами.

Выгнать из зловещих руин их смогла только пыльная буря, причём пару людей они по дороге потеряли. Судьба их предсказуемо печальна, но на корабле и так проблем хватает: Дэвид втихую протащил на борт контейнер с чёрной жидкостью и напоил ею Холлоуэя. Вскоре археолог замечает у себя симптомы неизвестной инфекции, а его подруга Элизабет, несмотря на бесплодие, внезапно оказывается на третьем месяце беременности. Несмотря на протесты Дэвида, решившего во что бы то ни стало доставить необычный плод на Землю, Элизабет при помощи медицинского модуля вырезает из своего живота агрессивное нечто, похожее на кальмара.

Тем временем команда выясняет, что в руинах находится инопланетный корабль, который изначально держал курс на Землю и вез туда чёрную жижу – предположительно, биологическое оружие. Дэвид пробуждает от криогенного сна выжившего пришельца, однако вместо лекции о сотворении мира тот отрывает киборгу голову, убивает нескольких людей и явно горит желанием довести миссию до конца. «Прометею» удаётся протаранить звездолет, а Элизабет натравливает на врага своё чудовищное чадо. Тут Дэвид опять напоминает о себе: он связывается с Элизабет и рассказывает ей, что на планете остались еще корабли создателей. Если она восстановит андроида, он поможет ей вернуться на Землю. Но женщина решает отправиться на родную планету демиургов, чтобы выяснить, зачем они хотят уничтожить человечество, которое сами же породили. Тем временем из трупа не пережившего встречи с кальмаром пришельца вылупляется нечто, подозрительно напоминающее старого доброго Чужого…

Аудитория приняла «Прометея» положительно. Хотя сюжет фильма ни логикой, ни неожиданными поворотами похвастаться не может, шикарные съёмки и красочные спецэффекты впечатление производят неизгладимое. Финал картины остался открытым, и продолжение явно не за горами. Вот только куда заведут Элизабет её искания? Станет ли Ридли Скотт заполнять пробел между событиями «Прометея» и «Чужого», или возьмётся творить историю неизведанных звёзд и цивилизаций? Пока этого не знает и сам режиссёр. Но солидные кассовые сборы «Прометея» показали, что зрителей до сих пор интересуют чудища с пыльных тропинок далёких планет, так что ксеноморфы явно ещё не раз вернутся на большой экран. Возможно, не в роли главных антагонистов, но обязательно вернутся.

ЧУЖИЕ В КНИГАХ И КОМИКСАХ

Ксеноморфы стали героями множества литературных произведений. Каждая из кинолент подверглась новеллизации, причём книги, будучи написаны на базе изначальных вариантов сценариев, зачастую содержали сцены, не вошедшие даже в дополненные издания фильмов. Существует более десятка книг по вселенной «Чужих», в которых учёные, детективы, военные и пираты сражаются с инопланетными чудищами и противостоят козням правящих миром корпораций. У нас даже исхитрились издать пару фанфиков «по мотивам».

«Чужие» получили прямое продолжение в виде серии комиксов, главной героиней которой стала повзрослевшая Ньют. В комиксах ксеноморфы добираются до Земли и становятся её полноправными хозяевами, но военные и команда Ньют пытаются отвоевать родную планету. Благодаря безумной любви американских художников к кроссоверам, с чужими также успели сразиться Супермен, Бэтмен, судья Дрэдд, Зелёный Фонарь, Терминатор и, конечно же, Хищник. Последняя встреча привела к созданию отдельной вселенной, остальные же можно отнести к разряду курьёзов.

ВИРТУАЛЬНЫЕ БАТАЛИИ

Как любой популярный фильм, «Чужой» не мог не обзавестись играми по мотивам. В далёком 1982-м сваять на коленке зубодробительный экшн разработчики не могли, поэтому им пришлось ограничиться корявым клоном Pacman для Atari 2600. Через пару лет свет увидел уже вполне серьёзный тактический симулятор Alien для Commodore 64 и ZX Spectrum. Здесь под руководством игрока находился экипаж космического корабля, и система в начале каждого прохождения случайным образом выбирала, кто станет носителем личинки чужого, а кто окажется киборгом и вскоре перестанет подчиняться командам. Целью игры является уничтожение пришельца. Его можно банально пристрелить или взорвать вместе с кораблём, улетев на спасательном модуле. Однако в модуль вся команда корабля не поместится, а за каждого спасённого члена экипажа, также как и за андроида, вовремя вычисленного и упрятанного в криогенную камеру, даются бонусные очки.

В 1986-87 годах по мотивам второго фильма вышли две игры с одинаковым названием Aliens: The Computer Game, одна из которых была набором из шести мини-игр, а вторая – шутером от первого лица. В то же время в Стране восходящего солнца на платформе MSX вышел платформер Aliens (на родине – Alien 2) от небезызвестной Square. Геймеру в роли пиксельной Рипли предлагалось навести порядок на захваченной ксеноморфами планете. Особой известности он не получил, потому как за пределами Японии так и не вышел.

Британские разработчики Probe Software со своим платформером Alien 3 провозились аж до 1992 года, зато выпустили его на Amiga, Commodore 64, Master System, а позже на NES, Mega Drive и Game Gear. Тогда же увидел свет экшн по третьим «Чужим» для Game Boy.

В начале девяностых игры по «Чужим» можно было встретить и на аркадных автоматах. Konami представила на суд общественности платформер по сюжету второго фильма, где зачистить захваченную монстрами колонию предлагалось в роли Рипли или десантника Хикса. Автомат от Sega базировался уже на следующем фильме, и заняться отстрелом ксеноморфов здесь предлагалось от первого лица – при помощи светового пистолета, копировавшего оружие героев «Чужих».

Ныне разорившиеся, но весьма успешные в девяностых разработчики квестов Cryo Interactive подарили фанатам серии неплохую Aliens: A Comic Book Adventure, основанную на серии комиксов от Dark Horse. В ней пользователю в роли бывшего десантника, а ныне колониста, предстояло расследовать происшествие на далёкой космической заставе. Сюжет был весьма неплох, а стандартные для квестов загадки были разбавлены боями и заданиями на время.

Вторая половина девяностых и начало двухтысячных принесли в копилку поклонников «Чужих» несколько шутеров среднего пошиба. Alien Trilogy, вышедший на Sega Saturn, PS one и PC, предлагал в очередной раз истребить инопланетных супостатов в лице несгибаемой и несжигаемой Эллен Рипли. Вышедший на PS one шутер Alien: Resurrection пытался следовать сюжету «Воскрешения», но, как и фильм-первоисточник, получился на редкость бредовым. Серверы многопользовательского шутера Aliens Online тоже долго не протянули, несмотря на сносную графику и ряд необычных нововведений. Играть предлагалось как за космических десантников, так и за Чужих, причём последние могли набираться опыта и расти, превращаясь из мелких личинок в чудовищных королев. Смерть тоже интересно обыгрывалась. Гибнущий пришелец захватывал разум ближайшего собрата, а павшего десантника клонировала корпорация-наниматель.

В 2001 году вышел экшн от третьего лица Aliens: Thanatos Encounter для Game Boy Color, в котором нужно было пройти двенадцать уровней и выполнить ряд миссий за одного из десантников, каждый из которых обладал особенными характеристиками и умениями. В 2003 году появилась Aliens: Unleashed для мобильных телефонов, в 2006 – очередной игровой автомат со световыми пистолетами Aliens: Extermination. Выпуск RPG по вселенной «Чужих» Sega отменила, и для охотников на ксеноморфов наступило игровое затишье.

Однако в конце 2011 года на Nintendo DS вышел старомодный, но весьма качественный платформер Aliens: Infestation. Выглядит он так, будто волшебным образом телепортировался из начала девяностых, но играть в него на удивление весело. Нужно зачистить от чужих здоровенный космический корабль, имея в распоряжении отряд космического десанта. Людей немного, и каждая потеря безвозвратна: лишиться героя – всё равно, что потерять жизнь. Несколько человек ждут в запасе, и можно пополнить отряд, если найти и попросить о помощи спрятавшегося от инопланетян в отдалённом отсеке десантника, но воскресить никого нельзя. И это чертовски печально, потому что у каждого персонажа есть характер, и реплики они отпускают забавные, а всех уберечь не получится, как ни старайся. Боссы здесь, как водится, сильные, а здоровье у людей хрупкое. Убежать от неприятеля герои тоже могут с трудом, поэтому надо быть начеку ежесекундно. Старомодным разработчикам WayForward, которых не раз корили за чрезмерную сложность их игр, удалось на удивление точно передать атмосферу страха и безнадёжности, царившую в фильмах Скотта и Кэмерона.

В феврале этого года столкнуться с чужими удастся вновь. В тактическом шутере Aliens: Colonial Marines от Sega, выходящем на



▲ Графика в игре Alien для ZX Spectrum примитивная, но концепция интересная.



▼ Комиксовый квест Aliens: A Comic Book Adventure оказался неожиданно интересным и красивым.

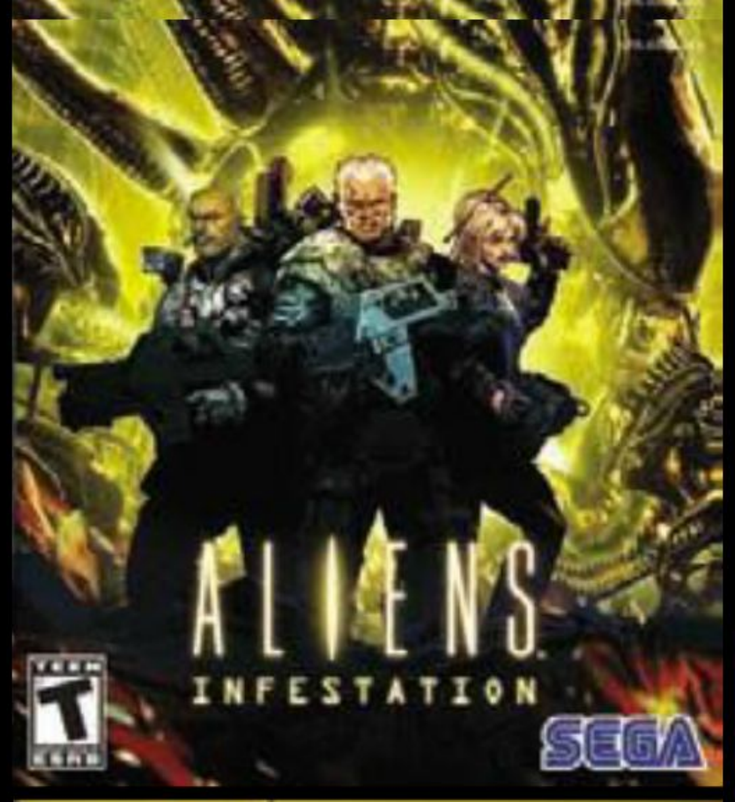


▲ Неудивительно, что шутеры по «Чужим» популярности не снискали. Выглядели они примерно вот так.





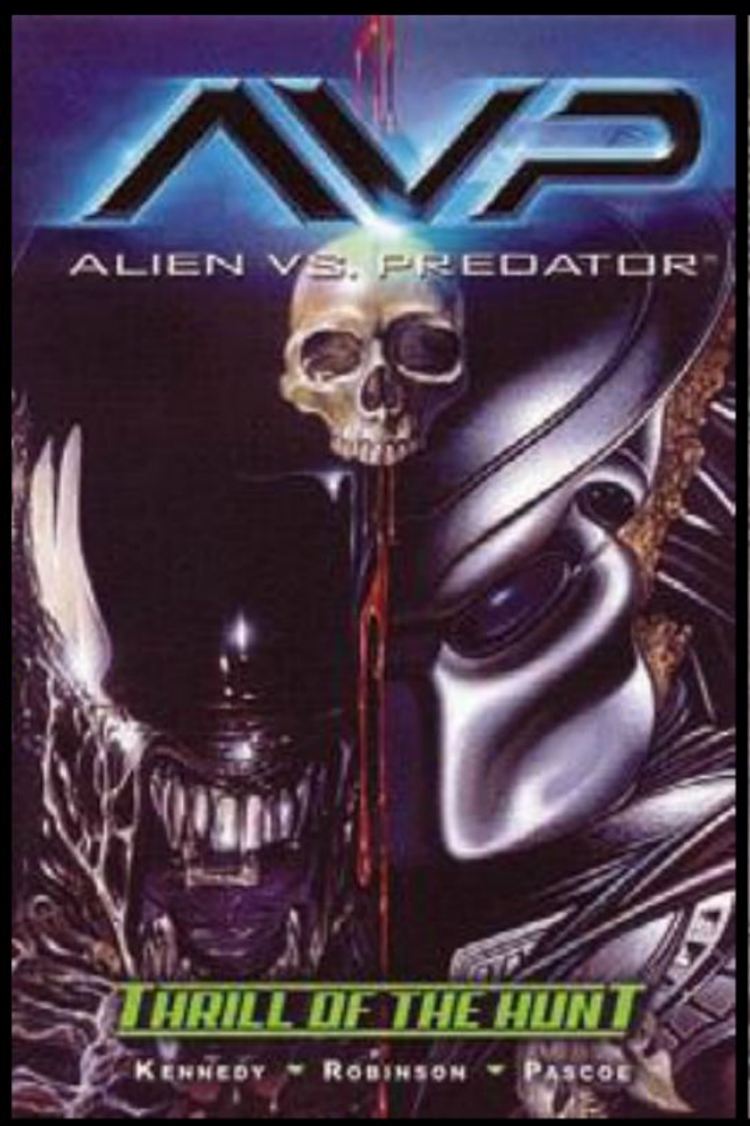
▲ Aliens: Colonial Marines выглядит многообещающе. Будем надеяться, что сюжет и геймплей не подкачают.



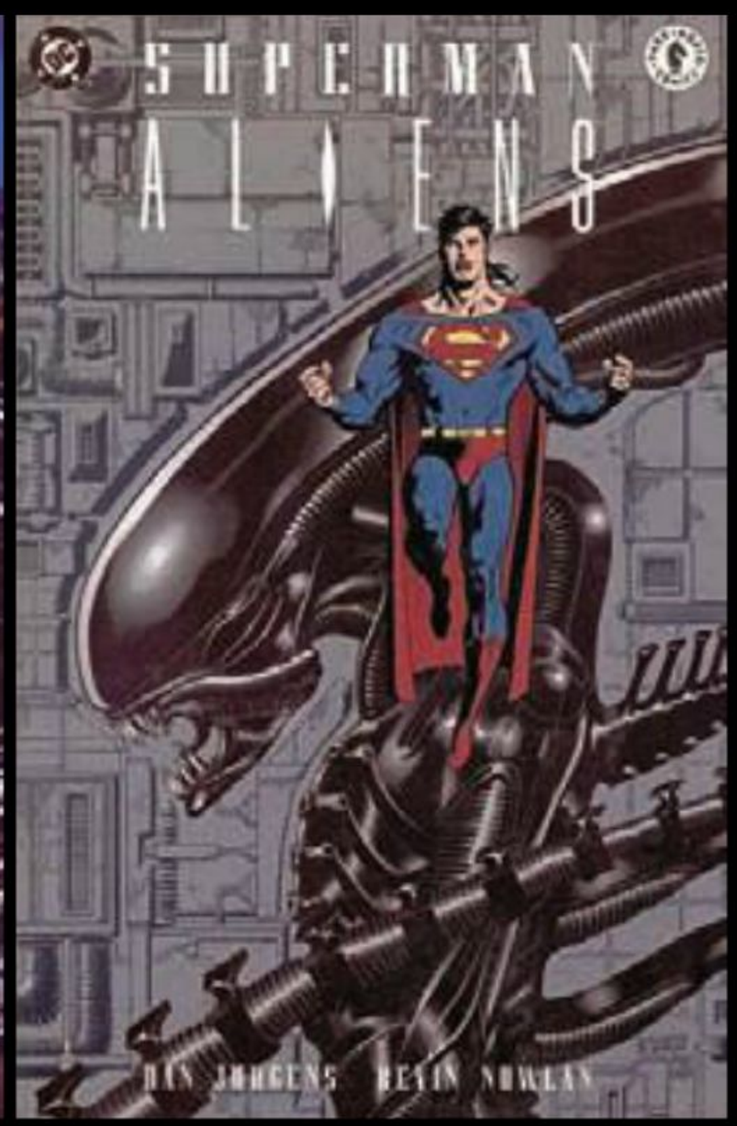
◂ Невзирая на мультяшную обложку, Aliens: Infestation – игра сложная и действительно страшная.



▲ Если повезёт, в зале игровых автоматов можно встретить вот такое чудо.



▲ Встреча Чужого с Хищником на страницах комикса дала начало успешной серии.



▲ На страницах комиксов от Dark Horse побороться с ксеноморфами пришлось даже Супермену.



Первыми играми по «Чужим» стали кислотных расцветок платформеры.



PC, PlayStation 3, Xbox 360 и Wii U истреблять кровожадных пришельцев предстоит, взяв на себя командование отрядом из четырёх космических десантников. Одним из героев можно будет управлять непосредственно, остальным же придётся отдавать приказы. Предложат здесь и мультиплеер, где можно играть как за десант, так и за чужих, причём стиль игры будет кардинально различным. Выглядит Aliens: Colonial Marines многообещающе. За сюжет отвечают сценаристы телесериала Battlestar Galactica, не поленившиеся проконсультироваться с киностудией и пообщаться с Ридли Скоттом. Разработчики Gearbox Software недавней Borderlands 2 тоже доказали, что умеют делать игры качественно.

Будет ли Aliens: Colonial Marines соответствовать нашим ожиданиям, станет ясно лишь после ее релиза. Пока можно с точностью утверждать только одно: Чужого в красную книгу игровых и киношных монстров заносить рано. Чудище с кислотной кровью и двойной зубастой пастью прочно вошло в историю научной фантастики, и исчезать вовсе не собирается. **СИ**

ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ

Впервые Хищник и Чужой встретились на страницах комикса в конце 1989 года. Раса искуснейших во вселенной охотников и хищные твари, столь же скрытные, сколь и смертоносные, были словно созданы друг для друга. Противостоянию пришельцев посвящены два фильма и четыре книги, но наибольший успех снискали видеоигры Alien vs Predator, с переменным успехом выходящие с 1994 года и по сей день. Примерять на себя роль Чужого, Хищника или Космического десантника и вздрагивать от нападения таящихся в темноте враждебных тварей было чертовски увлекательно, да и выглядели игры для своего времени отменно. И, хотя серия за последнее десятилетие сдала позиции, Sega собирается радовать нас новыми выпусками.

Альфина Голубева

ИГРАТЬ С СОБОЙ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИСТОРИИ

ДАВНЫМ-ДАВНО В ОДНОЙ ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ ВИДЕОИГРЫ БЫЛИ КУДА КАК ПРОЩЕ. НЕ ПЫТАЛИСЬ ЗАПУТАТЬ ТОЛСТЫМИ СЛОЯМИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ. PONG И ASTEROIDS – ЭТО PVP И PVE В СВОЕМ БАЗОВОМ, КОРЕННОМ ВОПЛОЩЕНИИ. ВОТ ЭТОТ ПИКСЕЛЬ НЕ ДОЛЖЕН ПОПАСТЬ ВОТ ТУДА. А ЭТОТ – ЗАДЕТЬ ТЕБЯ. НАПРОТИВ – ВРАГ. УПУСТИЛ – ПРОИГРАЛ. ПРОСТО, КАК ДВАЖДЫ ДВА. ДАЖЕ КАК ДВАЖДЫ ОДИН.

Далекая-далекая галактика, однако же, расширяется, так что нынче к видеоиграм относят все подряд. Например, то, что можно назвать отдающим фантастическими боевиками девяностых словом «киберспорт». Вот хотя бы Primal Carnage – как и все командные экшны, на глубинном уровне он остается чем-то, вроде футбола (если бы в нем были птеродактили). С другой стороны, есть интерактивное кино, вроде Walking Dead или Heavy Rain. Есть сложные RPG с эпическим сюжетом, сотней навыков, степенью влияния на спутников и возможностью лихо скакать (летать, прыгать, телепортироваться) по тысячам локаций. Есть MMORPG, где вас, к тому же, могут нецензурно обругать другие игроки. Есть Little Inferno, где можно жечь предметы, а ничего другого делать нельзя. Есть игры из социальных сетей (не надо неловко коситься и отходить в сторонку, они существуют). Всё это – игры, и чем дальше от центра вселенной, тем сложнее понять, что их объединяет. Даже набор платформ ширится: можно играть и на PC, и на Mac, и на консоли, и на мобильном девайсе, и на вашем личном голографическом проекторе ZX-874.

Тем интереснее смотреть на экстремумы.

Если с одной стороны у нас есть Tetris – одна голая механика и ничего больше, то с другой – экзерсисы, граничащие с художественными инсталляциями. То есть такие, где игровой элемент еще надо поискать (и нет никаких гарантий, что он отыщется). О них-то мы и поговорим.

ЧТО ЗА ЗВЕРЬ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Есть мнение, что игра отличается от неигры интерактивностью, однако носители оного мнения расходятся в том, что именно она собой представляет. Википедия, например, предлагает следующее: «интерактивность – это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы». Что ж, выходит, что любое взаимодействие человека и компьютера (консоли, мобильного девайса, голографического проектора) интерактивно. Более того, перелистывая страницы книги, я тоже обмениваюсь с ней информацией (что нагляднее на примере читалок, полностью эмулирующих данный функционал)! Покажи мне следующий фрагмент текста, ты, магический прямоугольный объект с закорючками!

Кажется, имеется в виду всё-таки не совсем это, а интерактивность в узком понимании термина – «способность информационно-коммуникационной системы активно и разнообразно реагировать на действия пользователя». Следует подчеркнуть: активно и разнообразно. Что есть «активно» и «разнообразно»?

Тут мнения, конечно, расходятся – и нет ничего неожиданного в том, что все «недоинтерактивное» так любят изгонять из жанра игр в темную и холодную ночь.

Именно поэтому для них так важен вопрос позиционирования. В наше время выброшенный на помойку унитаз отличается от Современного Искусства преимущественно наличием Художника, который объяснил бы, в чем состоит его Авторское Видение; соответственно, одна и та же штуковина может быть представлена как игра, «интерактивный экспириенс» или, например, простое оттачивание дизайнерских навыков, которое выложили в Интернет просто так, чтобы побаловаться.

И никто не гарантирует, что первое будет увлекательней.

PVH: PLAYER VERSUS HIMSELF

Самой известной студией, работающей в жанре неигр, наверное, является бельгийский дуэт Tale of Tales, а самым известным их творением – The Path. Ория Харви и Михаэль Сэмин позиционируют свои произведения как «цифровые экспириенсы, для которых формат видеоигры – средство художественной выразительности». В них создается «эмоционально насыщенное интерактивное окружение». Это довольно честное описание: цели Tale of Tales – сугубо художественные, и, запуская их опусы, нужно готовиться играть чувствами и мыслями, а не пальцами.

У того факта, что даже фанаты The Path редко знают другие игры Tale of Tales, есть причины. The Path очень относительно, но всё же традиционна: игрок последовательно выбирает шестерых Красных Шапочек, каждой из которых нужно пройти через лес и принести еду бабушке. В игре есть нечто вроде квеста (пусть он и фальшивый, пусть и нужно действовать строго наоборот), подлежащие собиранию цветочки и осмысленная структура каждого путешествия: требуется отыскать в лесу тематически связанные с конкретной Шапочкой предметы и локации, полюбоваться на ассоциации, которые они у нее вызывают, встретить своего Волка и посетить-таки домик бабушки. Степень макабричности финала напрямую связана с тем, что из этого удалось провернуть. Игровой процесс всё равно остается скорее поэтическим – сюжета нет, есть только ассоциативные ряды, намеки, полунамеки и вороны, – но в целом игрок более-менее влияет на происходящее.

Другие проекты Tale of Tales куда более экспериментальны. В The Graveyard вы играете за старушку, пришедшую на кладбище. Вся игра, занимающая не более пяти минут, состоит из того, что она ходит между могил, добирается до лавочки возле церкви, садится… В бесплатной версии игры после этого можно покинуть кладбище.

В платной она умирает.

▼ «Он плыл с материка на лодке без дна, и всплывали твари морские, дабы поговорить с ним». Dear Esther —путешествие не только по острову, но и по душе безымянного героя.



Vanitas – игрушка для мобильных девайсов – деконструирует жанр «собери три». Перед вами деревянная коробочка. Когда вы ее открываете, там находится три объекта – гвозди, перья, жучки, орехи. Если все три совпали, вы получаете золотую звездочку и радуетесь тому, как вам повезло. На коробочке размещены глубокомысленные цитаты из Ницше, Рембо, Экклезиаста и так далее.

Можно ли назвать такие проекты интерактивными? Ну, в принципе, в Vanitas вы вручную открываете и закрываете коробочку, а в The Graveyard зажимаете W, чтобы идти вперед, и без вашего участия ничего не произойдет. В первом случае результат даже можно было бы назвать разнообразным (если бы мы впадали в демагогию, конечно). Но возникает подозрение, что цель создателей заключалась несколько в ином.

В таких «неиграх» интерактивность – interaction, взаимодействие – должна происходить не между игроком и игрой, а между игроком и его собственным мозгом. Это можно было бы назвать PvH, player versus himself. И несмотря на то, что The Path показывает вам эффектные ролики, его коренная «механика», думается, заключается в том же самом: игра не является развлечением сама по себе, «развлекать» игрока должно то, что будет происходить у него в голове и в душе.

Нашумевшим примером игры с самим собой является Dear Esther. Изначально мод для Half-Life 2, в 2012 году она вышла полноценно – и столь же полноценно позиционировалась разработчиком thechineseroom. «Это история про призраков, рассказанная при помощи игры от первого лица. Фокус здесь не на традиционном геймплее, а на том, чтобы исследовать остров, раскрыть его тайну, понять, кто вы и зачем вы здесь». Эта же обтекаемая формулировка встречается и далее: нигде не заявлено, что Dear Esther – собственно игра, она лишь «использует игровые технологии».

Тем не менее, аудиторией она воспринимается именно так – может, из-за продаж в Steam, а может, из-за успеха. В конце концов, Dear Esther получила шесть наград TIGA – и не только за аудио- и визуальный дизайн, но и в номинации Action/Adventure! Так где же там экшн и где приключения?

Безымянный герой Dear Esther находится на некоем острове, тоскует по некоей Эстер и пишет ей некие письма – не то на бумаге, не то в голове. У него нет врагов, кроме себя самого, у него есть только остров (иногда населенный безвредными призраками, с которыми ничего нельзя поделать). Зато можно ходить, любуясь пейзажами. В некоторых точках срабатывает триггер, запускающий новый фрагмент текста, случайно выбираемый из четырех альтернативных вариантов. Текст рассказывает о переживаниях автора, истории острова и – фрагментарно – о некой трагедии, которая не то в прямом смысле, не то метафорически и приве-

▼ Всё вокруг покрыто ржавчиной и пятнами, но не они становятся причиной катастрофы в Process.





▲ Несмотря на схожую готичную внешность, все девочки из The Path очень разные: кто-то еще пребывает в солнечном детстве, а кто-то уже переживает трудности переходного возраста. Финал, впрочем, будет в равной степени мрачен.



◂ Fatale, еще одна работа студии Tale of Tales, – посвящена «исследованию души Саломеи».

ла его сюда. Траектория движения игрока кое-где ветвится, но в целом довольно однозначна, и главному квесту – взобраться на радиовышку – не так уж и нужно проступать между переживаниями и воспоминаниями.

Собственно, всё.

Игра ли это?

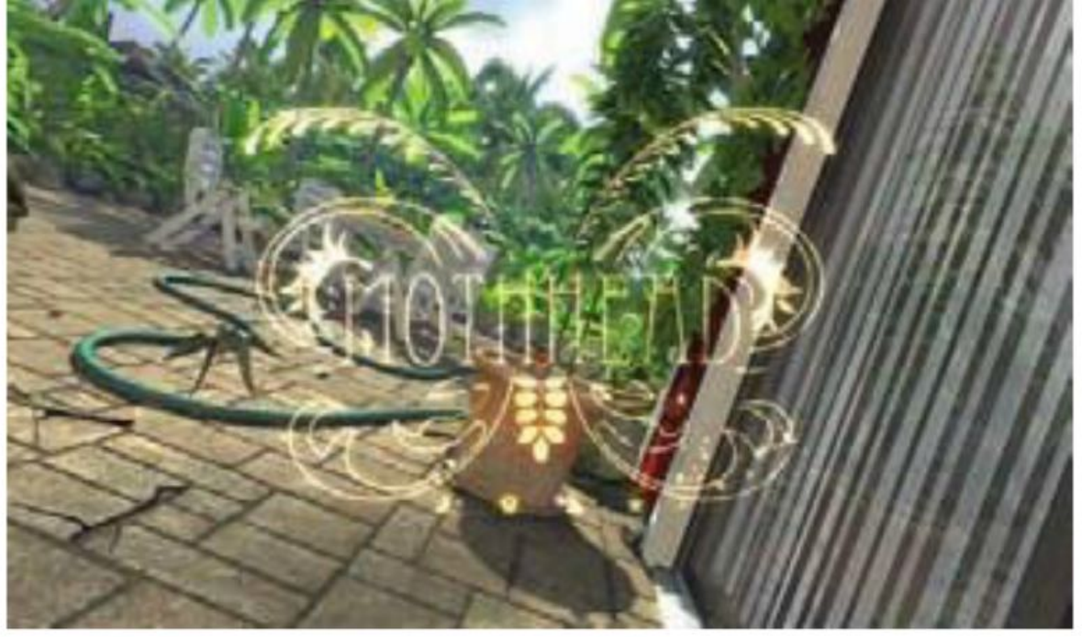
Даже если вооружиться очень мощной лупой, интерактивность (не базовую, техническую, уровня «ну кнопочки же нажимаются, ну он же ходит», а в более узком понимании термина) тут можно отыскать разве что в способности игрока повлиять на темп, с которым раскрываются новые фрагменты. Не только текст, но и некоторые элементы мира генерируются случайно, но игрок может на них разве что посмотреть – и подумать об их глубинном, так сказать, смысле. Иными словами, с формальной точки зрения это вроде бы и не игра.

Игра, однако же, происходит не на мониторе и не тогда, когда запущен esther.exe – а с теми впечатлениями, которые остались от ветреных пейзажей, и с теми обрывками текста, которые остались после одного прохождения. Что может быть интереснее, чем собирать сюжет из неудобной формы осколков, подчас противоречащих друг другу? Ну, вообще говоря, много чего – вкусы-то у всех разные. Но есть игроки, которым достаточно небольшого тычка, а остальное произойдет в их собственной голове.



Есть люди, сочиняющие предыстории персонажам командных шутеров.

И такие вот художественные неигры – для них.



ПРОТИВОРЕЧИЯ

Любопытной, кстати, кажется и, скажем так, «неказуальная казуальность» таких игр.

С одной стороны, они редко требуют хоть какого-то мастерства, потому что в них редко есть возможность проиграть. Управление парой-тройкой кнопок – вот и всё, что там имеется. (В Fatale, еще одном эксперименте от Tale of Tales, квест первой части звучит как «дождитесь конца» – и в самом деле, нужно просто ждать и читать периодически всплывающий текст.) Соответственно, это вряд ли развлечение для хардкорных геймеров – но нельзя ведь и сказать, что для широкой аудитории! Есть смутное чувство, что пройти вперед и послушать печальную песенку про смерть (The Graveyard) интересно как раз аудитории достаточно узкой.

Но она ведь есть!

Выше недаром была отмечена важность позиционирования неигр. Mothhead можно пройти за 10-15 минут, но по выразительности это «интерактивное арт-демо», призванное продемонстрировать возможности движка Unity, вполне сравнимо со многими художественными экспериментами. Как можно догадаться по названию, играем мы за мотылька, порхающего по красиво освещенной пещере (и «пещера» тут означает не тип локации, а действительно одну-единственную пещеру). Мотылек способен прицепиться к некоему, хм, телу. Тело медленно ковыляет и неспособно летать, зато ему не страшна паутина. Вот, собственно, и всё – теперь можно решать «несложный паззл» (конечная задача – высвободить другого мотылька из банки).

Будь в Mothhead хоть немного дополнительного текста или иного осмысления происходящего, это бесплатное демо вполне могло бы претендовать на звание игры. Собственно, и так может (в конце концов, при запуске нам всё-таки предлагается «start game»). Тем удивительней, насколько порой похоже на игру то, что так не позиционируется.



Независимая команда русских разработчиков TrainYard, сделавшая Process, зовет свое творение «интерактивной инсталляцией», в которой при этом всё же «недостаточно интерактивности, чтобы называться полноценной игрой». Тем не менее, перед нами достаточно традиционный квест/адвенча – с одним исключением: финал предрешен, и он случится. Безликий и безымянный герой находится в поезде, который разобьется через 20 минут реального времени. Разобьется неизбежно. Можно ходить по вагонам, что-то чинить – у игры есть вполне линейное прохождение, – но катастрофе всё равно быть. «Акцент здесь на том, чтобы создать настроение», – поясняет разработчик.

◂ О том, что мотылек из Mothhead просто сидит на удобном выступе, торчащем из тела, можно сразу и не догадаться. Но так ли это важно?

Казалось бы, сознание того, что финал неизбежен, должно обескураживать. Зачем дергаться, если мы всё равно умрем? Но этот же аргумент, знаете ли, можно применить и к жизни – и есть подозрение, что как раз в его озвучивании и состоит «игра».



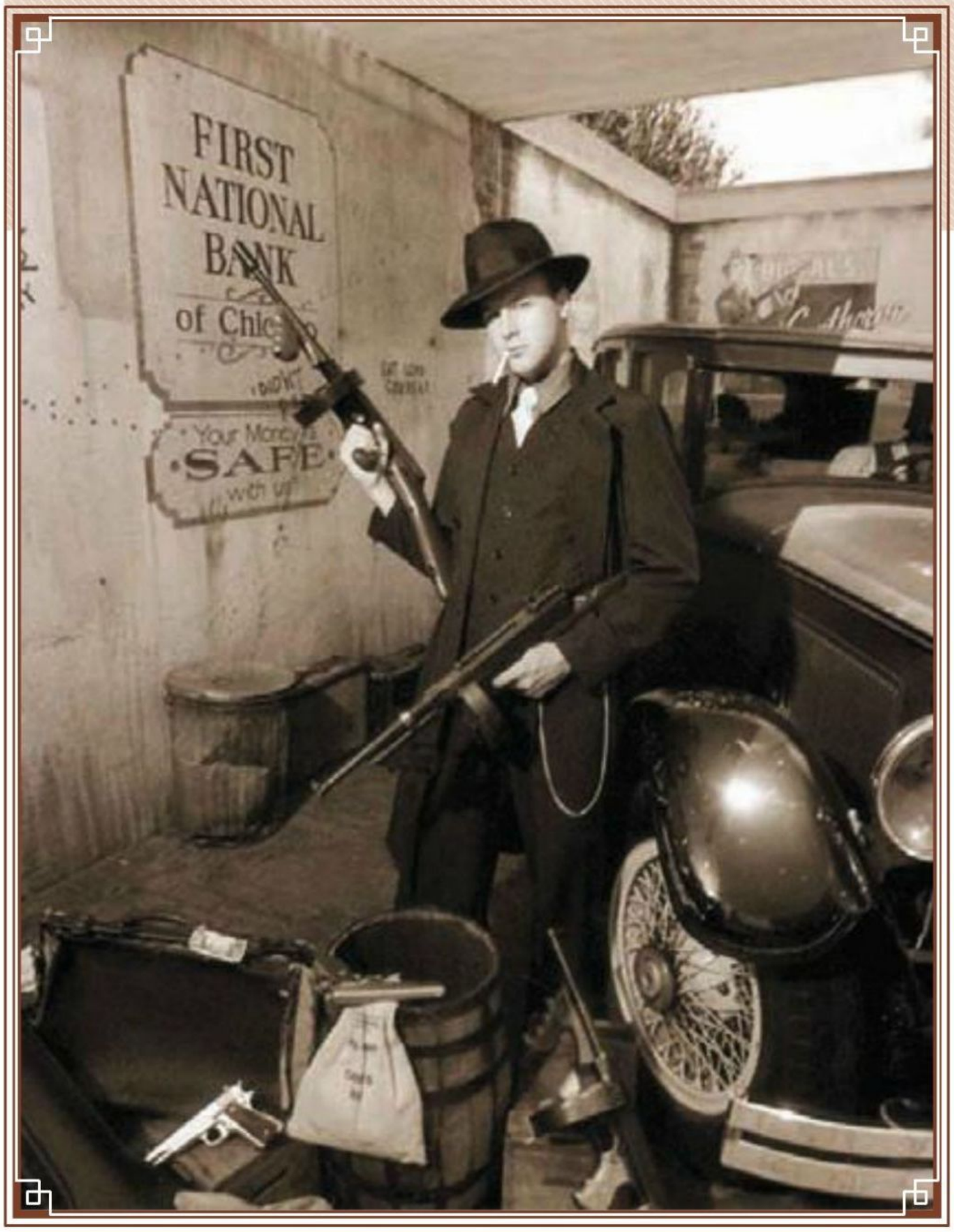


А может, и нет. Играть с самим собой каждый может по собственным правилам. Успех Minecraft и тот факт, что «открытость мира» сейчас является чуть ли не обязательным требованием при разработке, говорят о том, что людям интересны песочницы – площадки, где можно сочинять свои правила, и свобода от ограничений. При всей жесткости рамок и скромности набора возможных действий PvH-игры – те, в которых основным противником игрока является его собственная голова, – дают именно ее: полную свободу.

Наверное, истинные мастера PvH-гейминга способны их даже и не запускать. **СИ**

Сэм Ньюберри

Семен Кобылин



▸ Пистолет-пулемёт Томпсона образца 1921 года – легендарный «томми-ган», он же «чикагская пишущая машинка», он же «примиритель», он же «свинцовая метла». Журналистами двадцатых часто пафосно именовался «адской машиной смерти».



▲ В реальности гангстеры выглядели далеко не так эффектно. Вот, скажем, Альфонсо Габриэль Капоне, более известный как «Аль Капоне».

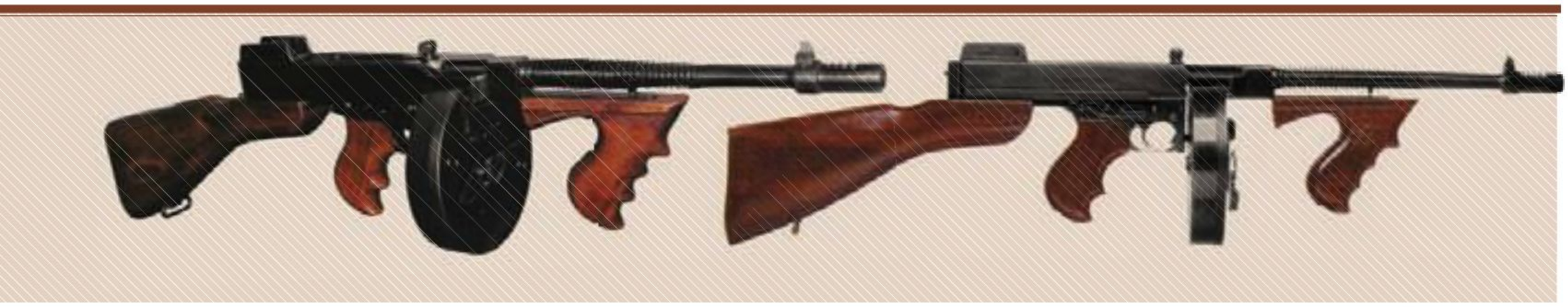
◂ Примерно вот такая картина возникает в голове, когда мы слышим слово «гангстер».

▼ Аль Пачино каким он показан в фильме «Неприкасаемые» 1987 года. Интересно сравнить с реальной фотографией выше.



Скромное обаяние бандитизма

ДАЖЕ САМЫЕ СТРАШНЫЕ СОБЫТИЯ ПО ПРОШЕСТВИИ ВРЕМЕНИ ПРИОБРЕТАЮТ НАЛЁТ РОМАНТИКИ. 24 ЯНВАРЯ ВЫХОДИТ ФИЛЬМ «ОХОТНИКИ НА ГАНГСТЕРОВ», А МЫ ВСПОМИНАЕМ ОБ ИСТОКАХ ЛЮБВИ К ОБРАЗУ АМЕРИКАНСКОГО БАНДИТА.



«Ревущие двадцатые» для США – почти то же самое, что «лихие девяностые» для нашей родины. Политическая нестабильность, экономический коллапс, страшный голод, уносящий жизни сотен тысяч людей, миллионы лишившихся крова и средств к существованию. Профсоюзы требуют социальной защиты, правительство давит танками Национальной Гвардии мирные демонстрации, в обществе растёт напряжённость и радикальные настроения, от ультралевых до ультраправых. Уровень преступности в таких условиях неизбежно ползёт вверх и, что самое страшное, преступность начинает организовываться, образуя банды, пронизывающие щупальцами рэкета и коррупции всё больше и больше слоёв общества. Вступившая в силу в декабре 1919 года Восемнадцатая поправка к Конституции США только усугубила криминогенную обстановку, так как даровала организованной преступности практически неисчерпаемый источник дохода. Эта поправка, известная в США как «Prohibition» («Запрет», именно с большой буквы), а в остальном мире как «Американский сухой закон», полностью запрещала производство, продажу и транспортировку алкоголя на территории страны. Благодаря ей, банды получили возможность наваривать баснословные деньги на подпольной торговле горячительным, что поспособствовало их стремительному росту. Тогдашние американцы вряд ли находили что-то привлекательное в гангстерах и их разборках, но спустя годы всё это стало казаться красивой романтической сказкой, которая привлекает многих и сейчас.

Что же такое эта самая «гангстерская эстетика»? Прежде всего, атмосфера первой половины XX века. Мужчины в фетровых шляпах и длинных плащах, женщины в узких платьицах и туфельках с ремешком, неуклюжие автомобили на деревянных спицованных колёсах, грохочущая надземка, мальчишки-газетчики, твист и фокстрот. В общем, то, что входит в понятие «винтаж». Люди всегда испытывают тягу к старине, и это – один из факторов привлекательности гангстеров времён Сухого закона. Вторая составляющая – сюжеты. Разумеется, гангстер должен заниматься контрабандой спиртного – хотя Сухой закон не отменил прочих видов преступной деятельности, но ничто так прочно не ассоциируется именно с тогдашним периодом, как нелегальная торговля алкоголем. В конце концов, наркотики и заказные убийства, с точки зрения читателя/зрителя/игрока больше подходят произведениям про наше время, а подделка денег и изощрённые кражи со взломом – викторианской эпохе. Поэтому – грузовики, везущие из Канады палёный виски в тайниках под кузовом, подвальные притоны, где этот самый виски пьют из чайных чашек и прочее в этом роде. В крайнем случае, допустимы ограбления банков – благодаря Джону Диллинджеру и легендарной парочке Бонни Паркер и Клайд Барроу этот вид преступной деятельности тоже обрёл некоторый романтический флёр. Сам гангстер непременно хорошо одет: дорогой костюм (обычно в тонкую полоску,



▲ Слева – главарь гангстеров из фильма «Охотники на гангстеров» 2013 года.



▶ Джон Диллинджер, герой фильма «Враги общества» 2009 года.

▼ Черчилль с томми-ганом. Фотография, которую растиражировали немецкие газеты, снабдив подписями в духе «Английский гангстер собирается грабить Европу».



по итальянской моде), начищенные туфли с гамашами, белый шёлковый шарф. Разумеется, неизменная шляпа, без которой мужчине в те времена показаться на людях было просто неприлично – тоже дорогая и хорошая. Некоторая реальная подоплёка под подобным имиджем имеется – стремительно разбогатевшие на неправедных делах «джентльмены удачи» всегда стремятся пустить пыль в глаза богатой одеждой (вспомнить тех же «новых русских»). Однако на самом деле так выглядели далеко не все гангстеры и, конечно, далеко не всегда – отправляясь «на дело» они одевались, как правило, сильно скромнее, чтобы не выделяться из толпы. Неотъемлемой деталью образа является и «томми-ган» – пистолет-пулемёт (автомат) Томпсона образца 1921 года. Это оружие, прозванное «чикагской пишущей машинкой» за характерный звук стрельбы, изначально предназначалось для полицейских и называлось в рекламных проспектах производителя «антибандитским пулемётом», но гораздо большую известность получило в руках нарушителей закона, а не защитников. Высокая скорострельность, внушительная убойная сила и барабанный магазин на пятьдесят патронов сделали его весьма популярным инструментом для улаживания разногласий в вопросах бизнеса. В реальности, впрочем, «томми-ган» был по карману далеко не каждому бандиту – стоил он почти двести долларов, фантастическая сумма по тем временам. Для сравнения, автоматический пистолет «Кольт» M1911A1 стоил всего семь долларов, а помповый дробовик – около пятнадцати. Поэтому большинство преступников обходились стволами попроще и подешевле, «томпсон» же являлся визитной карточкой элитного боевика сильной и успешной банды.

Гангстерской эстетике в её современном понимании мы обязаны старому доброму Голливуду. Именно старому и именно доброму. Дело в том, что расцвет «гангстерского» кино, откуда и пошли все эти шляпы-сигары-«томпсоны», пришёлся на конец двадцатых-начало тридцатых годов прошлого века, и тогда эти фильмы были вполне злободневными – ну, примерно как наши «Бумер» или «Брат». Публике показывали то, о чём она читала каждый день в газетах или (если не повезло) лицезрела воочию. Правда, с одной поправкой – в те времена считалось, что кино должно показывать жизнь непременно в причёсанном виде. Ну в самом же деле – насмотреться на грязные и некрасивые вещи человек может и в реальном мире, а придя в кинотеатр, он хочет увидеть нечто более приятное глазу. Актёр на экране всегда был чисто одет, гладко выбрит и сверкал белозубой улыбкой, даже если играл пирата, средневекового рыцаря или иного персонажа, который в реальности смотрелся далеко не так изящно. В принципе, это даже нельзя назвать обманом – зритель всё прекрасно понимал и просто мысленно делал поправку, что «на самом деле, конечно, было немножко не так, но зато смотреть приятнее». Не стали исключением и гангстеры – самые обычные на вид и по поведению люди представали на экране лощёными красавцами. Отглаженные дорогие костюмы, волевые подбородки, правильно поставленная речь. Мало общего с реальностью, зато производит впечатление и запоминается.

Именно экранные гангстеры стали в первой половине двадцатого столетия «лицом» американской киноиндустрии – наряду с героями вестернов. Именно это и обусловило популярность образа: говорили «голливудский фильм» – подразумевали «кино про бандита в шляпе и с томми-ганом». Немцы даже использовали этот образ в пропаганде – Уинстон Черчилль в начале войны сфотографировался с пистолетом-пулемётом Томпсона, а немецкие газеты тут же опубликовали фотографию, снабдив подписями «Английский гангстер собирается грабить Европу» и тому подобными. Шляпа, сигара, полосатый костюм, зловещая ухмылка, характерный автомат с диском и передней рукояткой – с точки зрения среднего обывателя Черчилль действительно выглядел на этом фото как киношный бандит.

MAFIA

Самая аутентичная гангстерская игра – это Mafia: City of Lost Heaven. Малоизвестная чешская компания Illusion Softworks в 2002 году буквально выстрелила проектом, который представлял собой настоящий интерактивный фильм в лучших традициях жанра. Начиная от сотканного по всем канонам сюжета про простого парня, который попал в нехорошую компанию, пошёл к успеху, а потом познал неправильность творимого им и отошёл от дел, и заканчивая сюжетными видеороликами, блиставшими кинематографической режиссурой, с которой не стыдно было бы и на большой экран выйти. Если добавить к этому отличную графику, возможность свободного перемещения по огромному детально проработанному городу и окрестностям, разнообразный геймплей и потрясающий саундтрек из аутентичных мелодий двадцатых-тридцатых, получится игра, которую без особых натяжек можно назвать шедевром. Густая атмосфера гангстерского кино подкреплялась многочисленными отсылками к классике, и поиск киноцитат стал для ценителей жанра отдельным удовольствием при прохождении.

Вторая часть игры была анонсирована сразу же (ещё в первой «Мафии» на валяющихся по тротуарам газетах можно было видеть заголовок «Mafia II Coming Soon!»), но задержалась в разработке на долгие восемь лет и в итоге всё равно появилась на свет недоделанной. Графика всё так же радовала глаз, саундтрек ласкал слух, а атмосфера наполняла каждый пиксель монитора, но оборванный на полуслове сюжет и удручающе пустой город, в котором было нечего делать, кроме как выполнять сюжетные задания, серьёзно подпортили публике впечатления от игры. Надежда на то, что историю главного героя разовьют в загружаемых дополнениях, оказалась тщетной – из трёх дополнений сюжетным оказалось только одно, и то не продолжало сюжет игры, а рассказывало о событиях, произошедших параллельно с одним из его эпизодов. Слухи о продолжении «Мафии» циркулируют давно, но какой-либо официальной информации на этот счёт нет, к тому же игровая общественность, разочарованная недоработками второй серии, заранее преисполнена скепсиса по поводу третьей.







▲ До середины 2000-х игры про гангстеров представляли собой зрелище довольно унылое. Вот «Legal Crime» (в России издавалась как «Чикаго 1932: Дон Капоне»)...

◀ ...вот «Gangsters 2»...

▼ ...а вот «Mob Rule». Тоска зелёная, правда?



МЕНЕДЖЕР БАНДЫ

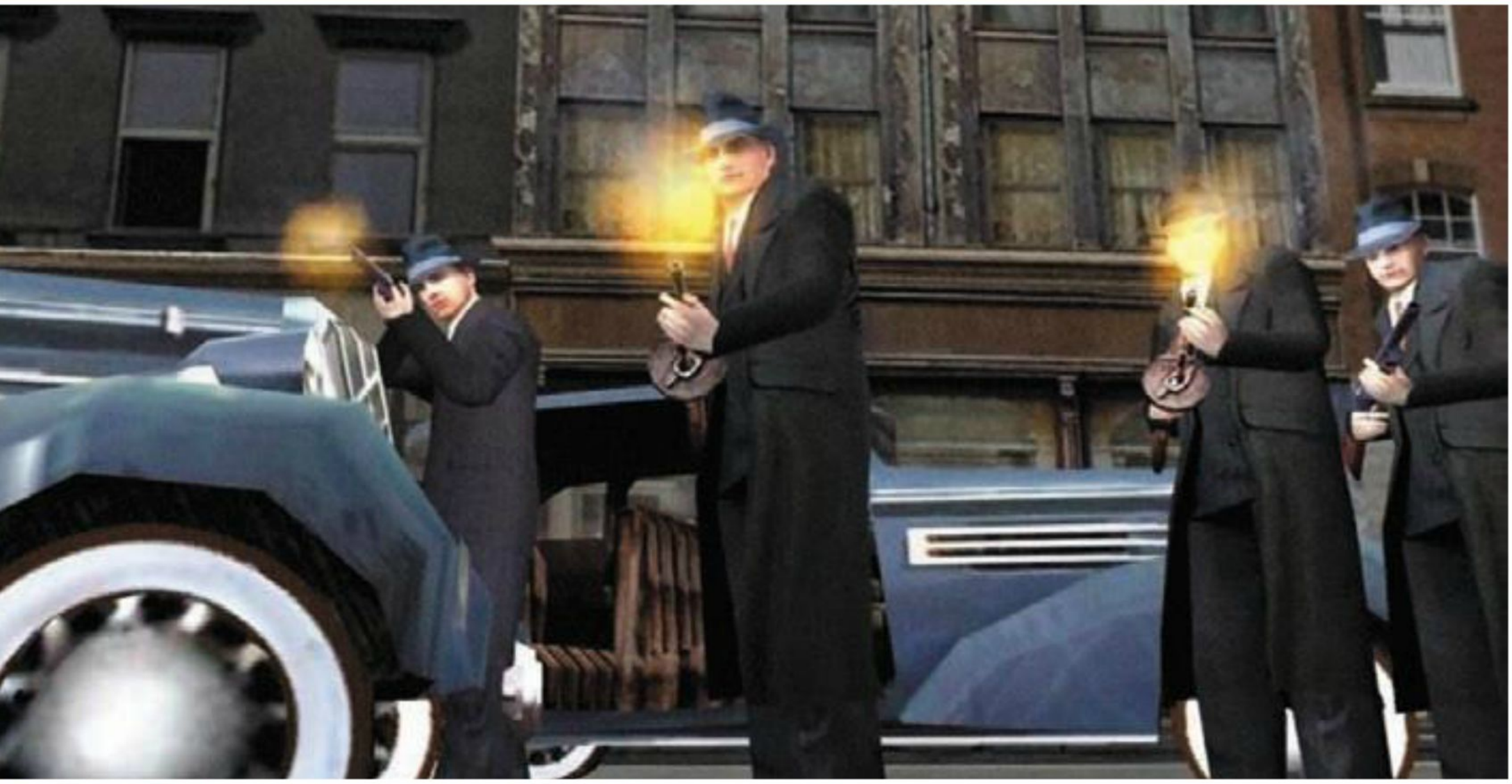
Больше всего гангстерских игр, как ни странно, относятся к жанру стратегий. В них геймер принимает бразды правления бандой и распределяет подчинённых по заданиям, взимая дань с бизнесменов, организуя подпольные притоны, подкупая полицию и натравливая ребят с «томми-ганами» на конкурентов. Вместо драмы, атмосферы и вовлеченности его ожидает вид сверху на однообразные коробки городских кварталов, графики доходности и длинные листы квартальных отчётов. Понятно, что гангстеры – это преступность по определению организованная, но народ всё-таки больше ценит их за стильность и пафос, а не за бухгалтерию, так что большим успехом эти проекты не пользовались никогда. Mob Rule, Gangsters, Gangsters 2 – кто сейчас вспомнит эти игры? У отечественного геймера разве что при виде скриншотов Legal Crime (которую он знает как «Чикаго 1932: Дон Капоне») что-то этакое в душе встрепенётся, да и то лишь потому, что эта игра была одной из первых на территории бывшего Союза, чья лицензионная версия с полным переводом продавалась по цене пиратского компакта, из-за чего имела определённый успех и запомнилась.



▲ Лицом итальянской мафии для всего мира навсегда стал Вито Корлеоне из фильма «Крёстный отец».

Собственно, отсюда, из популярных фильмов, гангстерская эстетика и зашагала по миру. Чужое издали всегда кажется привлекательнее, а грань между правдой и художественным вымыслом стирается с расстоянием – вроде умом понимаешь, что на самом деле в Америке всё не так, как американское кино это показывает, но подсознательно стереотипы всё равно выстраиваются. Истории о злодеях и преступниках всегда нравились широкой общественности, портило наслаждение ими только одно – своих преступников, близких и реальных, человек видел воочию (как минимум, в газетах), и привлекательного в них было мало. Хотя бы потому, что пострадать от них мог сам ты. А вот экзотические заморские бандиты, которые ничем непосредственно тебе не угрожают, и которых ты знаешь только по прилизанным образам из кино – совсем другое дело. Тут отрицательная сторона не чувствуется так остро, поэтому можно вволю насладиться жизнеописаниями их похождений. По прошествии времени добавился ещё один фактор привлекательности – та самая старина, которую все любят. В смысле, гангстеры стали не только заморскими, но и винтажными. В результате, хотя в самой Америка гангстерская тематика никогда не была в загоне, она вряд ли может сравниться с тем бумом любви к автоматчикам в полосатых костюмах, который поднялся в Старом Свете годах в пятидесятых и не очень-то ослабевает до сих пор.

Гангстерское кино набирало и теряло популярность несколько раз. Первый и самый высокий пик, как уже говорилось, случился в самом начале, при зарождении жанра – на рубеже двадцатых и тридцатых. Тогда фильмы о бандах снимались буквально по горячим следам, и было их наштамповано великое множество. Большинство из них тем или иным образом обыгрывали эпизоды







▲ Вот Mafia: The City of Lost Haven – совсем другое дело. Настоящее гангстерское кино, в котором ты играешь главную роль.

◀ Mafia 2 оказалась похуже во всём, кроме графики, но своих поклонников тоже завоевала.

▸ Когда-то так одевались люди, у которых было много денег и мало вкуса. Теперь это – карнавальный костюм. Так и называется «костюм гангстера».

▸ И в женской версии тоже существует. O tempora, o mores...

▸ Леон Кеннеди из Resident Evil 4 щеголяет в костюме гангстера, открываемом за прохождение дополнительных миссий.



«боевого пути» реально существующих преступников, но так как многие из них были ещё живы, а кое-кто даже на свободе, то во избежание лишних осложнений имена персонажей и детали произошедшего были изменены. Конечно, зритель, знакомый с разделом криминальной хроники, без труда угадывал в Томе Пауэрсе Джона Диллинджера, а в Энрико Банделло – Аль Капоне. Самым весомым изменением являлись морализаторские концовки, внесённые для удовлетворения требований цензуры, запрещавшей изображение преступников в положительном свете. Все гангстеры тогдашнего кинематографа в конце фильма либо осознавали неправедность своих путей и бросали преступное ремесло, либо погибали, сгубленные алчностью и пороком.

Вторая волна фильмов о гангстерах подоспела в конце сороковых. К тому моменту большая часть завсегдатаев колонки полицейских новостей отправилась либо в тюрьму, либо в могилу, а цензура несколько ослабила свою хватку, так что стало можно без боязни снимать вещи, основанные на реальных событиях более плотно, без метафор и аллегорий. Целая череда лент прямо так и называлась, по именам главных героев, которые американцы ещё недавно могли видеть на страницах газет: «Нельсон-младенчик», «Пулемётчик Келли», «Диллинджер». Гангстеры теперь, хоть и оставались по большей части причёсанными и чистенькими, но сюжеты уже начали обретать некоторую жизненность, избавившись от сахариновой морали в финале.

В семидесятых, после долгого перерыва, гангстерское кино вновь вынырнуло на поверхность. «Крёстный отец» – сага, собравшая все мыслимые и немыслимые награды, получившая два полнометражных продолжения, сериал, а впоследствии и компьютерную игру. Фильм, определивший лицо гангстерского жанра на долгие годы вперёд. После него ленты посыпались, словно пули из «томми-гана», причём одна другой культовее: «Однажды в Америке», «Неприкасаемые», «Злые улицы» и многие, многие другие. Параллельно с их появлениям окончательно оформилась мода на гангстеров как на стиль, в первую очередь визуальный – причём, хотя в указанных фильмах труженики дробовика и бейсбольной биты окончательно избавились от «киношного» глянца, в сердце публики их образ совместился с романтическим гангстером старого кино, сформировав некого синтетического персонажа, который и приходит нам в голову сейчас при слове «гангстер». А эпоха «сухого закона» потеряла монополию, и время действия сместилось в 40-е и 50-е годы прошлого века. В наши дни мягкие шляпы, полосатые костюмы и автоматы Томпсона снова в моде. Фильм «Враги общества» (в нашем прокате шёл под названием «Джонни Д.»), сериал «Уличная империя», игра L.A. Noire – несколько примеров из самого яркого, что почтило нас своим присутствием. А в январе в прокат поступают «Охотники на гангстеров», подзадержавшиеся из-за… массового убийства зрителей кинотеатра в США. Оно, дескать, напомнило одну из сцен ленты (перестрелка в Chinese Theatre, что на Голливудском бульваре). Услышали бы об этом американцы конца сороковых – не поверили бы, что такое возможно.

Время идёт, винтаж входит в моду, выходит из неё и входит вновь, маятник общественного мнения качается от любви к бандитской романтике до морализаторского презрения к ней и обратно, но одно остаётся неизменным. Фигура в длинном плаще поверх дорогого костюма, мягкой шляпе и с «томми-ганом» в руках всё так же шагает по экранам кинотеатров и телевизоров, мониторам компьютеров и страницам книг. С каждым годом она становится всё более легендарной и всё менее похожей на свой реальный прототип, но привлекательности от этого отнюдь не теряет – скорее, наоборот. **СИ**

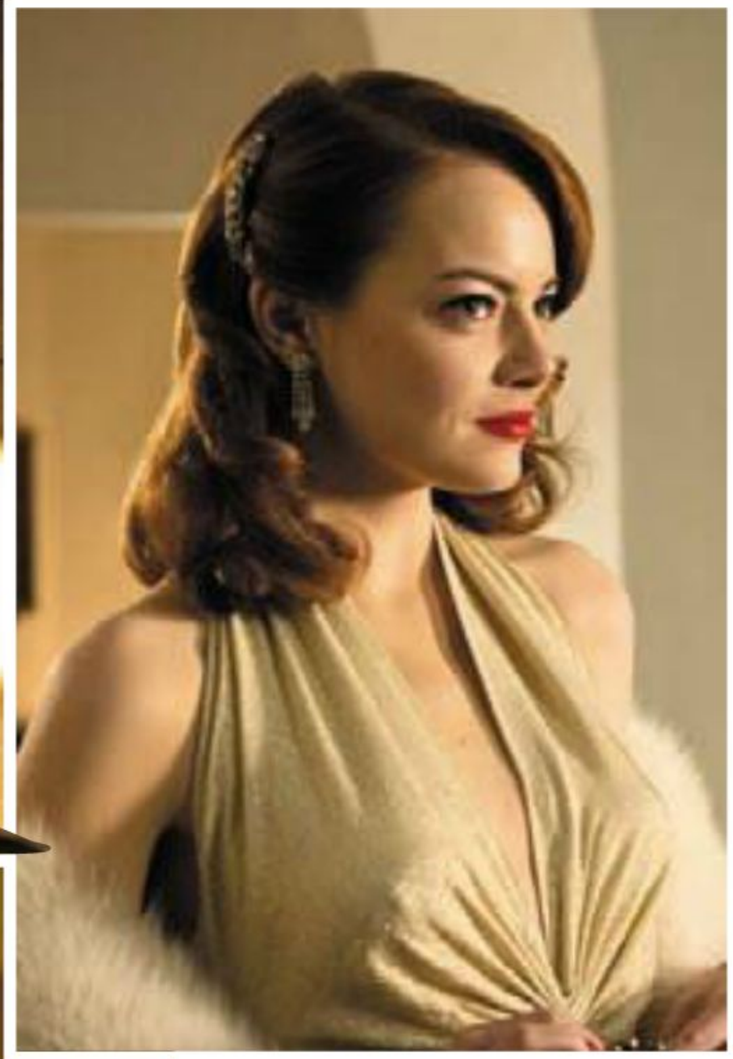


А вот в скачиваемых дополнениях для неё единственным интересным были обои и иллюстрации.

GRAND THEFT AUTO

Когда речь заходит о романтизации бандитизма, первым делом на ум приходит сериал Grand Theft Auto. Он заимствует чертовски много из эстетики гангстерских фильмов, однако события GTA происходят самое раннее – в восьмидесятых (не считая дополнений про Лондон для первой части, которые можно не брать в расчет), а чаще всего – и вовсе в наше время. Поэтому и визуальный стиль, и герои, и сюжеты в GTA – совершенно другие. Не такие элегантные, как, например, в «Крестном отце».













ОХОТНИКИ НА ГАНГСТЕРОВ

Место действия «Охотников на гангстеров» (Gangster Squad) – Лос-Анджелес 1949 года, хорошо знакомый геймерам, например, по L.A. Noire. В конце сороковых тема бутлегерства уже неактуальна, поэтому главарь банды, Микки Коэн (Шон Пенн) зарабатывает на торговле наркотиками и проституции. Он контролирует весь криминальный мир на Западном побережье США. Полиция и власти – на содержании у преступников, и лишь небольшая группа самых смелых копов готова бросить вызов системе. Но если L.A. Noire – нуарный детектив о том, как страшно жить, то «Охотники на гангстеров» – зрелищный боевик о том, что гангстеров можно попросту всех перестрелять. Это, конечно, не вполне законно, зато эффективно. К тому же, подруга главаря бандитов приглянулась одному из копов – лишний повод навести порядок в городе.

Как и все лучшие истории о людях с томми-ганами, «Охотники на гангстеров» так или иначе, но основаны на реальных событиях. Первоисточником для фильма послужила серия статей Пола Либермана, написанных для газеты Los Angeles Times. Журналист десять лет изучал историю борьбы с гангстерами в родном городе, копался в архивах полицейского управления, судебных делах, взял сотни интервью у очевидцев событий, а результатом стали яркие и правдивые истории о борьбе с организованной преступностью. Позже эти тексты были объединены в книгу «Gangster Squad: Covert Cops, the Mob, and the Battle for Los Angeles», а сценарист Уилл Билл (телесериал «Касл») написал по их мотивам историю для фильма Рубена Фляйшера («Добро пожаловать в Zомбилэнд»).

КРУГЛЫЙ СТОЛ

Александр Щербаков



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Руководитель игровых проектов компании Q1.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Персонаж яойных фанфиков по игре «Евгений Онегин».

ВИКТОР ЗУЕВ

Продюсер специальных проектов Kanobu Network.

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ:

ТОЛКИЕН И ЕГО ХОББИТЫ

На экраны выходит первая часть «Хоббита» – как бы дико это ни звучало. «Хоббит» теперь – эпическая трилогия на основе… практически повести. Мы собрались и поговорили. И по поводу «Хоббита», и «Властелина колец, и Толкиена. И Грибных эльфов тоже вспомнили.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

АЩ: По «Хоббиту» у нас что-то реальное анонсировали?

ВЗ: По «Властелину колец» выходят. LEGO: Lord of the Rings и дотаобразная игра Guardians of Middle-Earth, две стороны рубятся между собой. Multiplayer Online Battle Arena, MOBA. Новый жанр такой.

СТ: Игра The Hobbit уже выходила. Еще в 2002 году!

АЩ: Был еще и другой «Хоббит», если уж на то пошло – в 1982. Но да, последняя была в 2002 году, выпускала ее Vivendi и, очевидно, по книжной лицензии – к фильму эта игра не имела никакого отношения.

СТ: Electronic Arts выпускала игры по фильму – потому что у нее была лицензия на игра по фильму. А вот у Vivendi была лицензия на книги.

АЩ: Именно так. Вообще, в целом, мало кому интересно, что сейчас выйдет или могло бы выйти по «Хоббиту».

СТ: Тем более, что ничего не выйдет!

АЩ: Такого не может быть. Рано или поздно выйдет. И точно выйдет какая-нибудь мелочь для айпадиков.

СТ: Но где традиция выпускать игры под релиз фильма? Ничего не анонсировали.

ВЗ: Действительно, крупных проектов не анонсировано. Guardians of Middle-Earth – крупный проект. И, учитывая популярность MOBA-игр, логичнее делать именно такую игру, чем дурацкий платформер или 3D-action про хоббита. Это нелепо. А как персонаж хоббит будет, конечно, в Guardians of Middle-Earth.

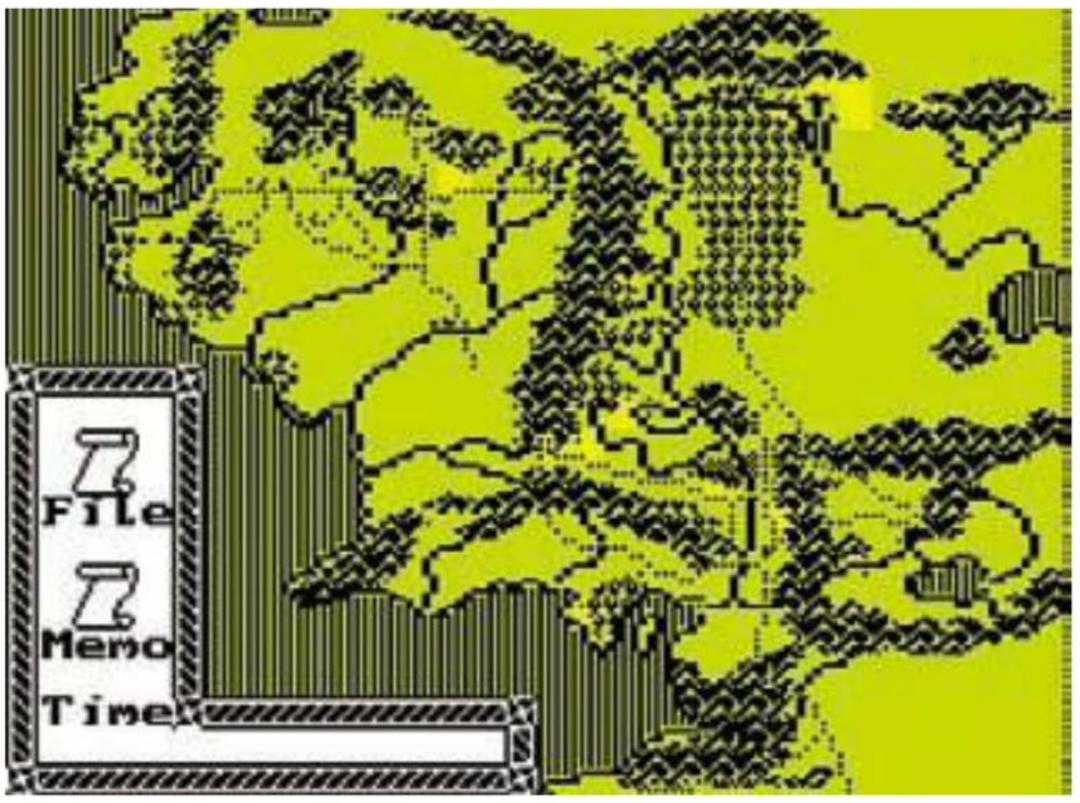
СТ: Но как это привязано к событиям «Хоббита»? Почему нет игры Peter Jackson's The Hobbit?

ВЗ: Наверное, западный игропром постигла, в некотором роде, та же участь, что и отечественный – в плане любви к играм по фильмам. Они не так много собирают, как должны. Посмотрите на «Трансформеров». Сделали две игры, которые были никому не нужны. И сделали две или три игры уже, которые выходят к фильму, но это или приквел, или про альтернативный мир, или расширение вселенной. И продается хорошо – потому что это хорошая самостоятельная игра. В которой нет задачи быстро «срубить бабла по-легкому». Наверное, это правильно, черт возьми!

СТ: Может, это еще и связано с судебной темой, когда наследники Толкиена подали в суд на правообладателя.

АЩ: Нет, хотя скандальчик действительно недавно был. Но он был связан со специфическими вещами. Если вкратце, то по «Властелину колец» сделали слоты.

СТ: Да, я читал. Это вообще ад.



▲ Добро пожаловать в прекрасный мир Средиземья!

АЩ: Собственно, да. Компот. Однорукий бандит. И это вызвало судебный процесс.

ВЗ: Здесь же, мне кажется, все лежит на поверхности. Если делать игру, где главным героем будет хоббит и делать ее дорогой – не факт, что это отобьется, тем более что игра точно будет говном. Мужики сели и посчитали.

СТ: Опять же, последние игры по «Властелину колец» тоже были говном. War in the North – вообще полным, ниже плинтуса.

ВЗ: Это еще и притом, что над игрой работали. Там Warner Bros., на выставке был крупный стенд, проект был сделан не на коленке. Но это дно. Я такого давно не испытывал: когда играешь, есть ощущение, что тебе больно. И с «Хоббитом» от Warner Bros. могла быть именно такая ситуация. Так что в итоге получим мы разве только какую-нибудь игру для фейсбучика.

АЩ: Тут к бабке не ходи. Тем более, что можно достаточно быстро сделать простую и неплохую игрушечку. И анонсировать там ничего не нужно. Ну вот недавно же выпустили по «Голодным играм» неплохую промо-игру. Для iPad. Адам Атомик делал, прикольная вариация на тему Canabalt.

ВЗ: Да, если только так. А из больших игр – ну вот релиз Guardians of Middle-Earth подгадан под премьеру фильма. И это то, что хотят и игроки и зрители. «Хоббит» – это не тот бренд, по которому стоит делать отдельную игру, мне кажется. Там и более детский антураж, вы же понимаете.

АЩ: Я тут сжульничал и заглянул по-быстрому в Википедию. Ну да, в Guardians of Middle-Earth вот прямо отсылки к фильму «Хоббит» будут. Какие-то tie-ins. Вполне официально. А вот чтобы прямо по «Хоббиту»… но они вообще ведь в определенный момент собирались.

ВЗ: Да, мы ведь забываем, что «Хоббитов» будет три. Время у них есть. Может даже и на next-gen консоли. Вопрос в желании и возможностях. Ну и на результаты фильма надо посмотреть.

СТ: Может, там Rocksteady втихаря уже что-то делает.

АЩ: Да, игру без убийств. Где хоббит всех нокаутирует. Или нет. Где он загадки всем задает. С элементами акробатики.

ВЗ: Ага. Бесконтактный бой. Новое увлечение московской молодежи.

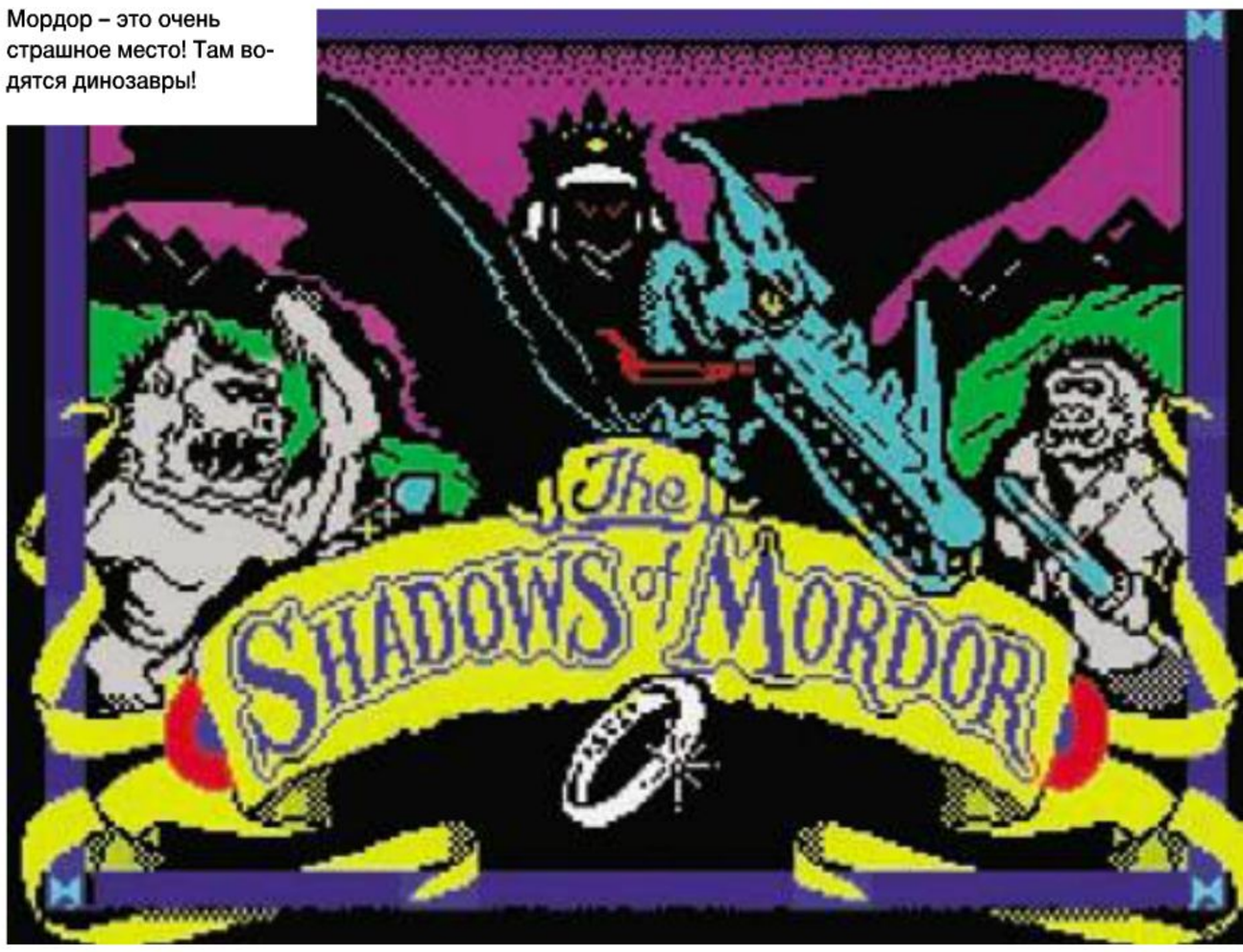
АЩ: В целом, мы обсудили все, что имеет отношение к нынешнему «Хоббиту». В общем, было очевидно, что много времени это не займет. Поэтому и тема у нас шире, чем просто джексоновский «Хоббит». Вообще, по идее, надо было бы обсудить и предыдущие игры по «Властелину колец». Проблема в том, что и здесь, по большому счету, не о чем говорить. Оно все было недавно, все эти стратежки и beat em' up игры, которые были хорошими. А то, что происходило в доисторическое время, было чудовищно.

СТ: Я тут с тобой не соглашусь. В начале 90-х была партийная тактическая RPG с открытым миром, с кучей квестов. Lord of the Rings Vol. I она называлась. Потом еще и была продолжение, там другие разработчики, но зато в CD-версии была нарезка из мультфильма 1978 года. В игре, правда, были всякие неканонические вещи. Вроде того, что кто-то хотел поставить лесопилку в Хоббитоне и нужно было разрушить эти злобные планы.

АЩ: Я помню старые Lord of the Rings, которые я пытался запускать на PC. И это был какой-то мрак. Ну и еще был, конечно, «Властелин колец» для SNES, это что-то типа Zelda для бедных. Вообще я всегда считал, что на PC я запускал именно «Хоббита» начала 80-х. Но тут с помощью интернетов выяснил, что на самом деле The Hobbit 1982 года – это совсем другая игра. И даже такая мини-революция в жанре текстовых квестов. Он, типа, понимал сложносочиненные предложения, многоступенчатые команды.

ВЗ: Еще была совершенно психоделическая стратегия War in Middle-Earth. И это ад. Никто не понимал, что там нужно делать. Ты каким-то образом должен был управлять отрядом, который нес кольцо и ты как-то влиял на события. У нас ничего не получалось, у нас события сами собой разворачивались, а нас голых накрывали. Но сам опыт был забавный. А вот стратегии, выходившие в 2000-х, все эти Battle for Middle-Earth. Типичная RTS, и она, кстати, выходила по частям. И вот

Мордор – это очень страшное место! Там водятся динозавры!



она, несмотря на то, что это такая среднестатистические RTS, база и все дела… она реально была клевой. Как раз тот случай, когда люди заморочились и не пытались просто пересказывать события фильма или книги. В принципе, экшн по фильму был неплохой, он был красивый. Но мне всегда казалось, что это некое оскорбление творчества Профессора. Оно заслуживает чего-то большего. И стратегия, на мой взгляд, отвечала задачам романа намного лучше, это гораздо правильнее. Это не просто какой-то личностный роман, там целые народы приходят в движение. И, честно говоря, я хотел бы увидеть что-то вроде Total War: Middle-Earth. Серия Total War отлично бы показала, что происходит в Средиземье, все эти союзы и так далее. На более глобальном уровне.

АЩ: Насчет союзов ты тут загнул.

ВЗ: Нет, почему? На самом деле, когда Ортханк заключает союз с Мордором – этого могло и не быть. Когда Гэндальф пришел в Рохан, чтобы фактически отбить его. Если бы мы играли в глобальную стратегию, а я играл бы за Мордор, я бы отправил своего агента и тем самым привлек бы Рохан на свою сторону. А играя за Минас-Тирит, я бы должен был посылать того же самого Гэндальфа, чтобы выбить Рохан из-под влияния Мордора. А они бы контратаковали.

АЩ: Ты в некотором роде прав, потому что все это в до определенной степени соответствует духу исходного материала. В том смысле, что «Властелин колец» – он в первую очередь о вселенной.

ВЗ: С точным описанием народов, костюмов, боевой тактики, городов. На основе трудов Толкиена можно создать масштабный проект.

АЩ: Но тут есть другой момент. Исходное произведение больше тяготеет к сказке. Говорить всерьез о заключении альянсов или о чем-то продвинутом… Ты говоришь об этом, потому что тебе не десять лет, ты, прямо скажем, ощутимо постарше. А «Властелин колец», как и «Хоббит» больше углублен в сказки, в фольклор и там, по большому счету, нет глубины и нет политики. Там есть хорошие и есть плохие.

СТ: Зачем там политика? Это epic fantasy, и не «Игра престолов».

АЩ: Да, совершенно верно. Именно поэтому я и говорю, что это будет смешно.

ВЗ: Автор «Игры престолов» тоже вырос на Толкиене. И первые интриги в духе «Саги о Нибелунгах», включая неожиданные переходы на сторону врага, они во «Властелине колец» есть.



▲ Рогатый черт похитил кольцо! Мы обречены!

АЩ: Они упрощенные и схематичные. Если мы говорим о первоисточнике… Нужно сразу оговориться, что это замечательная и великая книга. И «Хоббит» замечательный и великолепный. И Толкиена мы все страшно любим. Мы читали его в детстве, а многие читают и до сих пор. Но здесь я, наверное, процитировал бы Галковского, который правильно подметил, что филолог в Толкиене убил писателя.

СТ: Это не тот Галковский, который написал книгу по Dragon Age?

ВЗ: Нет. Совсем нет. (смеется)

АЩ: Это Галковский, который написал «Бесконечный тупик». И Галковский здесь прав. Толкиен – это филолог, это любитель европейских мифов и сказаний, всех этих Нибелунгов. Пусть даже полуискусственных и выдуманных неизвестно кем и когда – а иногда даже понятно кем, и понятно когда. Но вопрос в том, что он лез в общеевропейский фольклор, хватал эльфов, фей и прочих товарищей. На этой основе городил языки, создавал вселенную. И до этого никто в таком масштабе этого не делал. Говард, например, явно не придумывал… алло, ЯЗЫК! У «Властелина колец» были, назовем это, «приложения» – «Сильмариллион». И это многое говорит о романе. Писателю было интересно создать мир. А то, что разворачивается в этом мире… В нем разворачивается эпическая баталия для пятилетних детей. И ничего больше. Это хороший роман. Который сложно экранизировать. Есть разные мнения, но вот лично я первую часть «Властелина колец» смотрел в три или четыре прихода – я засыпал. Притом, что Джексон делал максимум того, что можно было сделать с исходным, громадным, циклопическим материалом – в котором при этом ничего не происходит, герои идут из точки А в точку Б. И поэтому когда мы говорим про политику, стратегию… Возможно, было бы правильнее, чтобы это был платформер, где слева-направо бежит мохноногий товарищ и кричит по-эльфийски.

ВЗ: Я вот тут пересматриваю ролик с осадой Минас-Тирита из Battle for Middle-Earth, тут все масштабно, с башнями, с мамонтами – «мумаки» они там назывались – и у ролика 300 тысяч просмотров, притом, что он всего-то двухминутный. И это говорит о том, что несмотря ни на что, именно стратегическая игра пользовалась большой популярностью.

АЩ: Дай ссылочку, я не уверен, что это более эпично, чем битва трех (или четырех?) армий в лучшей стратегии всех времен и народов – которую, кстати, ты мне в свое время порекомендовал, как и «Властелина колец» – Black Moon Chronicles. Там было настолько все масштабно, что уровень практически невозможно было пройти, настолько все тормозило.

ВЗ: Слушай… Теперь у нас наконец-то машины смогут ее потянуть. Дай-ка я запишу где-нибудь на салфетке. Надо обязательно Black Moon Chronicles посмотреть, чтобы ничего не тормозило.

СТ: Ты испортишь себе впечатления детства.

ВЗ: Нет, не испорчу.

АЩ: Там сложно их испортить!

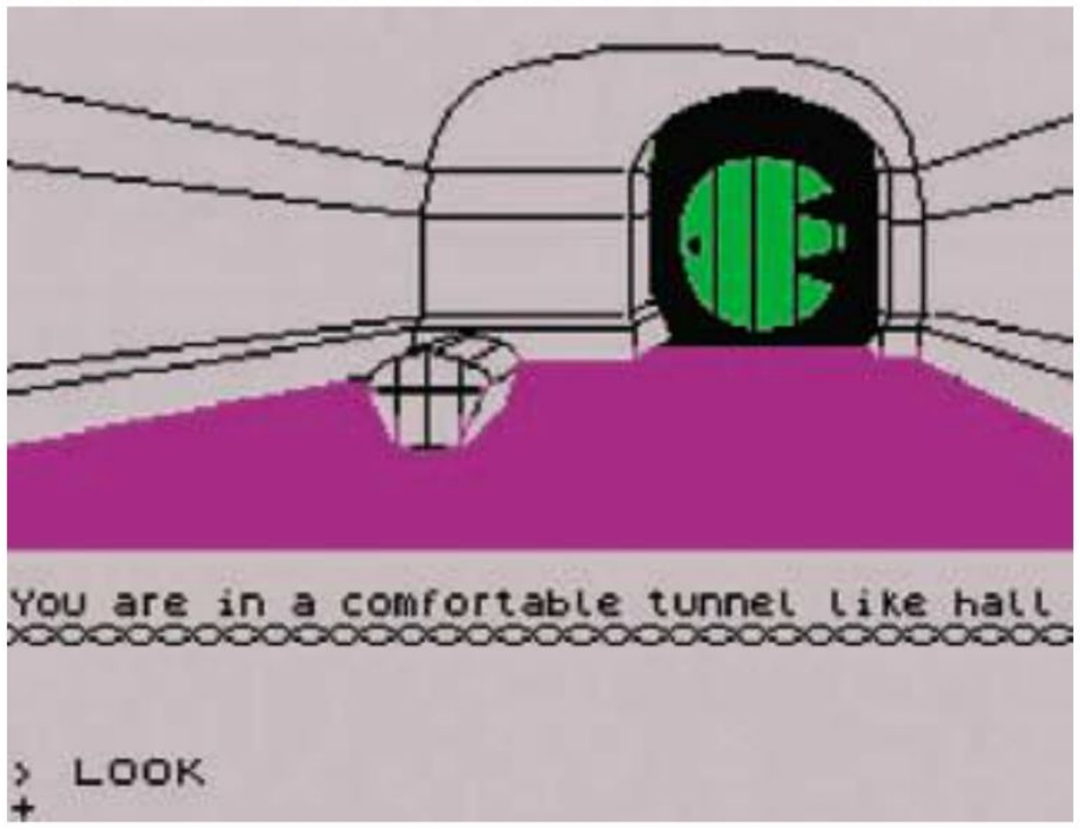
ВЗ: Но, возвращаясь к Battle for Middle-Earth. Я в нее играл вскользь, но я точно знаю, что были яростные поклонники, которые какое-то время, на протяжении нескольких месяцев, не играли больше ни во что. Понятно, что какой-то глобальной стратегичности там было немного, но вот сами битвы на картах были прикольные. И там даже где-то был Горлум. Он был невидим, но если он подходит к твоим войскам – его видно. И он несет кольцо. И какая-то из сторон может получить преимущество если сможет его поймать. И твои войска переодически передают информацию. У тебя на тактическом экранчике загорается сообщение, мол, «Мы видим какого-то урода». И ты туда камерой прибегаешь и видишь, что действительно в лесах прячется Горлум. Ты его захватывал. Кольцо нужно было донести до своей базы. И у тебя еще были супергерои. Если войска вела Галадриэль и надевала кольцо, она превращалась в какую-то невероятных размеров колдунью. Если кольцо надевал Саурон, то он, естественно, превращался в огромного чувака с мечом, который выносил все войска. С фантазией подошли. И я точно знаю, что очень многие люди считают Battle for Middle-Earth лучшим воплощением наследия Толкиена в играх.

АЩ: В общем-то и те beat em' up игры, которые были, они с точки зрения своего жанра тоже очень, очень хорошие.

ВЗ: Да, с точки зрения beat em' up – хорошие. С точки зрения игры по Толкиену – говно.



▲ Версия «Властелина колец» на тайском языке.



▲ А вот так на самом деле выглядит жилище хоббита изнутри. Дикари!

АЩ: Почему? В нее нормально могут играть пятилетние. Самое оно!

ВЗ: Понятно, в какую сторону ты гнешь!

СТ: Давайте лучше поговорим о том, как мы познакомились с этой замечательной вселенной! Я начинал с «Хоббита».

АЩ: Я тоже начинал с «Хоббита».

ВЗ: И я начинал с «Хоббита». Просто в школе сказали, вот офигительная книга, почитай. Причем я у товарища ее увидел на стеллаже и он говорит, мол, да-да, обязательно почитай.

АЩ: Мне было лет десять, я тоже взял у знакомых с полки и взял почитать.

ВЗ: А потом я узнал, что есть продолжение.

АЩ: Я знал, что есть продолжение, но не читал его. А потом Витяй на даче мне рассказал, что продолжение великолепное. И тут-то я стал искать «Властелина колец».

ВЗ: От продолжения я просто охренел. А потом я узнал, что есть предыстория, есть «Библия» этого мира – «Сильмариллион», который рассказывает о куда более великих сражениях и куда более великих врагах, у которых Саурон ходил, так сказать, в прапорщиках. Я, честно говоря, не верил, потому что Саурон был крутым. Но оказалось, что да. «Сильмариллион» я прочитал несколько раз и до сих пор считаю одним из величайших произведений в жанре фэнтези.

АЩ: Но это приложение. Это не самостоятельное произведение.

СТ: Это такое же фэнтези, как и «Легенды древней Греции» Куна.

ВЗ: Оно читается как самостоятельное произведение. Я после него не могу «Властелин колец» воспринимать, как раньше. Это хорошее произведение, но именно на фоне «Сильмариллиона» оно смотрится как для тинейджеров – не для пятилетних. Для старшей школы. Для пятилетних на самом деле «Хоббит».

СТ: Я как раз «Хоббита» прочитал лет в шесть.

ВЗ: Там все мирно, по-домашнему. Я, честно говоря, не совсем понимаю, о чем нам будет рассказывать Джексон в первой части фильма. Говорят, что он будет проводить параллели. Условно, нам будут показывать шутки про пьяных гномов, про еду, про табак. Такой «Мальчишник в Лас-Вегасе». Будет «Мальчишник в Хоббитоне». Там нет драматизма, нет конфликта – ну только если с гномами в самом начале. А так больше ничего там нет. И там может быть прием «а в это время в замке», и там показывают как собираются орки, Саруман. Который там будет, хотя в книжке его и не было. Чтобы разбавить фильм.

АЩ: Хронометраж набить. Три серии ведь!

ВЗ: Домашние тапочки, камин и шутки про отрыжку и пердеж. Ничего другого, особенно в первой части, нет. Они только выдвинутся и в лучшем случае дойдут до Ривенделла.

СТ: Я очень давно читал, но вообще там первое приключение было с троллями. Умный хоббит заныкался, а под утро тролли превратились в камень.

АЩ: В тыкву! Да, «первый босс».

ВЗ: А самый сок, битва пяти армий – это все в конце. И все это было в гораздо более эпичном масштабе во «Властелине колец». Битва пяти армий – это вообще маленький эпизод, где-нибудь в арьергарде во время осады Минас-Тирита.

АЩ: И самое страшное, что раз «Хоббит» выходит после «Властелина колец», эпичность иногда там будет зашкаливать.

ВЗ: Вот об этом и речь. Сложная задача. Но я знаю, что Джексон снимает крутые фильмы, обязательно нужно смотреть. И единственное, что смущает, это то, что из такой домашней истории они собираются все раздуть. И смогут. И, я так понимаю, для этого они берут Сарумана. В стиле «в это время в замке».

АЩ: Мы не обсудили только один момент. Мне тут пишет Леша Савченко. Он со своим корешем Скоттом, он американский игровой продюсер, обсуждали, что эльфы – это евреи. Цитирую: «они постоянно избегают драки, претендуют на секретную древнюю мудрость, а в конце трилогии слились на кораблях в Израиль». Что вы скажете на это?

ВЗ: Я думаю, что там только одна аналогия: что «богоизбранный народ».

АЩ: Вот только в «Сильмариллионе» она себя показывает в полный рост.

СТ: Тема возвращения там есть. Толкиен писал в начале 50-х, ему было откуда списывать!

ВЗ: Тема возвращения там везде. Арагорн, простите, бомжатский король, который пытается вернуть земли, принадлежащие его роду, который тянется к Нуменору. Мы тут можем кучу параллелей провести. Но это фэнтези, которое как раз помогает от всего этого скрыться.

СТ: Эскапизм!

АЩ: Собственно, эскапизмом Толкиена часто попрекали. Например, Муркок всю жизнь критиковал Толкиена за образ Merry England и как раз эскапизм. За пряничную Англию и веселые сказки про фей. И он был далеко не единственным писателем, который этим занимался.

ВЗ: А как же друг Толкиена Льюис, который как раз делал книги больше для детей.

АЩ: Это клуб христианских джентльменов, среди которых Льюис был абсолютно убитым на голову христианским практически фанатиком. Он же помимо «Нарнии» – которая, очень мягко говоря, делает отсылки к христианству…

ВЗ: Переложение для детей, чего уж там.

АЩ: Именно. Помимо этого у него есть и работы и просто на религиозную тематику. Например, знаменитое в определенных кругах «Просто христианство» (Mere Christianity). Он был реально, то что у нас называется, «воцерковленным» человеком. И всю жизнь у него такая идея фикс была.



◂ Если задуматься, это тоже очень смешная картинка.

СТ: Филипп Пулман, который нам известен как автор «Золотого компаса» и вообще всей этой трилогии, говорил, что ему неинтересно состязаться с Толкиеном, потому что это банальный романчик. Ему интереснее противопоставлять себя Льюису. Льюис написал, правда, семь – или сколько там? – томов «Нарнии». А Пулман только три осилил. Но факт остается фактом.

ВЗ: Я всю «Нарнию» прочитал и она мне понравилась. Причем в сознательном возрасте. Все тома – это не так много, потому что они уменьшаются в одну большую книжку. «Семь томов» это звучит страшно, а на самом деле там несколько детских книг.

АЩ: Да, я читал «Льва, колдунью и платяной шкаф», в оригинале даже, и он в мягкой обложке, маленькая и крупным шрифтом. Ее можно за часик прочитать.

ВЗ: Я читал «в возрасте» и мне понравилось. Просто такие переложения христианских догматов. И все это воспринимается как светлые, прекрасные истории – с учетом общемирового цинизма. Такие истории, я считаю, можно давать читать детям.

АЩ: Причем желательно чужим!

ВЗ: Оно читается как хорошие, понятные истории с нормальной мотивацией героев. У меня не было вопросов, почему все происходит так, а не иначе. И все написано со светлым ореолом. И не нужно фанатеть от этих книг.

АЩ: Наряжаться бобрами и разыгрывать сценки в лесу.

СТ: Вернемся к Толкиену. Если мы заговорили о книгах. У Толкиена есть проблемы с последовательностью? Или там все выверено?

АЩ: У Толкиена есть проблемы с реализацией некоторых своих задумок. Эльфов он хотел показать ангелами. И тут мы открываем «Сильмариллион» – который, нужно оговориться, не был опубликован при жизни Толкиена и вообще был опубликован его сыном, хотя, в общем, и во «Властелине колец» хватает всяких интересных эпизодов – а там, ну, але.

ВЗ: Там достаточно жестко. Эльфы режут друг друга. Причем из достаточно низменных побуждений, таких как жадность. Феанор при этом выступает с сыновьями, демонстрируя, мне кажется, все пороки, присущие человеку. Там и зависть, и жадность, и гордость с предубеждением. Он устраивает резню на Святой земле, ворует корабли, убивает охрану, приплывает в Средиземье, сжигает эти корабли, и в итоге его приезд ничего хорошего не приносит ни ему, ни его сыновьям, ни вообще кому-либо, с кем они имели дело. При этом, простите меня, «народ-богоносец». С эльфами так что все достаточно прозрачно и очевидно.

АЩ: Да, но я напомню, что «Сильмариллион» был собран сыном Толкиена, Кристофером. И публиковался после смерти Толкиена-старшего.

СТ: Он потом что-то еще выпускал.

ВЗ: Ну да, «проехаться на бренде».

СТ: Сын Герберта тоже навыпускал.

АЩ: Кристофер Толкиен как раз был настолько своеобразен, что осуждал экранизацию «Властелина колец». Там какая-то очень хитрая история с правами и их перепродажей. И все закончилось тем, что фильм все-таки вышел. Какие-то мрачные внутрисемейные разборки у них еще там были. Кристофер, он, вроде, какой-то «идейный».

ВЗ: При этом Кристофер уже не первое десятилетие живет на наследии отца. Вот он не так давно дописал «Детей Хурина». Собственно, уже черновики идут в ход. Уже даже не черновики, а какие-то обрывки.

СТ: Со дна соскребает.

ВЗ: Именно. В частности, опубликовано то, что Толкиен-старший явно не хотел видеть: неудачное начало продолжения «Властелина колец». Называется «Тени сгущаются» или как-то так. Банальщина, в общем. И там буквально какой-то десяток страниц. Он начал писать и бросил, потому что ну хватит уже. Даже вот такую фактически блокнотную запись публикуют. Я, честно говоря, «Хурина» уже не брал. Это, кстати, продолжение сильмариллионовской истории. Фанаты «Властелина колец» и фильма, которые купились на это, скорее всего, будут разочарованы. Это то, что ты говорил, дополнительные материалы к дополнительным материалам. Это интересно тем, кто интересуется наследием Толкиена.

АЩ: Наряжается в костюмы и ходит в лес.

ВЗ: Ну не только. Там же филологические кружки…

АЩ: Которые наряжаются и ходят в лес!

ВЗ: Да, не без этого. Но надо понимать, что все это издавалось на волне популярности. Возможно, к нему пришли ушлые агенты и сказали, что надо издавать хоть что-угодно, достань хоть что-нибудь. Такие дела.

СТ: Будем, кстати, говорить про толкиенутых, хоббитские игрища и прочее?

ВЗ: Мне кажется, что эта тема сама себя изжила, съела и выкинула на улицу.

СТ: Это какое-то ретро.

АЩ: Нам всем это было интересно в каком-то возрасте.

ВЗ: Старшие классы и первый курс. Уже к концу первого курсе мне стало понятно, что нахрен это надо. А так да, я даже ездил в Эгладор и, простите, в Мандос. И на даче мы рубились.

АЩ: Я никуда не ездил, но у меня был меч из клюшки. А на даче мы разыгрывали немного другое, ты же помнишь.

ВЗ: Да, историческое.

АЩ: Про англичан и французов.

ВЗ: Но корни оттуда. И чтобы закрыть эту тему, дичайше советую прочитать книгу «Сказки темного леса», написанную Грибными эльфами.

СТ: Это чуваки из Питера? Любители экологии до такой степени, что дарами этой экологии пользовались по полной программе. Особенно спиртосодержащей продукцией.

ВЗ: Книга про бесчинства питерских ролевиков.

СТ: Чуваки отморозки полные.

ВЗ: Они фактически надругались надо всей толкиенистской и, в частности, ролевой тусовкой Питера, Подмосковья, Москвы и прочих регионов. Почитайте, не пожалеете. Причем там бесчинства иногда уголовного характера. Они их творили с криком «Элберет! Гилтониэль!» Этой книгой вы откроете и закроете для себя мир ролевых игр 90-х если вы в них не участвовали. Если участвовали – просто поржете. И тоже закроете. Если сейчас это где-то есть, это другой уровень, это уже «историческая реконструкция», это большие деньги – в смысле, сейчас уже стыдно быть с клюшкой. Этим занимаются мужики за 30 и за 40, которые, возможно, участвовали и тогда, но сейчас это для них это реальный пиписькомер. Блаженные если и есть, то они в подполье и никому не нужны. Это такой уже страйкбол. Многие туда и ушли, кстати.

АЩ: Я думал, ты про Еськова и «Последнего кольценосца» расскажешь. А ты про Грибных эльфов!

СТ: «Последний кольценосец» отличная вещь.

АЩ: Лучше «Властелина колец»!

СТ: В некотором смысле да.

ВЗ: Она уж точно лучше всего то, что было написано «по мотивам», включая Перумова.

АЩ: И «Темную книгу Арды»! Я Перумова читал, но до «Арды» не дошел. Но те, кто читал, говорят там просто невозможный мрак!

ВЗ: Да, это невозможное говно. У меня была, я потом кому-то нахрен подарил. Это полный мрак двух совершенно поехавших барышень. Этих барышень, насколько я понимаю, отлично троллят Грибные эльфы. В принципе, вся их деятельность была направлена на то, чтобы таких блаженных всячески жестить и издеваться над ними.

СТ: Судя по их книге – вплоть до физических увечий! **СИ**

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА — ЭТО ВЫГОДНО!

180 р. ЗА НОМЕР, включая доставку!

Нас часто спрашивают:
«В чем преимущество подписки?»
ВО-ПЕРВЫХ, это выгодно. Потерявшие совесть распространители не стесняются продавать журнал за 300 рублей и выше.
ВО-ВТОРЫХ, это удобно. Не надо искать журнал в продаже и бояться проморгать момент, когда весь тираж уже разберут.
В-ТРЕТЬИХ, журнал самовывозом вам обойдется всего в 135 рублей (только в нашем московском офисе)!

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО
СТРАНА ИГР
PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

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

Акция! Игры для PS3 и PS Vita – подписчикам!

PlayStation Plus
ПРЕВОСХОДНАЯ ПОДБОРКА ИГР

PlayStation Network

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Подписаться на «Страну игр»

Получить доступ к PlayStation Plus

Скачать игры без дополнительной платы



В ЧЕМ ПРЕИМУЩЕСТВА PLAYSTATION PLUS?

- Единый премиум-сервис для PlayStation 3 и PlayStation Vita
- 14 бесплатных игр, которые можно скачать в любой момент
- 65 бесплатных игр, доступных в течение года
- Хранение сохраненных данных в сети
- Эксклюзивные материалы и спецпредложения

УСЛОВИЯ АКЦИИ:

В номера «Страны Игр» за февраль, март и апрель 2013 года, рассылаемые по подписке, будут вложены коды на активацию доступа в PlayStation 3 сроком на один месяц. Акция действительна как для существующих подписчиков, так и тех, кто подпишется на «Страну Игр» до формирования списка заказов на соответствующий номер (15 января – февральский, 12 февраля – мартовский, 12 марта – апрельский). Подпишитесь на «Страну Игр» сейчас и наслаждайтесь сервисом PlayStation Plus целых три месяца!

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.

VISA MasterCard

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

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.

Тевье
молочник

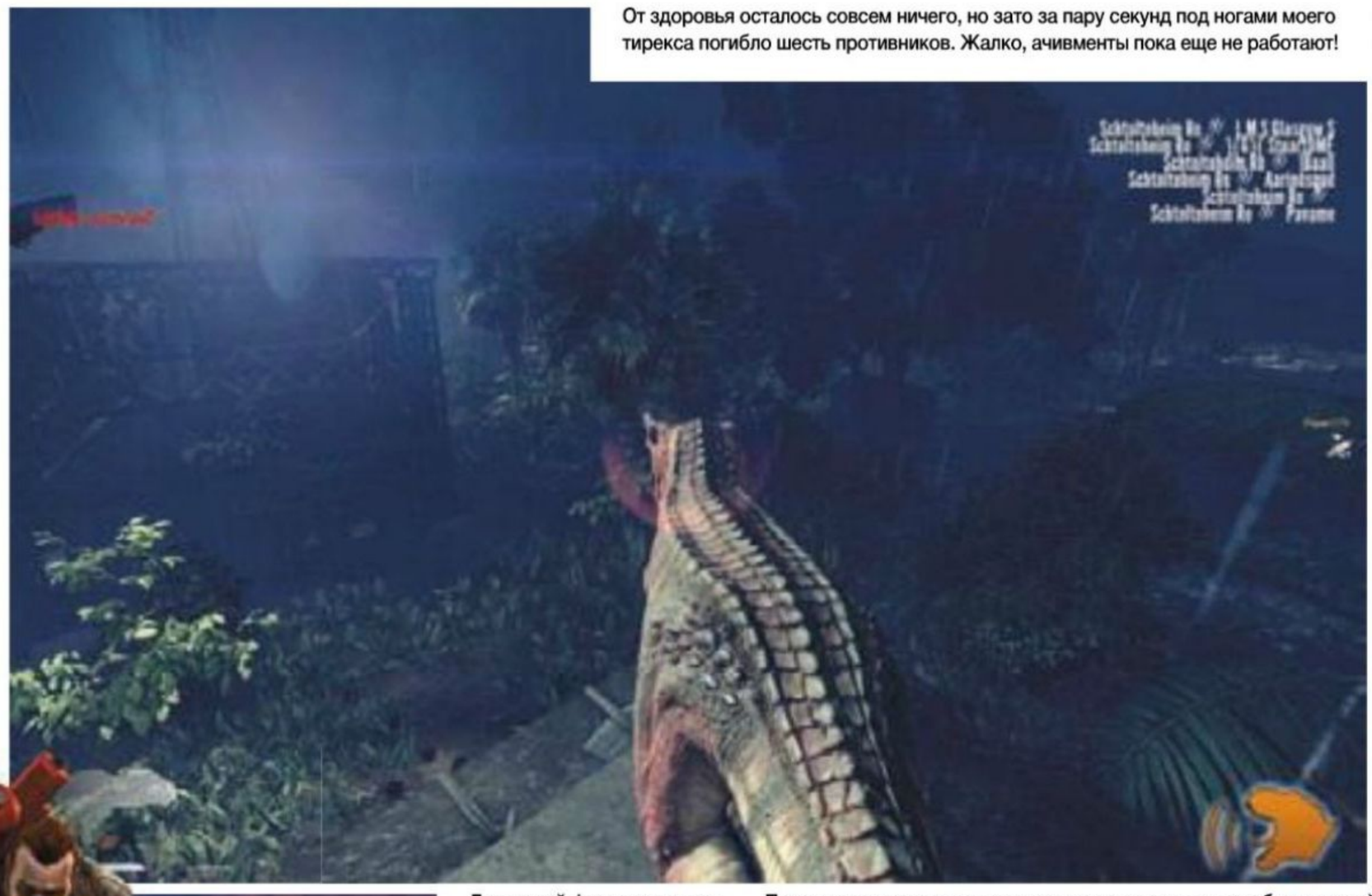
Живое
МОЛОКО

ГОСТ Р 52090-2003

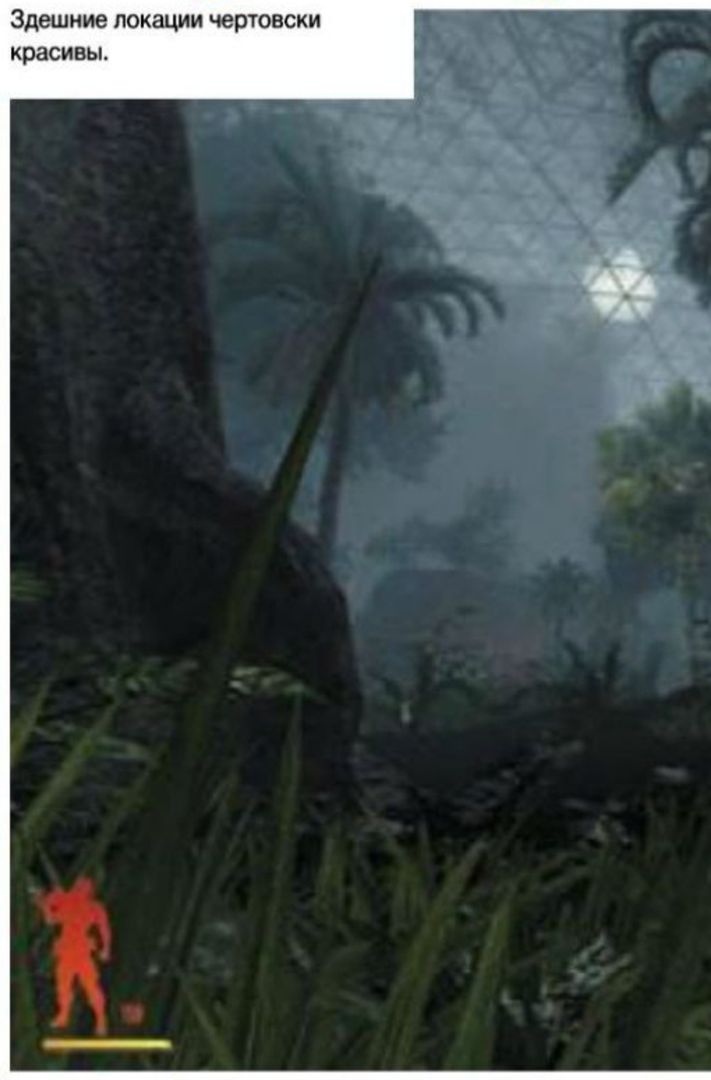
ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – МОЛОКО В ПОДАРОК

Сергей Цилюрик

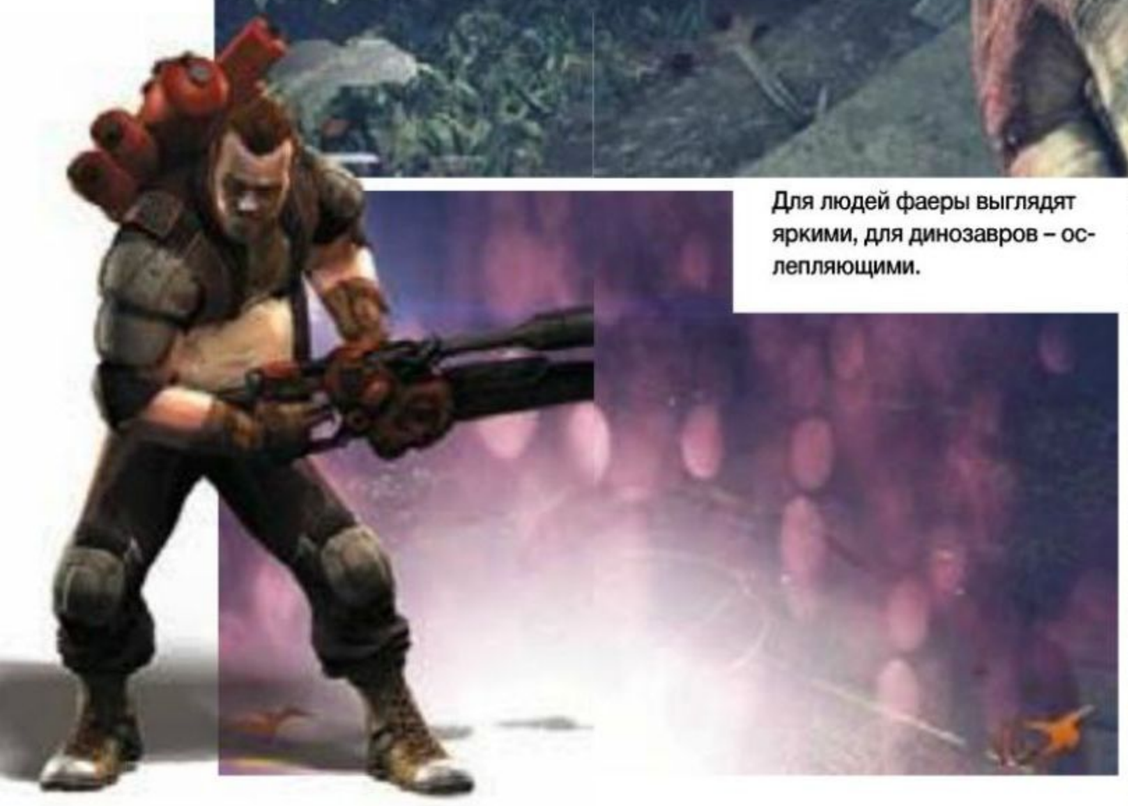




От здоровья осталось совсем ничего, но зато за пару секунд под ногами моего тирекса погибло шесть противников. Жалко, ачивменты пока еще не работают!



Здешние локации чертовски красивы.



Для людей фаеры выглядят яркими, для динозавров – ослепляющими.



Птеранодон, очевидно, подыгрывает людям – он не сбросил снайпершу в пропасть, а посадил ее на высокую скалу, откуда ей удобно отстреливать других динозавров. Votekick, где же ты?



Primal Carnage

РАЗРАБОТЧИКИ ДОВОЛЬНО ПРОХЛАДНО ПРИНЯТОЙ КРИТИКАМИ PRIMAL CARNAGE НЕ УНЫВАЮТ: НЕСМОТРЯ НА ПОЛЯРНО РАЗНЯЩИЕСЯ ОТЗЫВЫ, ИХ ТВОРЕНИЕ – САМАЯ ВЫСОКО ОЦЕНЕННАЯ ИГРА ПРО ДИНОЗАВРОВ ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ИНДУСТРИИ. ВПРОЧЕМ, ПОВОД ДЛЯ ГОРДОСТИ У НИХ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЕСТЬ: ЕСЛИ БЫ ПО «ПАРКУ ЮРСКОГО ПЕРИОДА» ДЕЛАЛСЯ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ШУТЕР, ОН НАВЕРНЯКА ВЫГЛЯДЕЛ БЫ ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА PRIMAL CARNAGE.

Собственно, такое описание уже само по себе способно заставить многих заинтересоваться игрой, благо просят за нее немного – 300 рублей на «Стиме». Я дал ей шанс, и вскоре Primal Carnage прочно обосновалась по соседству с Team Fortress 2 и Left 4 Dead 2, моими любимыми мультиплеерными FPS.

Primal Carnage проще всего сравнивать именно с Left 4 Dead: в отличие от большинства популярных шутеров, в которых друг другу противостоят команды более-менее одинаковые, эти игры строятся на противоборстве вооруженных людей и кардинально отличающихся от них противников: зомби или, в этом случае, динозавров. Как и в L4D, человечки поодиночке большой опасности не представляют, и основная стратегия игры за противоположную сторону сводится к попыткам внести сумятицу в ряды людей и, воспользовавшись ей, расправиться с отбившимися от команды. Основное же отличие Primal Carnage от Left 4 Dead – в том, что здесь и люди не подведены под одну гребенку и так же, как и динозавры, делятся на пять классов, каждый со своими преимуществами и недостатками.

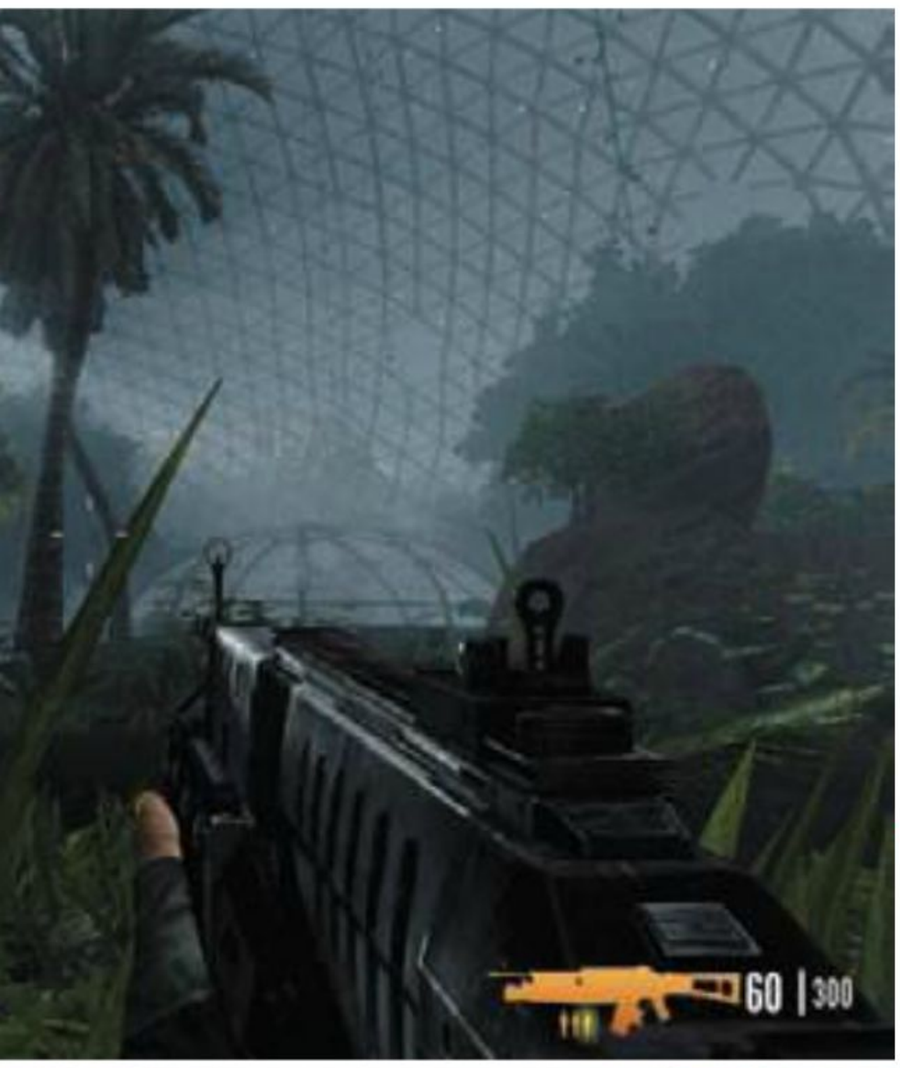
Само собой, интересны тут в первую очередь именно динозавры. Парочке из них находится прямой аналог из Left 4 Dead: проворный раптор напрыгивает на жертву, пригвождая ее к земле и быстро убивая, если никто не придет на помощь и не столкнет хищника в сторону выстрелом, а массивный карнотавр развивает большую скорость и таранит скопления людей, расшвыривая их в стороны. С мелким и юрким дилофозавром все сложнее: он довольно хрупкий и не обладает обездвиживающей атакой, но способен плеваться во врагов, кратковременно ослепляя их, а его слабые укусы отравляют, увеличивая со временем наносимые повреждения. Птеранодона вообще ни с чем не сравнить – крылатый ящер играет роль разведчика, своим криком оповещая соратников о месторасположении добычи, и, если сильно повезет (ведь рассчитать и удержать нужную высоту полета и с точностью угадать нужное время атаки на большой скорости очень уж непросто), может подхватить жертву за плечи и потащить с собой, чтобы затем скинуть или в

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

7.5
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

Платформа: Windows **Жанр:** shooter.first-person/action.third-person
Зарубежный издатель: Reverb Publishing **Российский издатель:** нет
Разработчик: Lukewarm Media **Мультиплеер:** vs/team_based, online
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США





▲ Сражение с карнотаврами напоминает настоящую корриду.



▲ Синхронная атака рапторов не оставила охотникам никаких шансов.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ЛЕГКО СРАВНИТЬ С ОХОТОЙ, ГДЕ КАЖДЫЙ УЧАСТНИК – ОДНОВРЕМЕННО И ОХОТНИК, И ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ ДИЧЬ.



▲ Динозавры лечатся поеданием трупов игуанодонов, лежащих в укромных уголках карты, а людям приходится искать ящики с медикаментами и амуницией.

море, или просто с большой высоты: людишки-то хрупкие. И, конечно, никакая игра про динозавров не будет полна без «большого Т»: тираннозавр медленный, неуклюжий и очень уж заметный, но его живучести можно позавидовать, а основную угрозу для людей несут не столько его челюсти (а он глотает человека целиком), сколько ноги – шанс быть затоптанным гораздо больше шанса быть съеденным.

Люди в Primal Carnage тоже не лыком шиты. Чернокожий коммандо вооружен автоматом с подствольным гранатометом, способным мигом уложить мелких рептилий, но перезаряжающимся неприлично долго и имеющим скудный боезапас. Индеец-следопыт носит в кармане пять фаеров, слепящих динозавров, и отбивается от агрессивной фауны дробовиком (что автоматически делает его бесполезным на больших дистанциях). На ближний бой рассчитан и огнеметчик, помимо основного своего снаряжения таскающий несколько гранат. Дальние цели зато хорошо снимает девушка-ученый (напоминающая больше фотомодель): она преимущественно пользуется снайперской винтовкой. Последний же класс людей – охотник, вооруженный двумя револьверами и пушкой, стреляющей сетями. Мелкие динозавры запутываются в них, теряя подвижность на достаточный срок, чтобы пленитель мог перерезать им горло, а крупные лишаются возможности использовать челюсти, что тоже многого стоит.

Игровой процесс легко сравнить с охотой, где каждый участник – одновременно и охотник, и потенциальная дичь. Primal Carnage прекрасно удалось передать ощущение противостояния хищника и жертвы, напряжение, возникающее во время попыток перехитрить сообразительных противников, и волнение, испытываемое в одиночестве, когда любой кустик может таить за собой опасность.

В Primal Carnage нет никаких уровней прокачки, никаких открывающихся со временем секретов: весь контент игры доступен сразу же, и это замечательно. Primal Carnage идеальна для быстрых и веселых забегов в перерывах между чем-то более осмысленным.

С другой стороны, она (во всяком случае, пока что) ни для чего другого и не подходит. В Left 4 Dead размеры команд были четко фиксированы, и поэтому от каждого игрока требовалось понимание происходящего – а от неумех можно было эффективно избавляться голосованием. В Primal Carnage игроки могут состязаться хоть десятками, но принципы здесь остаются те же, что и в L4D – если на ближайшего товарища прыгнул раптор или его пытается унести птеранодон, будь уж добр, помоги! Но нет – многие игроки в таких случаях просто поворачиваются спиной, и никакого способа сбросить обузу в виде нерадивых напарников здесь нет. Остается играть с друзьями – так и координировать одновременные атаки динозавров сподручнее.

На данный момент доступен лишь один режим – простой командный дефматч – на пяти картах. Тут и пустынные доки, и водопад, и возвышающаяся над высокой травой вертолетная площадка, и окруженная джунглями база – словом, все локации, которые хотелось бы видеть в игре про «Парк Юрского периода». Собственно, не слишком высокая оценка игры обусловлена малым количеством контента, которое разработчики собираются исправить бесплатными дополнениями а-ля Team Fortress 2. Так, уже анонсирован новый режим, в котором команде людей нужно будет достичь спасительного вертолета, а динозаврам – во что бы то ни стало этому помешать. Остается понадеяться, что Primal Carnage будет регулярно обзаводиться интересными обновлениями – эта игра стоит того, чтобы пожелать ей долголетия. **СИ**

В процессе разработки Lukewarm Media пришлось отказаться от нескольких любопытных концептов. Так, изначально планировалось сделать сбалансированную систему, в которой каждый класс будет наиболее эффективен против одного класса противоположной команды, но при этом особенно уязвим к атакам другого. Со временем, однако, разработчики поняли, что куда важнее сделать игру за каждый класс интересной, и от этой системы отказались. Произошли и «кадровые перестановки»: вместо карнотавра должен был быть совершенно иной класс динозавров – целая стая компсогнатов, атакующая всем скопом, а у индейца-следопыта должны была быть верная собака, чующая врагов по запаху – но проблемы с реализацией AI свели эти идеи на нет.

Константин Говорун





УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U

Call of Duty: Black Ops 2 (сингл)

ОПУБЛИКОВАЛ ЗАМЕТКУ В ЖЖ О ТОМ, ЧТО BLACK OPS ХУЖЕ MODERN WARFARE, – ПОЛУЧИЛ КОММЕНТАРИЙ С ВОПРОСОМ: «КОСТЯ, ТЫ РАЗБИРАЕШЬСЯ В СОРТАХ ГОВНА?» CALL OF DUTY ИРРАЦИОНАЛЬНО НЕНАВИДЯТ – НО ПОКУПАЮТ. ВИДЯТ ВЕСЕЛЫЙ АТТРАКЦИОН СО СПЕЦЭФФЕКТАМИ – И ХВАЛЯТ ЗА СЛОЖНЫЙ, УМНЫЙ, КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ «В ДУХЕ ХИДЕО КОДЗИМЫ». ПИШУТ, ЧТО СИНГЛ В CALL OF DUTY НИКТО НЕ ИГРАЕТ, – АККУРАТ В ОБСУЖДЕНИИ ЭТОГО САМОГО СИНГЛА НА НЕСКОЛЬКО СТРАНИЦ. ПОЭТОМУ: ВЕРНО, ПИСАТЬ РЕЦЕНЗИЮ НА BLACK OPS 2 – СЛОВНО ОКУНУТЬСЯ ГОЛОВОЙ В ЭТО САМОЕ.

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U **Жанр:** shooter.first-person
Издатель: Activision Blizzard **Издатель в России:** «Новый диск» **Разработчик:** Treyarch
Мультиплеер: online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** США

5.5
ОЦЕНКА

Сериал Call of Duty критикуют за спецэффекты и зрелищность, скриптовые сценки и пафос, как будто это что-то плохое. Серьезно. Я играю, чтобы получать удовольствие. Вы играете, чтобы получить удовольствие. Если ваша задача – набрать материал для форумных войн, то вы не никакой не геймер. Удовольствие – вещь глубоко личная, и я прекрасно понимаю тех, кому Call of Duty параллельна. Сингл-кампания что Call of Duty: Modern Warfare, что Call of Duty: Black Ops – отнюдь не Halo; не про тактику, не про баланс. Однако Modern Warfare – определенно игровое искусство, а сцены с ядерным взрывом и расстрелом президента – вошли в историю. Забудьте только о жанре FPS и оценивайте Call of Duty как интерактивный фильм про войну.

Проблема в том, что Black Ops и, тем более, Black Ops 2 – плохой интерактивный фильм. Мне нормально то, что он не про войну, но – он ведь даже не про секретные операции ЦРУ. Беспомощная охота на террориста – вполне себе «по-белому». Мне не так важно, что серьезный пафос и драма Modern Warfare сменились балаганом. Проблема в том, что балаган – уныл, Менендез – не смешной, и клоуны хороши только в финальном видеоклипе а-ля Bayonetta и «Сталин против марсиан». Самая печальная характеристика игры: я прошел очередной унылый уровень и внезапно узнал, что это был такой финал.

Как игра и шутер от первого лица, Black Ops 2 не выдерживает никакой критики. Здесь не работают даже стандарные парадигмы, вроде триады автомат-шотган-снайперка. Скрипты не ведут за ручку по красиво срежиссированному интерактивному опыту, а словно заключенного с мешком на голове штыком в спину тыкают. Шаг в сторону – геймовер. Посадили за штурвал самолета – чуть зазевался, как «вылет из зоны, для которой нарисованы дома», – геймовер. Архитектура уровней и осмысленность перестрелок лишь местами переключается из качества «позорище по мотивам фильма» в «эту игру не стыдно класть на полки магазинов». У игр от Infinity Ward такого не было.

Вот, например, есть «стелс-миссия» – пробраться в деревню к радиостанции. Игра запрещает попадаться на глаза врагам, наказывает геймовером. Хорошо, крадусь по траве, пригибаюсь за укрытиями. Внезапно игра говорит: осторожно, прячься! Я подчиняюсь. Игра говорит мне – опаньки, заметили, геймовер. Я перезагружаюсь с чекпойнта за пару секунд до команды, перепрятываюсь. Снова геймовер. И так двадцать раз. Я четко вижу, что прячусь за сплошной стеной, враги меня никак не могут видеть, но все равно геймовер. В траве – тоже геймовер. Идти вперед – геймовер. Стрелять – геймовер. Идти к напарнику и прятаться рядом с ним – аналогично.

Оказалось, что «прятаться» надо было на одном конкретном пятачке за одной конкретной стеной. Если бы я следовал рекомендациям скрипта – на момент поднятия тревоги ровно там бы и оказался. Но я, видимо, замешкался, чекпойнт сохранился чуть не там, и я застрял в идиотической ситуации – игра требовала, чтобы я вернулся на правильную тропинку, но стеснялась мне сказать об этом прямо. Дескать, «спрячься» вместо «иди вот в эту точку на карте и не выпендривайся».

Дальше было веселее. Напарник говорит – тревога миновала, следуй за мной. А я вижу, что бежать надо по открытой местности в двух метрах от врага, причем у него на глазах. Выскочить у него из-за спины и с криком «ля-ля-ля, я в домике» побежать дальше. Я не поверил. Попробовал разные другие маршруты – поднимают тревогу, геймовер. А по рекомендованному маршруту, на глазах у врага, – все в порядке. Повстанец, правда, что-то сказал мне вслед удивленно, но тревогу не поднял. И в этом – вся игра!

Сюжет Black Ops 2 – набор из нескольких удачных штампов (например, один из них – копия штампа из Dark Knight и недавнего 007) и проблеянного скороговоркой бреда. Складывается ощущение, что сценаристы думали так: если многозначительно выплевывать слова и выражения, которые непонятны среднему американцу (вроде «редкоземельные элементы» и «квантовый компьютер»), то он покачает головой и скажет – «Да, сюжет очень умный». Многие наши гей-









меры тоже неприхотливы. «Представляете себе, там есть настоящие Мануэль Норьега и Жонаш Савимби» – это один из аргументов в пользу мнения о том, что сюжет хорош. Да, есть, и что? Единственное внятное обоснование крутости истории Black Ops: эта игра не напрягает смыслами. Ну, то есть, можно вообще уходить пить чай на сюжетных сценах, и честно игнорировать проблемы незнакомых бородатых мужиков и их сыновей. Постреляли – и классно.

На мой взгляд, однако, потенциал мира Black Ops 2 вообще никак не использован. Я ожидал, что это будет игра о войне США и Китая. Думал, что по полной программе будут задействованы дроны и футуристические виды оружия (есть, но мало и неинтересно). В игре есть классная (опять же, потенциально) сцена в ночном клубе, которую спустили в унитаз (как надо было делать – см. Max Payne 3). Даже вот возьмите американскую АУГ в Black Ops 2 и российский флот в Modern Warfare 3 на рейде Нью-Йорка. В Black Ops 2 авианосец – безжизненная декорация, с одним лишь смыслом – корабль назвали «Барак Обама» и позволили утопить. Ха-ха три раза.

Определенно, лучшее, что есть в сингле, – бюджет. Видно, что была нанята гигантская орава людей, которая набила кампанию таким количеством графического контента, что хватило бы на десять шутеров. Это здорово – серьезно. Когда герой едет по футуристическому Лос-Анджелесу где-то рядом с Convention Center, я понимаю, что вот за эту сцену я был бы готов заплатить деньги. Но еще охотнее я бы их заплатил, если бы эта сцена была прикручена к другому шутеру – хоть Spec Ops: The Line, хоть Homefront. Они тоже не то чтобы очень крутые, но как игры – гораздо, гораздо интереснее. И сценарий – в разы лучше. Причем еще раз повторю, для тех, кто в танке. Хорошо, что в Black Ops 2 есть бюджет. Я этому рад. Мне наплевать на то, что это «нечестно». Я получаю удовольствие. Плохо лишь то, что от бочки меда в контейнере дегтя.

Напоследок – еще несколько теплых слов об игре. Мне понравился небольшой уровень за робота-паука. Оружие с прицелом, помечающим врагов на экранчике, – класс. Неплохо то, что в игре есть сюжетный выбор (влияющий на концовку) и опциональные миссии в специальном стратегическом режиме. Отличный ответ на претензии о длине кампаний в Call of Duty, между прочим. Наконец, музыкальный клип, который стартует в самом-самом конце титров, я посмотрел с огромным удовольствием; стилистический контраст между собственно игрой и этим роликом – пожалуй, самый осмысленный момент Black Ops 2. Конечно, есть еще и мультиплеер, но о нем мы вам расскажем отдельно и уже в следующем номере. **СИ**

ШОВИНИЗМ

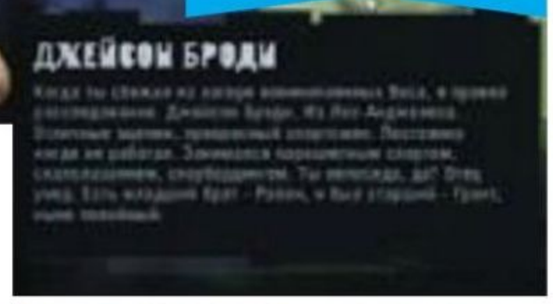
У входа в город, стилизованный под плавучий Лас-Вегас, герою показывают персональную видеорекламу на щитах. Считали биометрические данные и определили, что ему интересно. Классный момент! Здесь игра делает паузу, дает побродить по этажу и спокойно посмотреть на мир будущего. В этом месте, и еще дальше, в ночном клубе. У входа в город стоят два десятка девушек и два десятка мужиков. Так вот, все девушки одеты одинаково. Фасон одежды – только один. Причем у 50% совпадает и цвет. У оставшихся 50%, как правило, отличается только цвет штанов, а топ – все равно одинаковый. Либо серый, либо светло-коричневый. Зато у мужиков – три разных фасона, и каждая модель раскрашена по-разному, причем осмысленно. Вроде бы рядом стоят три мужика в поло, а у каждого – свой дизайн, и все выглядит стильно. Что это означает? Мне кажется, что дизайнер этих NPC не любит женщин. Так же сильно не любит, как авторы всей Black Ops 2 – настоящую боевую технику.



Вот это трассер! Жаль, в пылу битвы ничего такого глаз не отмечает.



Святослав Торик



Путеводитель по Рук Айлендс составлял местный резидент ЦРУ, с которым Джейсону еще предстоит встреча.

Собачий лай – это отличный повод поискать ящик или крышу, на которую можно влезть, иначе вас ждет вот такая картинка.



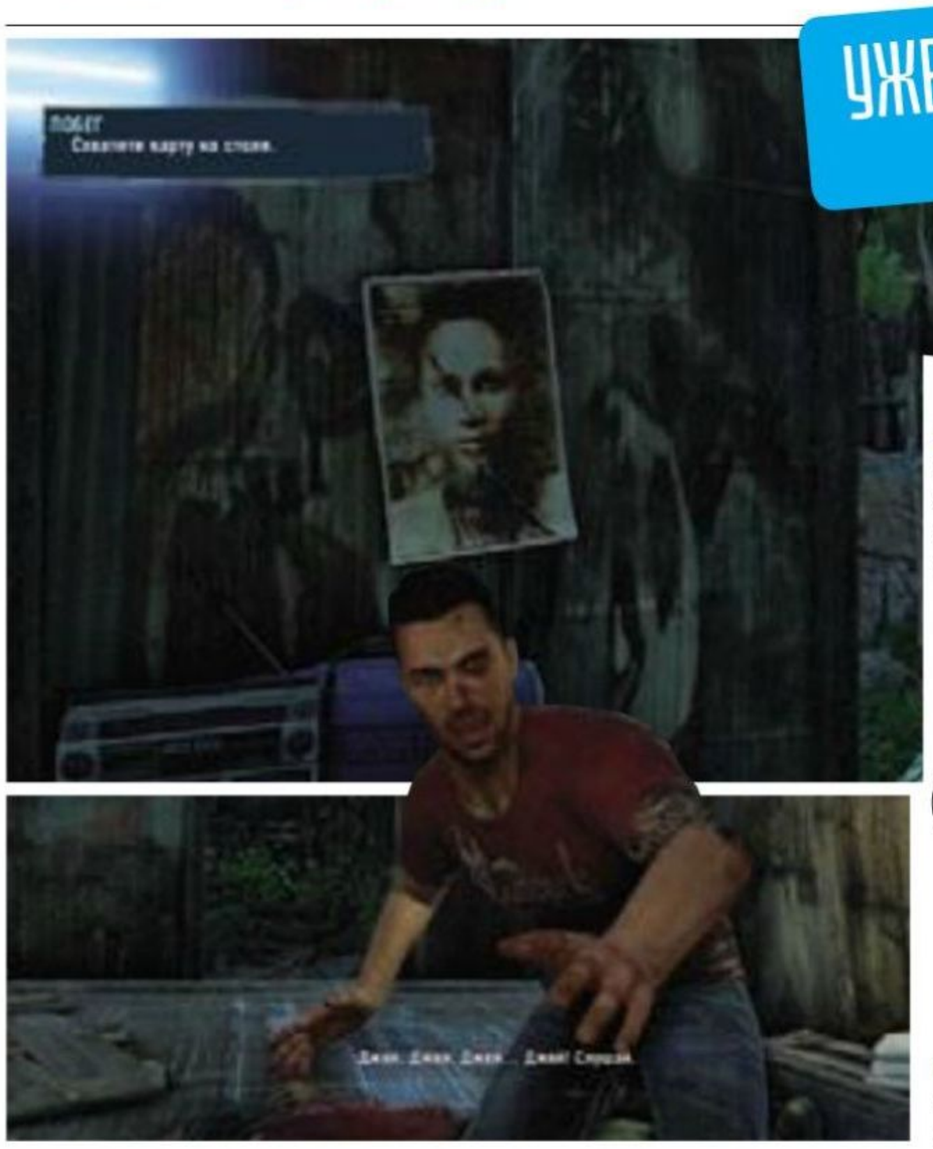
FarCry 3

ЧТО БЫЛО, ТО И БУДЕТ; И ЧТО ДЕЛАЛОСЬ, ТО И БУДЕТ ДЕЛАТЬСЯ, И НЕТ НИЧЕГО НОВОГО ПОД СОЛНЦЕМ. БЫВАЕТ НЕЧТО, О ЧЕМ ГОВОРЯТ: «СМОТРИ, ВОТ ЭТО НОВОЕ», НО ЭТО БЫЛО УЖЕ В ВЕКАХ, БЫВШИХ ПРЕЖДЕ НАС. КНИГА ЭККЛЕЗИАСТА, ГЛАВА I, СТИХ 9-10.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, X360, PS3 **Жанр:** sandbox.shooter.paradise **Издатель:** Ubisoft
Издатель в России: Бука **Разработчик:** Ubisoft Montreal, Ubisoft Shangai, Ubisoft Massive
Мультиплеер: co-op, deathmatch **Обозреваемая версия:** PC
Страна происхождения: Канада, Швеция, Китай

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, X360, PS3



◂ Ваас Монтенегро почему-то очень ненавидит свою сестру Цитру – это легко заметить по ее фотографии в его домике.

7.5
ОЦЕНКА

◂ Старший брат – это всегда полезно. По крайней мере, пока его не убьют.

Наверное, это такое особое проклятье для умудренных опытом – понимать восторг новообращенных адептов, открывающих для себя удивительный мир видеоигр, но не разделять его с ними. Весь цвет западной прессы ставит FarCry 3 «девятки» и «десятки», поднимая на щит увлекательные скрипты событий, внушительную территорию «песочницы», редкой остроты сюжет о взрослении, роскошную графику и массу дополнительных развлечений. А у меня вот не получается радоваться этим обстоятельствам. Я все это видел в десятках, если не сотнях других игр – да и не только игр, если мы говорим о причинах и следствиях.

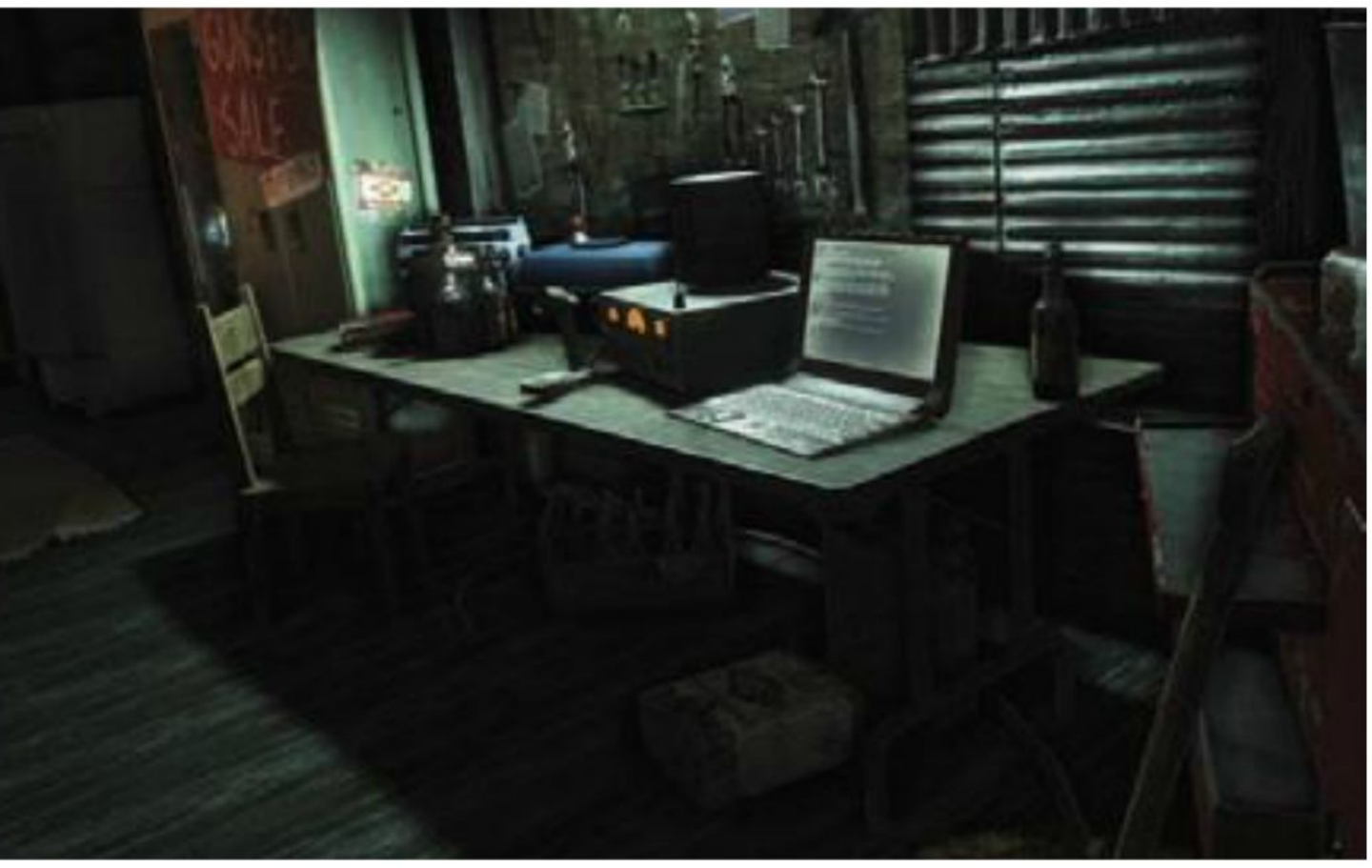
Но поначалу я так не думал. Первые пятнадцать минут сюжет развлекался с моим сознанием как с тряпичной куклой, зажав его в зубах и мотая из стороны в сторону. Затем ход событий резко встал на ручник, и передо мной открылась безбрежная и типичная для «песочниц» игра в саморазвлечение. От сонма себе подобных FarCry 3 отличало оригинальное состязание: я не столько познавал отдельные элементы, сколько узнавал их. Что бы я ни делал, память любезно подсовывала мне подходящую ассоциацию. Поиграем?

Залезть на восемнадцать вышек (у каждой уникальная архитектура – сиречь, путь залезания), чтобы открыть кусочек глобальной и мини-карты, на которой отмечены дороги и пункты – Assassin's Creed. Зачистить тридцать четыре аванпоста, охраняемых солдатами, чтобы образовать на

И вот так восемнадцать раз...



каждом точку быстрого перемещения, магазин и гараж – Just Cause 2. Мини-игры: снайперский тир, метание ножей, покер и прочее – Red Dead Redemption. Снятие шкур с различных животных – оттуда же, а поиск и продуцирование зелий из цветочков – прямиком из любой трехмерной The Elder Scrolls. Энциклопедия сущностей – всех этих цветочков, животных, фракций, транспорта, оружия и так далее – составлена частным лицом и практической пользы не несет – Assassin's Creed 3. Зависящие друг от друга перки – Xenus 2 или «Аллоды Онлайн» по выбору. И можно я не буду упоминать гонки? Игры-«песочницы» без гонок в современном сеттинге встречаются чуть реже, чем динозавры на улицах Новосибирска. Черт, даже в Spider-Man были гонки!



Потому что тему взросления, эту вечную, эту никогда не надоедающую историю с тысячью различных окончаний, испортили своими кривыми ручонками так называемые «дизайнеры игры». К наисерьезнейшей концовке, поднимающей главный и очень личный вопрос в духе «Питера Пэна» (и ведь как правильно он раскрывается!), Джейсон Броуди неспешно добирается походкой супермена, поигрывая в одной руке гранатометом, а другой перехватив «прокачанную» снайперскую винтовку, плюс за спиной торчит мощный композитный лук с зажигательными стрелами и на поясе еще болтается пистолет-пулемет с глушителем. Сюжетные миссии тут как раз ни при чем, потому что без этой самой прокачки Джейсону светит только ад бесконечной череды быстрых загрузок где-нибудь в шестой главе. В один момент выяснится, что для прохождения дальше нужно нарастить стали на яйцах, а значит – привет, вышки, привет, аванпосты, привет, шкурки животных и далее по тексту. Таким нехитрым образом история превращения маменькиного сы-

Я могу так каждой фиче FarCry 3 найти аналогию – даже не аналогию, а источник вдохновения. Но это, наверное, такое специальное искусство: сделать так же, как у всех, и чтобы при этом последний польский журнал ставил 10/10, восхищаясь полетами на планере и быстрым перемещением на веревке. Что ж, в этом искусстве канадо-китайско-шведских разработчиков превзойти будет сложно.

Но брызгать пенистой слюной и потрясать виртуальными кулачками, к сожалению, поздно. Грустно даже не оттого, что FC3 вторична от корней волос до последнего мизинца, а оттого, что этого практически никто не понимает. Упоминание Гарлендского «Пляжа», из которого – ну очевидно же! – растут все причиндалы главного героя, я нашел только в трех местах: официальный журнал Xbox 360, геймерский блог MTV и британское издание газеты Metro. Первые два еще как-то поддержали реноме: там рядом с «Пляжем» упоминалось «Сердце тьмы», от которого в игре, правда, только джунгли и горсть безумия. Но вы понимаете, да? Блог телеканала, бесплатная газетка и журнал, посвященный одной отдельно взятой приставке, – вот и весь набор тех, кто удосужился хотя бы задуматься о том, что происходит в игре.

Несправедливость еще и в том, что сценарная заявка FarCry 3 – это не только «единственное, что у нее осталось своего», как говорила старая телереклама. Это действительно хороший повод и лучшие первые пятнадцать минут, которые я провел в этом году, вот только после них я еще двенадцать часов барахтался в буквальном смысле в болоте однообразных, практически на уровне спинного мозга действий. Вот как разработчики Batman: Arkham Asylum/City смогли мотивировать игрока на исследование окрестностей, не портя удовольствие от основного сценария? Что за трюк провернули авторы гоночной «песочницы» Driver: San Francisco? Какому дьяволу продали душу создатели ультимативной в своей сюжетной безбашенности Saint's Row: The Third? Почему я тут перечисляю лучшие free roaming игры позапрошлого года, не в силах привести подходящий аналог из 2012-го?

▲ Убежища, доступные в каждом освобожденном аванпосте, обставлены весьма практично, но попользоваться дадут только переносным магазином, в котором можно приобрести оружие, пополнить запас патронов или прикупить бронежилет для предстоящей операции по освобождению следующего аванпоста.

▼ В побочных заданиях категории «охота» нужно убивать определенных животных определенным оружием. Из шотгана по кабанам пострелять несложно, а вот из лука застрелить пантеру – задачка не из простых, на нее как минимум три стрелы уйдут, причем выпустить их нужно до того, как она прибежит и перегрызет Джейсону глотку.





◀ Первые сюжетные квесты обучают таким полезным в боевой подготовке вещам, как сбор травок и ошкуривание кабанов.

ПЕРСОНАЖИ



Грустный, но добрый доктор Эрнхард снабжает наркотой половину острова.



Спецагент ЦРУ Уиллис – типичный сборник штампов: темные очки, презрение к туземцам и страх перед давно уже не существующим СССР.



Про этого парня в игре есть меткая рифма: «Это Бак, и он полный...»



Цитра питает слабость к татуировкам, природным наркотикам и воспитанию мужественных воинов.

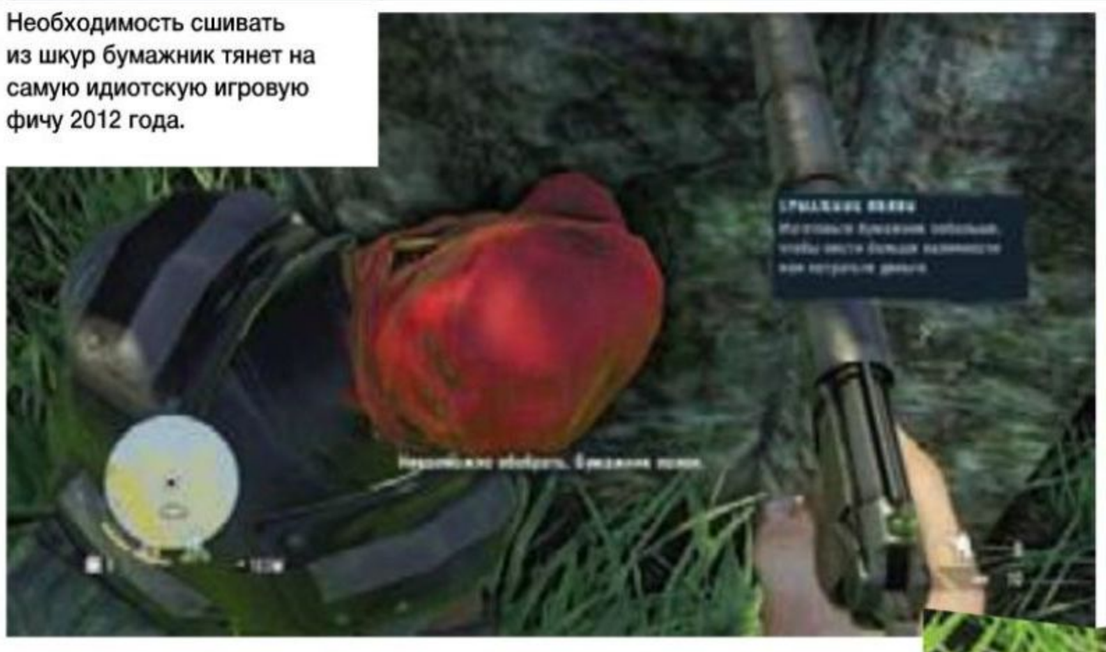


Хойт Волкер – самый главный гад. Не такой харизматичный, как Вас, но у него своя философия.



◂ Красным закрашена территория, пока еще принадлежащая бандитам, зеленым – освобожденная местность. Различия заключаются только в том, кто сидит в разъезжающих по дорогам джипах.

▾ Уиллис, составивший путеводитель по островам, почему-то не любит свою жену и тещу, что подчеркивается примерно в каждой третьей записи.



Необходимость сшивать из шкур бумажник тянет на самую идиотскую игровую фичу 2012 года.



ночка в умеющего постоять за себя мужика скукоживается куда-то под стол. Даже галлюциногены и обильный мат не помогают смириться с желанием разработчиков усидеть на двух шатких стульях.

Да и было бы им за что сражаться! Вот геймдизайнеры говорят: у нас, мол, живой мир с вашими любимыми случайно генерируемыми встречами. Едешь по дороге, и видишь картинку: какой-то фермер сбил на джипе кабаненка и разделывает его – пастораль и мимими. Или вот еще: пара повстанцев возле джипа, из которого вьется дымок; если у Джейсона есть с собой так называемый «инструмент» (газовая горелка а-ля Battlefield 3), то он может починить машину. Очень жизненно, вот только надо учесть два момента: во-первых, у Джейсона всего четыре слота под оружие, на один из которых претендует горелка, а во-вторых, кроме вот этой специфической встречи «инструмент» в одиночной кампании FarCry 3 не нужен вообще. От слова «в принципе»: там новенькие джипы за каждым холмом припаркованы. Вот в такой логичный «живой мир» вписаны неубиваемые квестовые NPC, самовысыхающая в течение полуминуты кровь, любезно разбросанные по всем утесам и холмам воздушные планеры для безопасного спуска вниз, перекрашенные «под дерево» цельнометаллические ограды, излечение смертельных ран вправлением большого пальца и моментальный бэктрекинг в радиусе километра. Экспонатов для отображения по ту сторону кривого зеркала наберется ничуть не меньше, чем тигров, аутентично загоняющих косуль, и набрасывающихся на все живое адских птиц-казуаров.

Миссии по спасению друзей, как называли эти одиннадцать глав разработчики в разговоре со спецкором «СИ, Хасаном Али Альмаси, конечно, интересны в отрыве от «песочницы». Джейсон исследует вполне конкретные территории, выполняет поручения граждан разной степени безумия (Бак Хьюз, конечно, мерзавец, но какой мерзавец!), и раз в три главы убивает очередного босса. И неважно, будь то вооруженный до зубов бандит или чудище из локальных мифов – такое ощущение, будто Джейсон тайком от игрока чем-то обдалбывается, потому что объяснить визуальные эффекты и тот факт, что по окончании бойни вокруг все залито чужой кровью, другим образом не представляется возможным. На употребление веществ намекает и его манера ведения разговора – одному и тому же персонажу Джейсон может то угрожать, то лебезить перед ним, при этом ни-



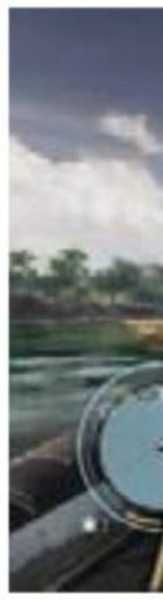
Джейсон перелапает половину острова – ведь только так, зажав кнопку E, он сможет обобрать труп.

каких очевидно сдерживающих факторов не наблюдается вообще. Просто вот внезапно главный герой повести о настоящем человеке начинает ныть. Или язвить. Или кричать. Непредсказуем путь из мальчиков в мужчины.

Лишь любопытство гонит по прямой, а единственный способ отвязаться от сюжета – это обнаружить, что он перестал тебе поддаваться. Это то самое искусственное ограничение, из-за которого необходимо копаться в «песочнице», прокачиваться, снимать шкуры с животных, сшивать из

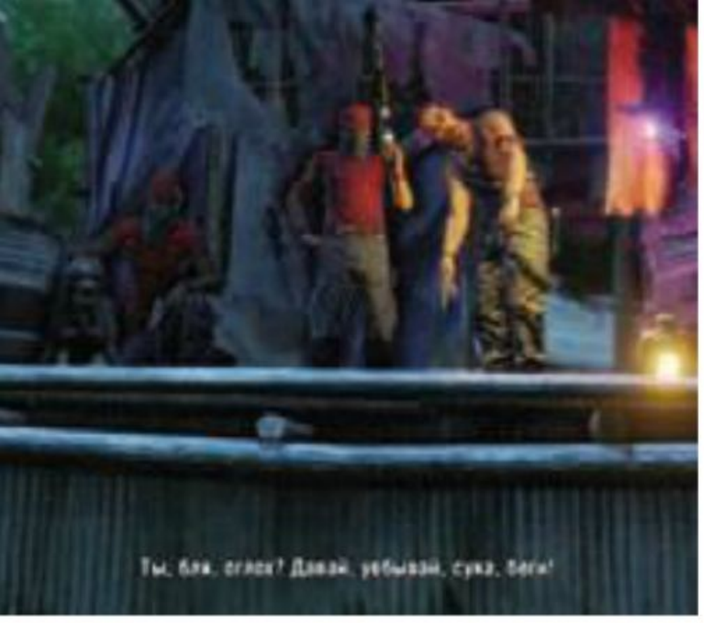






▴ Период первоначального накопления шкур и листьев быстро сменяется вычислением только необходимого. Время, знаете ли, жалко терять, да и рюкзак не резиновый.

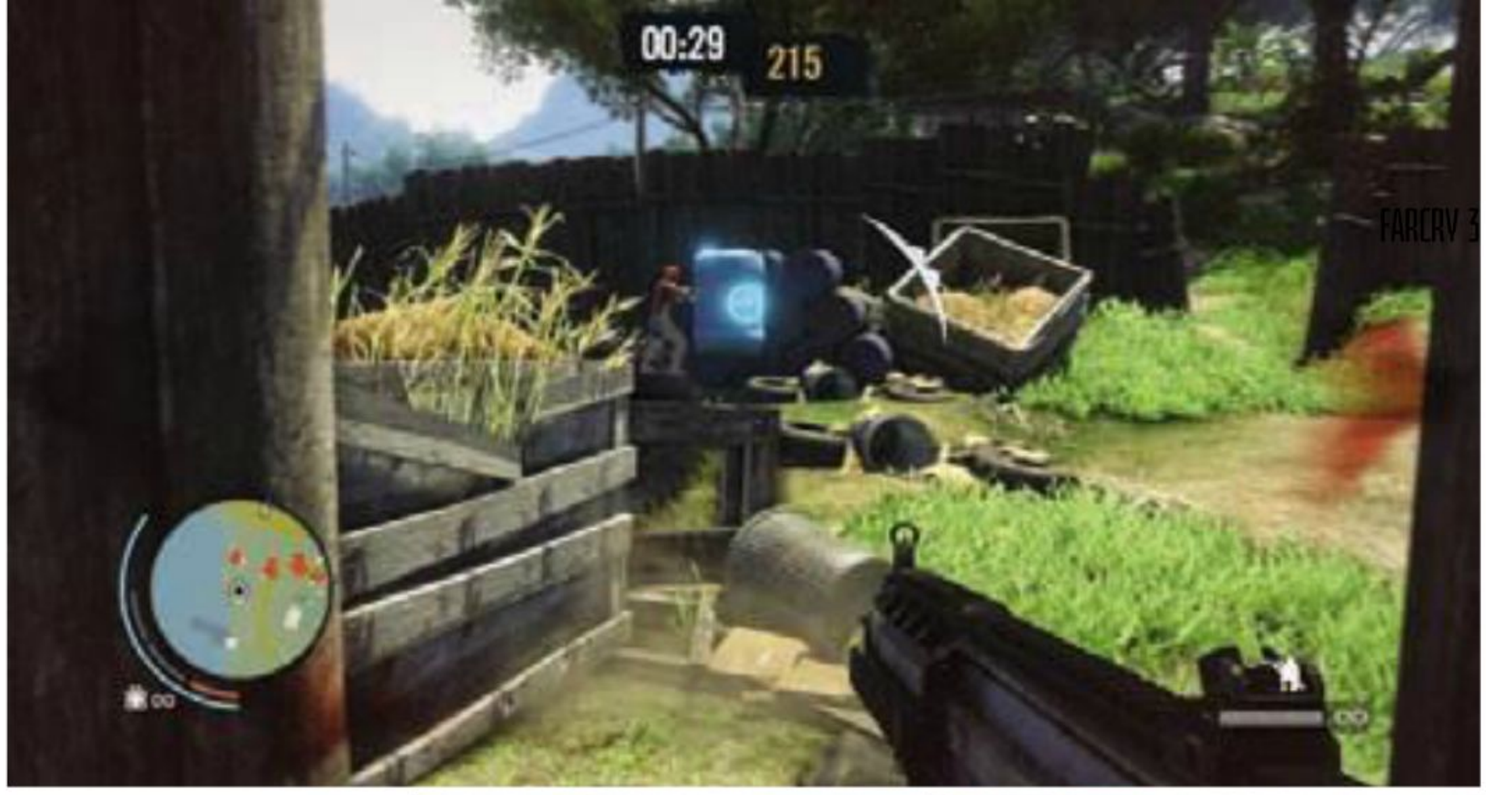
◂ Планер позволяет достичь практически любой точки в пределах половины острова, но достичь планера тоже стоит определенных трудов. В большинстве случае проще доехать на джипе.



ПРИТЧА ВО ЯЗЫЦЕХ

Локализация FarCry 3 вызвала массу восторгов практически сразу. Когда менеджер по продукции компании «Бука» предупреждал меня, что в их переводе очень много обсценной лексики, я даже не подозревал, НАСКОЛЬКО ее много. Пройдя игру, эксперимента ради заснял первые десять минут из игры – там как раз такие адреналиновые моменты происходят – и выложил ролик на YouTube. За неделю он собрал 30 000 просмотров и комментарии, разделившиеся примерно так: 10% «фу, они там матерятся» и 90% «вот это я понимаю, честный перевод». Актеры ругаются без рамок и сдерживаний – как пишется, так и слышится. Правда, кастинг в целом не очень качественный: озвучание Джейсона в оригинале растет вместе с персонажем, а в русской версии, даже когда он толкает речь перед воинами племени, в голосе слышится все тот же маменькин сынок. Но матерится он вполне аутентично.

Мое мнение на этот счет таково: русская матерщина – это точно такой же лексический комплекс, как и матерщина в любом другом языке. То, что мы часто слышим «факи» через слово в зарубежной продукции, вовсе не означает, что они и по телевизору так же выражаются (вспомните серию South Park про "shit" в телеэфире). У них, как теперь и у нас, есть рейтинг продукции, и в его рамках создатели самовыражаются так, как считают нужным. Плашка 18+ на диске с FarCry 3 – это не просто индульгенция на мат, это раздвинутые границы искусства, демонстрации жизни как она есть. Да, школьникам необязательно знать, что пираты не пользуются выражениями из «Учебника по этикету», поэтому для них есть «Пираты Карибского моря». А для нас пусть будет FarCry 3. По-моему, все честно.





▲ Очередная мини-игра. На этот раз нужно убить из определенного оружия как можно больше врагов за отведенное время. Запас можно пополнять, стреляя по синим бочкам, а сами убийства можно проводить красиво – например, за хедшот дают больше очков.

▶ Руки так и чешутся нажать на спусковой крючок – но нельзя, по условиям квеста категории «Охота за головами» нужно замочить главного бандита (помечен желтым) ножом или бесшумным приемом.



▲ Второй крутой момент в игре, чем-то напоминающий Uncharted.



▲ Удерживайте! Какого хрена, почему нельзя просто нажать, почему я должен УДЕРЖИВАТЬ? Причем это не только с трупами – УДЕРЖИВАТЬ нужно при использовании вообще любого объекта в игре!

них сумки, отыскивать вышки и аванпосты, выполнять третьестепенные квесты и тщательно обыскивать местность на предмет сокровищ. К чести разработчиков – это ненадолго. Все необходимое выполняется в рамках первой половины игры, а на втором острове для удобства бэктрекинга заранее предоставлены точки быстрого перемещения – до самого конца игры отвоевывать аванпосты точно не понадобится. Конечно, даже программа-минимум не отменяет Джейсона-супермена к моменту Финального Решения, зато оставляет массу контента тем, кто и после титров будет считать, что мир FarCry 3 увлекателен и интересен.

А с этим у нас явные сложности. Главную проблему разработчики озвучили, сами того не желая, в упомянутом интервью из ноябрьского номера «Страны Игр»: они, мол, хотели взять лучшее из FarCry 2 и добавить туда всего хорошего. Парадокс в том, что те крохи действительно интересного и важного дизайна из предыдущей части в FC3-то и не попали – ни реалистичная «карта-из-рук», ни необходимость иметь при себе запас таблеток от малярии, ни всепоглощающая ржавчина; зато в джунглях объявились надоевшие еще в саванне пронырливые джипы с патрулями и сводящие с ума значки «бриллиант» на мини-карте. Если это именно то, что разработчики считают удачным наследием, то у меня для них плохие новости.

Справедливости ради напомню, что все якобы новые штуки клонированы из исходника очень качественно и бережно. Каждая радиовышка действительно отличается от предыдущей, пару раз заставляя критически осмотреть все возможные ракурсы, чтобы понять, как именно надо действовать – из-за этого схожесть с AC только усиливается. Инфраструктура каждого из аванпостов немного отличается, и если после Dishonored, Hitman и Assassin's Creed 3 вас все еще тянет на стелс, то придется заняться планированием – определить местонахождение охранников (тут поможет камера, моментально отмечающая значками всех, кто попадает в объектив), прикинуть очередность бесшумного устранения и, собственно, реализовать план. И так все тридцать четыре раза, практически не отличающихся друг от друга. Нет, можно поступить сложнее: скажем, заминировать узкую тропинку, снять выстрелом из снайперской винтовки часового и пригласить остаток личного состава на прогулку по минному полю. Но, как и в Dishonored, возникает резонный вопрос: ЗАЧЕМ? Ради пятисекундного салюта из конечностей заморачиваться на какие-то телодвижения (а тут еще интерфейс оставляет желать лучшего), когда можно перещелкать всех из пулемета, забросав гранатами подъехавшее подкрепление? Результат будет абсолютно идентичным. Для саморазвлечения в песочнице FarCry 3 определенно не хватает мотивации.



▲ OK, есть какая-то магия в том, чтобы выехать на лодке посередь лагуны, отпустить штурвал и расстрелять из пулемета стаю акул.



▲ С помощью камеры можно отмечать противника, причем крутая железяка заодно укажет и класс врага.





▲ Освободив от пиратского гнета радиовышку, можно спуститься вниз и выполнить задание «промчись по чек-пойнтам за указанное время».

◀ Очень жаль, что все силы дизайнеров ушли на обустройство панели управления джипа, на которую иначе как на скриншоте и не посмотришь, и на моделирование бедного рыбацкого хозяйства на райском острове. А могли бы и города построить!

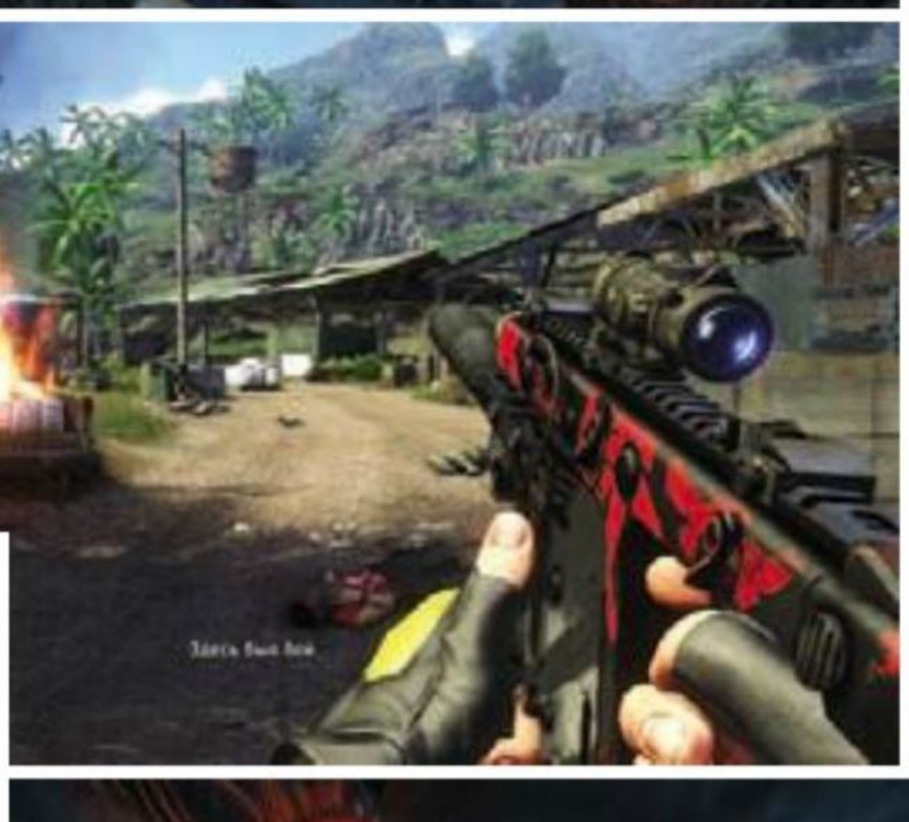
▼ Пожар охватывает все, что горит. Это и вправду захватывающее зрелище.



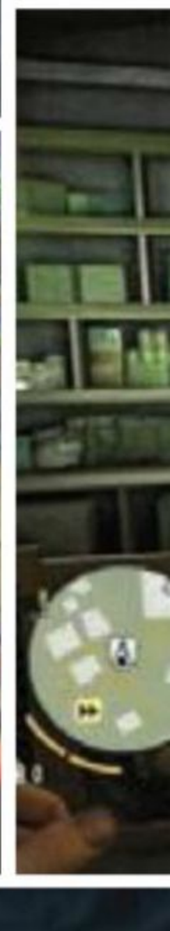
Но самым нелепым образом выглядит создание предметов, увеличивающих инвентарь. Такое ощущение, что пришивали его наспех, стараясь не поломать экономику и не навязывать игроку необходимость часами охотиться на животных. Получилось как-то глупо: открыв половину первого острова, инвестируешь полтора часа в поиск кабанов, медведей, диких собак динго и леопардов, после чего получаешь три четверти всех апгрейдов инвентаря. Остаток – открытие и выполнение заказов на элитных животных – незаметно добивается сам собой по мере захвата аванпостов первого острова. Крафтинг расходки более или менее оправдан, хотя смысл путешествия по запутанному интерфейсу с очередной охапкой зеленых листочков теряется чуть менее чем полностью после прокачанного перка с «бесплатной» аптечкой – к чему заморачиваться на народные средства, если выковыривание пули из руки веточкой восстанавливает примерно столько же здоровья, сколько и целебное снадобье?

К исследованию острова подталкивает только раздел «Любимое оружие» в магазине. Самые мощные, самые интересные «пушки» достанутся лишь тем, кто кропотливо собирает реликвии, разбросанные по тайникам на обоих островах. Это занятие и впрямь имело бы смысл, если бы оружие можно было использовать, скажем, в режиме совместной или коллективной игры – но увы, утащить из сюжетной кампании изящную снайперскую винтовку с идеальным уроном не получится. В «кооперативе» оружие разблокируется по мере набора «кооперативных» же уровней, причем использование оружия повышает и его уровень, что дает доступ – ну, как во всех этих ваших Call of Duty – к прицелам, бесполезным в большинстве эпизодов глушителям, стабилизаторам, увеличенным магазинам и так далее. Рельсовые приключения на четыре персоны имеет смысл проходить при поддержке проверенных друзей, поскольку кампания по времени очень большая, а некоторые задания нетривиальны и зачастую требуют скоординированных усилий. Зато тут есть соревновательный момент! В каждой миссии есть этап-тир, где каждому выдается, например, пулемет, фиксируется положение тела – и предлагается настрелять больше всех выбегающих из каждого угла фрагов. Отличная разрядка!

Но кроме достижений и не улучшаемых эксклюзивных стволов эксплоринг не дает ровным счетом ничего. Насладиться реалистичными поездками на джипе успеешь и в кампании, полетать на планере доведется там же, оружие можно не только получать бесплатно за радиовышколазанье, но и покупать за наличные или просто отбирать в качестве трофеев. Даже перки, ради которых вроде как имеет смысл получать опыт за захваты аванпостов и выполнение побочных



Вот этот симпатичный ствол можно получить только забравшись на десяток радиовышек. Или собрав двадцать реликвий. Короче, что-то вот в этом духе.





Третий и последний крутой момент в игре.



Полученные перки визуально отображаются в виде тату-ировок. Поначалу их всего ничего...



...а в конце игры ими вся рука увита!

квестов, ограничены первой необходимостью, второй необходимостью и всем остальным. Первая граница легко достигается, если вы на пару часов забросите сюжетную линию и займетесь квестами параллельно с охотой. Вторая – это уже надо набраться силы воли и пойти исполнять основную массу так называемых «развлечений». Третья – для тех, кому совсем не жаль своего времени. Наградой за труды будет возможность лицезреть, как Джейсон втыкает нож в шею первому охраннику, а затем прыгает на второго. Или не прыгает, а стреляет из пистолета, который он сдергивает с пояса первого охранника. Или прыгает сверху на двух неудачников. Анимации красивые, но одноразовые и к тому же редко достижимые. Я бы понял, если бы такая возможность была бесплатной с самого начала, потому что подловить две жертвы да еще и умудриться на них спрыгнуть – это довольно редкий эпизод. А платить за это своим личным временем, сначала потратив его на набор экспы, а потом на поиск подходящей для активации перка ситуации? Нет, спасибо.

Когда-то FarCry начинался с технодемки, призванной показать всю мощь новых видеокарт от nVidia. За двенадцать лет он не потерял свою привлекательность как бенчмарк, и для полноценной красоты потребуется что-нибудь ультрасовременное, желательно в SLI. На моей конфигурации DX11-рендер стабильно вылетал через десять-пятнадцать минут, но даже на DX9-рендере с полными настройками игра выглядит великолепно. Фирменная фишка Dunia – огонь, которым разработчики так хвастались еще в FC2, и здесь он приобретает новый смысл: коктейли Молотова, взрывающиеся джипы и Красные Бочки воспламеняют все, что обладает атрибутом «горючий материал», легко воспроизводя цитату из песни группы «Браво» про выдающуюся яркость пожара в джунглях в час ночной. Причем подожженному Джейсону достаточно похлопать себя по бокам, чтобы сбить огонь, а вот врагу не позавидуешь – объятый пламенем, он может пробежать мимо напарника, подарив тому чуть-чуть своего пламени, ну и дальше все понятно. Впрочем, как и на песок в Spec Ops: The Line, уповать на огонь не стоит – старая добрая снайперка/пулемет/автомат справляются с главной задачей лучше и быстрее.

7.5 – это, конечно, от зависти. К тем, кто не понял или не играл в Just Cause 2, кто считает, что скрипт с нападающей собакой или аллигатором – это очень страшно (первый хедкраб в Half-Life поздним осенним вечером 98-го – ВОТ ЭТО СТРАШНО!), кто считает свободой дрифт на джипе по отвесным скалам и охоту на леопардов, кто возбуждается от маленьких опрятных грудей местной шаманки, кто пожмет плечами, выбирая концовку. Завидую, да. Но только потому, что я все это уже где-то видел. **СИ**



▲ В некоторых городках Рук Айлендс есть отдельные оружейные магазины (которые, впрочем, полностью повторяют ассортимент магазина, встроенного в каждое жилище). А управляет торговой сетью, по всей видимости, банда женщин-близнецов.





▲ Почему меня не удивляет, что крутой воин Джейсон вместо вышибания мозгов из придурка следует его указаниям?

▼ Отъем шкур у животного населения происходит в точности как в Red Dead Redemption. Ну, то есть, вплоть до некоторых кадров анимации.



▲ Часто ли вам приходится бить младших братьев, чтобы спасти им жизнь?

▼ Традиционный кадр: за пять секунд до финального ролика.





Святослав Торик



Hitman: Absolution

КВАРТЕТ ХОРОШО ЭКИПИРОВАННЫХ БОЙЦОВ СТОИТ НА ЧАСАХ У ВХОДА НА КЛАДБИЩЕ. ЧЕРЕЗ ДВЕ МИНУТЫ ОДИН БУДЕТ ЛЕЖАТЬ СО СЛОМАННОЙ ШЕЕЙ В ЯМЕ ДЛЯ МОГИЛЫ, ДРУГОЙ БУДЕТ ЗАДУШЕН СТРУНОЙ ОТ ФОРТЕПИАНО, ТРЕТИЙ «УПАДЕТ» С ОБРЫВА, А ЧЕТВЕРТЫЙ ПОЛУЧИТ ПУЛЮ ИЗ ПИСТОЛЕТА С ГЛУШИТЕЛЕМ, ПОКА БУДЕТ В ПАНИКЕ ВЫЯСНЯТЬ, ЧТО ТУТ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, ПРОИСХОДИТ!

9.0
ОЦЕНКА

ТЕКСТ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: action-adventure.stealth.modern
Издатель: Square Enix
Издатель в России: Новый Диск
Разработчик: IO Interactive, Nixxes Software
Мультиплеер: online
Обозреваемая версия: Windows
Страна происхождения: Дания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, Xbox 360, PlayStation 3





▲ В списке «челленджей» есть два противоречащих друг другу испытания: переодеться во все доступные на данном уровне костюмы («Хамелеон») и наоборот, пройти уровень, не меняя профессиональную униформу Сорок Седьмого («Только в костюме»).

◀ Когда первый раз (ОК, второй и третий тоже) открываешь ворота из подворотни в Чайна-таун, тебя встречает классический режиссерский прием – в камеру врываются шум и гомон рынка. Позже этот оглушительный трюк повторяется еще два-три раза.



За обнаружение неубранного трупа штраф не начисляется, но вообще это не к добру. Лучше спрятаться и переждать панику в рядах противника в уютном мусорном контейнере.



Сидя в ящике, можно даже ограниченно обозревать окрестности. Самый смак – это подходит враг, разворачивается спиной, и тут ты с шумом вылезаешь из контейнера с удавкой наготове. AI, разумеется, и ухом не ведет.



▸ Гражданские тоже любят поднимать панику, но хорошо хоть не стреляют.

◂ Наш выбор – «обезвредить», потому что шея громко хрустит при сворачивании, и звук может привлечь охрану. Правда, обезвреживание дольше, зато безопаснее, да и штраф за убийство не начислят.







▲ Выуживать врага из комнаты, куда Хитмэну кровь из носу нужно попасть, можно не только швыряясь бутылками, но и используя Особые Методы Привлечения Внимания.

▼ Странно, что нет ни испытания, ни достижения «дерни все диалоговые триггеры на уровне». Не зря же я трачу время на подслушивание какой-то интрижки!



▲ Заветный чекпойнт в данном случае ничем не вреден – Сорок Седьмому не придется возвращаться назад, так что возродившиеся враги его не волнуют.

Последний выпуск в серии Hitman – Blood Money – состоялся аж в 2006 году, на старте нынешнего поколения консолей. Роптание фанатов росло с каждым годом, пока датчане не распылялись то на Kane & Lynch (стильный, но хромой криминальный шутер о двух частях), то на детский экшн Mini Ninjas. Официальное название новых приключений Агента 47 анонсировали только через пять лет, заодно объявив, что следующую после Absolution часть игры будут делать в Канаде авторы Deus Ex: Human Revolution. Озадаченные поклонники почесали в затылке, но решили не заморачиваться на культурном диссонансе, а сосредоточиться на заветном предвкушении, ожидая исполнения хотя бы одного обещания.

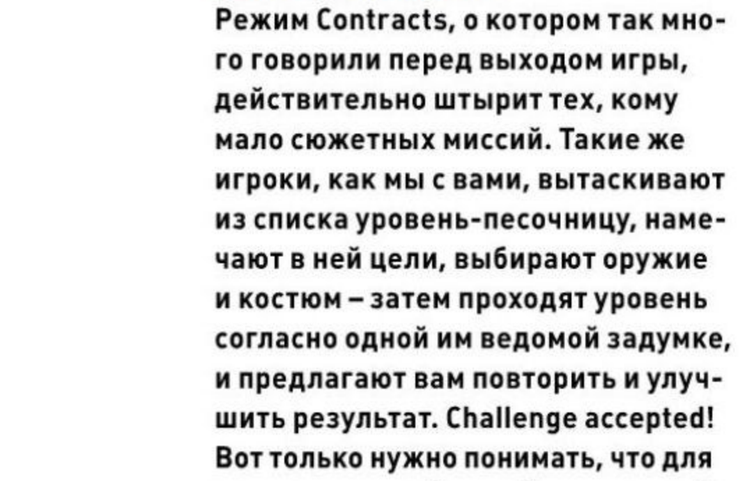
Ждать оказалось нелегко – разработчики долгое время не выпускали никаких материалов, а на вопросы о сюжете и новых фишках отвечали уклончиво и неразборчиво. Когда же ручеек информации стал прозрачнее и сильнее, выяснилось, что на уме у датчан не логичный в таком случае фансервис килограммами, а желание привлечь к своему IP новую аудиторию. После дежурной фразы PR-менеджера: «в новый Hitman будет играть легко и просто», обязательно следовало дополнение: «но и про хардкорных фанатов мы не забываем», однако настроение преданных поклонников уже было подпорчено. Одному лишь мне хорошо – я не следил за новостями, не смотрел волнующие дневники разработчиков, не читал отчеты с выставок, поэтому версия игры для прессы была для меня как черный ящик. И я с некоторой опаской его вскрыл.

Необходимо предварительно отметить, что я, к стыду и сожалению своему, не играл ни в Blood Money, ни в выпущенный до нее Contracts. Мои познания – и безмерная любовь – относятся только к первым двум частям Hitman. Потрясающая демо-миссия в рыбном ресторане, осенью 2000-го подарившая индустрии жанр «социальный стелс», и тут же, буквально через пару уровней – жестокие как контрастный душ задания в Колумбии, где Агенту только и приходилось, что бегать с «калашом» наперевес. Не отставала и Silent Assassin: выполнив потрясающее по своей атмосфере задание на вилле мафиозо, Хитмэн попадал в мрачный Санкт-Петербург – и там интенсивность действия на той же механике уходила куда-то на заоблачный уровень. Повторюсь: я очень люблю первые две части, и очень не люблю, когда приятные воспоминания используют как фундамент для неинтересного мне здания. С Hitman: Absolution, пожалуй, повезло – я смог поиграть именно в тот стелс, который мне так нравится, несмотря на попытки дизайнеров навязать чуждые мне ценности.

После Dishonored с его примитивными укрытиями от полуслепого патруля и прокачиваемой способностью упрыгивать вдаль Hitman: Absolution нежно абсорбируется всеми

УБИЙСТВО ПО ДРУЖБЕ

Режим Contracts, о котором так много говорили перед выходом игры, действительно штырит тех, кому мало сюжетных миссий. Такие же игроки, как мы с вами, вытаскивают из списка уровень-песочницу, намечают в ней цели, выбирают оружие и костюм – затем проходят уровень согласно одной им ведомой задумке, и предлагают вам повторить и улучшить результат. Challenge accepted! Вот только нужно понимать, что для начала хорошо бы пройти игру, чтобы открыть арсенал, – иногда в райдере контракта прописано какое-нибудь экзотическое оружие или необходимость исполнять убийство в особом костюме. За удачное соблюдение условий выдают деньги, на которые можно прикупить еще какое-нибудь оружие, костюм и так далее.





▲ У вас есть примерно треть секунды, чтобы решить: использовать инстинкт (желтые стрелочки подозрения перестанут расти) или начинать этап заново. Я сделал правильный выбор и убил еще полчаса времени.

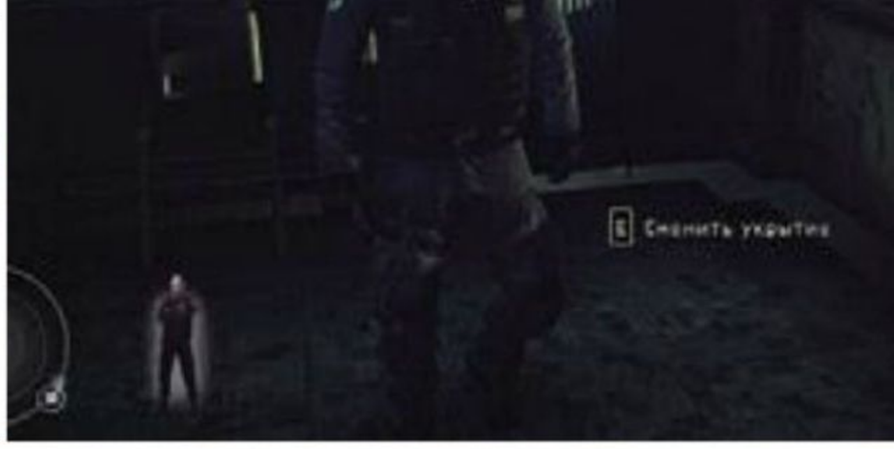


▲ Если у точки выхода столпилась ватага, нужно либо дождаться, пока она рассосется по округе, либо поискать другой способ. Сбрасывание трупов сверху, например, отлично работает.

▶ Ради того, чтобы переодеться в боевой прикид чикагского спецназовца, пришлось составить особый план. Костюм, кстати, не особо помог – полицейские все равно меня почему-то узнавали.

▼ Иногда встречаются особые пункты на местности – если встать возле одного такого, то никто не вскроет твою маскировку.









свободными клеточками тела. Ах как это приятно – стукнуть полицейского гаечным ключом, оттащить бездыханное тело в мусорный контейнер, переодеться в слегка подпорченную униформу и спокойно пройти напрямую к намеченной жертве! В тяжелых случаях, конечно, необходимо прятаться по углам, прижиматься к заборчикам, перекатываться, но это полностью отвечает современному духу, к тому же позволяет разнообразить прохождение. Ведь тут у нас как: хочешь идеальный рейтинг? Будь добр следовать правилам Бесшумного Убийцы: тревогу не поднимать, гражданских не убивать, трупы прятать в обязательном порядке. Особый шик – это убийства, замаскированные под несчастные случаи. Открутить шланг от бензоколонки рядом с курящей жертвой, столкнуть ее с моста в пропасть или хотя бы в канализационный люк, активировать разобранную противопехотную мину, совершить внеплановый выстрел из сверхсекретной пушки, запустить программу безжалостного операционного робота, уронить автомобиль с домкратов или скелет гигантского кашалота в музее – на каждом из уровней-песочниц есть как минимум пара сцен, достойных кинематографа. Да, кроме привычных «песочниц» появились уровни с чистым stealth-action, напоминающие Splinter Cell: Conviction. Сорок Седьмой просто направляется из точки «А» в точку «Б», никакой другой цели у него нет. Силовой метод практически не работает из-за огромного скопления лиц, желающих найти лысого киллера; а скрытный метод тут, как правило, один-единственный, ключевые слова: «таймер» и «патрули». Тем не менее, линейные миссии имеют право на существование – они не только позволяют немного отдохнуть от напряженной работы ума, но и неплохо связывают повествование, которое на этот раз целиком охватывает все уровни игры.

▲ Сколько же в мире книг, фильмов и сериалов начинается со сцены «там что-то не так, оставлю-ка я напарника и пойду в одиночку посмотрю»! Пора бы выучить технику безопасности!

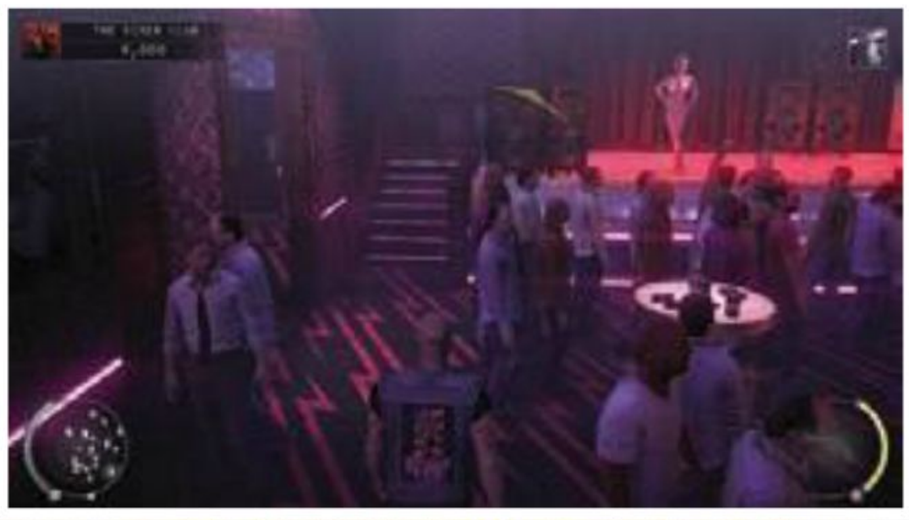
▶ Это я в первый раз обнаружил, что после чекпойнта враги воскрешаются. Сразу поймал штраф за вскрытие маскировки.

Я позволю себе избежать подробного введения в сюжет игры, хотя для его полноценного понимания неплохо бы прочитать роман-приквел Hitman: Damnation, а это в наших реалиях – роскошь малодоступная. Напомню лишь пару известных фактов. Дайана Бернвуд, на протяжении многих лет работавшая оперативным контактом Агента 47, решает уничтожить Агентство, а оно, в свою очередь, решает уничтожить Дайану. Для этого нынешний начальник оперативного отдела Бенджамин Трэвис нанимает... да-да, Хитмэна. Тот, будучи не в силах отказать (опять же, читайте роман), соглашается на дело, поэтому вступительную миссию вы будете отыгрывать в секретном особняке Бернвудов. Умирающая Дайана просит присмотреть за странной девочкой по имени Виктория, которую «нельзя отдавать этим врачам», и Сорок Седьмой соглашается исполнить просьбу бывшей соратницы. Дальше он начинает выяснять, каким таким врачам нельзя отдавать Викторию, что за секретный проект у Трэвиса и кто эта таинственная третья сила, которая стремится завладеть или уничтожить все, что связано с Хитмэном.

Каждая из двадцати миссий – это не просто уровень, это целая экосистема. Она немного кривовата, и уж точно не имеет отношения к процедурному геймплею, но если закрыть глаза на некоторые огрехи вроде тетеньки, целую вечность тянущей одну и ту же сигарету, то получится вполне приличная имитация бурной жизни. Послушные персонажи оживляются и заводят диалог, стоит лишь Сорок Седьмому переступить невидимый триггер, военные патрули ходят как заведенные по вверенной им территории, очень важные лица совершают свой променад, не подозревая, что смерть следует за ними в пиджаке с красным галстуком и струной от фортепиано. Агенту 47 в большинстве мест не рады, но ничто не мешает ему отвлечь праздношатающегося NPC в уни-



▼ Парадигма Hitman: Absolution переворачивает все с ног на голову: будучи в маскировке, теперь нужно опасаться «коллег».







Процесс переодевания этих девушек в рабочие костюмы не покажут. И нет, самому переодеться тоже не дадут.

▲ Я нахожу довольно странным удовольствием толпиться среди пьяных потных мужиков и разглядывать скучную пританцовывающую девицу.



▶ Альтернативный путь, как правило, щедро вознаграждает – там можно найти подходящий костюмчик, бонусную улику или ключ-карту от запертой, но такой нужной комнаты.



▶ А вы верите, что у хозяев этой подсобки есть разрешение от пожарного департамента Чикаго на хранение праздничного фейерверка?

кальном костюмчике ударом по автомобилю. Заслышав сигнализацию, тот подойдет посмотреть – и тут-то его зажмет в стальные тиски фирменная хватка. К счастью, у бесшумного убийцы гражданские жертвы обходятся лишь временным перекрытием доступа кислорода в мозг и беспечным отдыхом в ближайшем сундуке до конца задания. Сам же Хитмэн, переодевшись в костюм «хожу куда хочу», отправляется исследовать окрестности. Мотиваций к изучению местности несколько – и даже поиск Важного Рубильника или одежды, с помощью которой можно проникнуть в нужное место, не так возбуждает любопытство, как сценки. Разработчики попытались сделать Hitman: Absolution живой игрой – раз есть большое количество неигровых персонажей, то почему бы не использовать их для опосредованного донесения до игрока каких-нибуль интересных или даже полезных сведений? Решение сработало – я, наверное, треть времени тратил на прослушивание диалогов, упуская хорошую возможность проскочить мимо патруля или придушить путающегося под ногами гражданского. Больше всего меня впечатлила тема с «Гавайями», которая идет сквозной линией через уровень со стрип-клубом Доминика. Будете в тамошних краях – обязательно обратите внимание, и перед вами раскроется мрачный детектив в духе Рэймонда Чендлера.

Вернемся к планировке. Несмотря на десятки разнообразных вариантов по избавлению рода человеческого от его извергов, все равно потребуется прикидываться ветошью и проникать туда, куда запрещено. Маскировка в Hitman: Absolution больше не является универсальной палочкой-выручалочкой. Полицейские, охранники, боевики частной армии – все они своих коллег знают в лицо, и если Хитмэн подойдет слишком близко к собрату по униформе, он рискует быть раскрытым (а это не только пол-уровня на хвосте, но и штраф к рейтингу). Давать кругаля – вариант безопасный, но не всегда доступный, куда эффективнее переодеться в того, кто присутствует на локации в единственном экземпляре. Такая роскошь доступна не всегда, но едва выяснив, что заветный костюмчик вообще наличествует, как все помыслы переключаются на его поиск и добычу. И вот результат: торговцу оружием, электрику, сантехнику, специалисту в химзащите – везде у нас почет, и никто косо не посмотрит. Но это лишь один из множества вариантов проникновения – ведь можно потратить время не на хитроумную операцию по поиску & раздеванию, а на розыск плохо скрытой вентиляционной шахты или удобного выступа для подъема сразу к комнате жертвы.

Идиллию старого «Хитмэна» на новый лад портит так называемый «инстинкт». Простите меня, друзья, но я ничего не могу с собой поделать. Я считаю, что это – глубочайшая ошибка разработчиков. Дело в том, что этот «инстинкт» – особый ресурс, который позволяет избежать трудной ситуации: отвести взгляд, если вы на грани раскрытия маскировки, увидеть будущий путь патруля, мгновенно расправиться с группой товарищей (здесь это называется point shooting, аналог mark & execute из той же Splinter Cell: Conviction) или увидеть все ключевые объекты и точки вокруг себя. Если бы



▲ После убийства Дайаны Сорок Седьмой психует и пытается стереть штрих-код, но к последнему уровню рана почти полностью затягивается, вновь обнажая его извечное клеймо.

использование инстинкта хоть как-нибудь наказывалось, я был бы спокоен: для меня главное – соблюсти баланс между облегченной игрой с низким рейтингом и настоящим испытанием для поклонника сериала. Но поскольку «инстинкт» бесплатен, восстанавливается с каждым успешным действием и является фактической панацеей от любой беды... это чертово искушение. Удержаться от использования практически невозможно, особенно в действительно сложных местах, но я честно крепился! Не вспомню уже, сколько раз я переигрывал миссию в приюте, где нужно посетить пять разных скоплений охраны, зато могу с гордостью доложить, что кайф от терпеливого пятичасового планирования задания в Hitman: Absolution, которое после многочисленных проб и репетиций превращается в Идеальное Прохождение, в плоскости интерактивных развлечений сравнить не с чем. По остроте ощущений успешное решение располагается где-то между тантрическим сексом и трехкилометровым спуском на горных лыжах. Забавно, что при этом в недавней Dishonored я не смог проигнорировать аналогичный инстинкту dark vision: настолько в ней примитивны скрытные действия, что просто не хотелось тратить на них лишнее время.

Новый «Хитмэн» силен не только традиционным социальным стелсом. На легких уровнях сложности вполне реально устроить массовую бойню, завалив уровень трупами. Пистолеты, автоматы, дробовики, снайперские винтовки – оружия везде хватает в избытке. Бегемотная элегантность местной системы укрытий, похоже, является хромым геном движка Glacier 2 – что в Kane & Lynch: Dog Days приходилось сквозь зубы ругаться на излишнюю прилипчивость укрытий, что здесь в пылу схватки можно ошибиться с направлением переката. Враги набегают по тревоге, волнами, вызывая подкрепление. При большом везении можно расправиться с ними заливным огнем, но в случае опасности лучше, конечно, использовать инстинкт – с полдюжины мгновенных убийств охладят пыл противника. Очень важна осмотрительность: если противник войдет в зону рукопашного боя, придется срочно отыгрывать QTE, потому что драка на кулаках во весь рост, пока тебя пытаются накормить свинцом, определенно не соответствует технике безопасности.

Числа в левом верхнем углу категорически не желают лезть из головы. Так уж устроен увлеченный игрок – если игра ставит тебя перед правилами, то ты воленс-ноленс будешь эти правила исполнять. Любые расстрелы противоречат высокому рейтингу, если они не сделаны втихую, в голову, и труп потом спрятан – только при этих условиях рейтинг будет из минусов вытащен к нулю. Но как же в таком случае вообще зарабатывать очки? Очень просто: выполнять Испытания.

На каждом уровне – независимо от того, «песочница» это или «пробег» – есть джентльменский набор из разных заданий. Некоторые из них идут с четким объяснением: мол, нужно убить такого-то врага (таким-то способом) или пройти уровень таким-то образом. Другие сопровождаются лишь нечеткой картинкой и меткой подписью, смысл которой вы узнаете только после того, как выполните соответствующий «челлендж». Иногда встречаются серийные испытания: например, на том же уровне с приютом нужно успокоить троих врагов с помощью шприца с седативным веществом; следующая серия – четверых; третья серия –

▼ Пора приготовить кое-кому жаркую встречу китайского нового года...

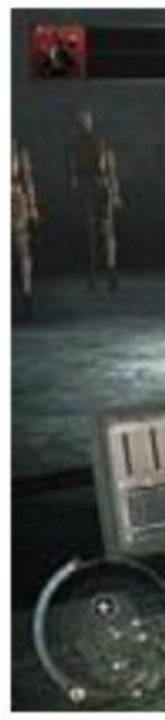




◀ Секретный костюм, конечно, такой секретный, но на него «агрятся» абсолютно все!

▼В этом уютном месте я провел пять часов своей жизни...







▶ Даже если вы закоренелый противник огнестрельного оружия, вам все равно придется пострелять, чтобы пройти игру. Настраивайте мышь или соглашайтесь на использование инстинкта – в противном случае набрать нужное количество очков в тире будет крайне сложно.

пятерых, причем находящихся в одной комнате. Есть в списке и кочующие из миссии в миссию «челленджи» – например, «переоденься во все доступные костюмы», включая секретный (он не надет ни на кого, просто где-то на уровне лежит), или «собери все улики». Каждая галочка напротив испытания прибавляет пять процентов к очкам рейтинга, которые в плюс начисляются только при выполнении очередной части сюжетного задания, при избавлении от цели (тут тоже есть несколько модификаторов вроде исполнения эталонного убийства) и при подборе улики.

Поскольку я играл в PC-версию, особое внимание я обращал на графику. Nixxes, бессменный портировщик игр Eidos/Square Enix, снова проделала безупречную работу – как и в Deus Ex: Human Revolution, оригинальный дизайн уровней подчеркивается высоким разрешением, четкими цветами и спецэффектами. Причем в случае с Hitman: Absolution по наследству перешли даже симпатичные horizontal flare из последней Kane & Lynch. Пару раз возникало ощущение притормаживания в перенаселенных пунктах, что было несколько удивительно, поскольку у меня система не из слабых – GTX580, восьмиядерный i7, 8Гб ОЗУ. А все равно притормаживало.

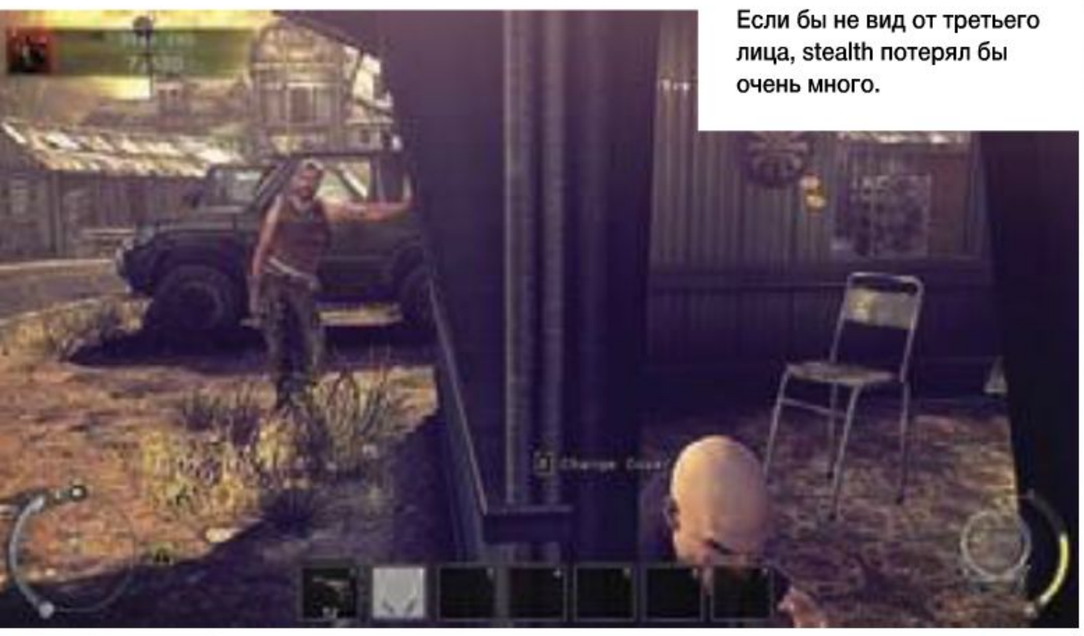
Несмотря на шесть лет разработки, Hitman: Absolution до идеала все-таки не дотягивает. Помимо небольших затруднений с укрытиями есть другая, довольно серьезная – точки сохранений. На первых трех уровнях сложности в процессе прохождения «песочницы» можно наткнуться на чекпойнт, который активируется вручную. Это полезно – отработав убийство первой жертвы, имеет смысл сохранить свои достижения, чтобы в дальнейших попытках начинать не с нуля. Тревога в том, что чекпойнт не сохраняет состояние уже исключенных из картины врагов. Вплоть до того, что можно очнуться на точке сохранения, и вам придется ждать какое-то время, пока возникший вокруг вас патруль не разойдется. Я допускаю, что таков мог быть изначальный план дизайнеров, но им следовало хотя бы предупредить, а то действительно респавн врагов после восстановления на чекпойнте выглядит, как злющий баг.



▲ Бросок бутылки (кирпича, топора, огнетушителя, чашки, книжки, шприца) заставляет ближайшего NPC подойти к месту падения. Очень действенный метод, одним только им можно пройти игру.

▼ Чтобы не угробить невзначай невинную гражданочку, когда взрываешь магазин, стоит выманить ее с рабочего места ударом по машине – на сигнализацию реагируют все.

В сумме все новинки – инстинкт, челленджи, укрытия – образуют попытку вдохнуть в жанр что-то новое, разнообразить привычную механику и подарить уникальный опыт, однако в результате мы имеем интересный, явно не законченный эксперимент. Разработчики уже сообщили, что следующие игры серии будут разрабатываться параллельно: одной, по всей видимости, займется IO Interactive, а второй – Eidos Montreal (уже занимается, в Сети даже картинки есть!). Не исключено, что датчане скорректируют свое видение в угоду хардкорщикам, в то время как канадцы продолжат экспериментировать с жанром. Так что давайте надеяться на то, что у нас будет ежегодный «Хитмэн» на любой вкус. **СИ**



Если бы не вид от третьего лица, stealth потерял бы очень много.





QTE в драке один на один (когда вокруг не летают пули) тоже можно проиграть, если, ну, недостаточно быстро реагировать.





▲ Я всего лишь просто охранник, я вовсе не манипулирую с компьютером, чтобы новейшая электропушка выстрелила, пока в зоне обстрела находится изобретатель этого страшного оружия, нет-нет...

▶ Сбрасывание тел в пропасть опасно тем, что их полет могут заметить на нижних уровнях. Серьезно, у меня так два раза тревогу поднимали.

Это Хитмаааааааааааааааааааааан!





▼ Жители королевства всегда счастливы и рады жить. И часто устраивают праздники – напиваются страшно, потом спят прям на улице.

Евгений Закиров



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

New Little King's

С ПОРТАТИВНЫМИ ПЛАТФОРМАМИ ВСЕ СЛОЖНО В ТОМ СМЫСЛЕ, ЧТО ТЕХНИЧЕСКИ У НИХ ДАВНО ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОКАЗЫВАТЬ ИГРЫ УРОВНЯ ДОМАШНИХ, НО ПО ФАКТУ ЭТО НЕ ВСЕГДА ТРЕБУЕТСЯ. КОГДА Я ВЫБИРАЮ ЧТО-НИБУДЬ НОВЕНЬКОЕ ДЛЯ КАРМАННОЙ ПЛАТФОРМЫ, МНЕ ИНТЕРЕСНЫ НЕ ПОПУЛЯРНЫЕ СЕРИАЛЫ (ХОТЯ ОНИ И ПРИВЛЕКАЮТ ВНИМАНИЕ) ИЛИ В ТОЧНОСТИ СКОПИРОВАННЫЕ «ПОРТЫ» ДРУГИХ, «БОЛЬШИХ» ВЕЩЕЙ, НО ЧТО-НИБУДЬ УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ И ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ, ЛИБО ПОКАЗАТЕЛЬНО ПОСЕССИОННОЕ. ЧТО-НИБУДЬ ТАКОЕ, ЧТОБЫ БЫЛО УДОБНО ХРАНИТЬ НА КАРТЕ ПАМЯТИ, И К ЧЕМУ ОСТАВАЛСЯ БЫ СТИМУЛ ВОЗВРАЩАТЬСЯ КАЖДУЮ СВОБОДНУЮ МИНУТУ, А В ИДЕАЛЕ – С ЧЕМ МОЖНО БЫЛО БЫ ПРОВЕСТИ ДВЕНАДЦАТЬ ЧАСОВ ПЕРЕЛЕТА ИЗ МОСКВЫ В ЛОС-АНДЖЕЛЕС. ТУТ МОЖНО ВОЗРАЗИТЬ, МОЛ, НИ ОДНА ПОРТАТИВНАЯ ПЛАТФОРМА ТАКОЕ ВРЕМЯ НЕ ВЫТЯНЕТ, А УЖ ТЕМ БОЛЕЕ PLAYSTATION VITA (СЛЕДОМ ДОЛЖНЫ ПОСЫПАТЬСЯ ОБВИНЕНИЯ В ОТСУТСТВИИ ИНТЕРЕСНЫХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ И БЛА-БЛА-БЛА), НО ВЕДЬ В САМОЛЕТЕ МОЖНО ЗАРЯЖАТЬ КОНСОЛЬ ОТ USB, ДА И ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЭТОГО ПРИДУМАННУЮ БАТАРЕЮ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ. БЫЛО БЫ ВО ЧТО ИГРАТЬ! NEW LITTLE KING'S STORY – КАК РАЗ ИЗ ТЕХ ИГР, КОТОРЫЕ ИДЕАЛЬНО ПОДХОДЯТ ДЛЯ ПЕРЕЛЕТОВ ЧЕРЕЗ ОКЕАН, И ТОЛЬКО – В ОБЫЧНЫХ УСЛОВИЯХ ПРИМЕНЕНИЕ ЕЙ НАЙТИ БУДЕТ ТЯЖЕЛО.

Король не мертв, но изгнан: родной замок захватили какие-то черные демоны, величественная особа вынуждена была спасать свою шкуру, по пути растеряв всю свою армию, забыв про казну и семь принцесс. Спасшись бегством, царевич в обществе своих преданных советников (в число которых входит, например, «Министр по Всему Вообще») решает королевство восстановить, принцесс вернуть, злодеев победить. Но сначала – заново отстроить государство.

New Little King's Story – это странная, но убедительно выглядящая мешанина из градостроительного симулятора, Harvest Moon, японских RPG последней моды (тех, где у разработчиков нет денег на красивые CG-ролики и они обходятся некрасивыми анимешными картинками, как в визуальных новеллах) и еще черт знает чего. Все перечисленное настолько тесно друг с другом переплетено, что невозможно выделить что-то одно и представить основным – карточный домик тут же рухнет. Так, здесь нельзя самому выбирать, где строить здания, но можно указывать, какие и в какой зоне. Например, поначалу королю требуется со-

6.0
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ













Story



Платформа: PlayStation Vita
Зарубежный издатель: Konami
Разработчик: Marvelous Entertainment
Мультиплеер: отсутствует
Обозреваемая версия: PlayStation Vita
Страна происхождения: Япония



брать денег, и он строит фермерский городок, состоящий из, собственно, грядок и нескольких зданий. Сама по себе ферма прибыли не приносит, но можно поймать простого жителя, призвав его в королевскую свиту, и направить его к двери в прекрасную новую теплицу – выйдет он уже с копалкой и шляпой на голове, и станет дипломированным специалистом в делах сельского хозяйства.

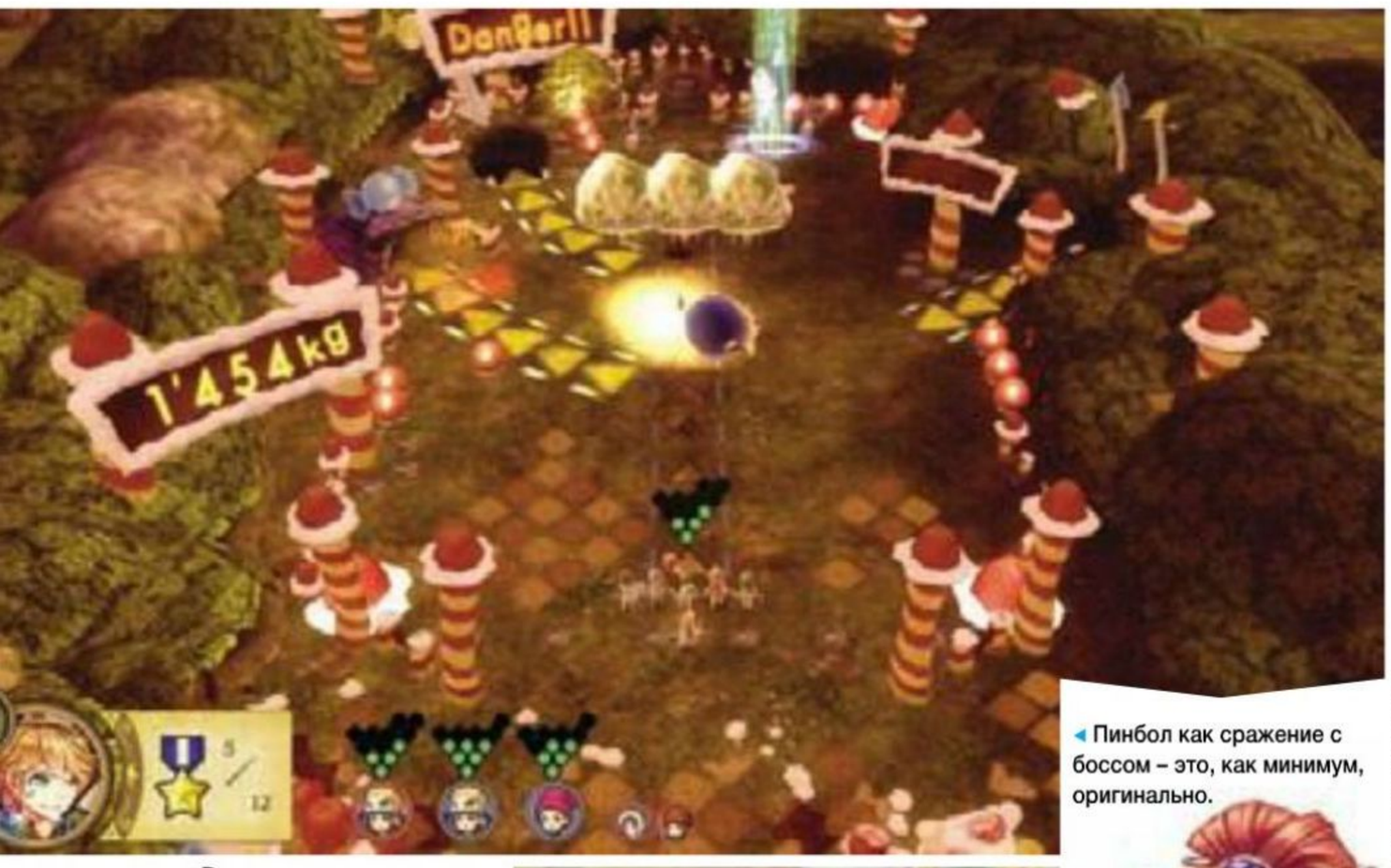
Та же история со всеми остальными отраслями: нужны шахтеры, плотники, лесорубы, охотники, воины, тяжелые воины, торговцы, флористы или еще бог знает кто – надо построить здание и вручную запульнуть туда добровольца. Некоторые профессии платные, другие – нет. Каждой из них находится практическое применение, но тут важно другое – ни один род деятельности не имеет экономических показателей в духе SimCity, и каждое такое здание по факту – это такая школа, в которой обучаются нужные юниты. То есть, не привлеченные к вниманию короны люди будут старательно изображать кипучую деятельность, но это все занятная показуха – пользу они станут приносить только тогда, когда попадут в королевскую свиту и начнут подчиняться приказам монарха.

Как это выглядит? Довольно просто, на самом деле: завербованные граждане хвостиком бегают за королем, выстраиваясь в два или в три ряда (лимит «леммингов» постепенно увеличивается). Все взаимодействие с ними привязано к двум кнопкам: одна отправляет их вперед по траектории «от лица монарха», вторая заставляет все бросить и вернуться обратно. Игрок должен решить, какого юнита надо куда пульнуть, чтобы добиться необходимого результата. Скажем, если на локации стоит объявление с нарисованным молоточком, значит, плотники тут могут что-нибудь построить. Прекрасно, смело выстреливаем их лбами туда. В земле трещина, из которой исходит пар? Туда надо запустить фермера – он копает лучше всех и выроет в конечном итоге горячий источник. Стоит там искупаться – и здоровье полностью восстановится. Огромное дерево преграждает путь? С ним справятся только дровосеки. Ох, что то – огромный кошелек? Туда, конечно, следует запустить торгаша (стоимость производства – один миллион местной валюты). В общем, многообразие такого рода ситуаций велико, и спустя где-то четыре часа после начала начинаешь путаться. Разного рода юнитов и их апгрейдов становится слишком много, их роли постепенно забываются, королевская свита разрастается до двадцати голов, и приходится все время держать в памяти колоссальный объем информации, вроде «кто что умеет и где это нужно». Это, кстати, и заставляет забыть обо всем помимо NLKS до полного прохождения – иначе есть риск вернуться к игре и начать изучать все заново, что делать не очень хочется.

Королевство постепенно расширяет свои границы – первые несколько часов этот процесс систематизирован,

▲ Указом короля, все женское население обязывается носить костюмы чирлидерш, а мужское – американских футболистов.

▲ Вызывающие зубовный скрежет своей никчемностью сюжетные сценки к финалу пытают все чаще и изобретательнее.



Все монстры довольно милые: редиски с зубами, арбузы, улитки…





◀ Пинбол как сражение с боссом – это, как минимум, оригинально.

ТУТ ВАЖНА НЕ САМА ИДЕЯ, А ТОТ ФАКТ, ЧТО В ИГРЕ ПОСТОЯННО ЧТО-ТО ПРЕОБРАЖАЕТСЯ. ЭТО ЗАСТАВЛЯЕТ СМОТРЕТЬ НА РУТИННЫЕ, В СУЩНОСТИ, ДЕЙСТВИЯ БЕЗ ГРИМАСЫ БРЕЗГЛИВОСТИ.

однако позднее, когда подвластная территория становится слишком большой, приходится все чаще обращаться к карте мира. Чтобы завоевать новые земли, надо их сначала исследовать, найдя там много всего интересного – от ресурсов, вроде древесины и камня, до сокровищ и вкусной индейки. Все это складируется в инвентаре, впрочем, не бездонном – время от времени приходится возвращаться в тронный зал и продавать собранное барахло. Там же можно брать квесты, самые интересные из которых связаны с легендарными монстрами. По факту это боссы, после убийства которых вся нечисть с земель прогоняется и заселяется верными подданными. По мере роста государства меняется и его облик, и настроение жителей. Тут важна не сама идея, а тот факт, что в игре постоянно что-то преображается. Это заставляет смотреть на рутинные, в сущности, действия без гримасы брезгливости, плюс в какой-то момент проявляется некий азарт – хочется узнать, как же все изменится дальше.

Но как раз в тот момент, когда идея собирательства, сражения с монстрами и поиска новых территорий подчиняется какому-то внутреннему функциональному смыслу, подтекст неожиданно меняется – и вот герою навязывают поиск семи принцесс, заточенных в столбах света. Каждую принцессу охраняют рядовые демоны и боссы, и путь до несчастных обычно не простой. Другими словами, игровой процесс от описанной в самом начале мешанины на какое-то время отказывается в пользу бравых боевых приключений – не столь интересных, на самом деле. Впрочем, боссы как раз интересные. Например, принцессу-сладкоежку (в японском оригинале все принцессы названы по названиям пирожных, но в английской локализации им зачем-то присвоили имена Touhou-героинь) охраняет что-то вроде круглого Гаргантюа, а сама битва выполнена в виде пинбола. Злодей скатывается сверху вниз к сладостям, а игрок должен запускать ему навстречу подданных, чтобы те отбивали его подальше – работать пусковыми механизмами, другими словами. Чем чаще он стукается обо всякие препятствия, тем сильнее худеет.







Примерно в то же время сюжет игры, сильно смущавший поначалу неуемным графоманским повествованием, но к периоду великих географических открытий никак себя не проявлявший, неожиданно поворачивает в сторону игр вроде Agarest – без «поколений», но с необходимостью выбирать суженую, выслушивать ее переживания, наблюдать несмешные и даже недостаточно пошлые в рамках выбранного жанра сценки, любоваться некрасивыми картинками, выполнять различные поручения пассий. И ладно с визуальным стилем – пускай портреты персонажей и заставляют задуматься о том, что в роли художников тут дебютировали какие-нибудь отечественные маляры юнитов браузерных MMO «под аниме», зато все остальное выполнено на пристойном уровне. Но сюжет – диалоги, пояснения, рассуждения – навевают тоску, и каждый раз, когда на экране появляется очередной текстовый блок, в мозгу срабатывает выключатель «античтения», а большой палец с невероятной скоростью нажимает на кнопку проматывания бессмысленной текстовой информации, толстым слоем ахинеи смазывающей каждое – даже самое незначительное! – событие. Бррр.

Речь идет вовсе не о том, что сюжет тут вообще не нужен – напротив, даже в рамках традиционной жанровой кутерьмы с принцессами ему всегда найдется место, просто конкретно здесь это откровенная халтура, которая, ко всему прочему, еще и довольно требовательна к вниманию игрока. Она ни в коем случае не отменяет остальные блага, заложенные в игру, но старательно вытесняет их, заполняя не хочется откровенно говорить чем – и чем ближе финал, тем больше этой гадости проявляется на экране, и тем меньше хочется разгребать это, простите, ладно, вы поняли.

По мере исследования мира король будет находить не только полезные ресурсы, но и всякого рода предметы для себя и своих подчиненных. Выбор одежды для короля не столь богат (я всю игру пробегал в меховом плаще), а вот над гражданами можно поиздеваться вволю. Им можно менять головные уборы, оружие и одежду, причем, как правило каждый предмет, – это что-то смешное, несерьезное. Костюм куноити, тренировочные штаны, бикини, а вместо мечей – металлический стул. В игре, кстати, можно издавать королевские указы. Так вот, один из них обязывает все население страны носить школьные купальники.

Есть, впрочем, и другое препятствие дальнейшему прохождению. К тому времени, когда сценаристов прорвет, королевская свита перевалит за двадцать готовых нести службу лиц – это дело полезное, но вот PSV с таким количеством юнитов на экране справляется с огромным трудом. И чем больше королевство, чем больше объектов подвергается модернизации, тем сильнее проседает частота смены кадров. Она никогда не опускается до слайдшоу, когда невозможно играть совершенно, но тормозит все знатно – и это сильно бесит.

Наконец, даже перетерпев все упомянутые проблемы, рано или поздно все равно предстоит столкнуться с главной – с однообразием. Нельзя сказать, что NLKS слишком затянута или неизобретательна. Скорее, она лишена финальной идеи; не стимула дойти до конца, но чего-то большего. В конечном счете строительство городов обесценивается, вылазки за сокровищами сильно надоедают, и хочется увидеть логичное развитие идеи – какой-то политики, возможно, в общем, что-нибудь новенькое. Но этого нет: игра как снежный ком растет на одних и тех же решениях, и к финалу становится просто очень сложной, тяжелой, большой, перегруженной нюансами – но это не выглядит «круто» и не дарит никакого удовлетворения, напротив, вызывает головную боль и заставляет прочувствовать тщетность проделанной работы. Причем случится это скорее поздно, чем рано; «добить» игру захочется уже дома, чтобы «развязать» и вернуть себе свободу, но придется столкнуться с разочарованием – окажется, что NLKS по бесцельности происходящего недалеко ушла от современных игр для мобильных платформ. То есть, она помогает скоротать время в нужных условиях, но именно как видеоигра – та самая, которая искусство и так далее – без фундаментального целеполагания не имеет такой уж большой ценности. И это обидно; поначалу об этом не задумываешься, а когда запал проходит и начинаешь обращать внимание, уже слишком поздно жалеть о потраченном времени. **СИ**

▼ Детализация пристойная, но из-за нее проседает фреймрейт, и к концу игры это выводит из себя.









▼ Большая королевская свита – это хорошо, но надо быть готовым, что к определенному моменту хвост за королем просто не будет помещаться на экране.



Евгений Закиров





УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo DS

Pokemon Conquest

ЯПОНСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ТЕСНАЯ И ЗАМКНУТАЯ. Я ВПЕРВЫЕ ОБРАТИЛ НА ЭТО ВНИМАНИЕ, КОГДА ИЗУЧАЛ СКРОЛШУТЕРЫ И ФАЙТИНГИ. ВЗАИМОСВЯЗИ МЕЖДУ ТВОРЧЕСКИМИ КОЛЛЕКТИВАМИ, ИЗДАТЕЛЯМИ И РАЗРАБОТЧИКАМИ ПОДЧАС РОЖДАЮТ НЕВЕРОЯТНЫЕ ИДЕИ – КРОССОВЕРЫ, КОГДА ПЕРСОНАЖИ ДВУХ ИЛИ БОЛЕЕ СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ СЕРИАЛОВ СПОКОЙНО СОСУЩЕСТВУЮТ В ОДНОЙ ИГРЕ И СРАЖАЮТСЯ ПРОТИВ ОБЩЕГО ЗЛА. В ЯПОНИИ ТАКИЕ ИДЕИ ПОЛЬЗУЮТСЯ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ И БЛАГОДАРЯ ТЕСНОМУ СОТРУДНИЧЕСТВУ МЕЖДУ РАЗНЫМИ КОМПАНИЯМИ ИХ ПРОЩЕ РЕАЛИЗОВАТЬ. POKEMON CONQUEST – ОДИН ИЗ ПРИМЕРОВ ТАКОГО СОТРУДНИЧЕСТВА, И БОЛЬШОЕ СЧАСТЬЕ, ЧТО ОН ПОЛУЧИЛ ЗАПАДНЫЙ РЕЛИЗ.

Платформа: Nintendo DS
Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Tecmo Koei, Pokemon Company
Мультиплеер: vs, local
Обозреваемая версия: Nintendo DS
Страна происхождения: Япония



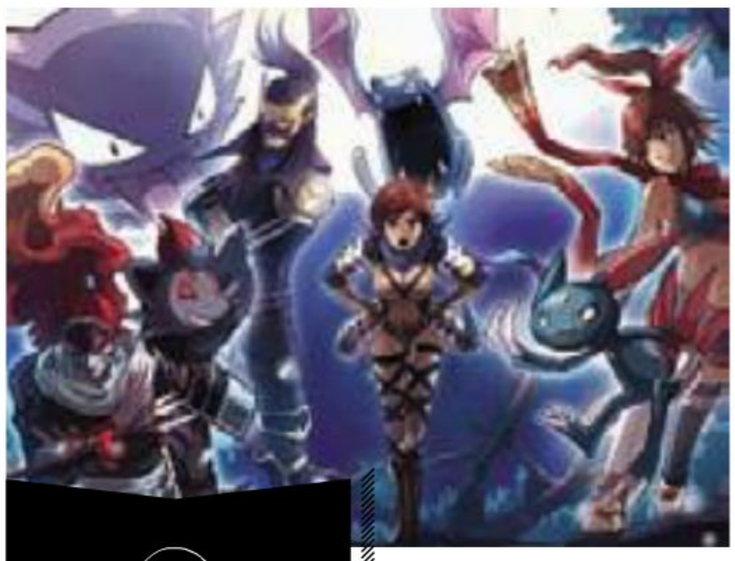






◂ В игре активно используется только один экран, а тач-управление не столь удобно, как могло бы быть.

▲ Игнорировать дополнительные правила на локации можно, но лучше не надо. Противник будет активно пользоваться всеми средствами достижения победы.





Логика такая: если покемоны живут в вымышленном мире, на самом деле географически расположенном точно на месте японских островов (Курильские острова японцы также заочно отнесли к фантазии), то что мешало использовать забавных существ, например, Нобунаге или Сингену Такеде? Ничего! На основе этого можно было бы придумать все, что угодно – от литературного произведения до мультфильмов по пятницам, но выбор решили остановить на видеоигре.

По сути это кроссовер из двух сериалов – Pokemon и Nobunaga's Ambition – который ничуть не менее интересен, чем названные игры по отдельности. Причем непонятно, что все-таки считать основным – либо речь идет, возможно, о самом интригующем спиноффе сериала про покемонов, либо про неожиданную интерпретацию старой как мир истории объединения феодальной Японии Нобунагой, в видеоигровой традиции изображенным этаким злодеем. Ни дать ни взять Цао Цао, даже растительность на лице такая же.

Этот момент – зарождение идеи и выбор партнеров – заслуживает отдельного внимания, и вот почему. Сериал Nobunaga's Ambition является отнюдь не просто очередной (забытой) имиджевой стратегической игрой в портфеле Tecmo Koei. Да, на Западе про названные стратегии слышали мало, но в Японии это ходовой товар – для портативных консолей выпускаются порты, римейки, для домашних и PC – красивейшие продолжения, теперь и с поддержкой онлайн-мультиплеера. В общем, про Nobunaga's Ambition наслышаны все; существует даже специальная игра на той же механике, но по вселенной Gundam – называется Gihren no Yabou, и она тоже никогда не переводилась на английский язык. Цунекадзу Исихара, президент Pokemon Company и человек, ответственный за весь сериал с момента его зарождения (он вовлечен в процесс создания всего, что имеет отношение к покемонам), как раз является одним из давних фанатов стратегии от создателей Samurai Warriors. Он также придумал несколько кроссоверов и случайно обратил внимание на успехи Tecmo Koei в этом деле. Совместными проектами по аниме там занимается Хисаси Коинума – именно его пригласил на встречу Исихара и предложил вместе поработать. «Программирование, арт, подбор звукового и музыкального сопровождения, а также все остальное техническое – этим занималась Tecmo Koei. Детали геймплея мы согласовывали с Pokemon Company», – рассказывает Коинума в одном из интервью.

9.0
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
ЗА САУНДТРЕК

На самом деле, две совершенно непохожие друг на друга идеи переплетены настолько тесно, что невозможно точно сказать, откуда у чего растут корни. В самом начале и боевая система, и политическая выглядят слишком просто, не сказать примитивно, и невольно начинаешь сомневаться в возможностях такого рода сотрудничества. Но чем больше городов-государств оказывается в подчинении главного героя (или героини), тем сложнее управлять происходящими на маленьком экранчике событиями. Pokemon Conquest действительно что раскрывается, как цветок. И пускай первые несколько часов все будет напоминать красочную сказку для младшей школьной аудитории про так хорошо знакомых покемонов, не стоит отчаиваться – хардкор обязательно себя проявит, и, возможно, даже спугнет.

Если вы имеете опыт знакомства с Samurai Warriors 2 Empires, то примерно представляете, о чем идет речь. Феодальная Япония состоит из множества регионов, существующих независимо друг от друга. На севере страну пытается объединить Нобунага, на юге – герои этой истории. Управление регионами упрощено дальше некуда: по факту – это один город, часто тематический (огненный, «психический», «каменный»), в котором есть несколько достопримечательностей – магазин, например, или устройство для приманивания новых покемонов и замок. Чтобы его завоевать, надо победить засевшего там военачальника. Атмосфера накаляется по мере продвижения с юга на север, и не про-





Главные герои тоже могут эволюционировать. На самом деле, «трансформироваться», но смысл один и тот же.

сто потому, что города-государства перестают быть строго тематическими и начинают смущать колодами, собранными из редких покемонов, от которых не знаешь, чего ожидать. Если поначалу родной замок окружен водой и нападения ждать просто неоткуда, то оказавшись в центре карты, в компании с разъяренными враждующими феодалами, мысленно начинаешь готовить себя к самому худшему – и оно случается. Военачальники не просто сидят у себя в хоромах и ждут, когда герой прокачает новую партию борцов со злом и придет вломить по первое число – они сами нападают, и часто в самый неподходящий момент.

Разумеется, военными действиями все не ограничивается, однако всякие побочные вещи, вроде назначения в столице своего заместителя, чтобы он проводил какую-нибудь важную и действенную политику, присутствует тут постольку, поскольку создает иллюзию похожести на традиционный Nobunaga's Ambition. «Иллюзию» потому, что подобного рода тонкости можно при желании полностью игнорировать – да они и не будут себя лишний раз навязывать. Посадил мини-



стра – и забыл о нем часа на три, пока какая-нибудь игровая ситуация не прижмет лишний раз задуматься о том, что пошло не так. Впрочем, от этого действительно мало что зависит, и если нет желания копаться в том, что не имеет отношения непосредственно к покемонам и битвам, то никто и не будет насильно заставлять изучать экселевские таблицы.

Дальше – больше. От Nobunaga's Ambition игре досталось все богатство взаимодействия с офицерским составом, в то время как от Pokemon – логика боевой системы, сами монстры и все завязанные на их существовании нюансы. И, да, эволюционировать здесь могут не только монстры, но и сами офицеры. Когда это произойдет в первый раз, игрок вряд ли удивится – к тому времени придется насмотреться на всякое, да и голова будет занята совсем другим. И офицеры, и покемоны одновременно являются центральными действующими лицами, зависимость сохраняется простейшая: офицер может заменить покемона, но покемон офицера – нет.

После завоевания замка или случайной зачистки тренировочной площадки к армии игрока обязательно попросится несколько перебежчиков или безработных. У них уже есть свои покемоны, так что их можно будет использовать

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Кампанию Pokemon Conquest можно пройти часов за тридцать. Однако, как в любых играх Tecmo Koei, здесь предусмотрено множество дополнительных сценариев. Таким образом, прохождение всех сюжетных линий может растянуться на сто часов и более. Впрочем, дополнительные сюжеты представлены скорее набором разного рода челленджей, не всегда при этом интересных. С другой стороны, от игр наподобие Pokemon Conquest очень сложно отвыкнуть – один раз разобравшись в боевой системе, хочется снова и снова добиваться новых результатов. Ознакомление с добавочными историями охладит пыл.



▼ Ключевым офицерам – и главному герою тоже – покемонов придется менять часто.









в бою уже во время следующего хода. Однако игрок должен каждый раз готовиться к разным боевым ситуациями, и менять самих офицеров не всегда удобно, ведь одновременно в одном городе все находиться не могут. Решили напасть на соседа – и вдруг выясняется, что надо укомплектовать боевой отряд, а нужные люди разбросаны по разным уголкам государства. Или хуже того – ни у кого нет нужного зверья. Поэтому офицерам приходится приманивать новых питомцев – отправляться на ту же тренировочную площадку и вместо того, чтобы бить животных, пытаться привлечь их внимание (выполнено в виде утомительной, кхм, ритм-игры). Но придется сразу сделать несколько оговорок: невозможно пройти всю игру с одной командой офицеров. Во многом потому, что нельзя каждому поймать по покемону каждого вида, но еще и из-за необходимости держать что-то вроде отдельных отрядов в каждом пограничном городе на тот случай, если какой-нибудь злодей решит, что собственных рисовых полей ему мало. В то же время, невозможно всякий раз создавать новые команды тренеров и их питомцев. В смысле, можно, конечно, но это лишено всякого смысла и не приносит совсем никакой пользы.

УСПЕШНЫЙ ИСХОД БИТВЫ, ОСОБЕННО ЗА ЧЬИ-НИБУДЬ РОСКОШНЫЕ АПАРТАМЕНТЫ, ОТНЮДЬ НЕ ВСЕГДА ЗАВИСИТ ОТ КОНКРЕТНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК.

В основных играх сериала Pokemon развитие монстров происходит по двум параллельным путям: повышается уровень, на определенном этапе зверье эволюционирует. Его также можно заставить выучить какое-нибудь новое движение и сунуть в лапку ягодку или другой полезный предмет. Подарки делать разрешают и тут, однако атака основная всего одна, и как таковых уровней развития здесь нет вовсе. Вместо этого – шкала душевной симпатии к владельцу, которая движется в верном направлении в зависимости от успеха на поле боя и разных других факторов. Чем сильнее связь, тем сильнее команда, тем круче показатель в углу экрана и тем больше шансов на победу.

Но и это еще не все – успешный исход битвы, особенно за чьи-нибудь роскошные апартаменты, отнюдь не всегда зависит от конкретных характеристик. Более того, даже традиционная для покемонов расстановка сил, когда огонь запросто уничтожает траву, вода – огонь, а сила мысли – качков, тут работает, конечно, но всегда с каким-нибудь «но». И чем дальше игрок продвигается по сюжету, тем более значительным и протяжным это «но» становится. Все дело в конкретных локациях и условиях захвата замка. Например, в самом начале герою нужно захватить сложную территорию – военачальники там используют «сильных» покемонов, которые за один удар выносят базовых у героя и его помощника, а также большинство тех, которые есть в команде. Набрать таких же возможности нет (мачоп появляется раз в год на одной из локаций – пойди поймай!), поэтому, когда отправляешься на первый бой, заранее готовишься к позорному поражению. Однако игрока внезапно удивляют дополнительными правилами, согласно которым побеждает тот, кто удержит четыре баннера по краям квадратного участка в центре локации на протяжении пяти ходов. Необходимая зона находится на возвышении, и к ней ведут два мостика – один со стороны стартовой локации героя, другой – его противника. Еще одно правило: покемоны, которые стоят на краю зоны, при получении урона сваливаются вниз – и им приходится снова через становую площадку ковылять



▼ На уровнях с лавой можно случайно обжечься – новые «очаги» разгораются рандомно в конце хода.



▲ Список достопримечательностей в городах не может похвастаться многообразием интересных для посещения мест.













◂ Процесс одомашнивания дикого покемона во всей… красе?

◂ Лучше мало таких диалогов, чем много… странных. Pokemon Conquest не утомляет сюжетной информацией.







к мостикам. Я отчаялся: три чармандера ничего не могли противопоставить качкам, а все остальные выбраны были просто потому, что могут далеко ходить. Но решение проблемы нашлось довольно быстро: я захватил два ближних флага, подождал, пока противник сделает то же со своими, затем столкнул всех, кто был в зоне доступа, вниз, и прямо перед входом оставил покемона противника, который не мог нанести большой урон моему зверю. Таким образом, я занял единственный возможный проход врага, и тот ничего не мог сделать – даже заменить слабого атакующего юнита на более сильного (но даже если бы это случилось, ему пришлось бы пробиваться через остальных слабаков, чтобы добраться до флагов, а это отняло бы некоторое время).

Это лишь одна из великого множества представленных в игре необычных ситуаций, заставляющих мыслить иначе, чем в других тактических RPG. Перечислять их все бесполезно – это, в конце концов, даже больший спойлер, чем раскрытие сюжетных подробностей (хотя история тут явно написана не сценаристом, а одним из программистов в качестве наказания за дневной отгул перед выходными).

Приведу лишь еще два примера. На одной из локаций есть песочное поле с каменными шарами – если не получается подобрать правильно покемонов по слабостям, чтобы быстро вынести команду, можно эти валуны запускать в нужном направлении. А когда придется впервые столкнуться с «психическими» покемонами (теми самыми, которые гнут ложки силой мысли, струящейся из их пальцев), то придется путешествовать по порталам и движущимся платформам. Там меня, впрочем, и ждал первый провал – охранявший последний флаг покемон оказался настолько силен (и к тому же восстанавливал после каждого хода десять процентов здоровья), что в одиночку вынес всю команду, вместе атаковавшую его. Это стало досадной неожиданностью, учитывая тот факт, что я почему-то самоуверенно отказался сохраниться перед предыдущей победой.

Нельзя сказать, что сложность под конец становится совсем уж невыносимой, однако она все же требует учитывать множество разных тонкостей и запоминать совсем уж, казалось бы, незначительные детали – вплоть до того, какой покемон через сколько клеток наносит удар (чармандер – через одну, чармилион – подойдя вплотную). Богатство статусных атак также присутствует, однако все они носят скорее случайный характер и неспособны повлиять на ход боя. Почему? Подразумевается, что если речь идет об отравлении или ожогах, то пройдет некоторое время, прежде чем противник скончается – а его, времени, как раз ни у кого нет, ведь каждый бой ограничен по количеству ходов.

При этом Pokemon Conquest по-хорошему непредсказуемая, а боевая система напоминает не аналогичную из видеоигр про покемонов, но карточную игру по мотивам – ну, отчасти. Она не перегружена лишними правилами, а если создаются дополнительные препятствия, то о них можно догадаться, просто взглянув на противника или осмотрев поле боя. Да, помимо сражений и суррогата политической системы здесь не на что смотреть – история слабая, а собирать всех-всех-всех по философии оригинала не то чтобы не хочется, но как-то неудобно. В отличие от других совместных проектов Tecmo Koei, тут кажется лишним чересчур дотошное внимание ко всему, что не касается непосредственно покемонов, однако благодаря этому же игра не зацикливается на фансервисе. Что, на самом деле, даже хорошо. Очевидных проблем только две, одну из которых уже упоминали, когда речь зашла о мобильности армии – это неудобно и выполнено так, как в старых версиях Nobunaga's Ambition. Вторая сложность связана с выбранной платформой: если уж выпускать игру для домашних платформ, то почему сразу не на 3DS? Впрочем, вряд ли это такая уж серьезная преграда для тех, кому кроссовер действительно интересен. Главное, чтобы он не оказался одноразовым экспериментом. **СИ**





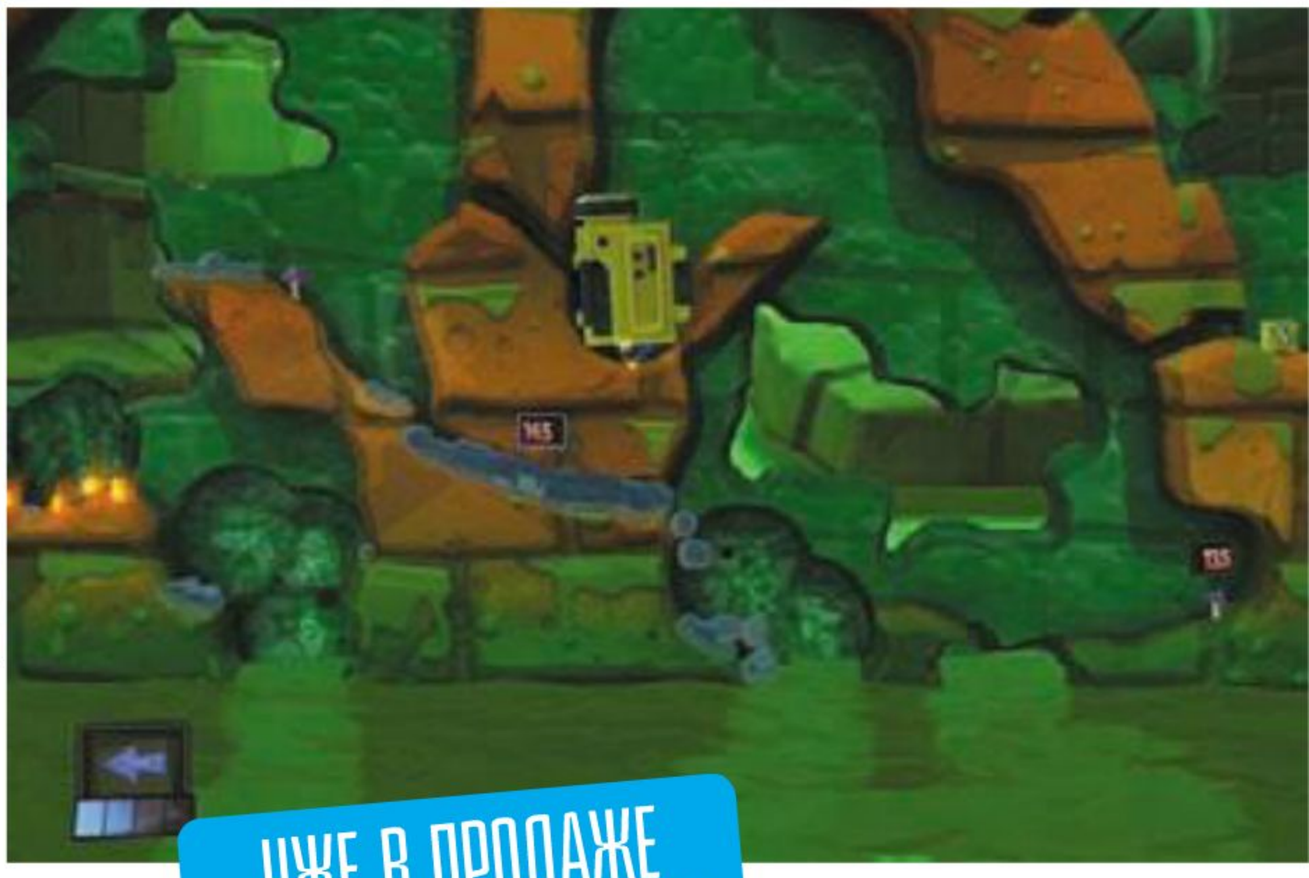


◂ Сражения против AI не особо интересны: то противники тупят, то начинают с завидной регулярностью показывать чудеса меткости.

▴ Кажется, даже сами черви не могут выносить словесные экзерсисы здешнего Евгения Вагановича.

Сергей Цилюрик





Worms Revolution

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

▴ Попавший в поток воды красный червь так и не смоется вниз: желеобразная субстанция сдвинет его с этой точки еще от силы на пару пикселей.

ПРОШЛАЯ ПОПЫТКА ИЗОБРЕСТИ WORMS ЗАНОВО ОБЕРНУЛАСЬ ПРОХЛАДНО ВСТРЕЧЕННОЙ WORMS 3D – И С ТЕХ ПОР TEAM17 БОЛЬШЕ НЕ ПЫТАЛАСЬ ГНАТЬСЯ ЗА ИННОВАЦИЯМИ, ВЫПУСКАЯ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО КЛОНОВ WORMS ARMAGEDDON В РАЗНЫХ ВАРИАЦИЯХ. WORMS REVOLUTION ЭТОМУ ТРЕНДУ НЕ СЛЕДУЕТ.

В Revolution разработчики полностью поменяли привычную игровую механику – ко всему надо привыкать заново. Само по себе это не то чтобы плохо (хотя некоторые решения вызывают недоумение, как то застревающий в земле джетпак или отсутствие рикошета после удара бейсбольной битой), да вот только новая схема не особенно-то хорошо работает. В ней есть два больших нововведения – динамическая вода, разливающаяся прямо на поле боя, и предметы, подвластные законам физики. И то, и другое более чем уместно в «Червях», и странно, что это не добавили раньше – но еще более странно, что вместо воды в итоге получилась какая-то странная желеобразная субстанция, текущая очень уж вяло.

Еще одно заметное нововведение – классы. Все обычные черви – солдаты по умолчанию, однако есть еще и скауты (быстро бегают, далеко прыгают и летают, мягко приземляются, но слабы в ближнем бою и от взрывов отшвыриваются далеко), ученые (более мощные турели и +5 HP всем живым червям в команде в начале хода; минусы почти что как у скаутов) и толстяки (большой урон от дробовика и кулаков, почти не отбрасываются вражескими атаками, но медленные и разбиваются с очень низкой высоты). Надо полагать, что классы должны быть сбалансированы, но это не так: толстые, которых вроде как трудно куда-то скинуть, все равно получают кучу повреждений из-за низкой подвижности (джетпак у них кончается моментально, можно даже не успеть взлететь) и увеличенного урона при падении. А скауты с учеными, хоть и могут по инерции от какого-нибудь взрыва отправиться за пределы карты, крайне полезны благодаря критической в «Червях» мобильности и регенерации здоровья соответственно. Да что там – четыре ученых дают +20 HP команде каждый ход за просто так!

6.0
ОЦЕНКА





Worms Revolution мультиплатформенна. На консольные ограничения апологеты (с большим трудом) могут спихнуть максимальный размер боевого отряда в четыре червя, но возможность создания всего одной команды на одном сейве – какой изверг это придумал?! Изначально на выбор доступно всего четыре раскраски уровней – остальное, очевидно, предлагается докупать как DLC. Среди видов оружия нет привычных напалма (притом, что огонь из игры никуда не делся), скунса и армагеддона – но они там появятся, если, опять же, приобрести DLC. Да, из игры просто-напросто вырезали знакомое всем оружие, чтобы выклянчить у фанатов лишних денежек.

Но самое большое преступление против человечности – даже не это, а сюжетный режим, доверху наполненный кошмарными, надоедливыми, самодовольными, убогими, настырными попытками шутить. Это как Quantum Conundrum, только гораздо хуже и в гораздо больших концентрациях. А сингл проходить надо – в нем добываются средства для покупки нужных в бою классов.

Мне Revolution скорее понравилась, чем нет: осваивать новые правила игры интересно, если играть в компании троих товарищей. Но при этом нельзя не признать, что Armageddon, бесплатно доставшаяся за предзаказ WR на «Стиме», по-прежнему остается непревзойденной уже второй десяток лет, а жадность Team17 заставит меня подумать трижды, прежде чем купить их следующую игру. **СИ**

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** strategy.turn-based.artillery
Зарубежный издатель: Team 17 **Российский дистрибьютор:** нет
Разработчик: Team 17 **Мультиплеер:** vs, local/online
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США

Евгений Закиров



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, Windows, Wii U, 3DS, PlayStation Vita

LEGO Lord of the Rings

В ДЕТСТВЕ ИСТОРИЮ БИЛЬБО БЭГГИНСА МНЕ ЧИТАЛИ НА НОЧЬ. ДЕДУШКА ЛЮБИЛ ФЭНТЕЗИ, СОБИРАЛ РАЗНЫЕ ПЕРЕВОДЫ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» И СОВЕТОВАЛ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ТРЕМЯ «СТАРШИМИ» КНИГАМИ, КОГДА ПОДРАСТУ – А ДО ТОГО ВРЕМЕНИ СНОВА И СНОВА ПЕРЕЧИТЫВАЛ «ХОББИТА». ЗНАМЕНИТУЮ ТРИЛОГИЮ ТОЛКИНА Я, КОНЕЧНО, ПРОЧИТАЛ, И ПОЗДНЕЕ МНОГО РАЗ ПЕРЕЧИТЫВАЛ. ЖАЛЬ, ЧТО К МОМЕНТУ ВЫХОДА КИНОТРИЛОГИИ НЕ ДОГАДАЛИСЬ ВЫПУСТИТЬ LEGO-ИГРУШКИ – ТОГДА БЫ Я СОБРАЛ ВСЕ НАБОРЫ И БЫЛ БЫ СЧАСТЛИВ, НО СЕГОДНЯ ОНИ МАЛО ИНТЕРЕСУЮТ (КРОМЕ, ПОЖАЛУЙ, ПАРОЧКИ) – ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ LEGO-ИГРА ПО МОТИВАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФРОДО БЭГГИНСА И ЕГО ДРУЗЕЙ.

Это лирическое отступление необходимо по нескольким причинам. Попробуйте вспомнить, сколько игр по «Властелину колец» – и сколько из них можно назвать «хорошими» – выходили на современных платформах, и сколько вы можете вспомнить из существующих вообще в истории интерактивных развлечений. Тот факт, что к классической трилогии возвращаются в формате видеоигры – это уже хорошая новость; впрочем, к оригинальному «Хоббиту» что-то такое тоже нужно, и стыдно, имея роскошный повод, подменять одно другим. Тот факт, что речь идет о конвейерном LEGO-развлечении, изначально вселяло некоторые опасения. Это раскрученный, популярный, веселый и стабильно интересный сериал, однако в отсутствии других альтернатив в работе с первоисточником меньше всего хочешь увидеть глум и пародию – хочется большего, всеобъемлющего, фундаментального.

Удивительно, но LEGO Lord of the Rings именно перечисленные требования и исполняет в первую очередь. Это не собранная наспех пародия на популярную фэнтези-вселенную. Честно говоря, по меркам сериала тут слишком мало шутят, слишком много разговаривают, и вообще честно выдерживают настроение там, где это необходимо. Единственным исключением оказывается глумление над сценой смерти Боромира (урукхай застрелил его… бананом) – и как раз в тот момент в душе просыпается удушающий нердрейдж: тут же хочется предъявить свои претензии всем, кто неудачно оказался в одном интернет-пространстве. Но и все, пожалуй. В остальном это – приятные, смешные шутки, правильно рассказанная история, верно выдержанный баланс повествования. Если в других похожих играх («Пиратах Карибского моря», например) сценаристы старались уместить как можно больше в один эпизод и без угрызений совести оставляли за скобками все, что не имело значения для общего сюжета, то здесь каждое событие показано осмысленно и в деталях – не всегда аутентично по отношению к двум первоисточникам (имеется в виду, что сравнивать с описанным в книге глупо, а с кинофильмами – непонятно, на каком основании), но в целом убедительно, без вопиющих нарушений логики.

Что самое интересное – здесь поддерживается иллюзия open world'a, то есть того самого, что всегда мечтали увидеть в играх по мотивам. Причем этот открытый мир, с обязательной системой дополнительных квестов, существует в рамках кинотрилогии, и герои здесь – тот же Фродо, Арагорн, Леголас и все остальные. Переход «от бытия к быванию» невероятно плавный: если убрать из кадра характерной конструктору анатомии человечков и отдалить камеру, чтобы в глаза не бросались каноничные квадратные деревья, то внешний вид LEGO Lord of the Rings, буквально, шокирует. Это прекрасно. Это самая красивая LEGO-игра из всех выпущенных к настоящему времени, но также – самое красивое приключение в мире «Властелина колец» и самый

8.5
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

▸ Как часто бывает с LEGO-играми, Lord of the Rings вышла на всех существующих платформах, в том числе и на Nintendo 3DS.



СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows, Wii U, 3DS, PlayStation Vita
Зарубежный издатель: Warner Bros. **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб»
Разработчик: TT Games **Мультиплеер:** co-op, local **Обозреваемая версия:** Xbox 360
Страна происхождения: Великобритания



Схватки с боссами, за редким исключением, тоже выполнены в виде пазла.

Кто сумеет отличить Пиппина от Мэрри, тот молодец.







КАЖДОЕ СОБЫТИЕ ПОКАЗАНО ОСМЫСЛЕННО И В ДЕТАЛЯХ – НЕ ВСЕГДА АУТЕНТИЧНО ПО ОТНОШЕНИЮ К ДВУМ ПЕРВОИСТОЧНИКАМ, НО В ЦЕЛОМ УБЕДИТЕЛЬНО, БЕЗ ВОПИЮЩИХ НАРУШЕНИЙ ЛОГИКИ.

правдоподобный перенос мира легендарного фэнтези со страниц книги на широкие экраны (Питер Джексон, прости).

Возможно, в самом начале, во время пролога, батальная сцена собьет с толку, но надо переждать – как только Фродо в компании Сэма преступит порог родного дома, и весь Хоббитон окажется доступным для изучений (со сменой времени суток, и, нет, речь идет не о паре домиков да зеленой лужайке), сердце фаната заколотится со скоростью бегуна на короткие дистанции (то есть, будет близко к остановке, но не суть). В том случае, конечно, если речь идет о фанате – все остальные с гиком и улюлюканьем поспешат навстречу бесцветным прозрачным деталькам, указующим путь до следующего ивента.

Смысл в том, что в игре сочетаются исследование открытого мира и прохождение традиционных для сериала уровней-эпизодов. Интересно и то, и другое, хотя в последних со временем начинает прослеживаться повторение паттернов: встречаются одни и те же игровые ситуации, зачастую никак не развитые. Приведу простой пример: в самом начале Фродо в компании друзей-хоббитов прячется от назгулов. Выглядит это примерно следующим образом: полурослики, пригнувшись, крадутся к правому краю экрана, время от времени им попадаются участки, которые обозревает всадник – его надо отвлечь, чтобы пройти дальше. Как отвлечь? Запустить деталькой в птичку на ветке, заставить Сэма вырастить какое-нибудь растение, повалить колонны – в общем, как-то взаимодействовать с окружающим миром (никакой свободы выбора при этом не предусмотрено – игрок должен догадаться, что от него хотят разработчики, и выполнить строго запланированное действие). Спустя несколько эпизодов будет разыграна похожая сценка: Фродо, теперь уже надев кольцо, пытается спрятаться от Боромира, что вроде бы просто – герой-то невидимый! – но по задумке авторов все же требует некоторой смекалки. Боромир не дает пройти дальше, потому что стоит на траве, и ловит всякий раз хоббита, когда тот пытается пробраться мимо. Его тоже приходится отвлекать примерно теми же средствами, что и раньше. Наконец, Фродо, Сэм и Голлум пробираются через болота, когда их внезапно настигает летающий назгул. Схема следующая: попав на участок, охраняемый противником, Голлум и Сэм прячутся,



а Фродо надевает эльфийский плащ (оказывающийся зеленым кустиком из стандартного набора LEGO); переждав угрозу, герои двигаются дальше, решают, как преодолеть очередное препятствие, снова прячутся, и так на протяжении минут десяти-пятнадцати.

Разумеется, это далеко не все представленные игровые ситуации. Напротив, в плане разнообразия LEGO LotR затмевает предыдущие работы TT Games; однако это не отменяет того факта, что некоторые эпизоды получились гораздо интереснее других, и имея перед глазами контент разного качества, ловишь себя на мысли, что перенести в формат видеоигры старались события попроще – тем сильнее заметна изобретательность создателей. А имея дело с уровнями, построенными постольку, поскольку без них была бы нарушена целостность повествования, можно и заскучать, особенно если потерять бдительность и долго ломать голову над поиском решения простейшей, в сущности, головоломки.

Пазлы по-прежнему являются главным содержанием и единственной смысловой нагрузкой всего происходящего на экране, однако теперь уровень сложности растет постепенно, почти незаметно, и не всегда осознаешь, что пытаешься решить очередную «традиционную» головоломку. К счастью, все решения довольно очевидные: вплоть до финальных уровней ясно представляешь, какие механизмы как работают, как использовать тех или иных персонажей, что нужно сделать. Некоторое смятение наступает в «разорванных» эпизодах, когда, скажем, Сэм и Фродо пытаются открыть ворота, «накормив» рыбой ведро, а Гендальф Белый в это время занят… Непонятно, честно говоря, чем он там был занят, но в финале сражался с огнедышащей тварью. Это даже не слагаемые – два совершенно разных момента истории, которые почему-то объединили кнопкой смены команды; хоп – пустошь, хоп – снег, горы. Поэтому путаешься, когда не можешь найти решение задачи, и только спустя минут десять вспоминаешь про «запасного» персонажа. Помогаешь ему – и вуаля, магическим образом появляется решение проблем первой команды.

В ИГРЕ СОЧЕТАЮТСЯ ИССЛЕДОВАНИЕ ОТКРЫТОГО МИРА И ПРОХОЖДЕНИЕ ТРАДИЦИОННЫХ ДЛЯ СЕРИАЛА УРОВНЕЙ-ЭПИЗОДОВ.

▲ Братство кольца за час до смерти Боромира. На выходе Фродо спросит у Гендальфа: «А Мордор – это налево или направо?»



Наличие открытого мира, между тем, подразумевает не просто множество дополнительных collectibles, но возможность – а для любителей собрать все ачивменты, скорее, необходимость – проходить отдельные эпизоды заново в команде, составленной самостоятельно. На локациях часто спрятаны мелкие бонусы, достать которые невозможно без нужного персонажа – и, как правило, он становится доступным уже позже. С одной стороны, страшно раздражает, что нельзя с первого же прохождения собрать все, что нужно, и пройти игру на 100%, но с другой – это отличный повод посидеть за LEGO LotR подольше. Есть и другой способ растянуть прохождение – посадить перед экраном приятеля и доверить ему второй джойпад. Решения большинства головоломок как раз заточены под напарника; если он отсутствует – приходится часто переключаться между действующими лицами, что сильно утомляет. При совместном прохождении, впрочем, игра может показаться слишком короткой – искусственно растя-







Леголас может стрелять из лука и потом цепляться за застрявшие в стенах стрелы.

нуть прохождение поможет разве что дурачество и тотальное уничтожение LEGO-объектов ради дополнительных деталек.

Но даже так происходящее рано или поздно скатится к хаотичному мельтешению перед глазами, особенно в те моменты, когда решения надо принимать быстро (комнату громит огромный тролль), но никак не получается совладать с управлением. Тот же эпизод в Мории, когда один полуросли должен забраться за противника и несколько раз ударить мечом, после чего предполагается, что игрок ловко переключится на Леголаса и запустит стрелой в лицо голодной твари, подпортит немало нервов. За редким исключением камера старается выбирать камерный ракурс – как если бы человек в самом деле собрал из конструктора локацию и смотрел на нее с одной стороны, три остальных огородив стенами. Поэтому иногда объекты перекрываются друг другом. Тролль-то специально разворачивается мордой к смотрящему телевизор, но где там носится Леголас, разобраться сложно, несмотря на наличие иконки с его лицом, подтверждающей, что персонаж выбран, просто непонятно чем сейчас занят. А потом приходится самому наводить указатель на цель, потому что на автомате эльф стреляет в противников, и прицел будет сбиваться, если его ударят орки. На самом деле этот момент не так чтобы выводит из себя, но душевное равновесие теряется. Опять же, люди, желающие получить очередной ачивмент, постараются пройти эпизод как можно быстрее (нужно уложиться в пятнадцать минут), и подобного рода заминки будут им мешать.

Самый большой риск после прохождения LEGO Lord of the Rings связан с тем, что, как и любой продукт по популярной медиа-вселенной, игра только что не источает любовь к первоисточнику. Примерно как с One Piece в прошлом номере: нравится оригинал, не нравится, все одно – стоит поставить диск в консоль и провести перед экраном полчаса, и все, человек потерян для остального мира. Для такого рода видеоигр это, наверное, лучшая похвала. Жаль, правда, что TT Games окучила сразу всю трилогию. Соберись они продавать три игры отдельно, думаю, никто бы не стал возражать. **СИ**









Гимли разбивает камни, но не может высоко прыгать и преодолевать сугробы. Поэтому во время путешествия Леголас то несет его на плечах, то подбрасывает в воздух.



В LEGO Lord of the Rings можно самому собирать предметы – либо по мере прохождения комбинировать найденное барахло (игра сама скажет, что и с чем нужно совместить), либо обращаясь к кузнецу. Ему нужна будет табличка и несколько кубиков, чтобы сделать, скажем, железный совочек. Если нет желания собирать все ачивменты, то про эту возможность следует забыть вот сию же минуту – толку от нее никакого. Но выглядит изготовление предметов забавно.



Сергей Цилюрик



Silent Hill: Book of Memories

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation Vita

«ПОСМОТРИТЕ ПО СТОРОНАМ, ФАНАТЫ SILENT HILL, – ПИШЕТ ПРОДЮСЕР BOOK OF MEMORIES ТОММ ХЬЮЛЕТТ, СТАВЯ В РЯД ОБЛОЖКИ PERSONA 4 ARENA, DISSIDIA И THEATRHYTHM FINAL FANTASY, – ПРОБЛЕМА-ТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО В ВАС». В КОНФЛИКТЕ СОЗДАТЕЛЕЙ ДАНЖЕН-КРОУЛЕРА ПО МОТИВАМ SILENT HILL С НЕ ПРИЕМЛЮЩИМИ ДАЖЕ МЫСЛИ О ПОДОБНОМ ФАНАТАМИ СЕРИАЛА Я ЗАНИМАЮ ПОЗИЦИЮ ТОММА: И ПРАВДА, СПИНОФФ ЕСТЬ СПИНОФФ, ОТ ЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ СЕРИАЛ НИЧЕГО НЕ ТЕРЯЕТ. ЖАЛЬ ВОТ ТОЛЬКО, ЧТО В СЛУЧАЕ С BOOK OF MEMORIES ОН НИЧЕГО И НЕ ПРИОБРЕТАЕТ.

Хотя идея, конечно, безумная. Да, понятно, что Томм и его команда задались целью сделать SH именно на PS Vita, и особенности игры подгонялись под особенности консоли, но даже с учетом всей моей толерантности к играм «по мотивам» и всяческим жанровым пертурбациям («Диссидия» – классный файтинг, да) едва ли не последнее, чего я буду ждать от игры с Silent Hill в названии, – это дьяблоподобного геймплея. Отдаленная от персонажа камера, изометрическая перспектива, кооператив на четверых и необходимость убивать десятки монстров ради лута и прокачки – это уже не гвозди в крышку гроба какой бы то ни было атмосферы, а десятитонное надгробие с прозаической эпитафией. Зачем? Даже если бы из Book of Memories вышла хорошая «Дьябла» (а ее не вышло), подобный выбор сеттинга все равно вызвал бы миллион вопросов. Почему, в конце концов, не сделать подобного с Castlevania? Почему именно Silent Hill?

5.5
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК

И ведь не то чтобы на портативках не находили себе места хорроры. На DS, помимо порта первого Resident Evil, была занятная Dementium: The Ward, на 3DS совсем недавно очень удачно себя показала хоть и не особо хоррорная, но достаточно атмосферная Resident Evil: Revelations, а на PSP выходили дурная Origins и гениальная Shattered Memories – две части Silent Hill, созданные под началом все того же Томма Хьюлетта. Vita, впрочем, сразу же у него проассоциировалась с мультиплеером – а там уже понеслось.

В завязке Book of Memories я вижу острую сатиру над фэндомом сериала. Подростки, мечтающие попасть в Сайлент Хилл, пишущие об этом фанфики, переплетающие в своих фантазиях пирамидоголового и Валтиэля с метатроновыми печатями и темной магией, боящиеся встретиться со своими кошмарами и вместе с тем желающие ощутить это волнение эмпирически… Book of Memories – как раз о чем-то подобном: здешний герой, призванный отображать самого игрока, получает от почтальона (того самого, что не раз встречался Мерфи в Downpour) посылку из Сайлент Хилла, а в ней – книга, написанное в которой становится явью. Интересно, сколько страниц там ушло на размусоливание многочасовых похождений героя по одинаковым лабиринтам?

Сценарий для Book of Memories написал сам Томм Хьюлетт – зная о любви фанатов к копанию в двусмысленных намеках и бесконечному обсасыванию самых мизерных

Платформа: PlayStation Vita **Жанр:** role-playing.action-RPG **Зарубежный издатель:** Konami
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** WayForward **Мультиплеер:** co-op, local/online
Обозреваемая версия: PlayStation Vita **Страна происхождения:** США



▶ Оружие и монстры в Book of Memories могут принадлежать к одной из трех «стихий» местного мироустройства. Сюжетные записки и карма протагониста также варьируются, но лишь в плоскости светкровь; сталь оказывается из уравнения исключена.

ОТСУТСТВИЕ ЛИЧНОГО КОНТАКТА С ПЕРСОНАЖАМИ, О КОТОРЫХ ТУТ ИДЕТ РЕЧЬ, СИЛЬНО ДЕПЕРСОНАЛИЗУЕТ ПОВЕСТВОВАНИЕ.

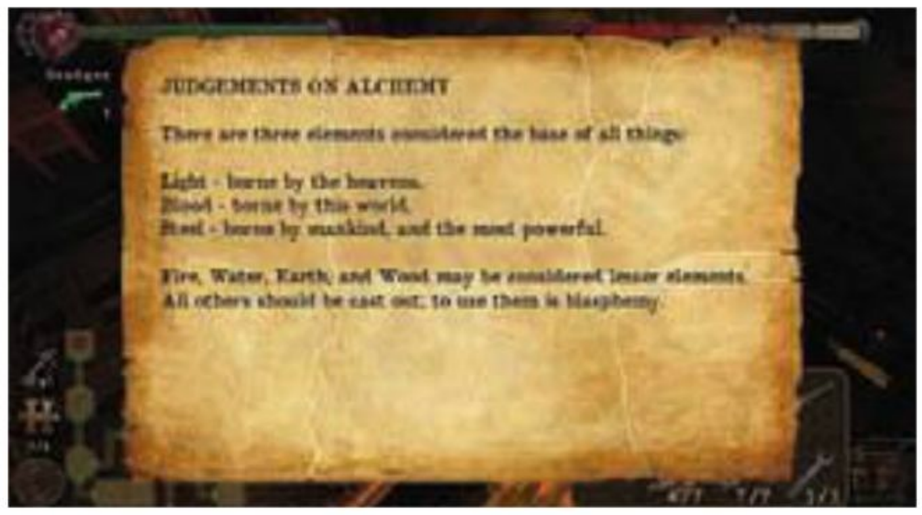
фактов в поисках глубинного смысла, он решил сюжет в буквальном смысле слова разрубить на сто маленьких кусочков-записочек и раскидать по уровням, не заботясь о том, что игрок получит в итоге лишь бессвязный набор фактов о каких-то людях, с которыми ему даже встречаться не придется. Это отсутствие личного контакта с персонажами, о которых тут идет речь, сильно деперсонализует повествование: даже если не полениться и сложить все кусочки мозаики, соприкоснуться с персонажами на эмоциональном уровне не получится. А это, в свою очередь, демотивирует разбираться в происходящем: ну, подумаешь, у этого проблемы на работе, а этот изменяет жене с девицей, которая годится ему в дочери, – мне-то какое до них дело?

Помимо вышеописанного, сценарий совершает еще две ошибки. Первая – вовлечение во все происходящее протагониста. Разработчики специально подчеркивали, что герой Book of Memories – это аватар игрока, но появление его в записках в контексте совершенных им когда-то в прошлом действий ставит крест на возможности проассоциировать себя с ним. Вторая проистекает из первой: подразумевается, что игрок своими действиями влияет на реальность, в которой существуют все эти персонажи, и тем самым выбирает путь развития истории (значительная часть записок имеет по два варианта: один светлый, другой кровавый). Эта идея абсурдна даже в теории – ведь действия игрока ограничены вырезанием монстров и выполнением однотипных квестов! Более того, игра никак даже не намекает на условия появления того или иного типа записок, и запросто может сложиться ситуация, когда на середине повествование ломается – то есть, из найденных клочков бумаги мы узнаем, что, например, несчастный полицейский, у которого все дела пошли под откос, внезапно получает награды за отличную работу.

Все эти истории имеют одну точку пересечения, и эта точка – не Сайлент Хилл, а протагонист. От Сайлент Хилла в здешнем сюжете вообще очень, очень мало – а в геймплее и подавно: подумаешь, арсенал, бестиарий да знакомый внешний вид некоторых локаций. Стоило ли ради этого делать спинофф?

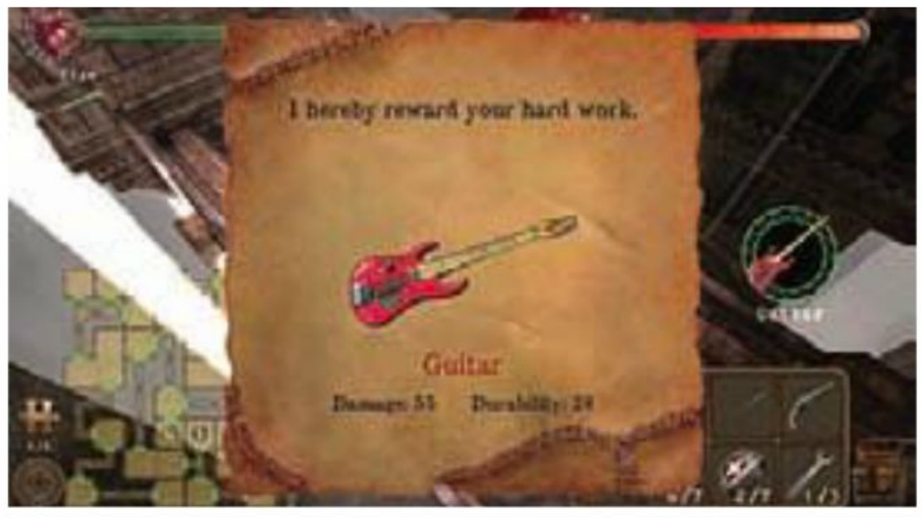
Ведь и геймплей тут тоже не ахти. Не то чтобы совсем плох, но сер, монотонен и безыскусен. Да, в Book of Memories можно играть ради геймплея – но зачем? В 2012 году вышли Diablo III и Torchlight II – действительно ли этот жанр нуждался в столь неизобретательном представителе? Вопрос, само собой, риторический.

Book of Memories предлагает игроку прохождение бесконечного подземелья (для завершения сюжетного фарса, впрочем, достаточно лишь двух десятков этажей). В начале каждого этапа героя приветствует безмолвно выдающий квест Валтиэль – и он же поджидает на выходе с наградой в



▶ Головоломки настолько одинаковы, что их можно разгадывать простым перебором очевидных расстановок фигур, не читая даже условие загадки.





▶ В награду за выполненную миссию таинственный и могущественный Валтиэль дарует мне… электрогитару.

▼ Одни из самых вредных противников – знакомые по SH: Homecoming нидлеры, блокирующие большую часть лобовых атак.



том случае, если задание было выполнено. Задания неизобретательны – как правило, они сводятся к «собрать N предметов» или «убить врага X», но есть и более интересные, как, например, «проводить к выходу беззащитного песика» или «в массовой потасовке сперва убить противников, относящихся к нужному элементу».

Просто так пробежать от старта к финишу нельзя: выход преграждает дверь с головоломкой. Все здешние паззлы однотипны: на уровне есть несколько предметов, различающихся каким-то одним своим свойством. Собрав их все, нужно расставить их в определенном порядке, намек на который содержится в находящейся где-то в лабиринте записке. Необходимые предметы же выдаются за прохождение комнат с испытаниями, где традиционно надо упокоить энное число противников (которые, за редчайшими исключениями, родных комнатушек не покидают). И так – на каждом этаже.

Боевая система ближе к экшн-RPG, чем к обычному данжен-кроулеру: герой умеет блокировать и отпрыгивать в сторону от вражеских атак, а также носить по оружию в каждой руке – ну, или одно двуручное. Видов оружия достаточно много, и каждый имеет свои характеристики – прочность, силу и радиус атаки – и на каждый плюс обычно находится заметный минус. Так, предпочитаемый мной мощнейший молот не позволял добиться достаточной мобильности (взмахи были слишком уж медленными) и довольно быстро ломался, заставляя тратить на починку редкие предметы. Впрочем, у оружия нет никаких требований к носящим их персонажам, так что в моем случае гигантский молот таскала хилая девочка-ботаник.

СРЕЗАТЬ ДОРОГУ НЕТ НИКАКОЙ ВОЗМОЖНОСТИ: ОТ НАЧАЛА УРОВНЯ ДО САМОЙ УДАЛЕННОЙ ОТ НЕГО ТОЧКИ ВСЕГДА ЕСТЬ РОВНО ОДИН МАРШРУТ.

После гибели враги оставляют за собой лужицу кармы (звучит дико, правда?) белого или кровавого цвета – собирая их, персонаж меняет свой элайнмент в ту или иную сторону на соответствующей шкале, а накопив достаточно кармы, может кастовать заклинания. Свет, как нетрудно догадаться, лечит, кровь – калечит.

А еще тут есть ловушки (исключительно многоразовые), которые работают как на героев, так и на противников. Враг пробежал по панельке, дарующей неуязвимость? Ждите терпеливо, пока она закончится. Чья-то атака отшвырнула копящего светлую карму протагониста на кровавый символ? HP стремительно стремятся к нулю. Но хуже всего – ловушки с ядом, действующие, как отравляющие хедкрабы из Half-Life 2: у жертвы остается 1 HP на некоторое время. Только вот в HL2 такое несчастье всегда можно было переждать в безопасности, а Book of Memories постоянно запирает героя в маленьких комнатах с кучей врагов. Достаточно, чтобы поблизости оказался маленький комарик – и до свидания, весь прогресс с предыдущего сейва.

На сейвы Book of Memories тоже не особо щедра: не считая автоматического сохранения между уровнями, в каждом лабиринте (а они быстро становятся ну очень уж большими) есть ровно одна комната-сохранялка. И при этом создающий эти лабиринты алгоритм писал какой-то садист. Количество ключей всегда равно количеству закрытых дверей, и срезать дорогу нет никакой возможности: от начала уровня до самой удаленной от него точки всегда есть ровно

▼ Сундуки в виде унитазов? Конечно, это ведь Silent Hill!







▲ Ближе к финалу мини-карта будет занимать почти что половину экрана.

◀ Я бы не отказался сыграть в Red Pyramid Kart Jam 3000. Всяко веселее было бы.











один маршрут. И если сейв попадется в начале этапа, то любая ошибка (или, в случае с ловушками, банальная неудача) будет стоить вам до получаса жизни.

Кооперативное прохождение не добавляет изюминки в здешнюю монотонность, но в компании, как всегда, веселее. Можно и аптечкой поделиться, и нидлеров окружить, и полечить всю команду одним заклинанием – и, что самое важное, в мультиплеере игра не заканчивается при гибели персонажа: он респаунится в начале этапа, сохранив всю собранную экипировку, но патроны и аптечки (отчего-то потерявшие в числе) приходится собирать с собственного трупа. Отсутствие необходимости начинать все сначала особенно пригождается на финальных уровнях, где все чаще начинают встречаться большие монстры вроде мясника, способные убить протагониста одним ударом. Не уверен, хватило ли бы у меня терпения проходить Book of Memories в одиночку: мало того, что катастрофическое однообразие превращает зачистку лабиринтов в рутину, так еще и чрезмерно большая цена ошибки скорее демотивирует, чем заставляет радоваться хардкорности.

Book of Memories – это игра «ни о чем». Из множества вариантов того, каким бы мог быть фансервисный портативный спинофф SH, Konami выбрала один из наиболее странных и неуместных – но и в рамках этого жанра разработчики не смогли создать достаточно привлекательную игру. Book of Memories – не худшая часть сериала (она заметно лучше Origins, например), не худший спинофф (если вы не знаете про Silent Hill: The Escape для iOS, ваше счастье) и даже не такая уж и плохая игра сама по себе – но никакого смысла в ее существовании я по-прежнему не нахожу. **СИ**





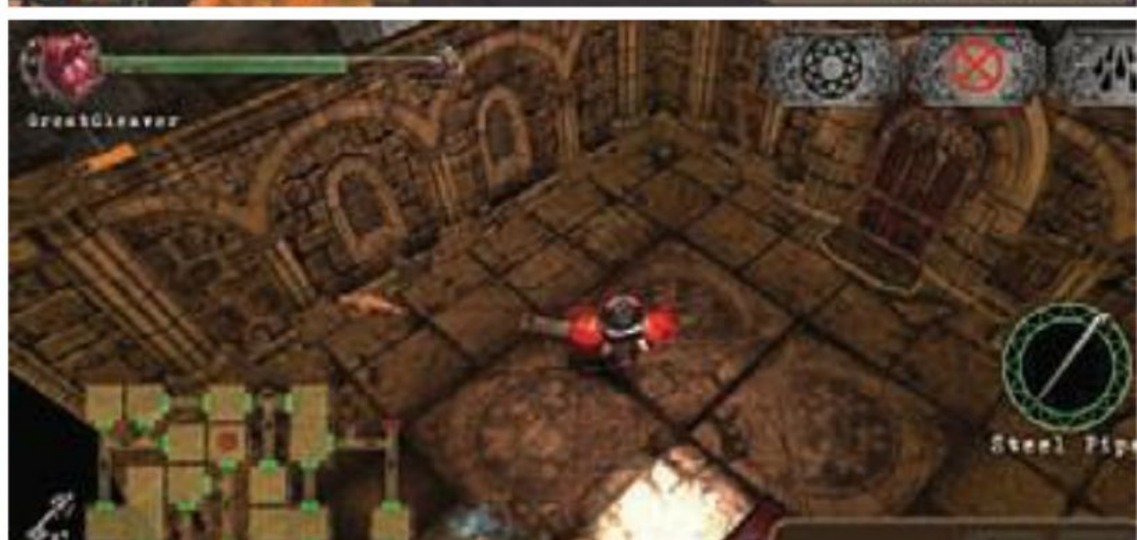
◂ «Игра заточена под кооператив», – говорили разработчики. И при совместной игре прохождение уровней засчитывается только хосту, а все гости остаются с носом (и прокачкой).

▾ Медсестры, двухголовые псы, призраки, нидлеры, схизмы и прочие представители бестиария Silent Hill в Book of Memories могут обладать и различными модификаторами, как то повышенное здоровье, коррозивность и даже форсированное отключение фонарика.





▴ Метод «против лома нет приема» работает на все сто процентов: игру получилось без излишнего труда пройти, повышая только силу и живучесть. Магию все равно получается кастовать слишком редко, а чуть-чуть поднятая артефактами характеристика INT дает персонажу лишние полсекунды, чтобы отойти с готовой сработать ловушки.



▸ Внешне красивой игру можно назвать с трудом, зато написанный Дэниелом Лихтом (SH Downpour) саундтрек великолепен.

Андрей Окушко



Iron Sky: Invasion

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ГИТАРА НЕ УДАРНЫЙ ИНСТРУМЕНТ? ИЗВИНИТЕ, ОГОВОРИЛСЯ, КТО СКАЗАЛ, ЧТО IRON SKY: INVASION – СИМУЛЯТОР? МОЖЕТЕ СМЕЛО ОБЗЫВАТЬ ЭТОГО ТОВАРИЩА ЛЖЕЦОМ, ОТ ЖАНРА КОСМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТОРОВ В ИГРЕ РАЗВЕ ЧТО КОСМОС. ОСТАЛЬНОЕ – НЕЗАМЫСЛОВАТЫЙ ЭКШН, В КОТОРОМ НЕ ТО ЧТО ДУМАТЬ, НО ДАЖЕ И ЦЕЛИТЬСЯ НЕ НАДО.

Платформа: Mac OS, PlayStation 3, Windows, Xbox 360 **Жанр:** action.flight.sci-fi
Зарубежный издатель: TopWare Interactive **Российский издатель:** не объявлен
Разработчик: Reality Pump Studios **Мультиплеер:** отсутствует **Обозреваемая версия:** Windows
Страна происхождения: Польша

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Windows, Xbox 360

Помните фильм «Железное небо» с гротескным сюжетом, покоривший планету совсем недавно? История о нацистах, сбежавших в 1945 году на Луну, а теперь возвращающихся для завоевания Земли, понравилась многочисленным зрителям по всему миру. Ковать железо, пока горячо, бросились не только создатели картины (намекая на продолжение), но и студия Reality Pump. У которой, правда, все пошло наперекосяк.

Iron Sky: Invasion – игра предельно примитивная. Захватываем цель, держим ее более-менее в середине экрана, и ракеты/лазеры сами попадут прямо в нацистские летающие тарелочки. Поначалу кажется, что просвета не будет, к счастью, потихоньку становится интереснее. Ненамного, но все же приятнее бить огромные цепеллины, стараясь стрелять в открывающиеся иногда ангары, чем просто бездумно жать кнопку «огонь», с легкостью снося чудо-достижения арийских ученых.

От уничтоженных звездолетов немцев в космосе остаются обломки, мы подбираем их и продаем на базах. Зачем? Чтобы накопить денежек на апгрейды. Вражеские армады становятся все больше и сильнее по мере прохождения, и улучшать щиты или усиливать огневую мощь рекомендуется каждому настоящему защитнику Земли. А дело это недешевое – лишь первые уровни технологий стоят тысяч по пятьдесят долларов, дальше же удорожание идет если не в геометрической, так в арифметической прогрессии точно.

Кстати, иногда обломки понадобятся и для других целей – выполнения миссий. Задания – одна из немногих сильных сторон проекта. Reality Pump не ограничилась стандартными вариациями на тему «убей их всех», добавив квесты по сбору ресурсов, спасению режиссера документального фильма из лап похитителей, защите спутников, изучению вражеских технологий и т.д. и т.п. Не будь в игре миссий, ее стоило бы сразу отправить в утиль, а так вполне реально поразвлечь себя чем-нибудь новеньким. Только знайте: вторжение нации идет в реальном времени, и если гоняться сразу за всеми зайцами, можно не поймать ни одного.

И второй момент, за который Iron Sky: Invasion многое прощается, – сюжет. Видеовставки с любимыми героями фильма получились ничуть не хуже увиденного нами в кинотеатрах, а диалоги раскрывают те кусочки сценария, что остались за бортом картины. Лишь на пару с Invasion мы узнаем полную историю агрессии носителей свастики против современного мира. Всем фанатам кино пройти этот экшн однозначно стоит. Хотя можно применить своеобразный чит: заглянуть в папку Videos в каталоге, куда установлена игра. Именно там лежат все видеоролики с любимыми героями.

Непреложный факт: сериалы Earth 21XX и Two Worlds заставили нас как минимум уважать Reality Pump. Но Iron Sky: Invasion способна в одночасье разрушить доверие к студии. И младшекласснику понятно, что поляки видео не снимали, а сама игра хоть и способна отнять часиков десять времени, заслуживает максимум однократного прохождения. И точно не тянет на запрашиваемые 40-50 евро. **СИ**



У «дирижаблей» неслабое ПВО, летая вокруг них, не забывайте маневрировать, иначе враз разлетитесь на осколки.

ВНИЗУ СЛЕВА: Нам любезно подсказывают, что у этого типа НЛО броня снизу тоньше. Будем знать – «здоровья» у них много, информация явно пригодится.

ВНИЗУ СПРАВА: «Джордж Буш» – корабль американцев, бок о бок с которым мы в игре обязательно повоюем.





5.5
ОЦЕНКА

Редакция благодарит портал GamersGate.com за предоставленную для обзора версию игры.

НАЦИ ИГРАЮТ В ПРЯТКИ

Где только не прятались нацисты, по мнению охочих до дутых сенсаций журналистов. И в Альпах у «истинных арийцев», дескать, была сверхсекретная база, и в Антарктиде они скрывались, и даже на обратной стороне земной поверхности строили мегаполисы. Так что предложенный фильмом «Железное небо» вариант с Луной меня уже не сильно удивил. Слухи о летающих тарелках, якобы испытывавшихся на полигоне в Пенемюнде, бродят не одно десятилетие. Достижения немецких ученых в завершающий период Второй мировой тоже не вызывают сомнений. Да и не забудем, что одним из отцов американской лунной программы был бывший нацист Вернер фон Браун. Почему бы его соратникам и не скрыться от возмездия на спутнике Земли?



Андрей Окушко



▸ Капельки-поринги из Ragnarok Online. Правда, вещички здесь они не едят – из убитых врагов на землю ничего не вываливается, все сразу идет в ваш инвентарь.

▾ Трое в небе, не считая врага. Похоже, ему сильно не повезло.

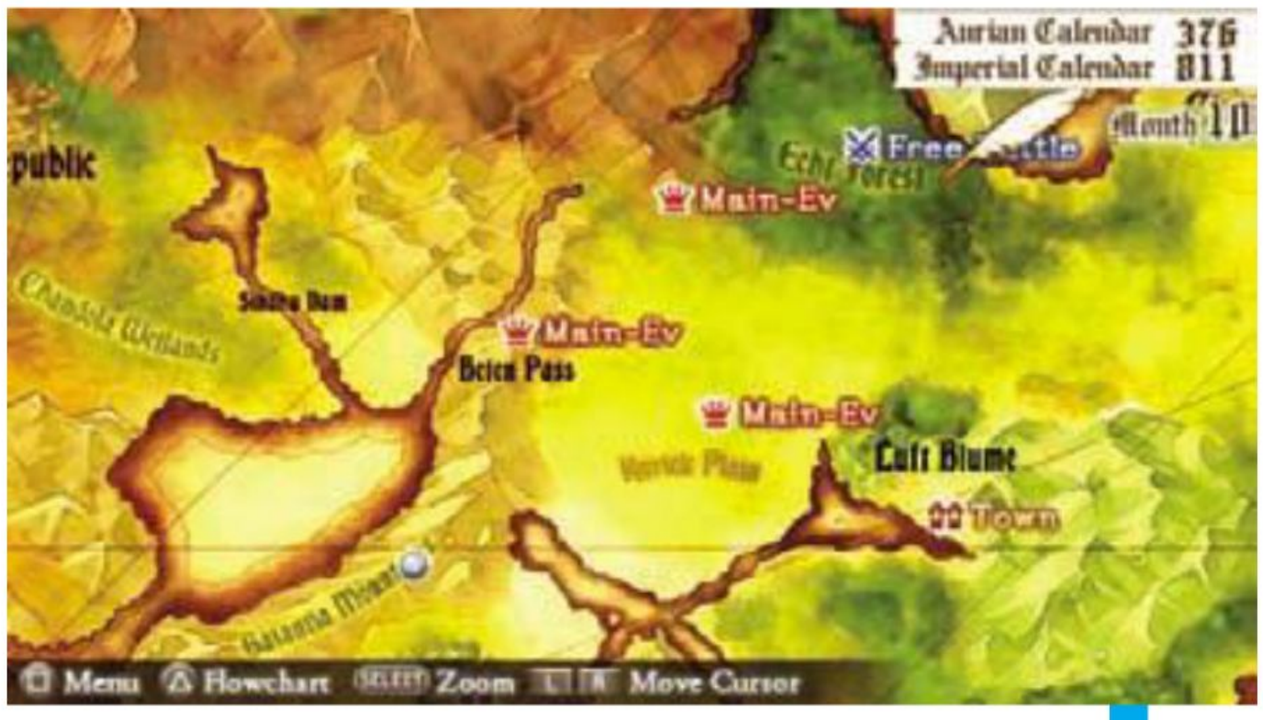
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PSP

Ragnarok Tactics

ПОКА PS VITA ЗАВОЕВЫВАЕТ РЫНКИ, СТАРУШКА PSP АКТИВНО ОТБИВАЕТСЯ ОТ ЖЕЛАЮЩИХ УЛОЖИТЬ ЕЕ В УЮТНЫЙ ГРОБИК. ОСОБЕННО УСПЕШНО ОНА ДЕЛАЕТ ЭТО В ЯПОНИИ, ГДЕ НОВЫХ ИГР ДЛЯ ДАННОЙ КОНСОЛИ ВЫХОДИТ НЕМАЛО. ОЧЕРЕДНАЯ – RAGNAROK TACTICS, ТАКТИЧЕСКАЯ RPG НА ОСНОВЕ ПОПУЛЯРНЕЙШЕЙ ОНЛАЙН-ВСЕЛЕННОЙ. ПОХОЖАЯ И НЕ ПОХОЖАЯ НА ПРАРОДИТЕЛЬНИЦУ ОДНОВРЕМЕННО.

7.5
ОЦЕНКА

Платформа: PSP **Жанр:** role-playing.tactical **Зарубежный издатель:** Aksys Games
Российский издатель: не объявлен **Разработчик:** Apollosoft **Мультиплеер:** до 2 человек
Обозреваемая версия: PC **Страна происхождения**: Япония



БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

Наш герой (или героиня – пол вы определяете сами, как и прическу с цветом волос) окунается в водоворот войны между двумя странами – империей Branshaldo и республикой Aura. То, какие сюжетные миссии вы выберете, повлияет не только на сюжет, но и на отношение NPC – не все захотят идти в вашу гильдию, если вы воюете с их родиной. Но, как обычно, без «но» не обошлось: есть в Ragnarok Tactics опция, позволяющая пройти альтернативные сюжетные ветки, не начиная все сначала. И посмотреть, как изменился бы мир, отбей мы нападение республиканцев на лагерь имперцев, например.



▲ Навыки не обязательно наносят урон, Provoke, к примеру, заставляет атаковать применившего его. Отличное средство для спасения хилых лекарей и магов от быстроногих волков.

Знакомые черты Ragnarok Online виды в Ragnarok Tactics на каждом шагу. Тот же мир, те же крошки поринги на стартовых уровнях, выбиваемые из неприятелей карты, даже идея «присел – отдохнул». Фанаты наверняка найдут еще немало общего, но нас-то интересует не забава под названием «найди десять одинаковых элементов», а ценность Tactics как отдельной «боевой единицы». И ценность эта сомнений не вызывает.

Да, до Disgaea или Final Fantasy Tactics здешнему геймплею еще расти и расти, но в принципе он неплох. Богатый выбор классов позволит сформировать отряд на любой вкус, а возможность брать в свою армию (здесь именуемую гильдией) до трех десятков парней и девчонок еще обеспечит вас раздумьями перед каждой миссией. Определяемся, кого ставить на поле (обычно это восемь героев), жмем «Engage» и отправляемся в бой.

Учтите, сражения в Ragnarok Tactics затяжные. Очертя голову нестись вперед всеми силами не стоит, монстры (особенно поначалу) рвут ваших ребятишек как тузики грелки. Да еще и условия победы добавляют головной боли: почти в каждой миссии потеря какого-то подопечного означает поражение. А если таких сразу трое? Замучаешься за всеми следить и помнить, кого надо беречь как зеницу ока, а кем можно пожертвовать. Уж с чем, а со сложностью в новой тактической RPG все просто отлично.

Но не все так грустно, у нас есть два козыря, зовущихся «Burst» и «Overdrive». Первый – групповая атака, когда несколько персонажей бьют одного врага. Благодаря ей, реально убивать даже боссов с одной подачи, особенно если верно подобрать участвующих (действует правило «больше трех не собираться»). Второй – нечто противоположное первому, удар, состоящий из нескольких навыков, применяемых по очереди. Ну, или не удар, а четыре Heal подряд, например.

С Overdrive связана одна забавная штука – так называемые Bonus Skills. Уже упомянутое комбо из четырех Heal откроет священнику умение Euphoric Healing (естественно, лечащее гораздо лучше базового). A Bash + Magnum Break + Aura Blade поможет рыцарю выучить Emperor's Blade – ошеломляющий удар невероятной силы. Как же угадать, какие навыки и в какой последовательности ставить, чтобы узнать Bonus Skills? Можно воспользоваться помощью руководств, а можно разговаривать с жителями в городах. Иногда они подсказывают, что и как делать, во всяком случае, про Emperor's Blade я узнал именно из беседы с одним наемником.

Бесед же в Ragnarok Tactics много, и это не просто заранее прописанные сценки. Иногда нам дозволяют выбирать реплики, влияющие на дальнейшее прохождение. Обидев ключевого NPC, будьте уверены, он запомнит и обязательно отреагирует на оскорбление в будущем. Печально, что озвучить диалоги не удосужились, и это (наравне с затянутыми битвами) не дает оценить игру выше. Но для владельцев PSP, не знающих японского, сейчас каждая новинка – на вес золота. **СИ**

Полина Малахова

Paper Mario: Sticker Star

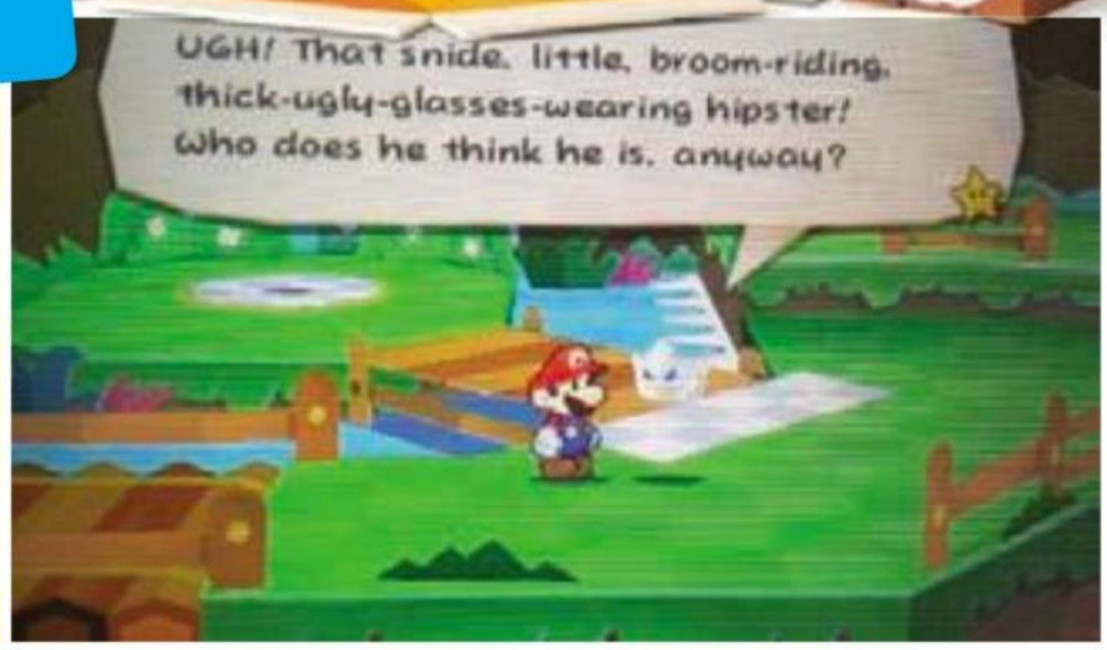
PAPER MARIO: STICKER STAR – ЗНАКОВЫЙ ПРОЕКТ. ЭТО ПЕРВЫЙ «БУМАЖНЫЙ» МАРИО ДЛЯ ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ И ПЕРВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО НЕГО ДЛЯ 3DS. ВЕРНЕЕ, ТАК Я СЧИТАЛА, ПОКА НЕ ПОЗНАКОМИЛАСЬ СО STICKER STAR ПОБЛИЖЕ.



Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: role-playing.console-style/action.platform
Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Мультиплеер: нет
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS
Страна происхождения: Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS





После относительно недавних Mario & Luigi для Nintendo DS, а также Super Paper Mario для Wii, мне было непросто привыкнуть к тому, что Sticker Star – совсем не ролевая игра. Здесь нет опыта, уровней и навыков; в Марио-серии они обычно заменяются бейджами – их тоже нет. По сути, это платформер с пошаговыми боями и множеством головоломок. Все основано на наклейках – и решение загадок, и сами битвы: без наклеек Марио – полный ноль, все удары и приемы – тоже наклейки. Если их нет – пиши пропало, герой даже простой прыжок в сражении выполнить не может. Все наклейки одноразовые, а их количество, которое можно взять с собой, ограничено местом в альбоме. Вначале у вас всего две страницы, новые постепенно будут добавляться – как правило, после выполнения заданий.

Битвы с обычными гумбами и купами практически потеряли смысл – опыта за них не дают, уровень не повышается, умения-бейджи не прибавляются. Разве что это отличный способ потратить лишние наклейки (если жаль просто так выбрасывать найденное) или пополнить запас монеток, чтобы, опять же, купить еще наклеек. Вероятно, в моем случае сработал так называемый синдром хомяка – коли есть пошаговые бои, то нужно качаться-качаться-качаться, выбивать из поверженных врагов полезные предметы и искать оптимальное снаряжение. В Sticker Star эта схема не работает. Со временем пошаговые бои с самыми слабыми противниками исчезнут – с ними можно будет расправляться буквально «наскоком», как принято в платформерах.

◀ Посчитайте количество упоминаний слова «наклейка» в этом тексте. Умножьте получившуюся цифру на 23. И все равно это будет лишь жалким отражением того, что ждет вас в игре. Даже главную помощницу Марио зовут Керсти – анаграмма слова «стикер».

▶ Разработчики шутят. Камек теперь официально хипстер.



БИТВЫ С ОБЫЧНЫМИ ГУМБАМИ И КУПАМИ ПРАКТИЧЕСКИ ПОТЕРЯЛИ СМЫСЛ – ОПЫТА ЗА НИХ НЕ ДАЮТ, УМЕНИЯ-БЕЙДЖИ НЕ ПРИБАВЛЯЮТСЯ.

Место в альбоме ограничено, часто приходится жертвовать менее эффективными наклейками-ударами в пользу более крутых, например «блестящих» (flashy) или «сверкающих» (shiny). Самые мощные и редкие – «предметные» – зачастую занимают в альбоме очень много места, порой до трети страницы. Просто так их не найти – только с помощью процедуры «уплощения» (paperizing) реальных предметов. Последние также можно купить на «черном рынке» – но цена там приличная, да и ассортимент небольшой и непредсказуемый, нет никакой гарантии, что у торговца будет то, что вам нужно. С «предметными» стикерами тоже все непросто. Получив из предмета наклейку, вы нигде не найдете описания, что она делает. Узнать это можно только опытным путем – потратив ее в бою. А так как эффект бывает разный (в том числе – в зависимости от противника), то есть риск, что вы просто просадите ценный артефакт зря. Единственная рекомендация – пользоваться описанием всех уникальных наклеек, которое уже есть на том же GameFAQs.

Казалось бы – «ролевую» составляющую упразднили, и значит, что игра должна была стать ближе к «простому народу». Это совсем не так. После Mario & Luigi очень не хватает дружелюбного обучения. Здесь никто не будет подробно, по пунктам объяснять, как работает тот или иной прием и в какой момент лучше всего ударить. Кстати, увернуться от удара противника и совершить контратаку тоже не получится. На партнеров тоже не рассчитывайте, сражаться придется в одиночку. И – да – никто не аплодирует стоя, когда вы в очередной раз пытаетесь поразить хипстера-Камека. Какое разочарование.



Сами «артефакты» всегда находятся в одних и тех же местах – там, где вы их впервые обнаружили. Подсказка: если пожертвовать «предметные» наклейки в качестве экспонатов в музей, то в табличках-описаниях к ним будет указано место, где можно найти эти предметы.



В лучшем случае, вам пригодится наклейка с шипастым шлемом, да и та эффективна лишь при атаке врага сверху, что бывает нечасто.



◂ Чтобы не застрять на любом из откровенно прямолинейных уровней, почаще заходите в режим «наклеивания». Увидели пунктирный блок или лиловую «пустоту» – действуйте.

Смещение фокуса в сторону головоломок часто не то чтобы развлекает, а даже фрустрирует. Различных задачек довольно много, а вот подсказок считайте, что нет. Например, в самом начале вам придется искать мухоморчиков-тоадов – и никто не скажет, сколько их должно быть. Согласитесь, не очень приятно каждый раз бегать к «квестодателю» и получать ответ: «Нет, собрал не всех, ищи лучше, Марио!»

Битва с боссом – та же головоломка. Но если в Mario & Luigi загадка решалась в процессе битвы, и все необходимое у вас уже было на руках, то здесь все не так. Для особо крупных противников нередко нужны вполне конкретные «предметные» наклейки; какие именно – очевидно далеко не сразу. Более того, их еще и применить надо в определенный момент. «Бывалые» с форумов советуют вступать в бой с боссом трижды: после второго неудачного захода вы получите подсказку об уязвимостях противника.

Я намеренно избегаю пресловутого «итак, о сюжете». Ну, потому что это совсем смешно, правда. Еще смехотворнее Partners in Time и Super Paper Mario, если вы понимаете, о чем я. На ежегодный праздник – в этот раз, «волшебных наклеек» – врывается Баузер со своими прислужниками и срывает всю церемонию. Заодно ворует самые ценные стикеры, а оставшееся (в том числе, и самих плоских жителей грибного королевства) развеял по всему бумажному свету. Безусловно, мы любим Марио не за сюжет, но в сериалах Paper Mario и Mario & Luigi встречались истории более интригующие.

Герой преодолевает препятствия, становится выносливее, но при этом сам он не эволюционирует. Здесь нет развития. Персонаж как был Марио в начале игры, таким и остался. Все сцены сводятся к схеме: прошел недлинный путь – собрал наклеек – решил в меру сложную задачку – нашел «объемный» предмет – побил босса – получил артефакт (осколок кометы или «королевскую» наклейку). Аптека, улица, фонарь. Да, все игры про Марио сводятся к повторению одинаковых циклов (как и клише телевизионных сериалов, вспомните того же «Доктора Хауса»), но это все же утомляет. Скрашивают рутину яркие краски, симпатичные, «лампово-теплые» декорации, противники – ну, и ирония в столь редких, к сожалению, диалогах персонажей.

Но есть в Sticker Star то, что вызывает однозначное восхищение – это картинка. Она прекрасна настолько, насколько это возможно для Nintendo 3DS. Много раз ловила себя на мысли, что это идеальная демонстрация преимущества – и возможностей – экрана консоли. Игра исключительно в 3D-режиме совершенно не мешает прохождению. Пожалуй, только ради такой визуализации стоит приобрести Sticker Star.

Сложно вынести игре однозначный вердикт. С одной стороны, все-таки первая – и невероятно красивая – Paper Mario на портативной платформе. С другой стороны, инноваций здесь нет. Есть упрощение старого: смещение акцента с «прокачки» персонажа на коллекционирование и решение головоломок. Но сложно удержаться от сравнения этой игры с великолепным дизайном Super Paper Mario – в Sticker Star все в прямом смысле плосковато, и это разочаровывает. Вместо продвижения нового обрубается старое, Intelligent Systems подсовывает нам яркое папье-маше, заделывает дыры блестящими наклейками; концепция игры – это одна большая метафора. Если вы ни разу до этого не запускали игры сериала Paper Mario, то лучше начать знакомство с Super Paper Mario, если у вас есть Wii, или – что еще сложнее добыть – с Paper Mario: The Thousand-Year Door для Gamecube.

Sticker Star неплоха для своей «весовой» категории, в нее приятно играть на карманной консоли, но я все-таки буду надеяться, что разработчики уже трудятся над полноценным Paper Mario для Wii U. **СИ**

7.0
ОЦЕНКА

СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



▲ Возможность улучшить свои шансы в битве при помощи «лототрона» появляется довольно рано. Сколько одинаковых символов выпало – столько атак вы можете совершить в первом раунде. В битвах с боссами это небольшое преимущество может оказаться решающим.



Сергей Цилюрик



Лилия Дунаевская



The Walking Dead

HEAVY RAIN ПОЗИЦИОНИРОВАЛАСЬ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ДРАМА – НО БЫЛА НАДЕЛЕНА ЦЕЛЫМ ВОРОХОМ НЕДОСТАТКОВ, МЕШАВШИХ ЭТОЙ КОНЦЕПЦИИ РЕАЛИЗОВАТЬСЯ В ПОЛНОЙ МЕРЕ. ПО СТОПАМ ДЭВИДА КЕЙДЖА РАЗРАБОТЧИКИ ИГР ОТЧЕГО-ТО СЛЕДОВАТЬ НЕ ЖЕЛАЛИ, И НА МЕЧТАХ О ПОЯВЛЕНИИ НАСТОЯЩЕЙ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДРАМЫ, КАЗАЛОСЬ БЫ, МОЖНО БЫЛО СТАВИТЬ КРЕСТ. РАЗВЕ Ж КТО-ТО МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО САМЫЙ БОЛЬШОЙ ШАГ В ЭТОМ НАПРАВЛЕНИИ СДЕЛАЕТ СТУДИЯ, ИЗВЕСТНАЯ ПО КЛАССИЧЕСКИМ POINT-AND-CLICK АДВЕНЧУРАМ, ИГРОЙ ПО МОТИВАМ КОМИКСОВ О ХОДЯЧИХ МЕРТВЕЦАХ?

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** adventure
Зарубежный издатель: Telltale Games **Российский дистрибьютор:** нет
Разработчик: Telltale Games **Мультиплеер:** нет
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США



Игры про зомби в последние годы становятся все более и более многочисленными: не успела медленно волочущая ноги нежить пропасть из Resident Evil, как подоспела Dead Rising, Call of Duty обзавелась обязательным режимом про повторное убиение нацистской мертвечины, из модов к разным шутерам выросли Killing Floor, Left 4 Dead и радикально отличающаяся от них DayZ, и наличие слова «Dead» в названии вот-вот станет моветоном. Что примечательно, практически все игры по данной тематике – экшны. Оно и понятно: зомби – идеальные враги для видеоигры. Искусственного интеллекта не требуют, выглядят как люди, но при этом неразумны и агрессивны, словно животные – и это одним махом отметает все вопросы о том, насколько их убийство оправдано с морально-этической точки зрения.

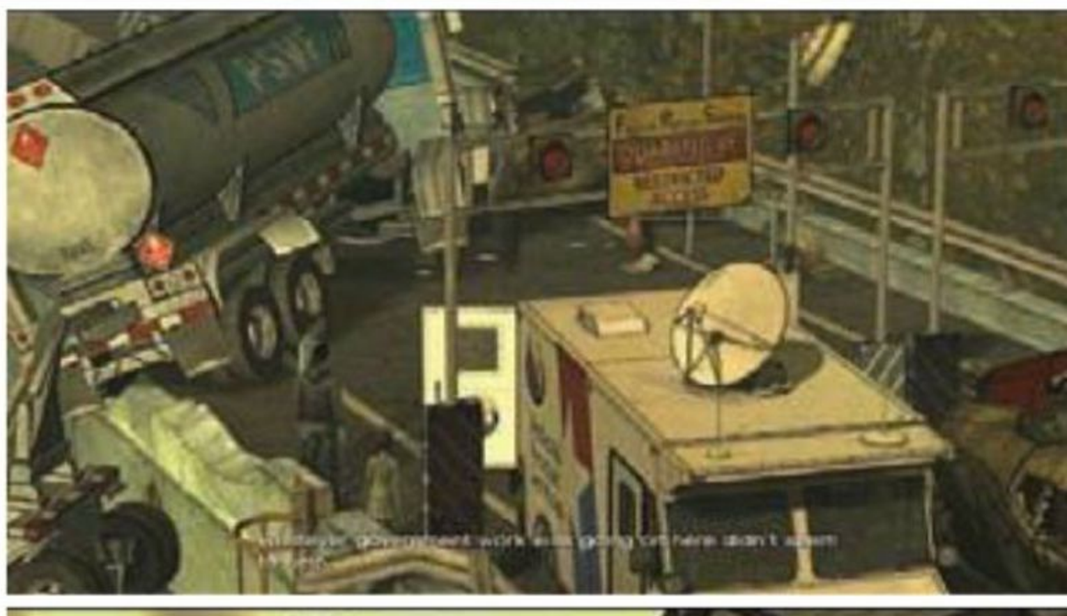
The Walking Dead по названию легко спутать с «еще одной игрой про геноцид зомби» (особенно учитывая, что Activision делает еще одну игру с тем же названием, и это будет как раз FPS), но на деле она совсем о другом. Она как раз о морально-этической стороне катастрофы; она не о ходящих мертвецах, а о тех, кому приходится с горем пополам выживать в стремительно утратившем человечность мире.

Лейтмотив The Walking Dead – частая для постапокалиптических произведений мысль о том, что страшнее любых катаклизмов и монстров оказываются обычные люди, сохранившие рассудок, но уже неспособные рассуждать этическими категориями «мирного времени». Единственно разумным способом выжить в мире разрухи и противостоять нескон-

9.0
ОЦЕНКА



◂ The Walking Dead добивается невероятного уровня сопереживания героям. Происходящее на экране – не просто сценка, это – ваш личный опыт, ваши решения и их последствия.



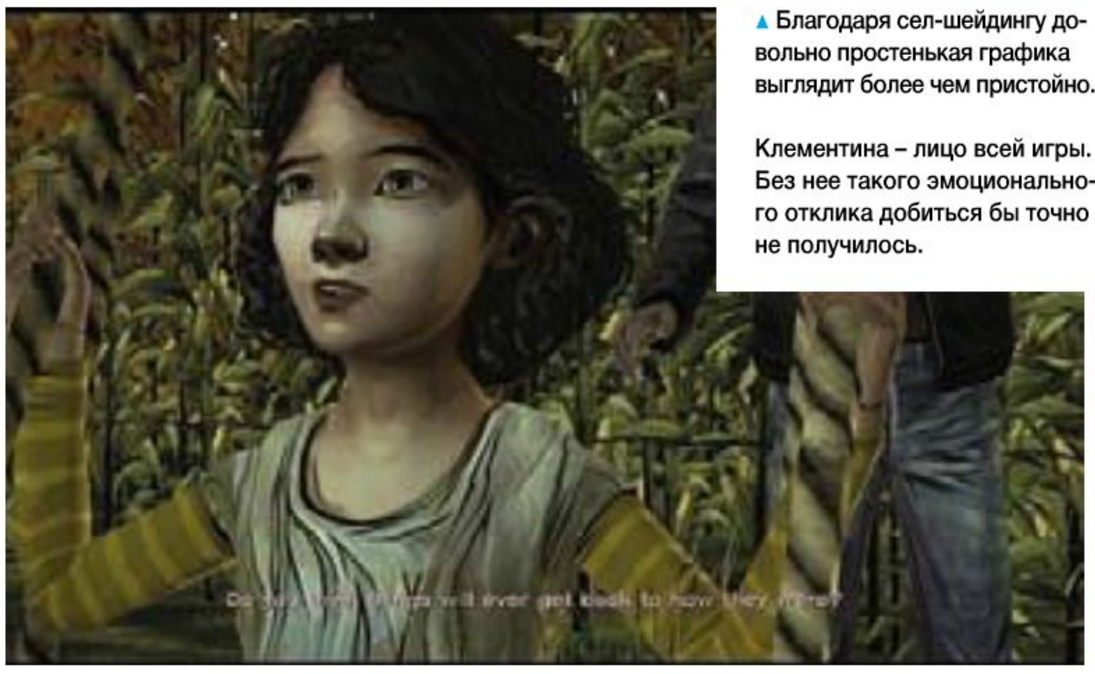




значимым и важным человеком. The Walking Dead деликатно, но в то же время довольно настойчиво предлагает игроку вжиться в роль любящего отца. Ни Клементине, ни ее опекуну некому доверять, кроме друг друга, и, мало-помалу, их отношения становятся чем-то вроде драгоценного реликта тех времен, когда можно было жить, а не выживать.

Конечно, не только Ли есть, о ком беспокоиться: те, кого с ним свела судьба, не меньше любят своих супругов, родителей, детей, вплоть до того, чтобы рискнуть жизнью – своей или чужой. Когда бежит время (а иногда счет идет и на секунды), а на кону – жизнь того, кого любишь, вряд ли можно проявлять чудеса здравомыслия и человеколюбия. А если две такие ситуации входят в прямое противоречие? Если каждый, закономерным образом, старается сделать все возможное для спасения своего – что тут остается стороннему наблюдателю в лице героя? Встать в позу миротворца и попытаться разрешить проблему дипломатически? Принять чью-то сторо-





▲ Благодаря сел-шейдингу довольно простенькая графика выглядит более чем пристойно.

Клементина – лицо всей игры. Без нее такого эмоционального отклика добиться бы точно не получилось.

В Джорджии, одном из южных штатов, входящих в состав так называемого Black Belt, чернокожие составляют треть населения; в игре, однако, за вычетом Ли и Клементины, почти все персонажи – белые.







чаемым ордам зомби кажется кооперация, взаимопомощь, распределение труда в новообразованном поселении, в конце концов. Если объединение с другими становится гарантом более безопасного и комфортного существования, борьба с обстоятельствами, которые могут этим безопасности и комфорту воспрепятствовать, покажется вполне логичной, а цена, которую придется заплатить, – дело вторичное.

Тема заботы о близких в The Walking Dead вообще является, пожалуй, центральной. За вычетом эпизодических героев, почти каждому персонажу TWD есть о ком заботиться, за кого переживать и по кому проливать слезы. Вынужденная сплоченность перед лицом угрозы отнюдь не препятствует атомизации общества, скорее, напротив, даже способствует ей – но важно, что в случае игры обособленным атомом нового социума становится не индивид, а семья. И семья, разумеется, не в сухой юридической терминологии, а по факту.

Судьба распорядилась так, что со своей настоящей семьей профессор исторических наук Ли Эверетт оказался не очень близок. Возможно, это было и к лучшему: родные так и не узнали, что его университетская карьера закончилась попаданием в криминальные сводки. Ли совершил убийство, был осужден и, возможно, принялся бы отбывать свой срок, если бы апокалипсис не грянул в самое подходящее для него время. Оказавшись на свободе, Ли вскоре встречает Клементину – восьмилетнюю девочку, чьи родители оказались вдали от дома, когда весь мир покатился к чертям. Взять на себя заботу о Клементине Ли подталкивает элементарная порядочность, но, даже зная об игре самый минимум, несложно догадаться, что именно она станет для героя самым



СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА

Одно из наиболее концептуально и эмоционально близких игре произведений – это вышедший в 2006-м фильм «Дорога» по одноименному роману Кормака Маккарти (автора «Старикам здесь не место»), где главную роль сыграл Вигго Мортенсен. Несмотря на то, что никаких зомби (равно как и прочих фантастических явлений) в «Дороге» нет, ее герой, безымянный мужчина, проходит путь, подобный тому, что предстоит Ли Эверетту. Он живет в умирающем безлюдном мире, вместе с единственно дорогим человеком, сыном, где шагу нельзя ступить без извечного внутреннего напряжения, экономит пули (особенно последние две) и еду, и не смеет опуститься до процветающего кругом каннибализма. В отличие от малышки Клементины, сын (также безымянный) из «Дороги» родился уже после того, как привычное положение вещей безвозвратно изменилось, что не мешает его родителю пусть и кажущимся тщетным образом, воспитывать понятия о том, что правильно и неправильно, справедливо и нечестно, благородно и подло – и, порой, именно эта честная трезвость ребенка помогает ему сохранить человеческий облик. Как, собственно, по решению игрока, и Ли.

ну, исходя из персональных симпатий и личных выгод? Уйти в сторону и просто промолчать? Волшебных слов и всем удобных решений не существует, и всякий конфликт достигнет своей развязки, порой и кровавой. Однако ж, повлиять на то, возобладает ли над человеком слепая и бездумная ненависть, или все же одержит верх эмпатия, умение поставить себя на чужое место – это игроку вполне подвластно.

Почти все важные решения в The Walking Dead принимаются по принципу «или – или». Иногда можно попытаться усидеть на двух стульях сразу, но куда чаще игра требует радикальных решений, цена которых может разниться от обострения неприязни до чьей-то жизни. The Walking Dead – это игра о конечности ресурсов, как пищевых и энергетических, так и людских: невозможно раздвоиться и помочь всем и сразу, как бы сильно этого ни хотелось. И, пожалуй, лучшее геймплейное решение TWD – это конечное и притом совсем минимальное (5-10 секунд) количество времени, отводимое на выбор. Никаких рефлексий и осмыслений, никаких практических расчетов и прикидок – только импульсивное решение, зависящее от всех тех мнений и суждений, что сделали вы о героях ранее.

The Walking Dead делает, кажется, все возможное, чтобы игроку нетрудно было идентифицировать себя с протагонистом (не низводя его при этом до болванчика, технического альтер-эго). О прошлом Ли известен лишь минимум (трактовать который можно очень поразному), в общем и целом он образован, сообразителен, адекватен, не чужд как нежности, так и ненависти – словом, отлично подходящий для того, чтобы влезть в его шкуру, субъект. В случае с Ли представлять «а как бы себя на его месте повел я» нетрудно: практически никакой усложняющей дело спецификой его образ не обременен. В этом смысле с ним схож Итан Марс, протагонист Heavy Rain. Однако в стремлении к многомерности и попытках закрутить основную интригу Heavy Rain одним Итаном не ограничилась, и ввела еще трех персонажей, с которыми уже игроку себя, по разным причинам, ассоциировать куда труднее. История Итана, по сути ставшая стержнем игрового сюжета, была призвана (и искренне пыталась) вызвать эмоциональное сочувствие; но легко ли было его испытывать к нарочито загадочным, сложным персонажам вроде детектива Шелби или агента Джейдена, к которым игра обращалась постоянно, прерывая линию протагониста? The Walking Dead, сконцентрированная на одном герое, этой проблемы лишена: она – не просто зарисовка о зомби-апокалипсисе, а своего рода трансфер, перенесение собственных чувств и ощущений на Ли.

ЗА КАЖДЫМ ПРИНЯТЫМ РЕШЕНИЕМ СЛЕДУЕТ РЕАКЦИЯ, И БЛАГОДАРЯ ЭТОЙ ИНТЕРАКТИВНОСТИ ВОСПРИЯТИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ СТАНОВИТСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЭМОЦИОНАЛЬНЫМ.

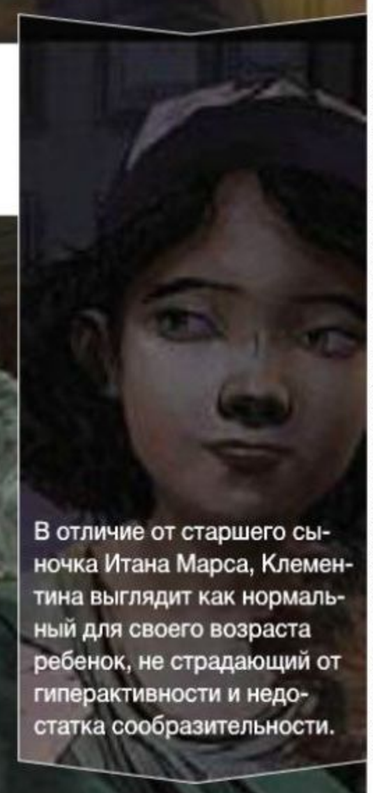
Нельзя сказать, что Heavy Rain не пыталась пойти по этому пути: ее лучшие эпизоды тоже связаны с отцовством



▲ Alpha Protocol тоже выдавала ограниченное время на ответ, только там игрок выбирал общее настроение реплики, а здесь – ее непосредственное содержание, которое другие персонажи не преминут запомнить. Если не решиться ни на один из ответов, Ли смущенно промолчит.



▲ QTE здесь довольно однотипны и встречаются только в экшн-сценах.



▼ Не отплатил за гостеприимство честностью – получай выговор!

В отличие от старшего сыночка Итана Марса, Клементина выглядит как нормальный для своего возраста ребенок, не страдающий от гиперактивности и недостатка сообразительности.

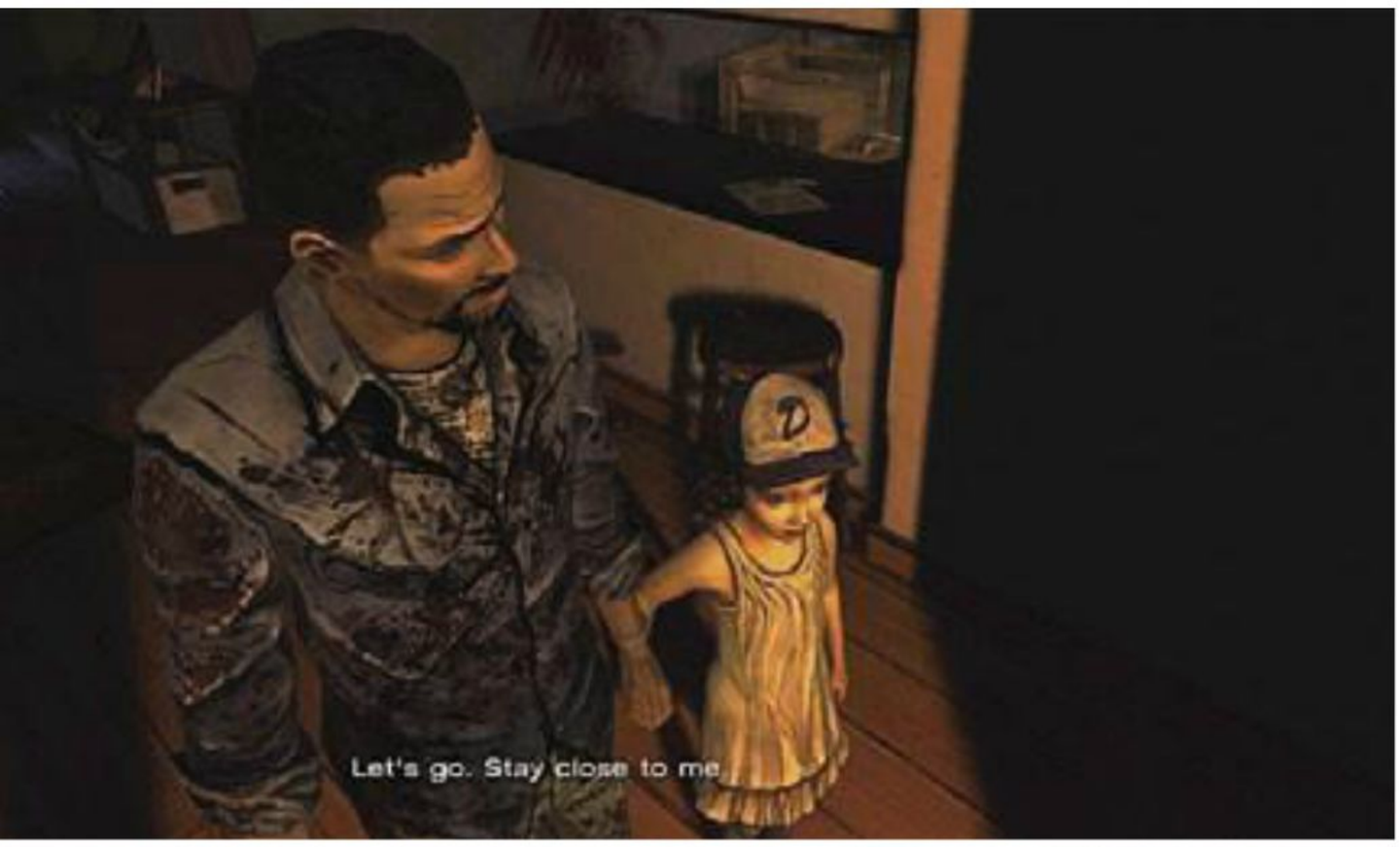


В «Противостоянии» С. Кинга, эпическом литературном полотне о гибели практически всего человечества в результате вируса, группе странствующих героев приходится сталкиваться примерно с теми же проблемами, что и персонажам The Walking Dead; разнятся они в способности справляться с трудностями. У одного из героев «Противостояния» случается воспаление аппендикса, и его соратники, интеллигенты, белоручки, не в силах ему хоть как-то помочь; единственным, кто берется за простейшую (для минувших дней) операцию, оказывается заводской рабочий, который «понимает, как устроены вещи». Действующие лица TWD имеют фору: среди них есть рыбак, ветеринар и служащие BBC. Сам Ли, белый воротничок, легко управляется с различными механизмами наподобие разводного ключа и паяльной лампы и беспомощным гуманитарием, в отличие от многочисленных своих коллег, никак не кажется.



▲ В The Walking Dead жестоких и кровавых сцен не так много, но они есть – чтобы игрок не забывал, в какой кошмарной ситуации оказались герои.

▼ The Walking Dead, по продолжительности не уступающая типичным дисковым релизам, продается исключительно в цифре и стоит в 3-6 раз дешевле – в зависимости от предпочитаемой платформы. Да, middle class-игры опять показывают, что именно они двигают индустрию вперед. Авторам The Last of Us придется очень постараться, чтобы перепрыгнуть взятую TWD планку.





и ответственностью. Это день, который Итан проводит с Шоном за домашними делами, когда можно следовать расписанию, и сцена в полицейском участке непосредственно после похищения Марса-младшего, когда от Итана – и игрока! – требуется вспомнить обстоятельства, предшествовавшие трагедии. Правильный тип поведения игра Heavy Rain поощряла трофеями; они же мотивировали игрока перепроходить игру неоднократно для получения заветной «платины» – вопреки словам самого Дэвида Кейджа о том, что Heavy Rain предназначена для одиночного, хм, просмотра. The Walking Dead избегает этой ловушки: здесь нет правильных или неправильных вариантов поведения, а трофеи выдаются просто за прохождение глав.

Впрочем, как и в случае с любой игрой, кажущейся нелинейной, The Walking Dead наверняка захочется перепройти, чтобы узнать «а что, если». В этом вопросе Дэвид Кейдж был абсолютно прав – делать этого не стоит. Самое главное в TWD – драматичность, которая подогревается спонтанностью выборов, незнанием того, какой вариант к чему приведет, и неопределенностью будущего. Мало того что любые спойлеры тут могут испортить впечатление, так еще и повторное прохождение вам толком ничего не даст, кроме ответа «да ничего» на это «что, если». Потому что игра не о выборе сюжетных развилок. Она – о том, что вы переживаете вместе с героями.

Поэтому и геймплей тут довольно рудиментарен и служит для напоминания о постоянно нависающей опасности (в экшн-сегментах герои могут погибнуть) и для создания передышек между сюжетными сценками, позволяющих обстоятельно ознакомиться с окружением и проникнуться новой обстановкой. Даже в адвенчурной составляющей сложности нет и в помине: число доступных предметов максимально ограничено, область их применения узка, а персонажи зачастую озвучивают свои планы.

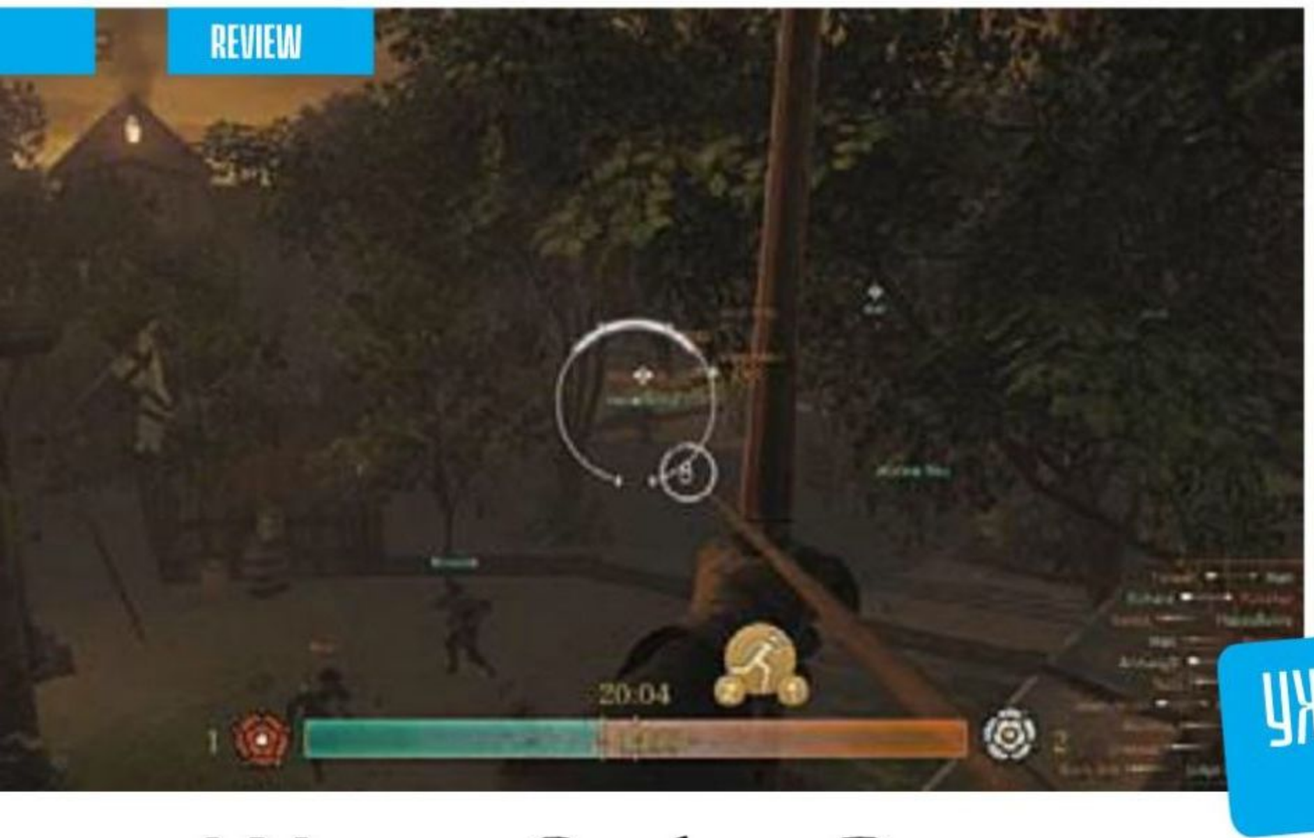
Почему же не десять баллов? Потому что The Walking Dead при всем ее великолепии не идеальна. Местами проваисает интерактивность и создается впечатление чрезмерной линейности, местами зомби, использующиеся здесь исключительно как средство нагнетания напряжения, материализуются по требованию сценария совсем уж внезапно и неправдоподобно, местами вопреки здравому смыслу приходится делать ну совсем глупые вещи. Да, это все мелочи, и тут нет таких зияющих провалов и нелогичностей, как в том же Hevay Rain, но нельзя притворяться, будто сюжетные огрехи в сюжетно ориентированной игре не имеют значения.

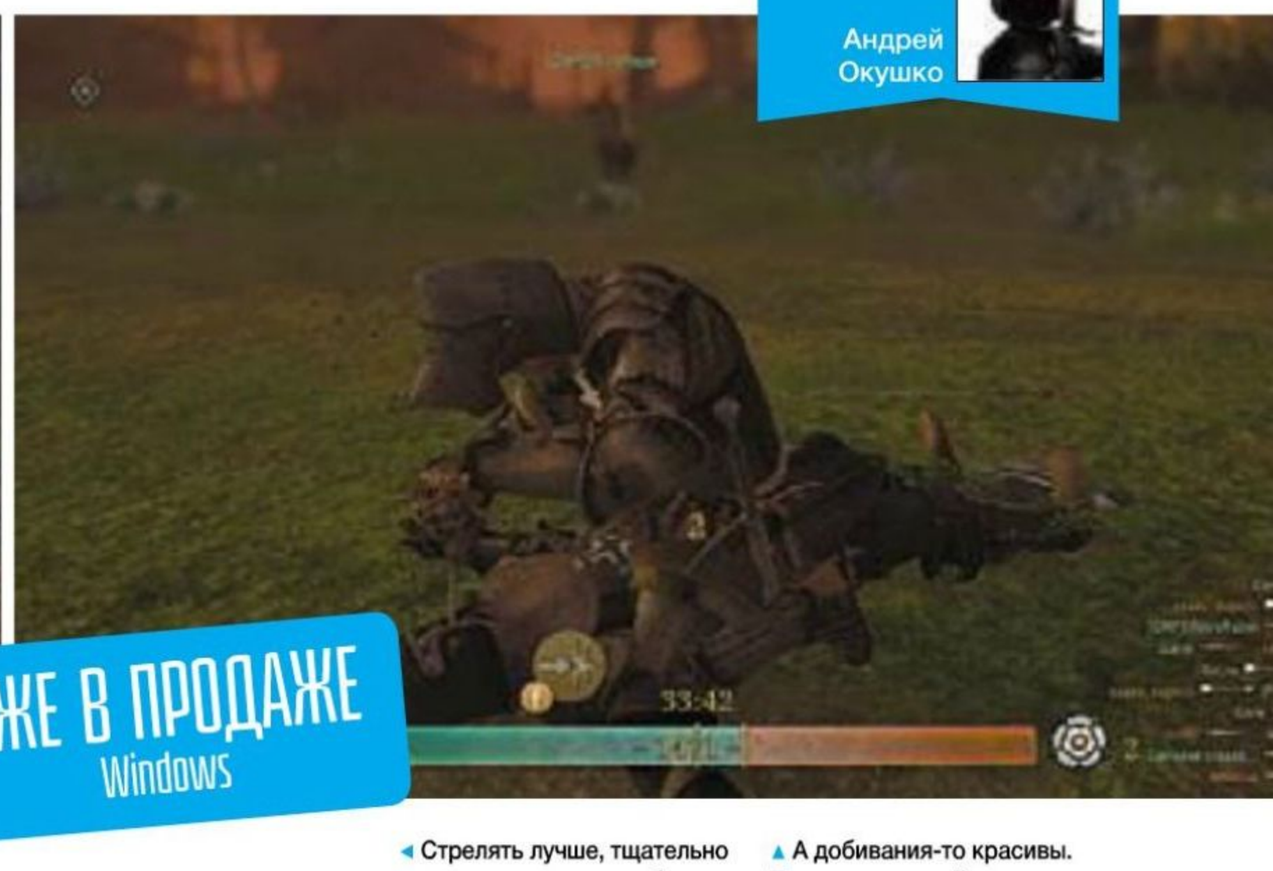
Современные игры часто величают «мыльным кинцом», презрительно указывая на то, что безумно линейный геймплей в них предназначен лишь для того, чтобы заполнить пространство между зрелищными заскриптованными сегментами. The Walking Dead поступает иначе, не притворяясь игрой как таковой: она отбрасывает все геймплейные элементы, не работающие на сюжет, и при этом заставляет игрока непосредственно участвовать во всех диалогах.

The Walking Dead – это правильный Heavy Rain. Творение Дэвида Кейджа из интерактивной драмы быстро превратилось в интерактивный детектив; The Walking Dead идет по выбранному пути до конца и достигает такого результата, которым не могла до сих пор похвастаться ни одна видеоигра. Именно TWD знаменует собой новый шаг в развитии искусства: она по сути своей – произведение кинематографическое, которое при этом использует присущие только видеоиграм особенности, чтобы создать у игрока (или зрителя, если так угодно) ощущение вовлеченности в повествование. За каждым принятым решением следует реакция, и благодаря этой интерактивности восприятие произведения становится по-настоящему эмоциональным.

И, наконец, The Walking Dead – произведение самостоятельное. Оно местами перекликается с сериалом и комиксом, но знание первоисточника для того, чтобы насладиться игрой, не требуется совершенно. Единственное, что с ней (возможно) будет связано напрямую, – это сиквел, который, скорее всего, будет выходить так же, по эпизодам, на протяжении следующего года. Удастся ли разработчикам из Telltale превзойти самих себя? **СИ**

Андрей Окушко





УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

War of the Roses

◀ Стрелять лучше, тщательно прицелившись, но вот беда – вражины почему-то не стоят на месте и мешают спокойно их убивать.

▲ А добивания-то красивы. Так и хочется найти еще кого-нибудь «бесхозного» и прикончить кинжалом-мизерикордией.

WAR OF THE ROSES В ИСПОЛНЕНИИ FATSHARK ГРОЗИЛАСЬ СТАТЬ ЕДВА ЛИ НЕ ЛУЧШИМ ОНЛАЙН-ЭКШНОМ НА СРЕДНЕВЕКОВУЮ ТЕМАТИКУ. НАМ ОБЕЩАЛИ НЕ ТОЛЬКО «МЯСНЫЕ» БАТАЛИИ, НО ДАЖЕ ОДИНОЧНУЮ КАМПАНИЮ, РАССКАЗЫВАЮЩУЮ О ВОЙНЕ АЛОЙ И БЕЛОЙ РОЗ. НО В ЖИЗНИ, КАК ГОВОРИТСЯ, ВСЕ БЫЛО СОВСЕМ ИНАЧЕ.

Платформа: Windows **Жанр:** action.MMO.historic **Зарубежный издатель:** Paradox Interactive
Российский издатель: не объявлен **Разработчик:** Fatshark **Мультиплеер:** до 64 человек
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** Швеция

6.0
ОЦЕНКА

Кампании с сюжетными миссиями в игре нет, ее попросту вырезали, как говорят: «За ненадобностью». Точнее, не совсем вырезали, а кастрировали до уровня простенького обучения, вкратце рассказывающего о некоторых особенностях механики. И умалчивающего слишком о многих ключевых моментах, например, о том, что с распределением бойцов по командам в War of the Roses дело совсем швах.

Хотя, казалось бы, чего тут сложного? Но даже многократно раскритикованный нами балансировщик World of Tanks завистливо присвистывает, услышав о «достижениях» Fatshark. Сколько ни говори об историчности шведского подхода (тогда частенько в боях сходились закованный в броню дворянин и «голый» крестьянин), но когда новички попадают в битву, они просто ужасаются происходящему. А как не ужаснуться, когда базовой «ковырялкой» пробить броню рыцарей 40-50 уровней практически нереально. Разве что случайно попадешь в прорезь для глаз в шлеме или в сочленение доспеха. Но это из разряда ненаучной фантастики – соперники вертятся как ужи на сковородке, и бедные «нубы» попросту теряются в царящем вокруг хаосе.

Постепенно приходит понимание, как заработать опыт и денежки, без которых к новым классам доступа не будет. Простейших вариантов три – лечить соратников (да-да-да, нереалистично, но что поделать), добивать умирающих врагов (получая кличку «шакал» от своих) или захватывать флаги (лишь в одном из режимов). Но до счастливого момента, когда у вас будет нормально прокачанный солдат, пройдет не один день. Впрочем, открыть первый настраиваемый класс можно и в первый вечер. Вот только ему еще надо прикупить нормальную броню и оружие, прокачать перки, а на это тоже нужны денежки и опыт, иначе высокоуровневую экипировку в магазине не увидите. Итог ясен: чтобы собственноручно собранный из кусочков «конструктора» солдат сравнялся с одним из базовых классов (спешенным рыцарем или, скажем, арбалетчиком), придется качаться, качаться и еще раз качаться.

Но хватит ли на это терпения? Режимов пока немного, всего три, причем ничего сверхориганильного создатели не придумали. Резня «команда на команду» и типичный Capture the Flag и в средневековом антураже остались сами собой. А как здорово было бы поучаствовать в полноценных штурмах, увы, тут вам не Mount & Blade: Warband. И даже не Chivalry: Medieval Warfare. Зато, в отличие от последней, в War of the Roses есть кавалерия, причем, по-моему, она слишком сильна.

Окончательно портят впечатление от игры баги (несколько патчей исправили не все), непонятно откуда возникающие тормоза и внезапные вылеты на рабочий стол. Пресс-релизы издателя, правда, обещают разобраться со всеми проблемами и добавить контента, для чего часть команды разработчиков уже нанята на постоянной основе, но когда это будет? А пока «Война роз» остается рядовым онлайн-экшном, пусть и с неплохим потенциалом. **СИ**





ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ, В ГОРОДЕ БЕЛЫЕ!

Династический кризис и поражение в Столетней войне привели Англию к столкновениям между дворянскими группировками, затянувшимся аж на тридцать лет. Сражения то затухали, то вспыхивали с новой силой до тех пор, пока Генрих VII не установил «худой мир», заодно объединив Алую и Белую розы Ланкастеров и Йорков в единый герб, принадлежащий династии Тюдоров. Занятно, что в War of the Roses геральдике тоже уделяется немало внимания, и вы сами сможете создать герб своему аватару в игре.

▲ Осторожнее! Рубя врагов, можно и своих задеть. Вряд ли они поблагодарят вас за такое.

Редакция благодарит портал GamersGate.com за предоставленную для обзора версию игры.

Андрей Окушко



Chivalry: Medieval Warfare

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

УДАР, УДАР, ЕЩЕ УДАР – ОТРУБЛЕННАЯ ГОЛОВА КАТИТСЯ ПО ПОЛУ, У ТЕЛА РЫЦАРЯ ПОДГИБАЮТСЯ КОЛЕНИ, И ОНО НЕУКЛЮЖЕ ВАЛИТСЯ НА ПОЛ. ЛЮБОВАТЬСЯ КРАСОТАМИ НЕКОГДА, НАДО СПЕШИТЬ – ДО ОКОНЧАНИЯ МАТЧА ОДНА МИНУТА, А МЫ ЕЩЕ НЕ ДОРЕЗАЛИ ЧЛЕНОВ КОРОЛЕВСКОЙ СЕМЬИ. ВПЕРЕД, МЯТЕЖНИКИ!

Платформа: Windows **Жанр:** action.MMO.historic **Зарубежный издатель:** Torn Banner Studios
Российский издатель: Torn Banner Studios **Разработчик:** Torn Banner Studios **Мультиплеер:** до 64 человек
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США

В Chivalry: Medieval Warfare все происходит быстро. Два-три удачных удара мечом, и закованный в броню воин превращается в труп. Но и его победитель торжествует недолго, толпой на него накидываются товарищи погибшего и разделывают на отдельные фрагменты. Да, здесь, в отличие от «сестрички» War of the Roses, не чураются расчлененки – от валяющихся кругом окровавленных частей тел аж рябит в глазах. «Весело и задорно» – такой девиз могла бы написать на своем гербе игра. Если бы он у нее был, конечно, этот герб.

Беда в том, что в плане кастомизации персонажа вариантов немного. Выбрать оружие (из уже открытого благодаря убийствам) да иногда шлем, например (для скинувшихся в те дни, когда проект еще собирал денежки на Kickstarter) – это почти все, что доступно. А так бойцы в основном на одно лицо, хотя между двумя вымышленными фракциями и имеются различия (не только цветовые) во внешнем виде. С другой стороны, любоваться красотами-то некогда, надо стремиться вперед, а то время закончится.

Однако бездумно размахивать любимым двуручным мечом при этом не советую. Люди – существа хрупкие, попав под удар, могут и помереть. Что касается не только противников, но и соратников – friendly fire в Chivalry уж очень суровый. Иногда кажется, что, задев своих, наносишь даже больше урона, чем неприятелям. Что понятно – последние-то активно сопротивляются, ставят блоки, в общем, всячески мешают жить. А друзья подлого нападения со спины не ждут, вот и получают на полную катушку, как от бойцов ближнего боя, так и от стрелков. Впрочем, лучники с арбалетчиками здесь не такие и сильные, как в реальной истории. Да и удовольствия, играя за них, получаешь в разы меньше, хотя одну забавную фишку им подарили – специальную камеру, отслеживающую полет стрелы.

Увы, в ближнем бою стрелки слабы, а большинство режимов как раз подразумевает стычки на минимальной дистанции. Режимов же тут хватает, и особняком среди них стоит Team Objective, подключенный пока примерно на половине карт. Вот уж где раздолье любителям «ролевого элемента». Иногда нас пошлют жечь поля и рынки в мирном селении, иногда – вырезать крестьян, иногда – штурмовать крепость. Носишься туда-сюда, толкаешь таран, бегаешь с факелом, прячешься в домиках, поджидая мирных жителей – лепота. Прямо настоящее Средневековье какое-то.

Благо с управлением все гораздо проще, чем в War of the Roses. Один блок, три вида ударов, ложный замах и специальные умения – вот, собственно, и все. Осваивается игра за полчаса, научиться более-менее сносно сражаться можно за полтора, а через пару деньков вы почувствуете себя настоящим рыцарем, победителем врагов и защитником обездоленных (ну, или наоборот, бароном-разбойником – смотря с какой стороны окажетесь в миссиях). Легкое такое, не напрягающее мозг средневековое рубилово получилось. Самое то, чтобы отдохнуть часок после трудов праведных. **СИ**

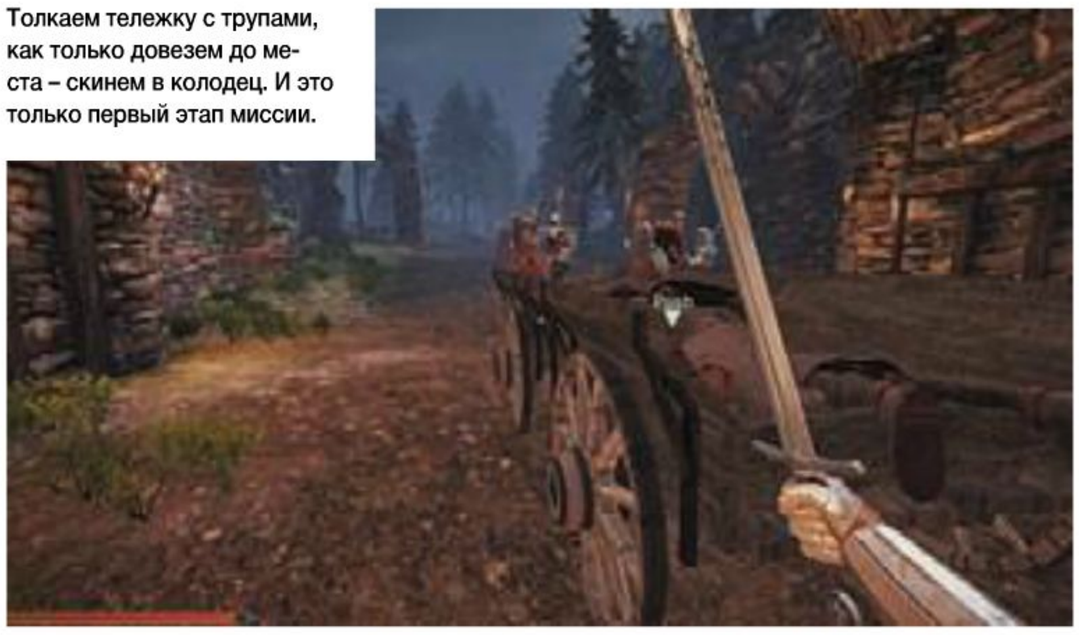
7.0
ОЦЕНКА

Редакция благодарит портал GamersGate.com за предоставленную для обзора версию игры.



ВЕК ЧЕСТНЫХ РЫЦАРЕЙ УШЕЛ

Ноги у Chivalry: Medieval Warfare растут из модификации Age of Chivalry, сделанной на движке Source теми же товарищами. Мод (как и новую игру) не зря называли «Counter-Strike в Средневековье», схожего у них много. Часть квестов и обе фракции, к примеру, перекочевали в Medieval Warfare без изменений. А вот классы порезали – вместо девяти осталось лишь четыре. Впрочем, если присмотреться, понимаешь – их хватает с лихвой. Archer, Man-at-arms, Vanguard и Knight прекрасно перекрывают все возможные роли. От быстрого дальнобойного бойца до неповоротливой «консервной банки». Вот бы еще собственный класс создавать разрешили, как в War of the Roses, и одной претензией к Chivalry стало бы меньше.



Толкаем тележку с трупами, как только довезем до места – скинем в колодец. И это только первый этап миссии.



А кавалерии в Chivalry, увы, нет. Печально – какая ж это средневековая битва без всадников?



Тело отдельно, голова отдельно. Темные века-с...

Анна Янилкина

online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

ЕСЛИ СЕЙЧАС ЧИТАЕТЕ ЭТИ СТРОКИ – ЗНАЧИТ, КОНЦА СВЕТА ВСЕ-ТАКИ НЕ БЫЛО. И ЗАМЕЧАТЕЛЬНО: ВПЕРЕДИ ВАС ЖДУТ МНОГО ОТЛИЧНЫХ MMO, УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ШЛЕМОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ, ИЗОБРЕТЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ, СИНТЕЗА ЕДЫ ИЗ ВОЗДУХА И, НАКОНЕЦ-ТО, ЗАКРЫТИЕ WORLD OF WARCRAFT. ХОТЯ НАСЧЕТ ПОСЛЕДНЕГО, КОНЕЧНО, НЕТ НИКАКОЙ УВЕРЕННОСТИ. НУ А ЕСЛИ СЛУЧИЛАСЬ ТАКАЯ БЕДА И КОНЕЦ СВЕТА ВСЕ-ТАКИ НАСТАЛ... ЧТО Ж, ТОГДА ДО ВСТРЕЧИ В БУНКЕРЕ 13!



Легенды Кунг Фу

KFGAME.RU

СКИДЫЩ!

- + Уникальная боевая система
- + Массовое PvP
- + Тысячи умений
- + Множество профессий

Если показать скриншот из «Легенд Кунг Фу» любителю MMO, то он скажет – это Jade Dynasty. Или Perfect World. Уж больно похожи и атмосфера игры, и китайская одежда, и пестрые расцветки. Вот только в «Легендах Кунг Фу» по воде и стенам рассекают мастера боевых школ, врага карают не светом богов, а изящным хуком слева, а местное население все время выясняет, чей кулак тверже. Что ж, азиатский конвейер нашел новую тему для очередной игры – но надо признать, что ее реализация очень неплоха.

Разработчики хвастаются, что в игре более 10000 различных приемов, разделенных между восемью школами. Игроки вольны создавать из них любые комбинации умений в пределах своего класса и применять их на противнике, попутно превращая в хлам окружающие предметы. Причем, как говорят создатели игры, в массовых побоищах, которые тут периодически случаются, могут участвовать до 1000 человек с каждой стороны. Кроме того, в «Легендах Кунг Фу» присутствуют и войны школ, и турниры, и рейтинговые таблицы, и даже свободное PK… вам кажется, что это рай для PvP? Нет, не кажется – это он и есть.



Hawken

PLAYHAWKEN.COM

ЕСЛИ БЫ РОБОТОВ ДЕЛАЛИ ЯПОНЦЫ

- + Быстрый геймплей
- + Развитие и кастомизация мехов
- + Неплохая графика
- – Слегка аркадная

Вы что-то говорили насчет аркадности MechWarrior Online? Тогда как насчет игры, в которой боевые роботы могут прыгать, совершают стремительные маневры и рассыпаются спустя пару секунд непрерывного огня? В Hawken вам не придется долго лавировать между деревьями, пытаясь прожечь механическую лапу противника. Здесь все быстро, четко и без лишних расшаркиваний: увидел врага – убил. Убили тебя – возродился и снова в бой.

Режимы в Hawken под стать быстрому геймплею: мехорубка, командная мехорубка, мехорубка за контрольную точку и мехорубка с подвохом. Последний представляет собой нечто среднее между захватом флага и сопровождением, в котором каждой стороне нужно натаскать в свой корабль энергии, защищать его, пока он не доберется до базы врага, и повторить это еще два раза до полной аннигиляции вражеских сил. В остальном же у игры особых сюрпризов нет, но то, что есть, сделано весьма добротно. Детальная прокачка и кастомизация мехов, неплохая физика, симпатичная графика и удобное управление дают в сумме неплохой аренный FPS. А если взять в расчет красивых боевых роботов – то и вовсе хороший.



Forge

PLAYFORGEWAR.COM

ТАК ЗАКАЛЯЛИСЬ НУБЫ

- + Необычная комбинаци PvP и FPS
- + Стремительные бои
- + Unreal Engine 3 во всей красе
- + Приличное количество умений

Вопреки сложившейся традиции, Forge не объявляла открытую бету, почти не раздавала ключи, особо не отсвечивала в поле зрения игровой прессы и вообще вела себя тише воды до самого релиза. И, между прочим, очень зря: желающих посмотреть на необычную комбинацию фэнтези и FPS набралось бы с лихвой. Казалось, у Dark Vale должен был получиться второй Panzar, еще один Smite или шутер с эльфами, но больше всего Forge похож на world-PvP в Aion или Lineage II. И вот здесь уж взаправду – если руки не оттуда, то и рассчитывать особо не на что.

Всего в Forge пять классов, но их дефицит объясняется очень просто: у каждого из них 99 уровней и несколько десятков умений, причем в бою использовать можно только 9. Сами сражения происходят на многоуровневых картах, где для победы важно обладать даром предчувствия вражеского кулака, умением отклонять пендели и способностью предсказывать положение противника по звездам. В общем, юным и матерым нагибателям всего живого должно очень понравиться – конечно, если цена в 20$ не отобьет у них желание познакомиться с игрой поближе.



PLAY IT!

Perfect World: Sirens of War

PWI.PERFECTWORLD.COM, PW.MAIL.RU

ПРОКАЧИВАЕМ УМЕНИЕ ПРЯМЫХ РУК

+ Новые умения
+ Порция свежих квестов
+ Войны Наций
– Русские сервера пока отстают

В онлайновом мире PvP никогда не бывает слишком много. Война, война и еще раз война, – вот что занимает обывателя даже такой милой игры, как Ragnarok Online. А уж Perfect World с его соревновательным характером сам бог велел иметь побольше способов указать врагу его место. Причем до сей поры разработчики не сильно радовали игроков глобальными PvP-сражениями – но Sirens of War враз исправит эту ситуацию.

В этом обновлении Perfect World Ent. решили, как обычно, добавить новых умений, нарисовать еще квестов, и, самое главное, ввести мочилово посерьезней – Войны наций. Звучит, конечно, внушительно, но на деле все бои происходят в небольших локациях в режиме “Захват флага”. Участвовать могут до 20 человек с каждой стороны, и исход каждого мини-сражения решает, какой нации будет принадлежать тот или иной кусочек территории. Спустя два часа и сотни таких схваток подсчитываются результаты, усталым и довольным игрокам раздаются награды, и они отправляются ждать следующего “дня X”. Правило строгое: кач качем, а война – по расписанию!



PLAY IT!

Everquest 2: Цепи Вечности

EQ.AKELLA-ONLINE.RU

КВЕСТ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

+ Две новых локации
+ Новые подземелья
+ Новый максимальный уровень
+ Умения и задания

Иногда не устаешь поражаться жизнелюбию некоторых проектов, которым бы уже пора на бочок и уснуть вечным сном. Ан нет, хитрое движение бедром, отметающее абонентскую плату, потом выход очередного дополнения, и старые игроки снова тянутся к лаунчеру, чтобы посмотреть «что-там-опять-намудрили». И Everquest 2, перешедший на F2P в этом году, – как раз из таких игр.

Его разработчики и в девятом обновлении не сошли с проторенной дорожки “локация-уровень-подземелья”. Поэтому в обновлении «Цепи вечности» исследователей ждут Равнины Обол и Призрачные джунгли, девять новых интансов и 95-ый уровень. Сделано все, конечно же, с большой любовью, а поэтому каждое подземелье имеет свой уникальный колорит, впечатляющих боссов и вкусную добычу. Словом, теперь у вас есть еще одна порция контента, которая поможет скоротать вечера в течение месяца-другого. А там уже и до следующего обновления будет недалеко.



Смена модели оплаты – вещь в последнее время привычная. Появление бесплатного русского Aion было лишь вопросом времени: зарубежные его сервера уже давно исповедуют F2P. Многострадальный SWtoR, который, наконец, перешел на темную сторону силы, и вовсе объявлял о своем решении чуть ли не сразу же после релиза. А вот «Аллоды Онлайн» умудрились нас удивить: они чуть ли не первые в истории MMO совершают переход в обратную сторону. Правда, речь идет всего лишь об одном платном сервере. Но вы только представьте – свободная игра, прохождение подземелий, покорение дальних аллодов Астрала, и никак рун, свитков, сундуков, пыли и прочих примочек из внутриигрового магазина. Браво, Mail.Ru, это отличный ход.

Семен Кобылин

Shadow Company: The Mercenary War



ДАТА ВЫХОДА
2013 год

ПОМНИТЕ COMBAT ARMS ОТ DOOBIC GAME STUDIOS? ТА ЖЕ КОНТОРА КЛЕПАЕТ ЕЩЕ ОДИН ОНЛАЙН-ЭКШЕН, ЧЕЙ ЗБТ УЖЕ НАЧАЛСЯ НА РУССКИХ СЕРВЕРАХ В ТОМ ЧИСЛЕ. ЭТО SHADOW COMPANY: THE MERCENARY WAR, ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НРАВИТСЯ ОПАСНОЕ, КРОВАВОЕ, НО ДЕНЕЖНОЕ РЕМЕСЛО НАЕМНИКА.

Кто видел фильм «Shadow Company», уже догадался, что название выбрано не случайно. В The Mercenary War все тоже происходит примерно в наши дни, и вас тоже запишут в «псы войны». И сразу выпустят в свободное плавание – в наличии поначалу лишь выбранный герой (на тесте есть аж два варианта), парочка стволов плюс небольшая сумма денег. Дальше сами – воюйте, зарабатывайте деньги и опыт, прокачивайтесь.

Прокачка безусловно важна, хоть и не так, как в MMORPG. Новые уровни дают не доступ к оружию, как в Combat Arms, а открывают перки. Без навыков драться можно, но не нужно – даже ускоренный бег (есть почти с самого старта) поможет выжить в безвыходной ситуации, когда кровь из носу надо пробежать простреливаемую зону между двумя грудами ящиков. И это самое начало, потом веселее будет. Мне особенно запало в душу умение «Растяжка», оставляющее на месте гибели геймера гранату – посмертный такой подарочек убийцам, не отбежавшим сразу подальше. Есть и другие варианты: повышающие урон и точность, лечащие прямо в бою и т.д. и т.п. Где разгулять-ся найдется, но не надейтесь нацепить на персонажа все умения сразу – больше двух-трех в релизной версии одновременно взять не позволят.

К перкам прибавьте «тактические запросы». Таковых на конец ноября три: кассетные бомбы (авиаудар по площади), турель (автоматически обстреливающая всех в зоне действия) и пуленепробиваемый щит (по-моему, не такой и не пробиваемый). Их надо пополнять по мере использования, хотя цена не очень высока – за победные матчи всяко заплатят больше. Но есть и другие места приложения виртуальных денег – починка оружия, например. Или покупка снаряжения.

▲ В качестве ботов в тренировке выступают наши клоны, чем не повод проверить эффективность купленного бронежилета?

▼ Из «Калашникова» легко простреливается почти вся эта карта.

Как и в Combat Arms, и в бесчисленных конкурентах, не все вы приобретете навсегда. Если AK-47 попадает в бессрочное владение игрока, то бронежилет или каска – максимум на тридцать дней. Истекло времечко – будьте любезны продлить «аренду». Нет средств? Извините, тут у нас не благотворительность, а пункт проката, верните ценное имущество и гуляйте по картам с непокрытой головой. Ситуация с героями же где-то посередине между оружием и снаряжением: часть «лиц с туловищами» продаются навсегда, другая – лишь на срок от трех дней до месяца. Но, честно сказать, особой разницы между парнями (девушек «в продаже» нет) я не заметил.

Наверное, потому, что Shadow Company – «мясная» игра, пара пуль из «калаша» уносит персонажа в лучший мир. Курьезные случаи встречаются постоянно – мгновенная смерть от одного выстрела в ногу тут в порядке вещей. Некоторые склонны винить в этом читеров (не секрет, что в Combat Arms они просто бродят стадами). Но я бы предположил, что так и задумано: выбежал из-за угла неудачно – умер. А нечего выбегать прямо на засаду, настоящие наемники так не делают, они ждут своего момента и в короткой схватке одерживают победу.



Платформа: Windows **Жанр:** shooter.first-person.MMO
Зарубежный издатель: Nexon **Российский издатель:** Innova
Разработчик: Doobic Game Studios
Страна происхождения: Республика Корея
Мультиплеер: до 16 человек



◂ Держите вариант боя чисто на вспомогательном оружии (пистолетах и дробовиках). А есть и строго на ножах – для любителей.

▾ Вершина списка перков – возможность стрелять в подкате. «Всего-то» двадцать седьмой уровень нужен.



SHADOW COMPANY: THE MERCENARY WAR – «МЯСНАЯ» ИГРА, ПАРА ПУЛЬ ИЗ «КАЛАША» УНОСИТ ПЕРСОНАЖА В ЛУЧШИЙ МИР.

Хотя на реальную войну The Mercenary War на сегодня похожа слабо. Из-за высокой точности попадания в прыжке постоянно видишь «зайчиков», передвигающихся подскоками и поливающих огнем все вокруг. Возможно, все так и останется – в режиме «Грязные деньги» даже разрешили добивать просящего о помощи врага путем… напрыгивания на него. Какой-то Супер Марио прямо получается. Интересно, на полпути Doobic Game Studio остановится или еще пачку Fatality подрисует, позаимствовав из Mortal Kombat?

Режимов всего три, но не забывайте, что это ЗБТ, пополнение не за горами. «Бой на выживание» – обычная классика, аналог Team Deathmatch. Две команды по восемь бойцов расстреливают друг друга непрерывно, пока одна не набьет заданное число фрагов. «Подрыв» – тут все ясно из названия, бомб на карте две, но атакующим достаточно активировать одну. Тоже, в общем-то, все знакомо, и тоже дерутся два отряда по восемь солдат. Но зато есть «третий не лишний» – «Грязные деньги». Вот где сокрыто все самое интересное.

В «Грязных деньгах» бьются не две команды, а четыре, и людей в них поменьше – квартет с каждой стороны. В сумме имеем те же шестнадцать и в разы увеличившийся уровень драйва. Кругом творится хаос и жуткая вакханалия, и все из-за какого-то мешка с деньгами. Который и появляется-то на карте не сразу – у всех есть минута (на мой непритязательный вкус многовато), чтобы подготовиться к ключевому моменту своей недолгой виртуальной жизни. Зато после «секунды X»… После секунды X резко станет весело. Все понесутся к точке, где нарисовался заветный мешочек.



Берегитесь окон, за ними постоянно сидят злые противники! И зачем-то нас убивают.

Вариантов, где это будет, всего четыре, и можно рискнуть, всей командой схоронившись у выбранного местечка. Не угадаете – потеряете темп, если же попадете куда надо, выиграете джек-пот.

Но сорвать банк мало, надо его удержать: целая минута дается противникам, чтобы лишить вас ценного груза. Понятно, что игрока с денежками плотно опекают свои, но против четверых выступает сразу двенадцать. И если три других отряда не перессорятся на ровном месте, скоро лишь растаивающие в воздухе хладные трупики напомнят, что заветные «баксы» когда-то принадлежали вам. Забавный момент: геймера, нагло спионерившего деньги, мало пристрелить, придется еще и добить. Ножом, гранатой, пулей, прыжком, бомбардировкой, взрывом стоящей рядом бочки с горючим – на ваш выбор. А потом уже забрать приз и… начать все сначала – беготню от конкурентов по закоулкам карты.

Кстати, карт в ЗБТ маловато, но на то это и закрытый тест. И размерами они тоже не вышли, от одного края до другого пробегаешь в считанные секунды, впрочем, так и должно быть в «мясном» шутере. Другой вопрос, как Doobic Game Studio планирует захватывать вселенную, если каких-то принципиальных отличий от других MMOA в The Mercenary War мной замечено не было. Если не считать «Грязных денег», но и их аналоги, что греха таить, встречались не раз. Однако релиз еще не скоро, наверняка разработчик подкинет нам сюрпризов. Лучше, конечно, приятных. **СИ**

СНАЙПЕР? НЕ, НЕ СЛЫШАЛ!

Жизнь снайпера в Shadow Company: The Mercenary War коротка и уныла. Умирает, как и все, от пары попаданий, и не факт, что успеет кого-то убить. Единственная (пока) снайперская винтовка M24 A2 наносит смешной урон и точностью не блещет. Честное слово, хотите кемперить – берите AK-47, родимый «Калашников» и на дальних дистанциях неплохо попадает, и на средних с ближними бьет любое другое оружие. Единственный недостаток – высокий разброс пуль при длинной очереди – легко преодолеть. Просто не зажимайте кнопку «огонь» до полной разрядки магазина, и фраги обеспечены.





▴ Двойное убийство? Молодец, возьми награду – увеличенный опыт.

Рунет и игры

Алина Грибоедова



ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЛАДЕЛЕЦ AG.RU И KANOBU.RU ПУБЛИЧНО ПРИЗНАЛ, ЧТО «КОНТЕНТ» (ТО ЕСТЬ, СТАТЬИ И ВИДЕОПРОГРАММЫ) НЕ МОЖЕТ «ВЫТЯНУТЬ» ИГРОВЫЕ САЙТЫ, МЫ ЗАБЕСПОКОИЛИСЬ: А НУ КАК РОССИЙСКИЙ ОНЛАЙН-ИГРОЖУР УМРЕТ РАНЬШЕ, ЧЕМ МЫ УСПЕЕМ ВЕРНУТЬ В ПЕЧАТНУЮ «СИ» РУБРИКУ «НОВОСТИ». БЕГЛЫЙ МОНИТОРИНГ РУНЕТА ПРИНЕС ОБЛЕГЧЕНИЕ: ГЕЙМЕРАМ ДОСТУПНЫ И ПОРТАЛЫ, КОТОРЫЕ ВЫГЛЯДЯТ ВПОЛНЕ РОЗОВОЩЕКО.

МАНИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



Эксперимент показал: из десяти наугад взятых хардкорных геймеров десять не подозревают, что по адресу http://games.mail.ru/ существует полноценное Интернет-СМИ об их любимом хобби. Они проходят по ссылке, смотрят на первый экран и закрывают броузер, даже не догадываются проскроллить страницу вниз, до рецензий и спецматериалов. What a waste! Над текстами работает команда, известная по печатному журналу «Игромания» образца 2008 года. Туда же, если говорить честно, переехало дисковое приложение к нему. Качество, как вы догадываетесь, гарантировано. Целевая аудитория об этом, к сожалению, не знает, и репортажи с выставок смотрят в основном поклонники игр от Mail.ru.

СТРАНА ИГР

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ПОРТАЛ ОБО ВСЕХ ИГРАХ

И ЗДЕСЬ МАНИЯ!



Более поздний состав той же «Игромании», разбавленный выходцами из «РС ИГР» и «Страны Игр» (Дмитрий Эстрин, Андрей Загудаев, Александр Трифонов) обосновался на сайте gmbox.ru. Портал делает ставку как раз на контент, острые журналистские материалы, и об этой его активности и стремлении к развитию знают, буквально, все. Gmbox существует на деньги ВГТРК Россия («работаем на кровавый режим», – мило шутят сотрудники) и держится на трафике со Sportbox.ru и браузерной игры про футбол, что добавляет проекту плюс пять к глиноногости, но по влиятельности его материалы рвут куда более посещаемых (за счет порнотрафика и кряков на игры) конкурентов.

СТРАНА ИГР

САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ ПОРТАЛ ОБ ИГРАХ И НЕ ТОЛЬКО

МАНИЯ НЕ ВЕЗДЕ!



Большинство российских интернет-сайтов об играх хочется закрыть через секунду после загрузки главной страницы. В заголовки вынесен либо тотальный бред, либо CEO-бред, и еще неизвестно, что хуже. Другое дело – GameMAG.ru. Каждая новость – интересная и чертовски свежая. В принципе, можно не ходить никуда, кроме GameMAG, и оставаться в курсе всего важного, что происходит в индустрии. Однако все тексты пишутся пользователями, а раз так – чаще всего (не всегда, впрочем) безграмотны. Это раздражает ровно до тех пор, пока не понимаешь, – этим людям ни за что не платят, они работают бесплатно, на энтузиазме. И получается у них вполне себе СМИ об играх, и едва ли не номер один.

СТРАНА ИГР

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ПОРТАЛ О ХОРОШИХ ИГРАХ

ТОЛЬКО ОНЛАЙН



Интернет подарил издателям игр возможность общаться с геймерами напрямую, без посредников. Зачем давать интервью журналистам, когда есть твиттер? Вершина прямого маркетинга – собственное СМИ. Mail.ru мы уже упоминали, но вот есть, например, и NIKITA ONLINE с проектом Gamexp.ru.

На GameXP – около двух десятков игр, которые можно установить сразу, не отходя от кассы. Плюс статьи о них – в приятном дизайне и осмысленные (хотя тоже, в основном, пользовательские). Есть обзоры, есть советы по прокачке, а есть и интервью с авторами игр – все серьезно. Тут же – сервис вопросов и ответов, форум и социальная сеть. И функционал, и дизайн портала – на уровне «если бы мы сейчас заказывали сайт об играх за много денег – он выглядел бы именно так». Здесь нет ни слова о консольных проектах, либо же чужих MMO, но если бы мы играли в «Карос: Начало» или World of Dragons, то были бы благодарны оператору игры за такой сервис. **СИ**

СТРАНА ИГР

САМЫЙ МОДНЫЙ ПОРТАЛ ОБ ОНЛАЙН-ИГРАХ

mobile

Семен Кобылин



1

Два гига две SIM-карты, два ядра

В конце ноября в продажу поступил смартфон HTC Desire SV – самый производительный в классе устройств с поддержкой двух активных SIM-карт.

Смысл двух сим-карт – в том, чтобы параллельно использовать два номера. Например, для личных и деловых звонков. Особенно удобен такой телефон в поездках: покупаешь местную симку, чтобы не попадать на роуминг, но и сохраняешь старую – вдруг поступит срочный сигнал с родины. В остальном смартфон HTC Desire SV банально хорош: двухъядерный процессор Qualcomm с частотой 1 ГГц, Android 4.0 с магазином GooglePlay, 4,3-дюймовый экран с с разрешением WVGA, камера. Рекомендованная розничная цена смартфона в России – 14 990 рублей.



2

Xbox Live в телефоне

Если вам нравятся игровые сервисы Microsoft, и увешанный ачивками аккаунт в Xbox Live – ваше самое ценное сокровище, стоит пополнить запас гаджетов телефоном на Windows Phone 8.

Главная новинка от HTC – смартфоны Windows Phone 8X by HTC (23 990 рублей) и Windows Phone 8S by HTC (13 990 рублей). Старшая модель оснащена экраном на 4.3 дюйма, двухъядерным процессором с частотой 1,5 ГГц и 16 Гбайт для ваших фоточек, видео и музыки. Самое интересное, впрочем, – модный плиточный интерфейс а-ля Windows 8 и раздел Xbox Live, в котором прячутся игры, местами похожие на игры. Во всяком случае, запускать их почему-то приятнее, чем ассортимент магазинов Apple Store и Google Play.



3

Игрушка плюс игра

Взаимодействие пластмассовых фигурок и компьютерных игр вошло в моду. Делать что-то руками и влиять на мир за экраном – интересный, необычный опыт.

Вот вам пример новинки: в России поступила в продажу Zombie Burbz от AppGear. Смысл в том, что вы покупаете коробку с четырьмя фигурками (доступны разные наборы – Diner, High School, Avenue, Services). Скачиваете приложение для iPad или планшета под управлением Android. Двигаете персонажами по экрану устройства и выполняете задания. Надоело? Покупаете новый набор зомби или же вовсе другую игру AppGear – про самолеты, скажем.

Юмор в том, что в России, например, продажи фигурок Skylanders невероятно высоки, а соответствующих игр – так себе. Родители покупают подарок детям, не вникая в суть идеи. Дети играют с ним как с обычными фигурками, радуются, и просят еще. Мы поинтересуемся у AppGear, как соотносятся продажи их Zombie Burbz со скачиванием приложений – очень интересно, правда.

4





Беги, геймер, беги

В числе жанров игр для смартфонов и планшетов есть «runner» или «в духе Temple Run». Смысл в том, что персонаж неустанно бежит вперед, а геймер быстро реагирует на препятствия. Дескать, вот здесь нужно прыгнуть, здесь – пригнуться, здесь – атаковать. Такая схема помогает воссоздать опыт в духе больших action/RPG, но ускоренный в разы и подогнанный под тач-управление без кнопок.

Новая игра жанра раннеров, Infinity Run, чуть ближе к хардкору тем, что предлагает экипировать персонажа и улучшать его характеристики. Однако, как и привыкли мобильные геймеры, каждая пробежка проста и динамична. Противники уничтожаются одним ударом – если, конечно, сделать его вовремя и ровно тот, что нужно. Зато стоит промахнуться – упасть в ров, например, и проходить уровень нужно заново. Главная цель каждой сессии – догнать босса, роль которых в игре отведена кобольдам. Именно они раскидывают на вашем пути целые полосы препятствий. Вы, в свою очередь, можете приобрести, например, зелье левитации, и упростить себе жизнь. Если не хватает игровой валюты – ее можно докупить за реальные деньги. Зато сама Infinity Run распространяется бесплатно.

От Temple Run игру отличает разнообразность локаций – есть и снега, и пустыни, и обжитые места. В числе врагов – не только фэнтезийные монстры, но и медведи или, скажем, скорпионы. Графика, конечно, уступает Infinity Blade, но заметно лучше, чем в той же Temple Run. Настоящая 3D-картинка. К тому же, если уж вы играете на планшете, то должны понимать, что вся соль здесь не в числе полигонов в кадре или, скажем, сценарии. Миссия приложения – дать приятно провести время во время поездки в метро или на скучном совещании. И с ней Infinity Run более чем справляется.

Лилия Дунаевская



О ЯПОНСКОМ ФОЛЬКЛОРЕ
И ЕГО МЕСТЕ В СОВРЕМЕННОМ МАССКУЛЬТЕ
ЧАСТЬ 2

ПРОШЛЫЙ ВЫПУСК РУБРИКИ БЫЛ ПОСВЯЩЕН КРАТКОМУ ОЗНАКОМЛЕНИЮ С НЕКОТОРЫМИ СУЩЕСТВАМИ ИЗ НАРОДНЫХ ЯПОНСКИХ ВЕРОВАНИЙ, КОТОРЫЕ ИЗ ГЕРОЕВ НЕКОГДА УСТНЫХ ПЕРЕСКАЗОВ ДАВНО ПРЕВРАТИЛИСЬ В ПОПУЛЯРНЫХ МЕДИЙНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ. СЕГОДНЯ ПОГОВОРИМ О ТЕХ, КТО УДОСТОИЛСЯ МЕНЬШЕЙ ИЗВЕСТНОСТИ, НО УЖ НИКАК НЕ МЕНЬШЕ ДОСТОИН ИНТЕРЕСА.



Wasurenagumo. Ну разве можно сердиться на такую лапочку, даже когда она сердится сама?

ДЗЁРОГУМО

И начнем с того, на чем и закончили в прошлый раз, а именно с хенгеёкаев, животных, обладающих способностью менять внешний вид. Ранее речь шла о тануки (енотовидных собаках), лисицах и домашних кошках – все эти звери при определенных условиях могут заполучить мистические силы, и, оборачиваясь человеком, доставлять настоящим людям разного рода неприятности. Однако все они в различных легендах и художественных произведениях нередко предстают в положительном контексте, и поэтому титул самого коварного из хенгеёкаев можно присвоить паукам – вот уж с кем не связано никаких красивых лирических историй. Эту разновидность оборотней называют дзёрогумо – от кумо – «па-

ук» и «дзёро» – проститутка; такое же именование в Японии используется для водящихся на Дальнем Востоке реально существующих пауков вида Nephila clavata, самки которых заметно превосходят самцов и по размерам, и по яркости окраса. Как не трудно догадаться, мифические дзёрогумо также предпочитают женский облик, а их жертвами становятся представители противоположного пола. Принимая облик обольстительной дамы, дзёрогумо заманивала мужчин в свои сети и в прямом, и в переносном смысле слова: в своем истинном виде этот демон достигал огромных размеров и с людьми поступал точно так же, как и обычный паук – с насекомыми, попавшими в его паутину. Кроме того, остерегаться этого ёкая стоило путникам, останавливавшимся отдохнуть возле водопада или пруда, – своими нитями дзёрогумо могла опутать его ноги и утащить под воду, все с той же целью полакомиться. В одной из популярных баек юноше удалось перехитрить демона, освободившись от паутины и привязав к ней старый пень.

С легенды о кровожадной дзёрогумо начинается короткометражное аниме Wasurenagumo: в давние времена гигантская паучиха с армией своих отпрысков терроризировала род людской, и только стараниями молодого колдуна удалось ее победить. Но убить последнего из ее выживших детенышей, выглядевшего как маленькая беззащитная девочка, у него не поднялась рука, и он взялся растить ее. Все шло хорошо, пока не начались странные пропажи мужчин в округе, и тогда обнаружилось, что… А вот что именно, молодому букинисту Судзури узнать не удается: в книге отсутствует нужная страница. А узнать о дзёрогумо Судзури надо позарез, ведь в его лавке завелся точно такой же, как в давнем предании, человек-паучок. Здравый смысл в лице помощницы подсказывает избавиться от незваной гостьи, но ведь она такая милая, и ей так идут хвостики… Wasurenagumo – дебютная режиссерская работа Кайи Тосихисы, выпущенная в рамках дающего возможность проявить себя молодым аниматорам проекта Young Animator Training Project. И для новичка Тосихиса справился на отлично: несмотря на определенную незатейливость, из Wasurenagumo получилась весьма добротная вещь, радующая как неожиданной концовкой, так и достаточно черным юмором.

Wasurenagumo – не единственное аниме, в котором фигурировали дзёрогумо. В Otome Youkai Zakuro сластолюбивой паучихе досталась роль одного из основных антагонистов, в комедийном этти Rosario + Vampire это одна из работниц Академии ёкаев (и тоже, уж конечно, преследует не самые благородные цели), а в xxxHolic блондинистая дзёрогумо в костюме готической лолиты съедает глазное яблоко главного героя. Ну и не могла, конечно, эта разновидность ёкаев не появиться в видеоиграх, тем более в таком сериале, как Megami Tensei. А в Okami дзёрогумо (в переводе превратившаяся в «паучью королеву») удостоилась чести стать первым серьезным противником Аматерасу.



Дзёрогумо из Shin Megami Tensei.



▲ Гигантский лотос на самом деле не что иное как брюшко паучьей королевы из Okami.



Персонажи японского фольклора достаточно редко становились героями кинолент, да и те старые фильмы, где им удалось засветиться, сегодня трудно воспринимать всерьез: из-за ограниченности спецэффектов (а часто еще и из-за излишне выразительной актерской игры) призванные напугать сцены выглядят скорее комично. И вот, в 2005-м режиссер Такаси Миике, прославившийся весьма эпатажными работами и не привыкший ограничиваться одним направлением в творчестве, выпустил сказку Yokai Daisenso; отечественные локализаторы от слово «ёкай» в названии решили избавиться, и в России фильм вышел как «Великая война гоблинов». Главный его герой – школьник Такаси, волею судьбы становящийся избранным, и для того, чтобы победить Зло, ему и ёкаям (у которых есть свои причины точить зуб на антагониста) придется объединить усилия. Иронично, но одна из основных проблем картины, заметно ухудшившая ее восприятие среди многих зрителей, все та же проблема спецэффектов. Отдельные ёкаи (эффектно вытягивающая шею рокурокуби, например) иногда еще неплохо выглядят, но большая часть этой братии, включая наиболее важных по сценарию героев, более всего похожа на актеров с утренника в детском саду, вымазавшихся дешевой краской и одевшихся в нелепые костюмы. Можно, конечно, было бы предположить, что причиной стала попытка сэкономить, но неплохая проработка механических противников (да, им нашлось место в фильме про духов) заставляет в этом усомниться, тем более что, зная Миике, можно счесть это оригинальной авторской задумкой. Во всяком случае, на Западе Yokai Daisenso восприняли именно как сказку (несмотря на рейтинг PG-13), и на американскую обложку попала фраза, где фильм сравнивался с работами Миядзаки.

ЮКИ-ОННА

На паучиху-оборотня чем-то похожа юки-онна, снежная женщина, тоже представляющая собой смертельную опасность главным образом для падких на обольстительные формы мужчин, за что ее еще иногда называют «юки-дзё-ро». Во многом юки-онна напоминает Снежную королеву из одноименной сказки Андерсена, завораживающую холодной красотой и жестокосердную – настоящая femme fatale от мира ёкаев. Выглядит юки-онна под стать стихии, которую олицетворяет: с мертвенно-бледной кожей, одетая в белое кимоно или вовсе нагая, практически незаметная в снежном вихре, за исключением черных волос на голове и лобке. Ее кожа холодна как лед, и льдом же рискует стать павший жертвой ее чар неудачливый странник. Представления о том, как юки-онна расправляется со страдальцами, в японских провинциях разнятся: где-то верят, что она поглощает их души, а где-то ее образ слился с образом другого ёкая, убуме. Убуме перед людьми обычно появляется в виде женщины, просящей человека ненадолго подержать ее грудного ребенка, только вот взятый на руки младенец начинает стремительно увеличиваться в размерах и в итоге в буквальном смысле погребает под собой несчастного доброхота. Существуют, впрочем, и истории, в которых юки-онна предстает едва ли не положительным персонажем. Так, Лафкадио Хирн, писатель родом из Англии, занимавшийся в XIX веке сбором японских сказаний и их переводом на родной язык, в самом известном своем сборнике «Кайдан: история и очерки об удивительных явлениях» рассказывает легенду о юки-онна, которую можно назвать скорее печальной, нежели страшной. По ее сюжету двое лесорубов однажды не смогли добраться до дома из-за сильной снежной бури и решили переночевать в заброшенной хижине. Наутро один из них, Минокити, обнаружил, что его товарищ был убит ледяным дыханием таинственной женщины; над молодым лесорубом она, однако, сжалилась, предварительно взяв обещание никому и никогда не рассказывать об их встрече. Вскоре после происшествия Минокити познакомился с красивой девушкой, которая и стала его женой. Все шло хорошо, пока он однажды не выдержал и не проговорился супруге о давнем случае, и та пришла в гнев, ведь она была никем иным, как той самой юки-онна. Болтливого мужа она пощадила и во второй раз, наказав под страхом смерти заботиться об их детях, после чего растаяла как снег по весне.

Поэтичная легенда вдохновила команду Clamp, авторов многих популярных произведений, рассчитанных на женскую аудиторию, на создание манги Shirahime-Syo, которая также начинается с того, что застигнутый в горах снежной бурей лесоруб встречает прекрасную женщину в белых одеждах, в которой сразу же опознает Сирахиме – снежную принцессу (в случае с мангой – эвфемизм для юки-онна). Правда, посвящена была манга, структурно состоящая из нескольких не связанных между собой историй, отнюдь не этой паре, а прочим несчастливцам, которым приходилось прокладывать свой путь через заваленные снегом тропы. Среди них – и девушка, отправившаяся в горы, чтобы убить демонического волка, загрызшего ее отца, и старик, много лет спустя возвращающийся к месту, где его обещала ждать суженая, и юноша, готовый любой ценой живым вернуться к возлюбленной. И всем им холодная долина преподносит жестокий урок, что исполнение желания далеко не всегда сопряжено с радостью, и слезам их вторит падающий снег, которым, согласно местным поверьям, плачет Сирахиме.

Среди аниме-героинь самой известной юки-онна, пожалуй, можно назвать Цурару Ойкава из Nurarihyon no Mago. Главному герою этого произведения, юному Рикуо Нура, внуку нурарихёна (ёкай с головой в форме тыквы-горлянки), предстоит занять место деда в управлении кланом, но по молодости лет требуется поддержка, и одним из главных его помощников становится Цурару. На коварную снежную деву из легенд эта девушка нисколько не похожа, ее отличают жизнерадостность и веселый нрав, и происхождение дает о себе знать магическими способностями и неумением готовить горячие блюда. Не стесняется использовать свои таланты в обращении со льдом юки-онна Мидзоре Сираюки из Rosario + Vampire, одноклассница главного героя, по вспыльчивости готовая заморозить помешавшего ей человека. Поиграть за снежных дев можно в некоторых играх, созданных на основе произведений Сигеру Мидзуки, таких как board-game Mizuki Shigeru no Youkai Douchuuki или файтинг для PS1 Mizuki Shigeru no Youkai Butouden.

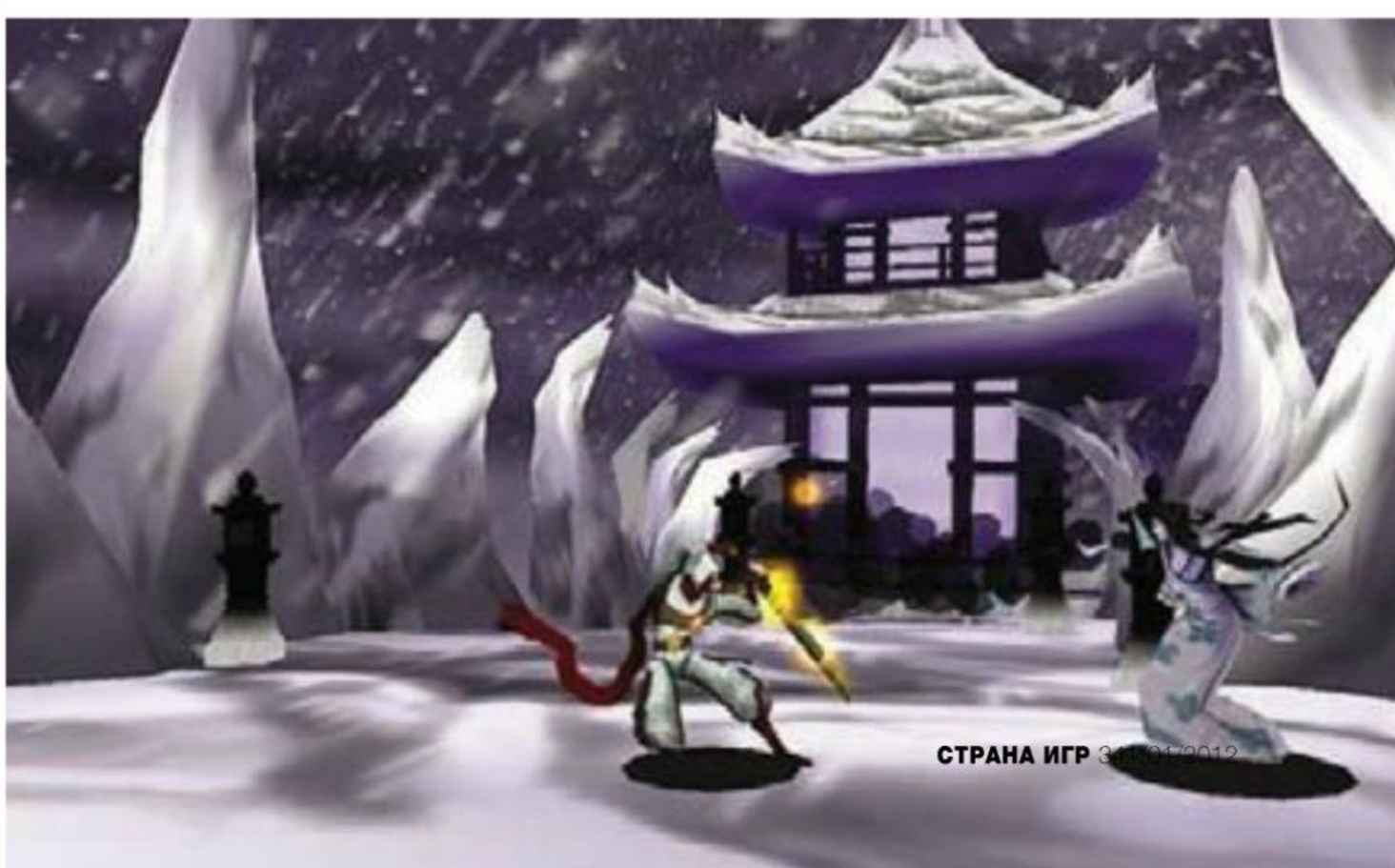


▲ Снежная дева Цурара из Nurarihyon no Mago кажется человеком очень теплым.



◀ Обложка Shirahime-Syo.

▼ Аутентичная юки-онна из Shinobi 3D.



ОНИ

Но отвлечемся все же от ёкаев, напоминающих прекрасных и смертоносных суккубов, и поговорим немного о демонах, являющих собой с эстетической точки зрения едва ли не полную их противоположность. Речь пойдет об они (в переводах на европейские языки японских сказок, вроде легенды о Момотаро, часто превращающихся в чертей) – вот уж кого точно можно назвать истинным примером антигламура от мира японской нечисти. На людей они похожи, но довольно смутно: значительно превосходят их по размерам и физической силе, имеют кожу яркой окраски (чаще всего синюю или цвета киновари) и небольшие рога на голове. Одежду они не жалуют и ходят обычно в одной фундоси (набедренной повязке), сшитой из тигровых шкур, а из оружия предпочитают усеянную шипами палицу. Часто они рассматриваются в качестве служителей Эммы, повелителя ада, наказывающих попавших в преисподнюю грешников (так что называть их «чертями» не так уж и некорректно), однако и мир смертных представляется им привлекательным местом жительства, в особенности горные местности. Они достаточно агрессивны и не прочь полакомиться человеческой плотью, а по некоторым поверьям, могут насылать разрушительные стихийные бедствия на людские поселения, поэтому их жители пытались по возможности своенравных демонов умилостивить. Есть и другой способ борьбы – попытаться изгнать они, совершив специальный ритуал с разбрасыванием соевых бобов, ведь те терпеть не могут сою. Этот обычай сохранился и в наши дни: третьего февраля, в праздник Сецубун, посвященный наступлению весны, как и в прежние времена, японцы раскидывают возле домов и храмов сухие бобы, произнося при этом заклятье, отгоняющее они.

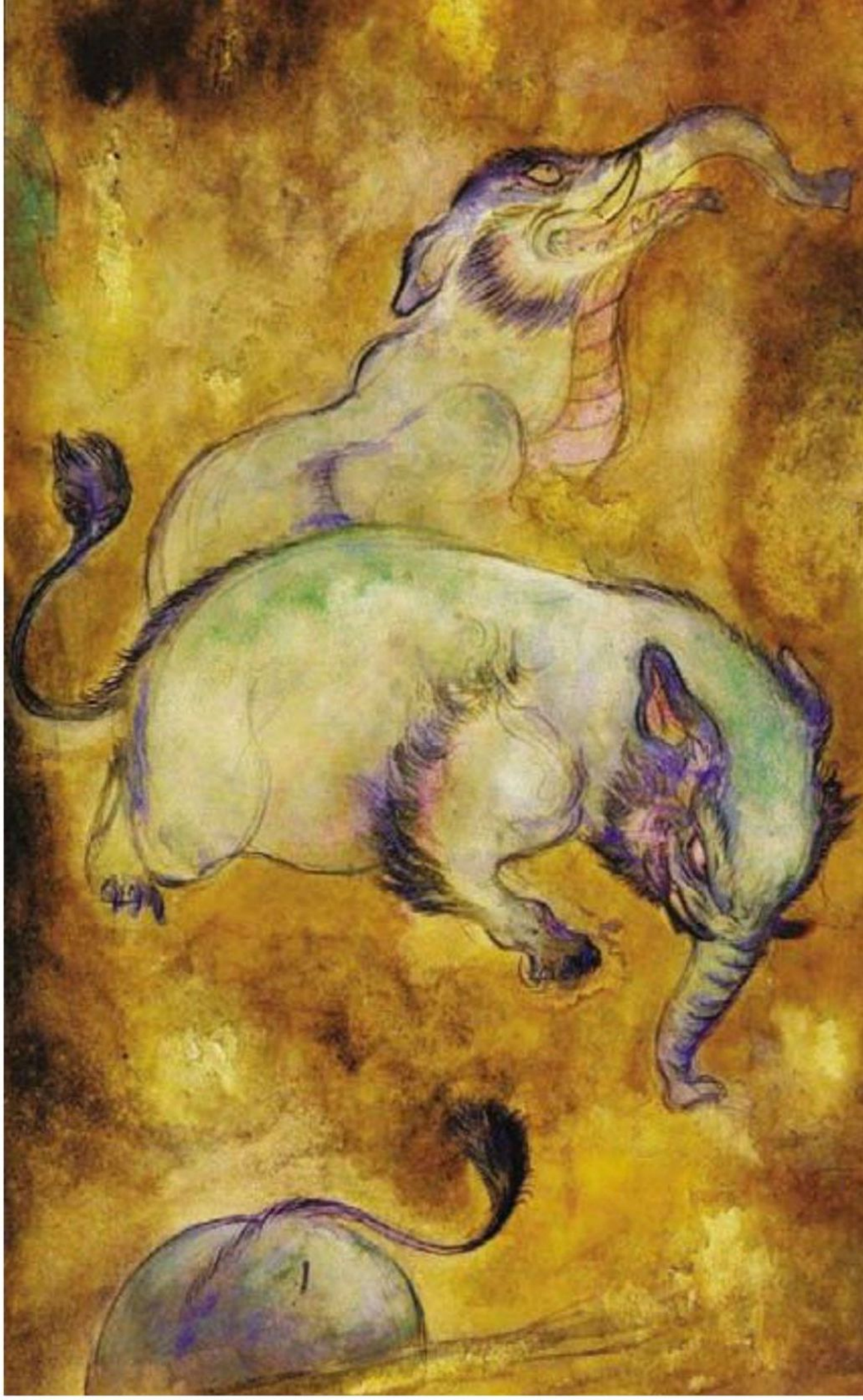
Поскольку они стали едва ли не обязательным атрибутом героических японских сказаний, в качестве противников их нередко можно видеть в современных произведениях, активно использующих фольклорные мотивы, но при этом враги из них получаются проходные и малоинтересные. По-новому преподнести привычный и приевшийся образ удалось Румико Такахаси. Они появлялись в самых известных ее сериалах, Ranma ½ и InuYasha, но оригинальней всего обыграть связанные с этими демонами стереотипы манге удалось в ранней работе, комедийной Urusei Yatsura, на основе которой также было снято многосерийное аниме, несколько OVA и полнометражек и создавались видеоигры. Главная героиня Urusei Yatsura, Лам – они, только не простая, а инопланетная. Вместе со своими сородичами она прибывает на Землю за тем, за чем практически всегда и прилетают пришельцы из глубин космоса, но в итоге обстоятельства меняются, и Лам остается на новой планете в качестве мирного обитателя, предварительно обзаведясь названным мужем, который от этой роли совсем не в восторге. Несмотря на происхождение, выглядит Лам как самый настоящий они, с рожками, клыками и скудным количеством одежды из тигриных шкур, в ее случае выглядящей пикантным нижним бельем – титул самого сексуального из они протагонистка Urusei Yatsura выиграла бы без труда.



▸ Они в Shin Megami Tensei III: Nocturne (в Европе – Lucifer's Call).



▲ Они из мифов волосаты и уродливы, Лам из Urusei Yatsura изящна и обольстительна.



▸ Баку из The Sandman: The Dream Hunters Нила Геймана, иллюстрированного Ёситакой Амано рассказа-ответвления цикла комиксов о владыке снов Морфее.

БАКУ

Возвращаясь к зоологической теме, стоит, наверное, отметить, что разномастные химеры в японском фольклоре встречаются хоть и реже, чем в европейском, но все равно в достаточном количестве. Один из наиболее известных мифических гибридов – это баку, известный также как пожиратель снов. Относящийся к XVII веку документ описывает баку как зверя со слоновьим хоботом, носорожьими глазами, бычьим хвостом и тигриными лапами. Баку известен как пожиратель снов, в особенности дурных, и его изображения и подушки с иероглифом «баку» на них издревле используются для защиты от ночных кошмаров. Подобные талисманы сохранили свою актуальность и сегодня, и, поскольку индустрия не стоит на месте, современный японец может приобрести, например, стильную подушку, сделанную уже в виде самого баку. Правда, в наше время изображают баку чаще не в виде грозного животного со слоновьими бивнями, каким его можно видеть на гравюрах прежних столетий, а как тапира. Причина в том, что на японском название этого забавного зверька, который благодаря внешнему виду и сам мог бы сойти за вымышленного персонажа средневекового бестиария, пишется и читается точно так же. Такая смена имиджа в сторону большей миловидности, впрочем, нисколько не пошла во вред образу баку, ведь этот дух никогда не был антагонистичен людям, но, напротив, мог только сослужить им добрую службу, съев плохой сон, иногда еще обменяв его на удачу.

В свете вышесказанного довольно странным кажется, что в играх баку не раз выпадала роль антагониста. В Parodius для MSX, первом из линейки юмористических скроллшутеров (название игры прямо намекает, какое именно отношение игра имеет к популярному в ту пору Gradius), последним боссом оказывается гигантский красный тапир, устроивший массовое поедание человеческих сновидений. Cocoron, один из самых красивых и необычных платформеров на NES, начинается с того, что к игроку обращается странное существо, называющее себя «Тапир», одетое в пижаму и ночной колпак и спустившееся с небес на зонтике. Тапир заведует миром снов и обращается к игроку за помощью в поисках принцессы. Поскольку сны не подчиняются законам здравого смысла и не знают ограничений, герою придется побродить по ну очень странным локациям (например, прыгать по эклерам на фоне розовых китов), а его внешний облик будет зависеть от выбираемых в начале характеристик – может получиться ниндзя, одетый в одни трусы, например. Кто на самом деле является главным его противником, предстоит узнать лишь в самом конце, когда обнаруживается, что пухлый увалень тапир не кто иной как баку, вознамерившийся сожрать весь мир снов. А вот носатый министр Баку (Bagoo в английском переводе), доверенное лицо короля из Klonoa: Empire of Dreams (GBA), с самого начала выглядит крайне подозрительно, ну и, конечно же, не просто так. Правда, в отличие от своих ранее описанных собратьев, баку из Klonoa, как и подобает ему по статусу, имеет планы амбициознее: он собирается не откушать похищенных снов, а превратить их в чудовищ и основать с их помощью собственное королевство. Еще чаще в различных произведениях можно видеть баку, появляющихся эпизодически и не привносящих ничего значимого в сюжет, хотя совсем уж изредка этому существу удавалось оказаться в роли протагониста, например, в случае с мангой Yumekui Kenbun. Ее главный герой, утонченный женоподобный Хируко, правда, напоминает кого угодно, только не тапира, но пища ему требуется точно та же, что и его забавно выглядящим собратьям; ну а поскольку мало кто из людей получает удовольствие от навязчивых ночных кошмаров, без маковой росинки во рту Хируко вряд ли останется.



◂ Klonoa: Empire of Dreams: если хороший правитель внезапно начинает вести себя как самодур, ищите поблизости сомнительного вида советника.



▾ Властитель грез из Cocoron.



▲ Минамото-но Ёримаса, убивающий нуэ.

▶ А его соратнику, Минамото-но Ёсицуне, с нуэ приходится сразиться в Genji: Dawn of the Samurai, вдохновленной все той же «Повестью о доме Тайра».

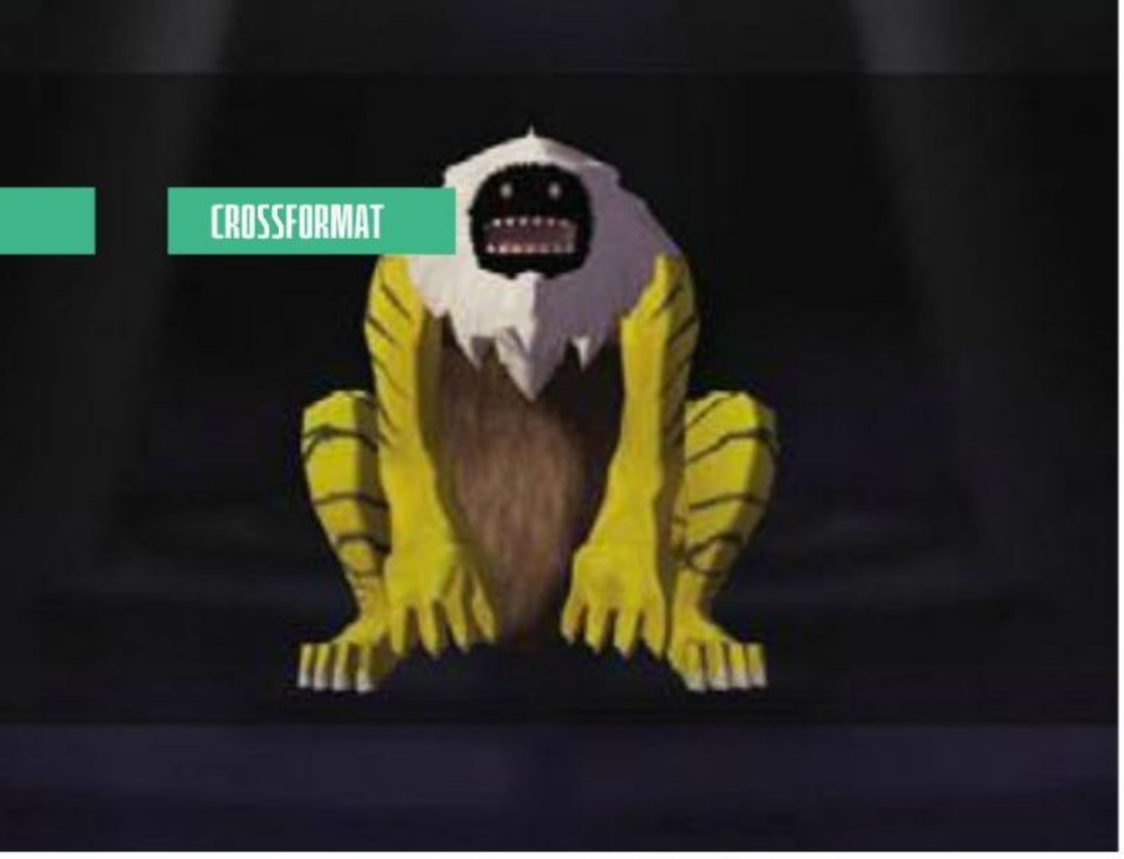
НУЭ

Меньшей, чем баку, любовью, и меньшей известностью пользуется другая, немного внешне на него похожая, химера, называемая нуэ. И все же этому существу удалось попасть чуть ли не в исторические хроники. Как и баку, свои мощные лапы нуэ позаимствовал у тигра, тело – у тануки, голову – у обезьяны, вместо хвоста у него змея. Упоминание о нуэ встречается в «Повести о доме Тайра», старинной военной эпопее о борьбе между кланами Минамото и Тайра в конце XII века, приведшей к появлению в японской истории сёгунатского правления. В «Повести» приведена история о том, как император Коноэ был сражен болезнью после того, как еженощно над крышей дворца в определенное время появлялась туча. Справиться с напастью смог один из самураев клана Минамото, выстреливший в тучу, откуда выпал труп нуэ, который позже утопили в море. Существует также продолжение легенды, согласно которому тело нуэ однажды всплыло возле побережья, и местные жители в страхе поспешили захоронить жуткого вида тварь, и холм над этой могилой якобы сохранился до наших дней.

Понятно, что с подобными исходными данными нуэ не светило заполучить амплуа положительных персонажей, а скупое количество информации об этих демонах не позволило им стать распространенными героями современных произведений. И все же наткнуться на представителя этого вида в японских играх можно без особого труда, особенно если действие их происходит в псевдо-феодальной Японии – изящные и грозные нуэ фигурируют в качестве боссов в Genji: Dawn of the Samurai и Muramasa: The Demon Blade. С нуэ приходится сразиться главному герою Usagi Yojimbo – весьма популярного комикса, посвященного приключениям брутального зайца-ронина Усаги Миямото, путешествующего по Японии и зарабатывающего на жизнь услугами телохранителя. Комикс про длинноухого самурая выходит с 1987 года (при этом игра по мотивам появилась уже в 88-м), а ее автор Стэн Сакай, американец японского происхождения, достаточно сведущ в верованиях своих предков, так что нуэ – далеко не единственный ёкай, с которым сталкивается Усаги Миямото. Кроме того, нуэ – один из наиболее часто встречающихся монстров в Megami Tensei: впервые он появился еще в самом первом выпуске сериала, и встретить его можно в большинстве частей MT. Облик его от одной части к другой менялся, и он был похож то на химеру из европейских трактатов, то на соответствующего каноническому описанию тигра с обезьяньей мордой, то, в самом свежем варианте, на здорового и совсем не страшного бугая.

Touhou Project – уникальное явление в мире компьютерных игр: несколько шутеров жанра даммаку (японский синоним bullet hell), созданных талантливым кустарем-одиночкой, сумели в дальнейшем породить настоящий культ. Среди орд фанатов также выискались умельцы, которые внесли свою лепту в развитие игровой вселенной – так возникли файтинги и аниме Touhou, не говоря уже о бесчисленных додзинси и фанарте, которым заполнен Интернет. Точные причины, почему такую популярность обрел на первый взгляд непритязательный некоммерческий проект (да еще и планка сложности в оригинальных играх задрана выше некуда), назвать трудно, но одна из них кажется довольно очевидной. Touhou – это игры про кавайных девочек всех возможных типажей и разновидностей: обиженным не уйдет никто, тем более что далеко не все героини являются людьми. Действие Touhou разворачивается в вымышленном местечке Генсокё, месте обитания множества ёкаев, которое еще в эпоху Мэйдзи было изолировано от внешнего мира во избежание возможных неприятностей. Сосуществование оставшихся жить в Генсокё людей и коренного населения трудно назвать мирным, но баланс между интересами обеих сторон соблюдать им все же удается, и не в последнюю очередь благодаря усилиям главной героини, жрицы-мико. Несмотря на то, что в Touhou засветилось большое количество существ, упомянутых в данном материале, все они выглядят как обычные девушки, круглолицые и большеглазые, и на то, что какая-то из них – каппа, к примеру, намекает разве что цвет волос и одежды.

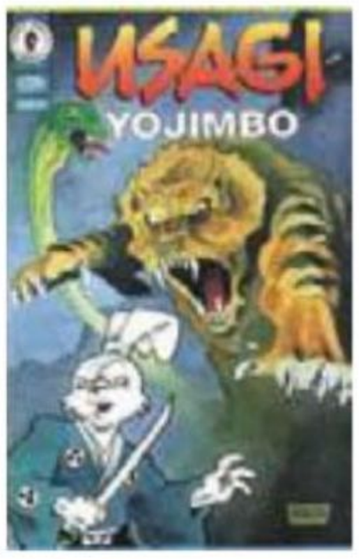




◂ Нуэ из Shin Megami Tensei III: Nocturne.



Рокурокуби из Yokai Hyaku Monogatari, первого фильма из вышедшей в конце 60-х трилогии о столкновении людей с ёкаями.



▾ Выпуск Usagi Yojimbo с нуэ на обложке.

несчастны даже и безвредные рокурокуби, ведь избавиться от своего проклятья самостоятельно они никак не могут.

Рокурокуби, хитоцуме-кодзо, равно как и большая часть ёкаев, упомянутых в этой и предыдущей частях материала, в качестве противников появляются в Kiki Kaikai (она же Pocky & Rocky) для SNES, цветастом позитивном экшне о походе мико и ее верного тануки против нечисти, которой, кажется, заселен каждый квадратный метр вне храмовых стен. Как и Pom Poko, Kiki Kaikai удобно использовать в качестве справочника по японскому фольклору – только за один первый уровень жрице удается сразиться и с одноглазыми мальчиками, и с катящимися дарумами, и с прыгучими зонтиками – и чем дальше, тем больше. Несмотря на не особо оригинальную игровую механику и достаточно высокую сложность, Kiki Kaikai удостоилась теплого приема, и, надо думать, странный, но нестрашный пестрый мир японской нечисти сыграл здесь не последнюю роль. Вскоре последовал сиквел, в общем вторивший духу оригинала и предоставивший свежую пачку разноцветных ёкаев, но повторить успех оригинала оказалось проблематично. Не считая небольшого проекта для GBA, о Kiki Kaikai забыли вплоть до 2007 года, в котором молодая компания Starfish SD решила реанимировать сериал. Square Enix, которая к тому времени приобрела Taito, владевшую правами на Kiki Kaikai, этому воспротивилась, но в итоге дело решилось миром и сменой названия на Yukinko Dansenpuu (Heavenly Guardian на английском). Игра больше всего напоминала косметически улучшенную версию оригинальной Kiki Kaikai, однако западные критики не стали ностальгировать и умиляться старомодности, а, напротив, осудили ее за архаичность и «бездушность».

ХИТОЦУМЕ-КОДЗО

Многие ёкаи, особенно из тех, что по ранее приводившейся классификации Кунио Янагиты относятся к «придорожным», отличаются весьма колоритным внешним видом, но сами по себе при этом безобидны: основной вред от них заключается в потерянных нервных клетках странников, которым не посчастливится с этими существами встретиться. К этой категории относится хитоцуме-кодзо, чье название дословно означает «одноглазый мальчик» и непосредственным образом характеризует обличье этих духов. Единственный глаз хитоцуме-кодзо расположен посередине, как у древнегреческих циклопов, и достигает впечатляющих размеров, занимая фактически половину лица. В остальном выглядит хитоцуме-кодзо как самый обычный ребенок с бритой, как у монаха, головой, разве что язык у него несколько длиннее обычного. По поведению хитоцуме-кодзо тоже не очень-то отличается от обыкновенного мальчишки, любящего попугать взрослых своим неожиданным появлением, кроме того, он не любит громких разговоров и излишне шумных болтунов может попросить быть потише. Хотя хитоцуме-кодзо не способен причинить никакого реального вреда, встреча с ним считается дурным предзнаменованием, и, чтобы избежать ее, люди выставляют перед домом бамбуковые корзины. Считается, что отверстия в плетении хитоцуме-кодзо может принять за множество глаз и убежать, печалясь собственной ущербности.

РОКУРОКУБИ

Рокурокуби выглядят не менее, а то и более, вычурно, чем хитоцуме-кодзо, но при этом проблемы окружающим они тоже доставляют в основном проказами, хотя в их случае можно обнаружить и рассказы, свидетельствующие в пользу вампиризма и едва ли не людоедства. Днем рокурокуби, в большинстве случаев являющиеся женщинами, никак не выделяются среди других людей, зато ночью, когда такая дама засыпает, начинаются любопытные трансформации. Шея рокурокуби может вытягиваться на невероятную, многометровую, длину, и далеко отделившаяся от туловища голова начинает самостоятельно блуждать по жилищу, пить масло из бумажных фонариков, высовываться наружу, пугая запоздавшихся прохожих, а иногда подпитываться жизненной энергией мирно спящих домочадцев. Поскольку большую часть времени выглядят рокурокуби обычными женщинами, им нередко удается выйти замуж, и во многих историях, в том числе и в кино, часто затрагивается тема ничего не подозревающего супруга, внезапно улицезревшего свою жену в весьма необычном амплуа. Так что в семейной жизни обычно



▴ Хитоцуме-кодзо.



◂ Ночные трансформации рокурокуби – вовсе не повод отказаться от курения мундштука (иллюстрация Кацусики Хокусая).



▲ Юки-онна, каппа, хитоцуме-кодзо и каса-обаке – герои Mizuki Shigeru no Youkai Hyakkiyakou со SNES.

ЦУКУМОГАМИ

Продолжая тему ёкаев, поражающих своим необычным, а то и нелепым, обликом, нельзя не упомянуть о целой их группе под названием «цукумогами». Возможно, читая о японских оборотнях, вы уже обратили внимание, что магическими способностями наделяется животное, достигшее определенного возраста, превышающего обычный срок жизни. Точно такое же правило работает и в отношении предметов быта: после того, как какой-нибудь вещи исполняется сто лет, она имеет все шансы обрести сознание и мистическую силу; в особенности это касается тех предметов, которые были разлучены с любимым хозяином и жаждут либо воссоединения с ним, либо мести за неподобающее с собой обращение. Стать цукумогами может какое угодно изделие, на этот счет не существует никаких строгих правил, что порой приводит к появлению весьма необычных ёкаев вроде оживших чайников. Для цукумогами нет единого шаблона поведения, и хотя в абсолютном большинстве случаев они не причиняют людям никакого зла (за исключением все той же возможности сильно напугать), их повадки разнятся в зависимости от того, чем они были в своей старой жизни. Соломенные сандалии баке-дзори ночами бродят по дому, напевая особую песенку. Камеоса, сосуды для хранения саке, любому встретившему их способны доставить море радости в почти прямом смысле слова, ведь любая налитая в них жидкость, хоть вода, хоть то же саке, способна воспроизводиться до бесконечности. А вот абуми-гути – персонаж, напротив, печальный; некогда ему доводилось быть стременем, но после гибели всадника на войне ему осталось лишь ждать его возвращения, которому никогда не суждено случиться. Бумажный фонарь тётин-обаке словно дразнится, высовывая свой длинный язык. Также любит себя вести каса-обаке, веселый одноглазый бумажный зонтик, прыгающий на одной ноге. В некотором смысле к категории одушевленных вещей можно отнести привидение иттан-момен: он представляет собой ленту из белой ткани около десяти метров длиной и пытается задушить какого-нибудь бедолагу, словно черная простыня из детских лагерных страшилок. Для того чтобы использованные вещи не серчали на своих владельцев и могли покоиться с миром, в храмах по ним справляются специальные поминки, причем жив этот обычай до сих пор. Так, например, каждый год 8 февраля проводится церемония упокоения сломанных швейных иголок, в процессе которой их почтительно втыкают в тофу, а после хоронят в отдельной могиле.

Из всех цукумогами наибольшей народной любовью пользуется каса-обаке, вечно позитивный и почти всегда вызывающий улыбку. Серьезно повествовать о подобном персонаже практически невозможно, зато его появление почти всегда способно разрядить атмосферу или просто насмешить – неудивительно, что именно скромный бумажный зонтик так часто можно лицезреть на фоне куда как более зловещих ёкаев. А уж в видеоиграх, особенно старинных и непретенциозных, такому персонажу место найдется всегда, тем более если это сериал вроде ироничного пародийного Ganbare Goemon, действие которого происходит в Японии времен сёгуната, где шагу не ступи – наткнешься на каких-нибудь нелюдей. Можно заметить каса-обаке и в классических играх от Nintendo. В черно-белой Super Mario Land 2: 6 Golden Coins ожившие зонты появляются вместе со многими другими ёкаями, а во второй и третьей частях Kirby's Dream Land каса-обаке, один из боссов, обряжает свою единственную ногу в сандалию гэта.

▼ Рокуроби коварны и атакуют в самый неподходящий момент (Pocky & Rocky).



ВАНЮДО

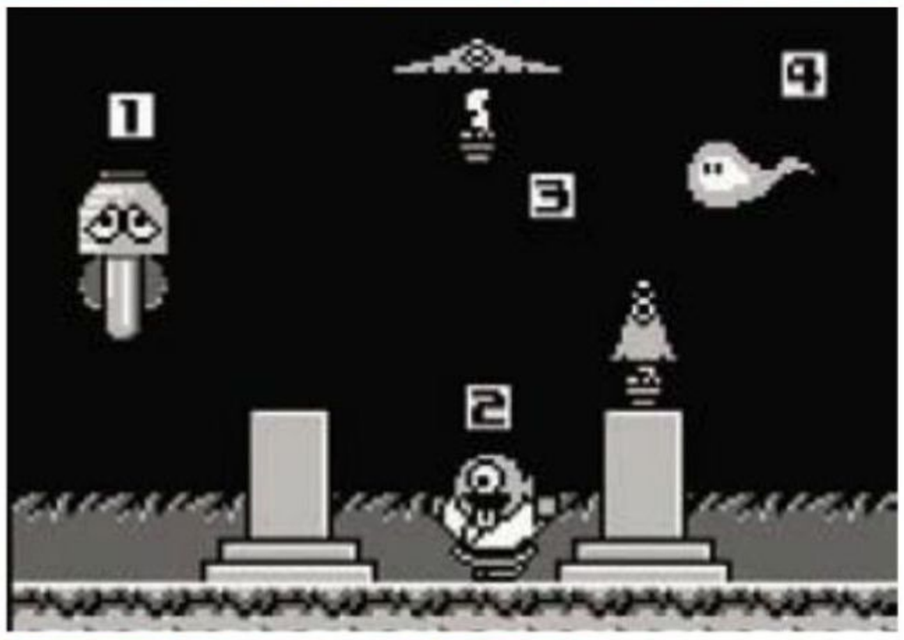
Ванюдо – дух, чем-то схожий с цукумогами, поскольку фактически представляет собой орудие обыденное и тривиальное – колесо – однако этот ёкай куда опаснее, чем какие-нибудь пугающие топотом тапки, да и выглядит он весьма устрашающе. Колесо, в виде которого появляется ванюдо, обвито языками пламени, а по центру его находится грозное мужское лицо с лысиной и бородой. Некогда бывший жестоким феодалом, под чьим гнетом страдали его подданные, ванюдо и после смерти не утратил своей ярости, по одной из легенд став чем-то вроде транспортного средства между вратами в преисподнюю и миром живых. Тот, кому не посчастливится встретить на дороге яростно катящегося ванюдо, обречен: ёкай заберет его душу и доставит по прямому назначению – в ад. Существует также нечто наподобие женской версии ванюдо, которая называется катава-гурума. Когда-то она тоже была обычным человеком, но после трагической гибели превратилась в мстительного духа. Впрочем, катава-гурума не чуждо и некоторое чувство справедливости, и, согласно одному из преданий, она вернула похищенных детей матери после того, как последняя раскаялась в своем поведении.

Персонаж по имени Ванюдо – один из ключевых героев Jigoku Shoujo, по-настоящему, без ложных преувеличений, драматичного произведения о неприглядных сторонах человеческой натуры, безысходности и людской глупости. Если в полночь зайти на специальную интернет-страничку и ввести имя того, кому желаешь смерти, явится Адская девочка и предложит сделку: она готова забрать этого человека в преисподнюю, но при условии, что и заказчик отправится туда после своей смерти. Принимать решение не обязательно сразу и можно отказаться от идеи вообще – но многие ли смогут устоять, когда глаза застилает пелена слез от боли, унижения, гнева и страха? Неприятную работу Адской девочке помогают выполнять трое помощников, в их числе и Ванюдо, улыбчивый вежливый старичок, одетый либо в традиционно-японскую, либо в старомодную одежду. О его прошлом зрителю предстоит узнать только во втором сезоне аниме: как и ванюдо из легенды, он некогда был горящим колесом, в бессильной злобе проделывающим, раз за разом, один и тот же путь на дороге, где когда-то произошло непоправимое.

Противники в виде объятых пламенем колес с лицами – частый гость в японских играх. Подобного дизайна враги попадались в экшн-RPG Exile, Kenseiden и Okami (тут, правда, место голов заняли отдельные части тела). В ActRaiser (SNES), любопытной помеси стратегии и платформера, демиург (в лице игрока) мог помогать людям, отсылая своего помощника сражаться с монстрами, среди которых было и огненное колесо, на чьем лице был лишь один глаз и рог. Самый же, наверное, каноничный вариант ванюдо, яростного, быстрого, с безумным взглядом, встречается в Muramasa: The Demon Blade.



▲ Засада из каса-обаке в Heavenly Guardian.



▶ Хитоцуме-кодзо и каса-обаке в Super Mario Land 2: 6 Golden Coins.



▼ В англоязычной версии Kirby's Dream Land одноглазый зонт, показывающий язык, называется Jumpershoot.



▲ Пышущий яростью ванюдо из Muramasa: The Demon Blade.



Вывести из себя добродушного Ванюдо из Jigoku Shoujo довольно трудно.

УМИБОДЗУ

Бакемоно, ассоциируемых с морем, как это ни странно, довольно мало, хотя постоянные бедствия, которые терпели рыбаки и моряки, все же нашли свое отражение в фольклоре в образе умибодзу. В переводе с японского это слово означает «морской монах», что по одной из версии связано с тем, что макушки у умибодзу лысые, как у буддистских монахов. Впрочем, такое сравнение весьма условно, ведь на людей умибодзу похожи лишь отдаленно; единого канона о том, как должен выглядеть умибодзу, не существует, но чаще всего этих духов изображают как черных существ огромных размеров, фигурой отдаленно схожих с человеком, на чьем лице выделяются лишь светящиеся глаза. Из-под воды умибодзу могут возникнуть совершенно внезапно, без признаков шторма или другого ненастья, но судьба рыбацкой лодки или корабля будет такой же, как если бы они вышли в море во время бури. Порой умибодзу готовы вступить в диалог со своими жертвами и попросить их предоставить бочку, которую они могли бы наполнить водой все с той же целью потопить несчастное судно – в этом случае можно схитрить и дать им бочку без дна.

Из-за противоречивой информации касательно их облика, специфического места обитания и общей расплывчатости образа, по сравнению со многими другими ёкаями умибодзу не особенно популярны, и встретишь их в творчестве наших современников нечасто. Но не забыл о них прославившийся тщательным подходом в изучении фольклора Сигеру Мидзуки, введя этих существ в свою мангу про Китаро и придав им вид совсем не страшных, а скорее умилительных цилиндрических существ с огромными глазищами; такой же дизайн используется и в Megami Tensei.





▸ Вздымающиеся из морских пучин умибодзу в представлении Мидзуки Сигеру.

◂ Схоже они выглядят и в Gegege no Kitarou (GBA) по манге мастера.

ДЗАСИКИ-ВАРАСИ

Ну а закончим данное повествование рассказом о самом «домашнем» из ёкаев – дзасики-вараси, которого можно счесть отдаленным аналогом славянского домового. Как и последний, селиться дзасики-вараси предпочитает в старых жилищах, за благополучие и процветание которых непосредственным образом и отвечает. Людям на глаза дзасики-вараси не показывается, но за деятельностью хозяев дома следит строго, и если ему случится заметить неподобающее отношение как к месту его обитания, так и непосредственно к своей персоне, он покинет нажитое место, и то быстро придет в упадок. Для семейства уход из дому дзасики-вараси может обернуться настоящей трагедией, ведь это значит, что их головы обрушатся многочисленные неудачи. Выглядит дзасики-вараси как небольшой симпатичный ребенок, да и некоторые его повадки заставляют вспомнить о шалостях малых детишек, мешающих взрослым спать своими проказами. Селятся дзасики-вараси и в гостиницах; владельцы отеля «Рёкуфусо» в свое время смогли заработать немало денег на туристах, желающих провести ночь в месте, где якобы водится такое диковинное существо, однако в 2009 году гостиница сгорела, что, естественно, вызывало пересуды о том, что это было вызвано уходом дзасики-вараси.

Охранительницу гостиницы, маленькую домовитую дзасики-вараси встречает каппа Куу из Kappa no Coo to Natsuyasumi, оказавшись в глубинке, поодаль от мегаполиса с ритмом жизни, не способствующим целенаправленному наведению уюта. А если верить Rumiko Takahashi Theater, обосноваться дзасики-вараси может и в обычной городской квартире. Его присутствию молодая хозяйка, правда, совсем не рада, ведь она изо всех сил старается жить дружно с недавно переехавшей к ним свекровью, а это гигантское дитя только и занимается порчей вещей, что совсем не способствует хорошим отношениям с мужниной матушкой, от которых зависит финансовая возможность сменить жилье. Но дзасики-вараси на то и покровитель жилища, чтобы не вредить ему без веского повода, так что обеим женщинам в итоге только и остается, что от всей души благодарить его. Ну а самый необычный взгляд на природу дзасики-вараси представлен в живописном и жестоком Mononoke (впрочем, в сериале все ёкаи слабо похожи на свои прототипы). Остановившийся в гостинице прозорливый Аптекарь быстро смекает, что там творится что-то не то, и связаны странные происшествия с только что поселившейся беременной постоялицей. Когда события начинают принимать угрожающий оборот, приходит время для откровений: когда-то там, где сейчас ночуют путники, был бордель, и работницы естественным образом зачинали детей от своих клиентов, к неудовольствию владелицы, не готовой отказаться от возможной прибыли. И все же, несмотря на печальные явления, его породившие, дзасики-вараси из Mononoke не одержим местью настолько, чтобы забыть о том, что такое забота о людях.

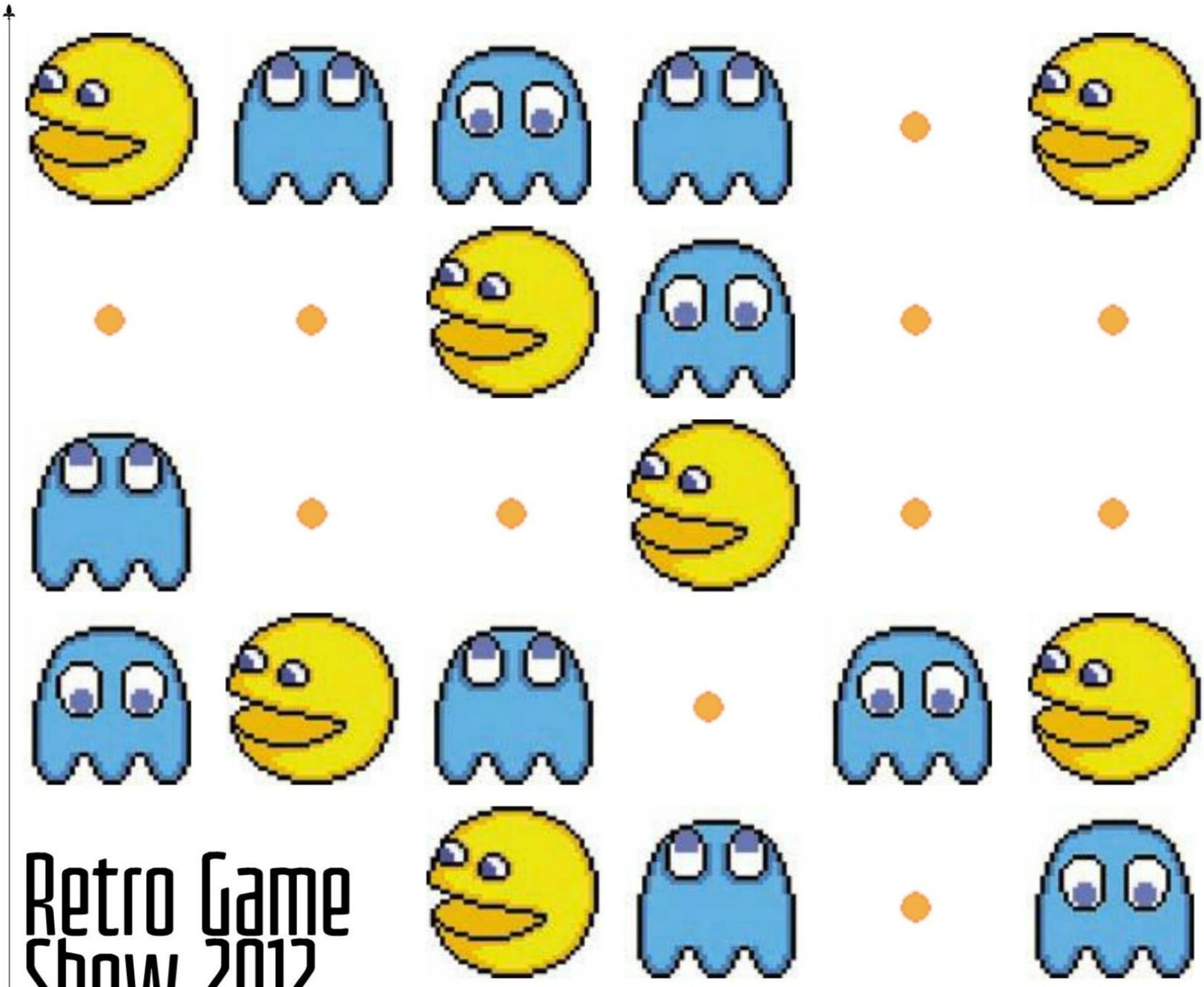
Знакомиться с японской, как и любой другой, мифологией, можно через справочные статьи или красочные иллюстрированные энциклопедии, а можно и посредством увлекательного медиа последних десятилетий – у каждого из способов найдутся свои плюсы и минусы. Мне же лишь хочется верить, что данная публикация поможет ознакомиться с теоретической базой тем, кто не знал, какая богатая история стоит за героями их любимых произведений, а кого-то и заинтересует достаточно, чтобы заставить ознакомиться с неизвестными ранее творениями. **СИ**

▸ Обычно дзасики-вараси отличаются миниатюрными размерами, но герой Rumiko Takahashi Theater, выполняющий важную миссию, в объемах не стеснен.



Святослав Торик





Retro Game Show 2012

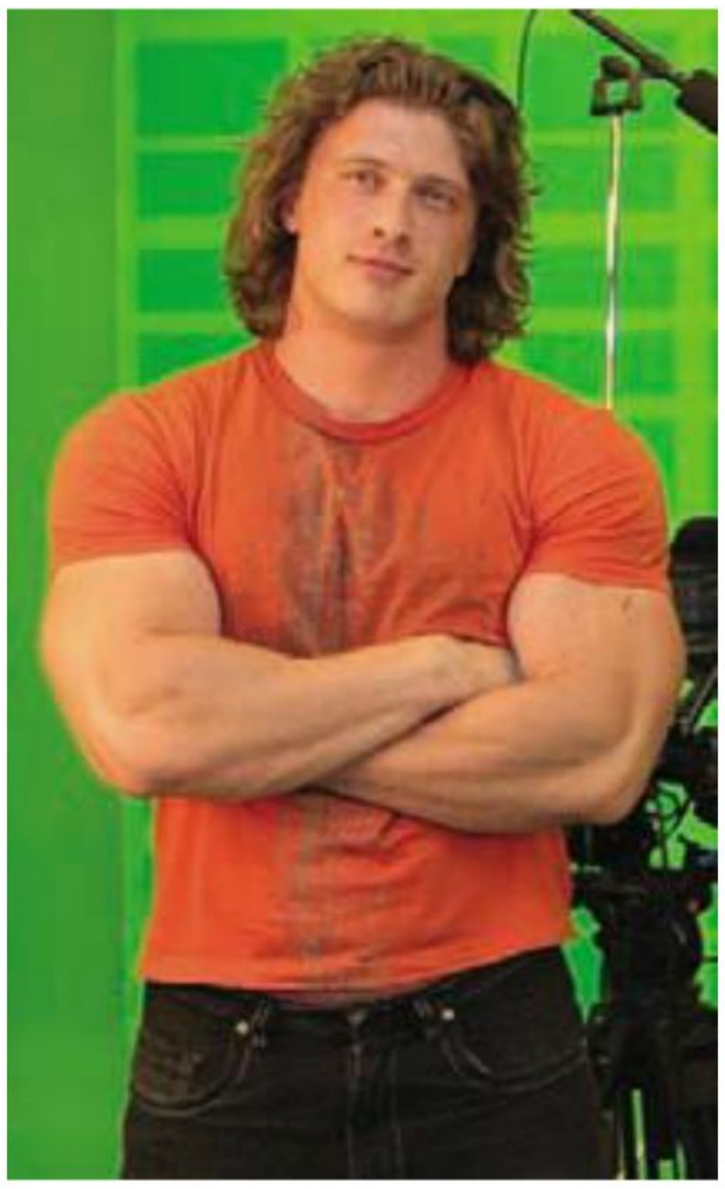
В МОСКВЕ ПРОШЛА ПЕРВАЯ ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В первых числах ноября на территории завода «АРМА» прошла, пожалуй, первая в России экспозиция игровых консолей, снятых с массового производства. На сравнительно небольшой площади уместился десяток закрытых стеллажей с приставками, увидевшими свет еще при жизни Джона Леннона, и фигурками по мотивам известных комиксов и видеоигр. На первом этаже в отдельном помещении расположилось кафе в стиле восьмидесятых с молочными коктейлями «по-советски», а в главном зале на барной стойке предлагалось приобрести Dr. Pepper (в том числе и забрендированный под Avengers – такого в «Азбуке вкуса» не сыскать), лимонад Crush двух видов и жевательные резинки.

Центром притяжения был, собственно, центр главного зала – вниманию посетителей предлагалась дюжина консолей, от привычных NES и SNES до редких моделей вроде Philips CD-i и Atari Jaguar. Все они были в рабочем состоянии, и хотя в отсутствие внятного регламента приходилось долго ждать своей очереди, можно было попросить персонал заменить картридж или диск на что-нибудь более подходящее. Пустующие стойки практически отсутствовали: все-таки поиграть в Metal Slug на «аналоговом» Neo-Geo CD – это не то же самое, что поиграть в него на эмуляторе. Из прочих развлечений, представленных на выставке, можно отметить периодические конкурсы и адреналиновые сражения в Killer Instinct, демонстрирующиеся на большом экране.

«Страна Игр» не обошла стороной RGS, и даже больше – мы устроили там встречу с редакцией, которую пропустили на «Игромире» по причине болезни ответственных лиц. Константин Говорун, Сергей Цилюрик и ваш покорный слуга с удовольствием ответили на вопросы читателей, рассказали о том, что мы думаем по поводу тенденций в игровом мире, как относимся к приставкам прошлого и так далее. Подобный формат общения навел нас на некоторые мысли, которые, вероятно, будут реализованы посредством огромных возможностей современного Интернета.

К сожалению, первая Retro Game Show не обошлась без досадных ошибок и недоработок. Несмотря на то, что лично мне там все в целом понравилось, прочие посетители отметили свое разочарование некоторыми организационными моментами и невыполненными обещаниями. О том, почему Бонуса и Гамовера не было все четыре дня и почему не завезли жвачку «Турбо», я расспросил Алексея Плеханова, организатора выставки Retro Game Show.





? Алексей, для начала расскажите о себе. Ваш внешний образ – он скорее «антигеймерский», откуда это все?

Ха-ха, да, я на самом деле человек разносторонний. По образованию режиссер, увлекаюсь спортом и видеоиграми. Я покупаю все приставки по мере их выхода, но не фанат новинок, мне больше нравятся игры старые или в старом стиле.

? Откуда у режиссера возникла идея устроить такую выставку?

Сама идея возникла достаточно давно, примерно лет десять назад. Она пришла в голову, потому что хотелось сделать то, чего не было до того вообще. И чтобы это было интересно для достаточно большой аудитории.

? Вы выясняли тогда, какие-то аналоги уже крутились по городам и весям? Одноразовые акции или регулярные выставки?

Аналоги были, но они в таких странах далеких – в Японии, в США в основном. Я не заметил, чтобы это были ежегодные события, видимо, по причине того, что нету постоянного материала для экспозиции. Организаторы ведь что делают? Берут приставки в аренду у коллекционеров. Соответственно, коллекционеры запрещают их включать. В лучшем случае, во что можно поиграть – это Sega Megadrive, Super Nintendo.

▲ С самого начала Retro Game Show позиционировалась как серьезное мероприятие: рекламный видеоролик снимали в профессиональной студии со всеми причиндалами.

▼ Ну, по крайней мере, можно было поглазеть на Тони Монтану, Джека Воробья, Брюса Ли, Росомаху и прочих героев дней далеко не сегодняшних.



? А вы каким образом собирали приставки для Retro Game Show? Скидывались и выкупали раритеты на eBay?

Мы – нас несколько человек энтузиастов – сами собирали экспонаты. На аукционах практически ничего не покупалось. Поскольку мы сами являемся опытными коллекционерами, у нас накопились связи и знакомые из разных стран. Ребята помогли нам достать многие редкие вещи. На eBay на самом деле все чиненое-перечиненное, мы купили четыре приставки, три из них пришли в нерабочем состоянии.

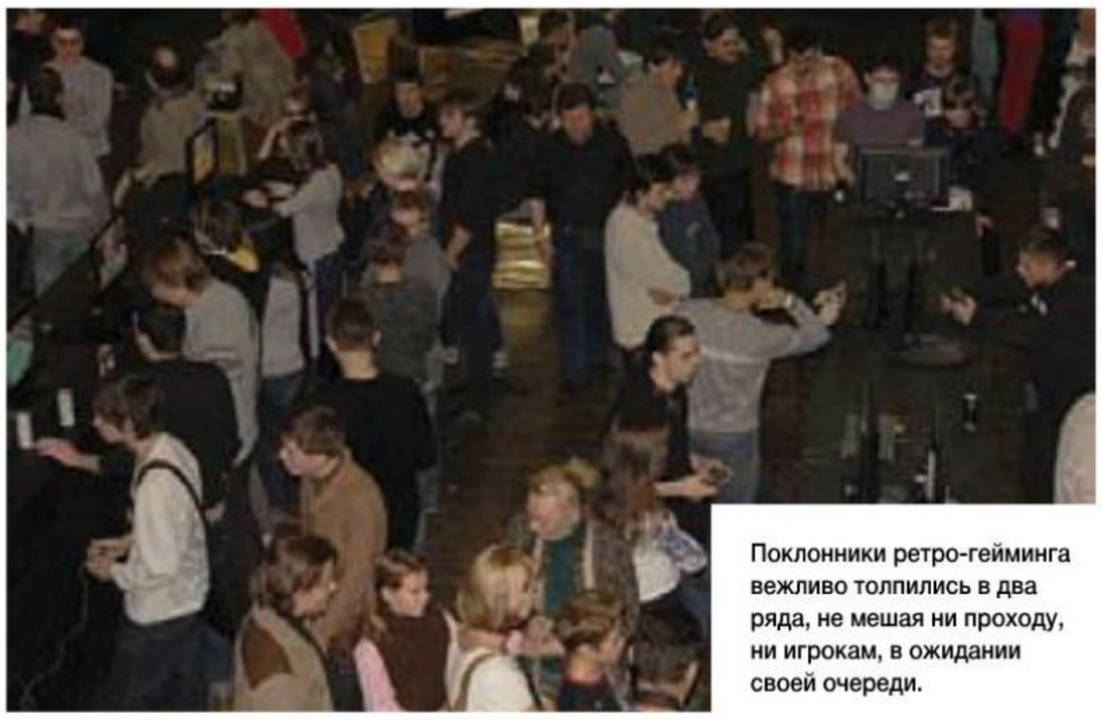
В Америке есть один магазин, который занимается редкими консолями, и нам повезло дружить с его хозяином, поскольку это единственное такое заведение на территории США. Товары вроде старых приставок не пользуются спросом на самом деле, они рассчитаны на узкий, специфичный круг покупателей. В них же не будешь играть, это витринный вариант, как раз для коллекционеров.

? Кстати, а где вы взяли эту чудесную приставку «Электроника Видеоспорт»? Это, кажется, единственная такая, представленная на выставке.

На самом деле у нас две таких приставки, а всего «Видеоспорта» выходило три разных модели. Достать их, конечно, было очень трудно. Честно говоря, я долго искал в России среди коллекционеров, но все как-то никак. На eBay, причем во Франции, нам попался один коллекционер, который продавал «Электронику», но нам не удалось ее купить – поучаствовали в торгах и проиграли, слишком дорогой лот получался. А потом уже здесь, в Санкт-Петербурге связались с человеком, который занимается продажей старой аппаратуры. У него свои связи с барахольщиками, коллекционерами, и он довольно быстро нашел нам две приставки. Сейчас вот ждем, когда он позвонит и скажет, что нашел третью модель.

? Вы представляете себе, какова ваша коллекция по сравнению с количеством – ну, скажем, основных моделей всех приставок, которые когда-либо выходили вообще?

На момент открытия Retro Game Show 1 ноября у нас было 86 приставок. К 1 декабря (день вычитки интервью – Прим. ред.) у нас уже было около сотни приставок. Недавно нам удалось купить RCA Studio II в коробке 1977 года, также в полном комплекте нашли Aquarius от Mattel 1983 года. Признаюсь, я подзалип на ней в Advanced Dungeons & Dragons. Вроде, ничего выдающегося в игре, но как-то затягивает,



Поклонники ретро-гейминга вежливо толпились в два ряда, не мешая ни проходу, ни игрокам, в ожидании своей очереди.



Стеллажи были установлены по всей площади выставки, им отчаянно не хватало описания.



Увидеть на одном стеллаже Терминатора и Маркуса Феникса – испытание не для слабонервных.



Справа вверху – та самая Toshiba TGV-610. Коробка, приставка и световой... э-э-э наган.

плюс сами ощущения от того, что играешь именно на этом ретро-устройстве. Непередаваемые ощущения.

Сколько всего выходило консолей, думаю, подсчитать не очень легко, но у нас есть цифра общего модельного ряда: чуть больше 500, с учетом различных региональных версий и производителей, и мы хотим собрать их все для музея.

? Музея видеоигр? Со всякими раритетами и артефактами?

Да, у нас есть планы открыть в Москве музей на постоянной основе с уникальным собранием игровых приставок и тематических фигурок. У нас даже то количество, что было на выставке, думаю, превышает выставленный ассортимент в музеях по всему миру – в Германии, в Италии, в США. Но это только про приставки, мы не берем в расчет игры или аркадные аппараты.

Из редких артефактов есть, например, Toshiba японская – оранжевая такая приставка. Ее очень-очень трудно было достать, но нам здорово повезло: она была не только в оригинальной упаковке, но и еще и отдельно световой пистолет был в родной коробке. Очень дорогая штука, нигде ее нет, ни у кого, причем даже тираж неизвестен. Кому интересно – модель называется Toshiba TVG-610.

? И какое же количество приставок и фигурок вы считаете достаточным, чтобы открыть музей в Москве?

Приставки должны быть практически в полном собрании. То есть все вот эти 500 штук или около того. Фигурок, я думаю, не меньше, и с ними будет труднее. Приставки выходят очень редко, пополнять коллекцию приходится не так уж и часто. А вот фигурки выходят настолько быстро, что коллекционеры не то что не успевают накопить на следующую радость, а более того – им приходится выбирать между несколькими новинками. Новые фигурки превосходят своих предшественников по качеству, поэтому даже не интересного для коллекции персонажа хочется иметь только из-за того, насколько он классно сделан. Лично я фанат «Черепашек ниндзя», «Фредди Крюгера» и «Назад в будущее», но у меня есть куча других фигурок, приобретенных именно по этой причине. Тут главное любовь не к герою, а к красоте.

? Наш главный редактор обратил внимание на приставку от Casio. Мы как-то даже не думали, что Casio могла заниматься таким бизнесом – они же в основном про часы и калькуляторы. Или, может, ее подрядила для производства сторонняя фирма?

У Casio были две приставки: одна вышла, по-моему, в 1983 году, вот она у нас была представлена. Это старая восьмибитная Casio, крайне редкая и, к сожалению, нерабочая. Рабочих моделей не существует в принципе, их вообще очень мало было продано, и за свою копию мы заплатили порядка восьми тысяч рублей.

? А нельзя отдать на реставрацию, может, найдутся специалисты, помогут восстановить плату?

Нет смысла. Это в любом случае витринный вариант, к тому же играть на ней не во что.

? Большая часть консолей, представленных на Retro Game Show, была выставлена на стеллажах, поиграть во что-либо, вышедшее раньше 1985-го, было нельзя. Почему так? В целях сохранности?

Нет, почему, мы позволяли поиграть в старые приставки. Ту же «Электронику» ненадолго подключали в день большого скопления народа. Правда, подключали в кафе, к обычному





кинескопному телевизору с антенным входом. Играть в нее оказалось неинтересно, если честно.

? К вопросу об «Электронике»: вы не выставили ни одной портативной приставки. Это сделано сознательно, потому что у вас пока нечем похвастаться, или вы вообще решили не трогать этот сектор?

Портативных приставок было выпущено много, даже слишком много по сравнению с обычными консолями. С ЖК-дисплеями, со встроенными телевизионными экранами – все это стоит дорого, половина нерабочая как раз из-за дисплеев.

У нас была история с печальным исходом. В рекламном ролике, где Бонус и Гамовер играют в приставку Vectrex со встроенным экраном, все было хорошо. А потом мы выставили ее на Игромире, где у нас тоже была небольшая экспозиция, мы хотели, чтобы и посетители могли поиграть в нее. Где-то часа на два «Вектрекса» хватило, потом экран потух, только звук слышно. Придется другой покупать теперь.

? Кстати, во сколько вам обошелся первый экземпляр?

Порядка пятисот долларов – это без коробки, б/у, но хотя бы рабочий. А свежак стоил бы долларов семьсот-восемьсот. Это в среднем – обычно все-таки дороже.

? Давайте перейдем непосредственно к Retro Game Show. Судя по отзывам посетителей, организация мероприятия была далека от идеала. Жаловались, например, что игры не меняли – хотя я вот лично видел, что в течение часа Doom на одной и той же N64 сменился «Зельдой». Вы сами читали эти отчеты, что думаете про организацию и выставку?

Смотрите: предварительно мы планировали сделать выставку... даже не красивее, а подороже. По предварительным продажам билетов стало понятно, что ожидаемого количества людей у нас не будет, поэтому часть программы пришлось сократить. Так и получилось: народу пришло втрое меньше, чем мы планировали, а на заявленный турнир по Killer Instinct в четверг записались пять человек. Ну куда это годится? Перенесли все турниры на пятницу и выходные.

По играм. Мы планировали менять диски и картриджи ежечасно, чтобы столпившиеся посетители не слишком заскучали, но поскольку толпы как таковой не получилось, мы в итоге упростили схему. Можно было попросить персонал предоставить список и из этого списка заменить игру. Многие так и делали, я сам видел.

? Почему так произошло? Ожидали одно число посетителей, а получили втрое меньшее.

Честно? Не знаю. Может быть, профессионализм людей, нанятых нами для организации выставки, оказался не на высоте. Может быть, не сами эти люди, а их подрядчики плохо сработали. У нас в процессе возникало много как мелких проблем, так и довольно серьезных.

▲ Когда к микрофонам выходили Бонус и Гамовер, оборачивались даже те, кто сидел на диванах спиной к сцене.

▼ Это фальшивый Марио: видите, у него подбородок небритый?

Наша основная цель в любом случае – это открытие музея, а выставка тут идет как сопутствующий проект. Пока мы будем собирать материал – я думаю, года два-три уйдет – мы будем что-то такое проводить ежегодно.

? Вот еще отмечают посетители, что на витрине лежит приставка, а никакой информации о ней нет. Даже лейбл не всегда разглядеть можно.

Да, это вот как раз то, о чем я говорил. Мы заказывали специальные холдеры для описаний, но вот нужно сказать большое «спасибо» компании «Деловые линии», которая две недели не могла доставить их из Санкт-Петербурга. В конце концов мы их получили, но было уже поздно.

? Я также обратил внимание на скудный выбор жевательных резинок, которые продавались в баре, – там не было даже культовой «Турбо»!

Жвачка, в отличие от приставок, имеет срок годности. «Турбо» и «Дональда» не производят уже очень давно, поэтому выставляли то, что есть. Точнее, «Турбо» как раз еще производят, причем с тем же вкусом, но там и форма, и фантики совсем другие. Кроме того, у нас была жвачка Love is, а также шоколад, мармелад и конфеты, привезенные из США.

? Но, по крайней мере, порадовало наличие Dr. Pepper с уникальными вкусами, и Crush трех видов. Неужели Crush до сих пор где-то производят?

В Америке – да. Я думаю, что у нас он и не производился никогда, Crush еще в девяностые был привозной. Налаженного производства не было, один сплошной импорт. Изначально вообще никакого кафе не планировалось, мы просто в какой-то момент решили, что напитки и жвачку необходимо добавить для погружения в ретро-атмосферу.



? Я обратил внимание на то, что приставки были подключены к жидкокристаллическим мониторам вместо полноценных кинескопных телевизоров. Это как раз довольно серьезная часть ретро-атмосферы.

Они много места занимают. Можно достать хоть черно-белые, но я боюсь, что были бы проблемы с подключением. Современным мониторам, в отличие от старых телевизоров, наплевать на формат – они хоть NTSC, хоть PAL тебе будут показывать. В России стандарт – PAL, а у нас работающие приставки в основном NTSC. Ну и потом не стоит забывать, что «теплое и ламповое» может в какой-то момент перегореть из-за этого самого тепла и лампы.

И даже относительно современные приставки не выдерживают – у нас в первый же день сломался дисковый привод у 3DO. Мы пожертвовали как раз витринным вариантом – очень редкий, на нем маркировка уже не GoldStar, а LG, они тогда только-только переименовались. И вот когда привод отказал, выяснилось, что заменить пристав-

ку в чистом виде невозможно: провода вмонтированы в стойку.

? Поступали жалобы на странный ассортимент фигурок, которые были выставлены на витринах и впоследствии продавались на аукционе – это были герои комиксов, фильмов и даже игр, но почему-то свежих (Натан Дрейк, например). По какому принципу вы их выбирали?

На самом деле многие купленные нами и нашими друзьями вещи, благодаря отечественной таможне, просто встали. Коробка со старыми фигурками и еще одна коробка с приставками. А одну таможня вообще отослала обратно в Японию, в ней лежали 3DO производства Sanyo и две Neo-Geo: обычная, на картриджах, и редкая CDZ.

Кроме того, у нас были подготовлены различные фантики, вкладыши, альбомы для наклеек, старые привозные журналы комиксов вроде Pif, фигурки Черепашек Ниндзя девяностых годов. Для всего этого были изготовлены специальные боксы из оргстекла, которые мы планировали прикрепить к стенам в ретро-кафе. Но вот, опять же, «Деловые линии» просто не отдали их нам – даже не знаю, почему. Думаю, они просто сорвали сроки и затягивали выдачу.

? Есть и такая претензия: обещали Бонуса и Гамовера каждый день ведущими. Что произошло с этой концепцией?

Да, ребята приехали в четверг на открытие. Мы посмотрели, что народу мало, и решили не проводить турниры и конкурсы – оставили все это на выходные. И вместо Killer Instinct в четверг и Donkey Kong Country в пятницу мы все конкурсы проводили уплотненно и ежедневно оставшиеся три дня. На «Игромире» я тоже видел комментарий, что люди ожидали одного, а получили другое. Суть в том, что обозначенная нами основа – посмотреть, поиграть в приставки – все это было. Наша главная беда в том, что мы не смогли отполировать до блеска лишь какие-то отдельные детали.

? При этом стоимость входа была сравнима с ценой за билет на Игромир. Понятно, что и аудитории разные, и ожидаемые впечатления другие, но в масштабах Retro Game Show каждый маленький прокол видится большой серьезной недоработкой.

Цена за билет была установлена давно, исходя из того, чтобы остаться в минимальной прибыли, и мы ушли бы в глубочайшие минуса, если бы снизили ее или начали что-то компенсировать. Но мы и не планировали зарабатывать. RGS-2012 – это первый шаг, который мы сделали, чтобы набраться опыта и дать о себе знать публике. Если бы мы хотели получить прибыль, мы бы действовали совершенно по-другому.



▲ Пока еще реальные Алексей Плеханов, Антон Зайцев и Борис Репетур на фоне хромакея. В ролик, впрочем, попадут только двое.



? Вы потратились на аренду помещения, на товары, на экспонаты, на гонорары ведущим, а народу пришло втрое меньше ожидаемого. Насколько сильно пострадала финансовая сторона?

К счастью, мы не проиграли финансово, отказавшись от запланированного. Но именно это и расстраивает. Мы не смогли полностью реализовать задуманное, и мне как режиссеру это более чем обидно. С моей стороны это именно идейное творческое мероприятие, а не объект финансовой выгоды. Та же игра-конкурс «Марио джамп» должна была иметь дорогущую декорацию, от которой пришлось отказаться. Открытие выставки должно было быть в виде шоу, имитирующего видеоигру: на сцене, где Бонус и Гамовер управляют героями как бы через джойстики. На RGS-2013 мы покажем все по полной программе, и даже больше. А самое первое, с чего я начну подготовку – полностью поменяю организаторский состав. Также мы будем советоваться с нашими поклонниками при помощи опросов в соцсетях и на официальном сайте, чтобы понимать, чего хочет сам зритель.

▼ Павильон на Игромире был невелик, зато всегда полон. У организаторов Retro Game Show была шальная мысль сделать в будущем году выставку в рамках Игромира-2013, но, кажется, они от нее уже отказались.



? Такой, быть может, странный вопрос: были ли случаи кражи дисков или картриджей на выставке?

Вот это очень хороший вопрос. Я хочу выразить свое почтение всем, кто пришел на выставку. Ничего не было ни украдено, ни сломано. Даже когда на всем заводе отключили электричество, и зал был без света в течение 10 минут, ничего не пропало. Думаю, даже самые минимально потенциальные воришки были в этот момент увлечены тем, как Бонус отжигал на ударных на сцене. Все же геймеры честные и аккуратные люди, как выяснилось. Не то чтобы я сомневался... А вообще, я думаю, посетители были по-настоящему благодарны за это событие и старались обращаться с приставками бережно и с уважением. За что им большое спасибо.



? У вас уже есть видение следующей Retro Game Show, если вы снова возьметесь ее проводить?

Это совершенно определенно будет другое место. В Москве самая большая проблема – это аренда хорошего помещения. После «Армы» стало ясно, что лучше переплатить, чем еще раз там что-то делать. Это опыт, конечно, он всегда полезен – но поменьше бы нам таких опытов. На будущее мы учтем все проблемы: и с перегоранием приставок, и с отсутствием мусорных корзин, и с распределением желающих поиграть, и с доставкой оборудования и экспонатов.

Я думаю, что следующую выставку мы сделаем не с фокусом на приставки, а более глобально – тема восьмидесятых и девяностых. Чтобы привлечь не только фанатов видеоигр, а вообще всех любителей ретро. Проходят же концерты типа «дискотека восьмидесятых», почему нет?

Кроме того, мы хотим снять небольшой малобюджетный фильм – не для заработка, а просто чтобы поддержать саму тему ретро-игр, поскольку это будет лента именно про видеоигры. Покажем в каком-нибудь кинотеатре и выпустим на диске ограниченным тиражом для фанатов.

? Вы планируете везти Retro Game Show в Европу, США, Японию?

Настолько далеко мы пока не думаем. Наша задача сейчас заключается в том, чтобы в России была и оставалась история видеоигр как неотъемлемая часть игрового мира. Судя по посетителям RGS-2012, история видеоигр интересна не только геймерам, заставшим девяностые, но и молодым новичкам, которым, видимо, интересно узнать, с чего все начиналось. Более того, я заметил, что среди посетителей большинство людей вообще не фанаты и не играют даже дома, но им также интересна история игровых приставок.

? Ну что ж, спасибо за интервью, Алексей. Если у вас есть пожелание для наших читателей, для тех, кто до сих пор любит и уважает ретро-игры, – сейчас у вас есть отличный шанс его высказать.

Хотелось бы пожелать не только вашим читателям, но и вообще всем – чтобы люди были внимательнее к тому, во что они играют, чтобы они абстрагировались от навязывания рекламой, чтобы отличали хорошее от плохого. И тогда мир станет чуточку лучше. **СИ**

▲ Консоль Vectrex, вид сзади. От прочих приставок отличается тем, что ей не нужен телевизор – у нее свой имеется.

▶ Скромная домашняя коллекция фигурок с черепашками ниндзя. В роли охранника – ростовая кукла Фредди Крюгера.

▼ Нет, это не прадедушка PS Move, просто именно так выглядят контроллеры к первой советской консоли со встроенными играми «Электроника Видеоспорт».





Tabletop

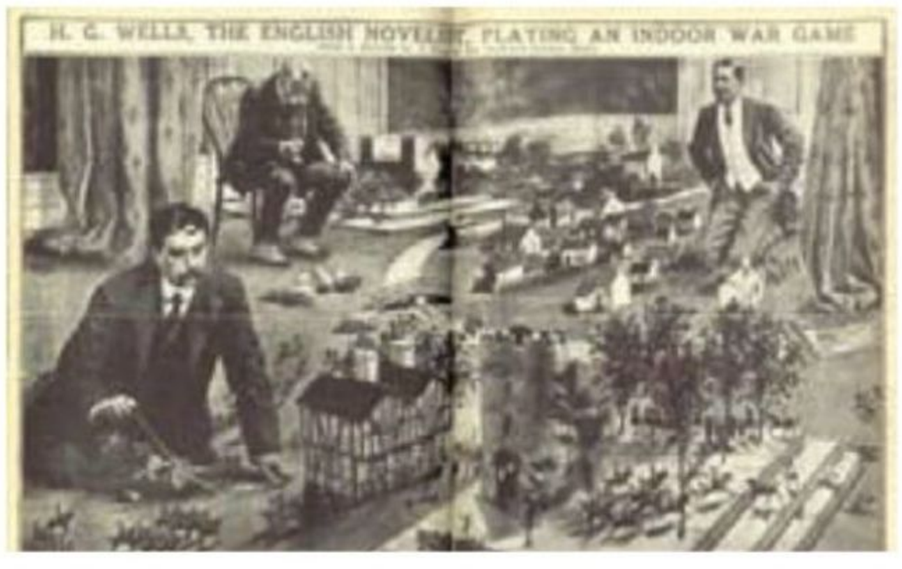
Мир на столе

КАПАЮТ СЛЕЗЫ НА КОПЬЕ

ИГРА В СОЛДАТИКИ

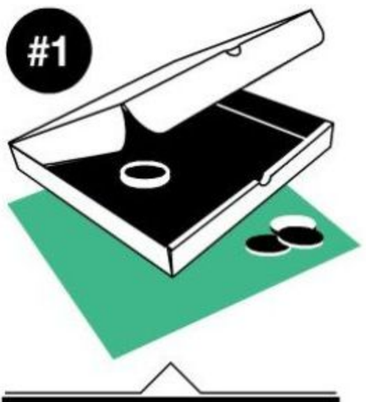
Есть среди читателей мужского пола те, кто в детстве ни разу не играл в солдатики? Вряд ли такие отыщутся. Увлечение это древнее (и сотни лет назад наши предки разыгрывали великие сражения прошлого на песке с использованием камешков и палочек). И полезное для офицеров – военные игры перед решающими баталиями проводятся давным-давно. Еще прусский генеральный штаб в XIX веке подготовил специальный свод правил, помогающий отобразить все – от перемещений батальонов на поле боя до роли дождливой погоды в истории. А Герберт Уэллс в начале XX века упростил правила и «выложил в общий доступ», опубликовав пару книг – Floor Games и Little Wars. Так началась история современных варгеймов (aka «военных игр»).

▼ Уэллс со своим другом играют в варгейм. Говорят, его жена была недовольна столь «неподобающим» увлечением мужа.





▲ Leman Russ – один из самых «харизматичных» танков в Warhammer 40,000.



Warhammer 40,000

	2
	от 12 лет
	1–2 ч.
год выхода	1987



▲ Warhammer: Fantasy Battles – битва только начинается.

▼ Покрашенные армии смотрятся в разы приятнее бесцветных. Играя ими, ощущаешь себя как-то по-другому – будто действительно оказался в мире 40,000.



Но настоящий расцвет наступил лишь после Второй мировой. Постепенно варгеймы разделились на две категории – с миниатюрами и без. Первые требовали для отыгрыша сражений солдатиков (пластиковых или оловянных), вторые удовлетворялись фишками (и оказались гораздо ближе к настольно-печатным играм, чем к «Маленьким войнам»). Только одно оставалось неизменным – строгие и зачастую сложные правила. А в 80-х годах прошлого века на сцену вышли они – два великих Warhammer, один с подзаголовком «Fantasy Batlles», а второй – «40,000». До сих пор обгоняющие конкурентов минимум на полкорпуса.

Как же играть в варгеймы с миниатюрами, подобные Warhammer? Как минимум нужны не только фигурки, но и поле. Им может послужить обычный стол (в идеале размером хотя бы полтора на полтора метра) или даже пол. На который выставляются элементы так называемого «террейна» – здания, холмы, развалины крепостей и т.д. и т.п. (можно обойтись и без них, но удовольствие будет не то). По этой территории игроки и двигают свои отряды солдат и одиночных бойцов. Понятно, что быстроходный колесный транспорт проедет за ход больше, чем медленный пехотинец. Если миниатюры «увидят» друг друга, они могут начать стрелять. Для чего (как и для ближнего боя) используются кубики. Тут уж как повезет – можете попасть, а можете и не очень (вплоть до разрыва «пушки» прямо в руках). В общем, удача в Warhammer важна, хотя умение просчитывать свои ходы и предсказывать действия оппонента важнее.

Битвы, бывает, затягиваются на несколько часов – если используются большие армии на несколько тысяч очков. Однако обычно удается справиться быстрее. К слову, сражаться можно не только один на один, но и два на два, хотя такое практикуется редко. Что еще интересно – значительная часть моделек сборная, взять космодесантника и заменить ему оружие никто не мешает. И учтите, что для участия в турнирах придется красить всю свою армию. Лучше самому, но если с этим увлекательным занятием вы не дружите, останется заплатить кому-нибудь за приведение бойцов в надлежащий вид. В любом случае на Warhammer (как и на большинство других варгеймов) нужны немалые деньги. Миниатюры стоят недешево, хотя и не требуют столь частого обновления, как карты в ККИ. По дороговизне данный подвид настолок стоит на втором месте, но разве это остановит настоящего фаната, всегда мечтавшего прокричать «Ваааrх!», посылая своих любимых орков в последний бой?

Андрей Окушко

БРОСАЙ ЕГО, ФРОДО, БРОСАЙ!

Есть потребность подвигать фигурки, но не хочется изучать большие кодексы правил и мучиться с подбором армии? Хочется покидать кубики и вырезать пяток эльфов/орков? Берите какую-нибудь настольно-печатную игру, вроде Risk или War of the Ring. Хотя последний почти не похож на варгейм, но почему бы не развлечься и не познакомить хоббитов с легендарными мумаками, приведя темную армию на захват Шира? Или не пройти все преграды и добраться до Ородруина с понятной целью?

В War of the Ring почти все, как в книге и фильме. Есть добро и зло. Саурон, грезящий подчинением Средиземья себе, и Свободные народы, мечтающие, чтобы их оставили в покое. Стиль игры за каждую из сторон различный: хозяин Барад-Дура собирает армии и штурмует неприятельские крепости, а его противники обороняются и двигают Хранителей к Роковой горе. Кто успеет раньше, тот и победит в вековом противостоянии. Есть и альтернативные варианты, так, «Светлые» могут занять парочку вражеских «городов» и добиться военной победы, но сделать это сложно – у них все убитые солдаты выходят из игры навсегда, тогда как у Саурона возвращаются снова и снова. А «Темные» – заставить Фродо самому отдать Кольцо, но я из своих двух десятков партий наблюдал подобное лишь дважды.

Чтобы все не сводилось к банальным походам армий и Хранителей по поделенной на провинции карте, в War of the Ring ввели массу особенностей. Главнейшая – специальные карточки, используемые двояко. Поди угадай, вдарить ли по Саруману ордой энтов сейчас или использовать текст после разделительной линии при отражении атаки на Минас-Тирит? Карточек предостаточно, и двух похожих партий у вас не будет никогда. Именно вариативность решений и делает геймплей разнообразным – хочется садиться за «Войну Кольца» снова и снова, пытаясь переиграть «реальную» историю Средиземья каждый раз по-новому.



War of the Ring

	2–4
	от 12 лет
	от 2 ч.
год выхода	2004/2012

Без героев тоже не обошлось. У различных народов есть командиры, обычно не участвующие в боях, зато позволяющие перебрасывать кубики. «Светлым» достались также Хранители, умеющие еще и «пробуждать» мирно живущие нации, заставляя их вступить в войну на нужной стороне. У «Темных» великих личностей чуть поменьше, но способности у них не менее сильны. Один Саруман с его «размножением» урук-хаев чего стоит – не раз и не два я видел, как глава Белого совета выбирал все фигурки, положенные ему, после чего попросту стирал Рохан с лица земли. А потом снова строил армию с нуля, восполняя потери. Хорошо хоть, этот старикан в белой мантии не двигается по карте и вынужден отсиживаться в родной башне.

Но кто сказал, что у Фродо и К нет шансов победить? Количество действий в ход ограничено, путь до Мордора не столь далек, а штурмы крепостей – дело долгое. Действуйте разумно, отбивайтесь от атак, спрятавшись за стенами, и Саурону с его подручными не хватит времени на все его коварные планы. Этим и хороша War of the Ring – шансы равны, а после окончания партии хочется повторить, беря реванш или, наоборот, закрепляя успех. К тому же War of the Ring прекрасно показывает себя в схватках один на один – а ведь хороших настолок на двоих так мало. В маленьких компаниях это станет решающим аргументом в пользу покупки коробки с игрой. **СИ**



Кубики из разных изданий War of the Ring. Красота…



Фигурки не окрашены, если хотите сделать их красивее, придется поработать кисточками.



В 2012-м вышло второе издание игры, если решитесь попробовать – берите сразу его. И баланс подправлен, и изменений хватает.



Модели известных локаций Мордора на карте из War of the Ring.

Евгений Закиров



XBOX LIVE

Мультиплеер Forza Horizon

Многопользовательский режим в любой гоночной игре – это средство унижения тех, кто не может просчитать исход гонки заранее, исходя из физических параметров автомобиля и трассы. Но Forza Horizon обещала стать землей обетованной для всех, кто попросит, поэтому мультиплеер здесь такой же расслабляющий, как и все остальное. Главное – не хитрить и участвовать во всех заездах; очки опыта начисляются даже в случае проигрыша, а суммы зависят главным образом от количества участников. Обычные соревнования придется пройти ради получения нескольких ачивментов, после чего рекомендуем переключить внимание на три режима Playground – веселее них в мультиплеере гоночных игр пока никто ничего не изобрел (наверное; исследования на этот счет не проводились, британские ученые вопросы не рассматривали). Самое прибыльное с точки зрения очков опыта соревнование – Infected, где одна машина оказывается «зараженной» и должна заразить всех остальных, кхм, машинным вирусом столкновения. Но самое интересное – «кошки-мышки». Участники разделяются на две команды, в каждой из которых есть одна мышка (на слабой машине) и несколько кошек (на спортивных карах). Смысл в том, чтобы «своя» мышка раньше добралась до финиша. А для этого надо, во-первых, не дать вражеской попасть к нему раньше, а, во-вторых, защищать свою от нападений противников.

Один из онлайновых ачивментов в Forza Horizon заставит социализироваться даже самое замкнутое домашнее животное: в режиме Free Roam надо будет выполнить десять челленджей, обязательно в компании хотя бы одного живого существа, владеющего консолью, игрой и золотой подпиской на Xbox Live. Не поленитесь найти вспомогательные видео на YouTube – без них сорок минут «удовольствия» могут растянуться на несколько вечеров.





НОВОСТИ



Австралийский геймер Окан Кая провел своеобразный марафон и установил новый рекорд по продолжительности сеанса игры – он провел 135 часов жизни (напомним, единственной и очень короткой) за прохождением Black Ops 2. Впрочем, марафонец мог делать десятиминутные перерывы каждый час. Плюс, он так и не смог добиться первого места в таблице рекордов игры – фанат сошел с дистанции на 37 позиции. О здоровье рекордсмена никакой информации нет, однако сообщают, что его Xbox 360 чувствует себя хорошо и не болеет.



4J Studios работает над самым важным дополнением к версии Minecraft для Xbox 360: свежими наборами текстур. Это одна из ключевых особенностей оригинальной игры, позволяющая домоседам раскрашивать их виртуальные домохозяйства как душе угодно – в том числе и собственноручно сделанными текстурами объектов. Последнее, впрочем, сильно вряд ли появится в версии для Xbox 360 – вероятнее всего, речь идет о наборе дополнительных картинок, но никак не о возможности самому рисовать разные непристойности.



Анархия? Безнаказанность? Только не в Forza Horizon. Недавно в рай для автолюбителей попытался вторгнуться вселившийся в тело юного фаната автогонок Гитлер – одержимость усатым дядькой была немедленно выражена в виде свастики на двери любимой машины пользователя. Модераторы попытку пивного путча тут же пресекли, а пользователя с позором из авторая изгнали.



Майкрософт продолжает внедрять все новые и новые приложения для Xbox 360. Свежие слухи: скоро домашняя платформа обзаведется «общим» караоке с подборкой из 8000 песен разных жанров. Неизвестно, будет ли эта программа реализована в России (вряд ли), но звучит интригующе.

Три лучшие игры для совместного прохождения







GEARS OF WAR 3

Мультиплеер оригинальной Gears of War – то, что заставило многих первый раз переткнуть интернет-кабель из системного блока в домашнюю консоль. К третьему выпуску легендарного сериала, совсем недавно осиротевшего, многопользовательский режим окреп и возмужал, но в центре внимания по-прежнему остается возможность пройти кампанию вместе с друзьями.

HALO 4

Мультиплееру в Halo 4 уделено столько внимания, что невнимательный игрок запросто может пропустить однопользовательский режим. Помимо возможности пройти кампанию вчетвером, тут есть множество развлечений на шестнадцать участников, а также мощная подборка со-ор миссий, пополняющаяся бесплатно. Ну, ладно, не столь мощная. Зато правда бесплатная!

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Корейское чудо: в прошлом стратегия, в будущем – стратегия-ММО, а сейчас – одна из самых увлекательных игр для совместного прохождения. Отдаленно напоминает Diablo, но тяжелее, вдумчивее и на восточный мотив. Если утомили шутеры, то советуем обратить внимание на Circle of Doom. **СИ**

FAQ

? Можно ли сейчас перевести свою учетную запись в Live из британского региона в русский?

Запросто! Правда, Microsoft предупреждает, что процесс может занять несколько недель, поскольку осуществляется перевод пока только в ручном режиме. Но на практике это занимает не больше двух дней.

? Я не могу скачать некоторые дополнения и GoD игры с британского аккаунта! Как мне быть?

Скачайте программу TunnelBear и замаскируйте свой IP под американский или британский, купите нужное дополнение в интернет-версии Marketplace – и она будет скачана на консоль автоматически. Не получилось? Попробуйте через вторую сетевую карту – это самый распространенный способ, подробности в изобилии представлены в Интернете.

? Как мне оплатить XBL и Microsoft Points?

Самый простой способ: завести российский аккаунт и использовать пластиковую карту (можно купить, например, виртуальную в терминале QIWI). Если у вас уже есть британская учетная запись, то вы все равно без проблем можете использовать коды, предназначенные для России и других стран Европы – они продаются повсеместно. Однако если хотите сэкономить и не желаете складировать дома зеленые коробки без дисков, то всегда можно купить только код в Сети.

1200 MP

Guilty Gear XX Accent Core Plus

Релиз игры в PSN неоднократно откладывался (Европе вообще не повезло), однако подписчики Xbox Live все получили в срок и в прекрасном виде. Один из старейших и самых сложных двухмерных файтингов, с богатой подборкой дополнительных режимов (чтобы не было скучно играть одному), четырьмя новыми для актуальной редакции персонажами (Kliff, Justice, Order Sol и A.B.A.), а также поддержкой онлайн-мультиплеера – пока еще не идеального, но уже под завязку набитого гуру аркадных стиков, способных с первого раза исполнить двадцатихитовое комбо. В общем, в онлайне – унижение; без тренировок не получится вообще ничего. Зато способов понять боевую систему и научиться давать отпор припасено великое множество. Мне, правда, был интересен только сюжетный режим (безумный, как обычно) и подборка челленджей – все остальное под силу одолеть только тем, кто не смеется над шуткой «когда к названию Guilty Gear XX дорисуют третью букву». (Если коротко – никогда, так что надо наслаждаться тем, что дают сегодня).








BLAM!
BLAM!
BLAM!
KABOOM!!!
РОМА, А ПОЧЕМУ ТЫ ИГРАЕШЬ ЗА ДЕВУШКУ?
НУ, У НЕЕ АБИЛКИ УДОБНЫЕ И...
НЕТ, ЭТО Я ИГРАЮ МУЖЧИНОЙ ИЗ-ЗА УДОБНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ. ОН, ВРОДЕ КАК, ВЫНОСЛИВЕЕ И СИЛЬНЕЕ, И ПРОЧЕЕ. А ТЫ НЕ ТОЛЬКО В BORDERLANDS ВЫБИРАЕШЬ ДЕВУШКУ, В ДРУГИХ ИГРАХ ТОЖЕ ПОСТОЯННО ЗА ДЕВЧОНОК ИГРАЕШЬ.
+ AUGMENTED REALITY: 2.0 +

НУ... Я ВСЕ ЖЕ ГЕТЕРОСЕКСУАЛЬНЫЙ МУЖЧИНА, МНЕ НРАВИТСЯ СМОТРЕТЬ НА ЖЕНЩИН.

ТЫ РЕВНУЕШЬ?

ЧТО? Я... НЕТ! НО ОТ ПЕРВОГО-ТО ЛИЦА ТЫ ДАЖЕ НЕ ВИДИШЬ, КЕМ ИГРАЕШЬ!

ЭЙ! Я ЖЕ НЕ МЕЧТАЮ СТАТЬ ДЕВУШКОЙ, НЕ ИДЕНТИФИЦИРУЮ СЕБЯ АВАТАРКАМИ. ПРОСТО, ПРЕДПОЛОЖИМ, ЭТО... МОЙ ИНТЕРЕС. Я ПОЧИТАЮ ЖЕНСКУЮ КРАСОТУ В ЛЮБЫХ ЕЕ ПРОЯВЛЕНИЯХ, И МОИ АВАТАРКИ И ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ ИГРЫ ЭТО ПОДЧЕРКИВАЮТ. Я, ВОЗМОЖНО, САМЫЙ ГЕТЕРОСЕКСУАЛЬНЫЙ МУЖЧИНА В ТВОЁМ ОКРУЖЕНИИ – НЕ ХОЧУ ПЯЛИТЬСЯ НА НАКАЧАННУЮ СПИНУ КАКОГО-ТО ЛЫСИКА! НЕ ХОЧУ БОРОД И ТОПОРОВ НА АВАТАРКЕ.

ЗАТО Я ЗНАЮ, ЧТО ИГРАЮ ЖЕНЩИНОЙ. ТАК НЕОБЫЧНЕЕ! А МУЖИКОМ Я И В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ПОБЕГАЮ.

МНЕ... МНЕ КАЖЕТСЯ, ЭТО НЕНОРМАЛЬНО. НА АВАТАРКАХ У ТЕБЯ ТОЖЕ СПЛОШЬ АНИМЕШНЫЕ ДЕВЧОНКИ.

МОЖЕТ, ЭТО КАК РЕЛИГИЯ – УЕДИНЕНИЕ, ПОКЛОНЕНИЕ ИСТОЧНИКУ ЖИЗНИ, МАТЕРИ, ЖЕНЩИНЕ.

ЕРУНДА КАКАЯ-ТО...

Я ЛУЧШЕ ПОЙДУ.

ДА ВСЕ ЖЕ ПРОСТО! ПОСЛУШАЙ. ДЛЯ МЕНЯ ЕСТЬ ВЕЩИ ВАЖНЕЕ МЕНЯ САМОГО И МОЕГО МУЖСКОГО ЭГО.

ЕСТЬ ТЫ, АЛИСА – САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ЧЕЛОВЕК В МОЕЙ ЖИЗНИ, И НАША С ТОБОЙ СВЯЗЬ. ОНА ВАЖНЕЕ МЕНЯ. ЕСТЬ МНОГО ВЕЩЕЙ ВАЖНЕЕ МЕНЯ И ТЕМ БОЛЕЕ ЛЮБЫХ МОИХ ПОПЫТОК НАПОМИНАТЬ ОКРУЖАЮЩИМ О СВОИХ ГЕНДЕРНЫХ ОСОБЕННОСТЯХ.

Я СОСТОЮ ИЗ ТОГО, ЧТО МНЕ БЛИЗКО. Я – ЭТО ТО, ЧТО Я ЛЮБЛЮ.

Я – ЭТО ИГРЫ. Я – ЭТО МОЕ ЛЮБИМОЕ КИНО И КНИГИ. Я – ЭТО ТЫ.

Hardware NEWS

Николай Арсеньев





ЗОЛОТОЙ СТАНДАРТ

ДЕБЮТ FSP AURUM S

БЛОКИ ПИТАНИЯ AURUM ОТ FSP – ОТНОСИТЕЛЬНО НОВАЯ СЕРИЯ КОМПАНИИ, КОТОРАЯ УЖЕ УСПЕЛА ЗАВОЕВАТЬ ШИРОКУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ.

Особенностью всех AURUM стало соответствие стандарту 80 PLUS Gold, что гарантирует высокий уровень КПД, близкий к 90%. Пришла пора представить что-то новенькое, а именно S-серию, первая модель которой обладает мощностью 550 Вт.

Изюминкой AURUM S AS-550 стал миниатюрный форм-фактор. Это классический ATX PS/2, но небольших размеров, используемый для построения компактных медиацентров. Впрочем, с новинкой от FSP уже никто не мешает собрать мощную игровую систему со взрослой графикой и многоядерным процессором.

AURUM S сочетает в себе тот же элегантный дизайн и прочную отделку Granite-Touch. Технология MIA ICTM отвечает за оптимальную производительность и непрерывный контроль за выходной нагрузкой, что обеспечивает высокую степень защиты системы. Обилие вентиляционных отверстий и эффективный вентилятор отлично отводят тепло за пределы корпуса.

Кабельная система FSP AURUM S-series AS-550 не модульная, их длины более чем достаточно, чтобы дотянуться до всех комплектующих системы в корпусе. Наверняка, кроме этой модели мы увидим и другие, ну а пока остановимся на 550 Вт. О цене БП не сообщается.

МОДНЫЙ РЕМЕЙК

ПРЕМЬЕРА КОРПУСА CM STORM SCOUT 2

С НЕДАВНИХ ПОР COOLER MASTER СТАЛА РАЗВИВАТЬ НОВЫЙ БРЕНД, ИМЯ ЕМУ – CM STORM.

Под ним можно увидеть не только мыши, клавиатуры и гарнитуры на пару с ковриками, но и геймерские корпуса. На место Scout первого поколения пожаловал Scout 2. Стал ли ремейк лучше?

CM Storm Scout 2 получил еще более футуристичный обвес и усовершенствованное металлическое шасси, которое включает две прорезиненные ручки, составляющие единое целое с экстерьером корпуса. Последняя фишка делает корпус удобным для проведения LAN-вечеринок. Форм-фактор прежний – Midi-Tower, ATX. Наш скаут готов принять на борт до девяти 120-мм вентиляторов, снабжен съемными фильтрами, которые при необходимости можно промыть. Возможности впечатляют, но в комплектации вы найдете лишь один 120-мм вентилятор с подсветкой. Внутреннее убранство включает разъемы для прокладки кабелей и легкой замены процессорного кулера. Место блоку питания отведено внизу, что становится привычным. Для организации дискового массива доступно 3x 5.25”, 7x 3.5” и 2x 2.5” (конвертация 3.5”). Возможна установка топовых видеокарт (например, GeForce GTX 690) длиной до 399 мм, но для этого придется убрать HDD-корзину. Если оставить, свободного пространства поубавится (до 287 мм).

Кнопки управления системой расположены наверху. За защитной крышкой находятся 2x USB 3.0, 2x USB 2.0 и аудиоразъемы. Габариты, вес и цена – 230x513x517.5 мм, 8.3 кг, $100.

ШИРЕ-ШИРЕ КРУГ

LG: ПЕРВЫЙ В МИРЕ ЖК-МОНИТОР ФОРМАТА 21:9

ШИРОКОФОРМАТНЫМИ МОНИТОРАМИ СЕГОДНЯ НИКОГО НЕ УДИВИШЬ, НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ СЕЙЧАС ЯВЛЯЕТСЯ ФОРМАТ 16:9, ХОТЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ 16:10 И ПО СЕЙ ДЕНЬ МНОГО, НО ЕСТЬ В ПРИРОДЕ КУДА БОЛЕЕ НЕОБЫЧНЫЕ ВАРИАНТЫ, НАПРИМЕР, 21:9.

LG Electronics имеет честь представить неординарный монитор EA93 с вышеозначенным соотношением сторон.

Среди ключевых опций диковинки функция деления экрана на четыре части (4-Screen Split) и 100% покрытие цветового пространства sRGB. Кроме этого есть такие опции, как картинка в картинке (P-i-P) и возможность разделения экрана на две части (P-b-P). В основу EA93 легла полноценная IPS-матрица с разрешением 2560x1080 пикселей. Ее яркость составляет 300 кд/м2, а динамическая контрастность – 10 000 000:1. Углы обзора по вертикали и горизонтали – 178 градусов, а скорость отклика 5 мс (G-t-G). На экране с такими пропорциями можно всецело погрузиться в игру, наслаждаться просмотром кино, да и работать с графическим или видеоредакторами одно удовольствие.



Не последнее место занимает дизайн EA93 – изящная подставка и тонкая обводка экрана придают монитору современный и технологичный вид. В корпус встроено два динамика суммарной мощностью 14 Вт. Угол наклона регулируется, есть возможность подвесить монитор на крепление. На тыльной стороне расположен хаб на 3x USB 3.0, аудиоразъемы, DVI-D, Display Port и 2x HDMI, один из которых поддерживает стандарт MHL, означающий возможность подключения мобильных устройств к EA93. Ожидаемая цена – $764.

ПЕРВЫЙ МОБИЛЬНО-СТАЦИОНАРНЫЙ

ПОЛНОРАЗМЕРНЫЙ НОУТБУК GIGABYTE P2742G

ВРЕМЯ СТАЦИОНАРНЫХ НОУТБУКОВ НЕ ПРОШЛО, И ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫПУСК ВСЕ НОВЫХ МОДЕЛЕЙ.

GIGABYTE отметилась своей моделью с Windows 8 на борту. Перед нами Full HD 17.3 дюймовый «монстр» с мощной игровой начинкой.

GIGABYTE P2742G – не самый худенький ноутбук в мире, но ему это простительно. Разработчики использовали широкоформатный ЖК-дисплей с разрешением 1920x1080 пикселей, четырехъядерный процессор Intel Core i7-3630QM с номинальной частотой 2.4 ГГц, которая способна увеличиваться до 3.4 ГГц в режиме Turbo Boost, и 4/8 Гбайт скоростной оперативной памяти DDR3-1600. Как и полагается, процессор оснащен встроенной графикой, а именно Intel HD Graphics 4000, но для игр этого явно маловато, поэтому не обошлось без дискретной карточки NVIDIA GeForce GTX 660M с парой гигабайт видеопамяти на борту. В качестве дисковой подсистемы предлагается классический винчестер емкостью до 1 Тбайт или SSD объемом до 256 Гбайт. В наличии позабытый временем оптический привод, по умолчанию предлагается Super Multi DVD±RW, опционально устанавливается Blu-Ray DVD Combo. Для связи с миром доступны GbLAN, Wi-Fi и Bluetooth 4.0, еще есть веб-камера на 2 Мпикс, пара динамиков мощностью по 2 Вт каждый, кард-ридер, пара USB 3.0, USB 2.0, eSATA, D-Sub, HDMI и аудиоразъемы. Габариты GIGABYTE P2742G – 413x277.5x17.5 мм (до 48.8 мм), вес – 3.2 кг.

АНКОР, ЕЩЕ АНКОР!

КУЛЕР ОТ THERMALRIGHT С НОВОЙ СИСТЕМОЙ КРЕПЛЕНИЯ

В ДАЛЕКОМ 2010 ГОДУ THERMALRIGHT ЯВИЛ МИРУ КУЛЕР ARCHON, ВСЕ ЭТО ВРЕМЯ ИНЖЕНЕРЫ НЕ СИДЕЛИ НА МЕСТЕ, ПОЧИВАЯ НА ЛАВРАХ, О НЕТ.

Они разрабатывали фирменную систему крепления Pressure Vault Bracket, которая дебютирует вместе с новеньким Archon SB-E X2.

Наряду с продвинутой системой крепления обновленный Archon SB-E X2 комплектуется парой эффективных 140-мм вентиляторов TY-141 с тихим ходом, совмещающими в себе впечатляющие характеристики. Каждый вентилятор вращается со скоростью от 900 до 1300 об/мин, показатель регулируется через PWM, при этом уровень шума укладывается в комфортные пределы (17-21 дБа), а поток воздуха варьируется от 28.3 до 73.6 CFM.

Использование узких ребер в радиаторе делает Archon SB-E X2 совместимым практически с любым дизайном материнской платы и памятью с высокими радиаторами. Ребра радиатора пронизывают восемь 6-мм трубок из меди, объединенных никелированным медным же сердечником. Pressure Vault Bracket дополнена специальной системой фиксации VX BTKII, совместимой как с процессорами Intel (LGA 2011/1366/1155/1156/775), так и AMD (FM1/AM3+/AM3/AM2+/AM2/939) и позволяет гибко регулировать уровень давления от ~18 кг до 31 кг.

Вес и размеры радиатора составляют 775 г, 155x53x170 мм, в снаряженном виде (с вентиляторами) – 1040 г, 155x106x170 мм. Ориентировочная стоимость – $100.





МЫШЬ В АЛЮМИНИЕВЫХ ДОСПЕХАХ

ПРОВОДНАЯ ИГРОВАЯ МЫШЬ ASUS ROG GX1000

В ПОЛКУ ПЕРИФЕРИИ ASUS СЕРИИ REPUBLIC OF GAMERS ПРИБЫЛО, ROG GX1000 – ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ С ЛАЗЕРНОЙ ПОДСВЕТКОЙ С ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬЮ ВПЛОТЬ ДО 8200 DPI И ПРОДВИНУТЫМИ ВСТАВКАМИ PTFE ДЛЯ ИДЕАЛЬНОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.

Любопытно отметить, что верхняя часть корпуса выполнена из полированного алюминия. Выглядит эффектно, но отразилось на весе подопытного, который в минимальной вариации составляет 150 г. При желании его можно нарастить (хотя куда больше!) с помощью комплектных гирек, коих в наборе пять штук весом 5 г каждая. Кроме них счастливчик получит коврик с тканевой поверхностью.

Размеры мыши умеренные (128x65.5x43.5 мм), дизайн смотрится свежо, на боковой части есть LED-индикатор профиля, кроме него подсветкой оснащено колесо прокрутки и четырехпозиционный индикатор чувствительности. Саму чувствительность можно менять в пределах от 50 dpi до 8200 dpi, при этом отдельно по оси X и Y. Вот уж есть, где разгуляться. Как вы уже поняли, основные кнопки алюминиевые, сбоку расположено еще три, но уже из пластика. Фирменный софт поддерживает до четырех профилей, студию для записи макро и ряд других полезных опций. Для связи с компьютером используется порт USB, длина кабеля – 2 метра. Для его сохранности и долговечности используется тканевая оплетка. О цене ни слуху, ни духу пока что.

НЕ БУДИ ВО МНЕ ЗВЕРЯ!

РОССЫПЬ НАБОРОВ ПАМЯТИ KINGSTON HYPERX BEAST

СЕМЕЙСТВО ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ KINGSTON HYPERX ВСЕ ШИРИТСЯ, НА ЭТОТ РАЗ СЛАВНЫЕ РЯДЫ ПОПОЛНИЛА ЛИНЕЙКА HYPERX BEAST, КОТОРАЯ ВЛИЛАСЬ В ОТРЯД PREDATOR.

Она порадует пользователей обилием конфигураций и наборов, а также емкостью и скоростью на любой кошелек.

Все наборы модулей памяти оснащены эффективным и эффектным на вид радиатором, выкрашенным в черный цвет. Любители моддинга будут довольны. Радиатор достаточно высокий, что может привести к проблемам с совместимостью с некоторыми системными платами и процессорными кулерами. Это стоит учитывать заранее.

Скоростная формула разная, есть наборы с частотой 1600 МГц, 1866 МГц, 2133 МГц и даже 2400 МГц, емкость – 8, 16, 32 или 64 Гбайт. От последнего показателя зависит комплектное количество модулей, их может быть 2, 4 или 8. Минимальный уровень задержек свойственен наборам с частотой 1600/1866 МГц и равен CL9/CL10, тогда как более скоростные собратья получили значение CL11. Стоковое напряжение варьируется от 1.5В до 1.65В.

Наборы оптимизированы для работы с чипсетами Intel P55, H67, P67, Z68, H61, X79, Z77 и AMD A75, A87, A88, A89, A78, E35. Совместимость с профилями Intel XMP, разумеется, есть. Каждый модуль перед попаданием в магазины тестируется, гарантия как обычно Lifetime. Всего доступно 17 вариантов наборов.



9
ОЦЕНКА

цена: 14 500 руб.

HIS 7970 IceQ X² Turbo 3GB

Кажется, представлять столь популярное решение смысла нет, но мы все-таки сделаем это. Одночиповый «король» линейки Radeon HD 7XXX, гигант рендеринга и все такое прочее, AMD Radeon HD 7970. Давайте же скорее рассмотрим характеристики нынешнего флагмана AMD в сравнении с предыдущим – AMD Radeon HD 6970. Во-первых, отметим переход на новый техпроцесс – 28 нм против устаревших 40 нм. Это помогло «красным» разместить на четверть потоковых процессоров больше: у AMD Radeon HD 6970 их было 1536, у AMD Radeon HD 7970 стало 2048. Также стало больше TMU, а вот число блоков растеризации осталось прежним. Неизменной осталась и частота памяти, у нынешнего и у эксфлагмана она находится на уровне 5500 МГц. Но зато объем памяти возрос до 3072 Мбайт, разрядность шины – с 256 бит до 384 бит. Ну и наконец, ядро стало работать «быстрее» на 45 МГц.

Теперь давайте обратимся к HIS H797QMT3G2M. Как вы уже сами догадались, видеокарта не референсная. О присутствии оригинального охлаждения говорит внешний вид, а о заводском разгоне – приставка Turbo в названии карты. Частота ядра поднята аж на 12%, или, если угодно, на 125 МГц. Память почти на столько же, то есть ровно на сотню, правда, по отношению к изначальным 5500 МГц это менее двух процентов.

Многие помнят видеокарты HIS по их бирюзовой раскраске, напоминающей волны, омывающие какой-нибудь райский пляж, но в этот раз кулер выглядит гораздо агрессивнее. Черный, с серебристой вставкой посередине, кожух прикрывает алюминиевый радиатор с медным основанием и пятью тепловыми трубками. Охлаждается все это железо с помощью двух вентиляторов, лопасти которых отдаленно напоминают крылья летучей мыши. СО показала себя в работе очень тихой, причем «волосатому бублику» FurMark не удалось нагреть чип даже до 70 градусов.

I/O панель ничуть не изменилась и, как и у эталонной видеокарты, оснащена одним DVII, одним HDMI и двумя Mini DisplayPort. Длина видеокарты составляет 311 мм, не забывайте об этом, выбирая корпус под новую систему.

В коробке с HIS 7970 IceQ X² Turbo 3GB мы нашли только переходник с DVI на DSub, диск с драйверами и мостик CrossFireX. Подводя итоги, нужно сказать, что видеокарта получилась и производительной, и тихой – каждый фанат AMD готов отдать за нее многое. Радость использования может омрачить только маленькое, но все же доказанное нашими тестами преимущество NVIDIA GeForce GTX 680.

info

Частота ядра: 1050 МГц
Эффективная частота памяти: 5600 МГц
Тип и объем памяти: GDDR5, 3072 Мбайт
Шина: 384 бит
Интерфейсы: 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI, 1x Dual-link DVI-I
Габариты: 150x42x311 мм



9
ОЦЕНКА

цена: 12 500 руб.

Palit GeForce GTX 670 JetStream (2048MB GDDR5)

NVIDIA GeForce GTX 670 – дорого, мощно, что тут еще добавить? Давайте пройдемся по характеристикам и все узнаем сами. Видеокарта основана на чипе GK104 архитектуры Kepler – том же, что используется и в NVIDIA GeForce GTX 680. Но последняя обладает 1536ю ядрами с частотой 1006 МГц, а в «шестьсот семидесятой» уже 1344 процессора, работающих на частоте 915 МГц. Частота, тип памяти, ее объем и разрядность шины остались прежними – и слава богу. Это все те же 2048 Мбайт GDDR5 памяти, действующих на частоте 6008 МГц, «общающихся» с видеоядром через 256-битную шину. Интересно, что и у AMD Radeon HD 7950, и у NVIDIA GeForce GTX 580 ширина шины составляет 384 бита, но это не делает их более производительными, нежели NVIDIA GeForce GTX 670. Не зря же говорят, что «не в размере дело».

Перейдем теперь непосредственно к нашей героине. Эта видеокарта разогнана еще на конвейере завода, причем ровно до 1006 МГц, то есть до уровня следующей по старшинству модели. Не осталась в обиде и память, получив дополнительные 100 МГц. Не зря в названии присутствует громкое слово Jetstream, ох, не зря... Но что насчет охлаждения для этой «горячей штучки»? Кулер у платы свой, оригинальный. Все классически: два вентилятора охлаждают радиатор, которому отводить тепло от чипа помогают три тепловые трубки (они спрятаны под кожухом и в глаза не бросаются). Специально для любителей всего веселого, яркого и светящегося оба вентилятора оснастили синей подсветкой. Работает система охлаждения тихо, внимание к себе привлекает только с эстетической точки зрения, а между тем видеочип нагрелся в нашем температурном тесте до 78 градусов.

Никаких экспериментов с I/O панелью видеокарты инженеры Palit производить не стали, все осталось как есть. А именно один разъем DVII, один DVID и по одному полноразмерному HDMI и DisplayPort.

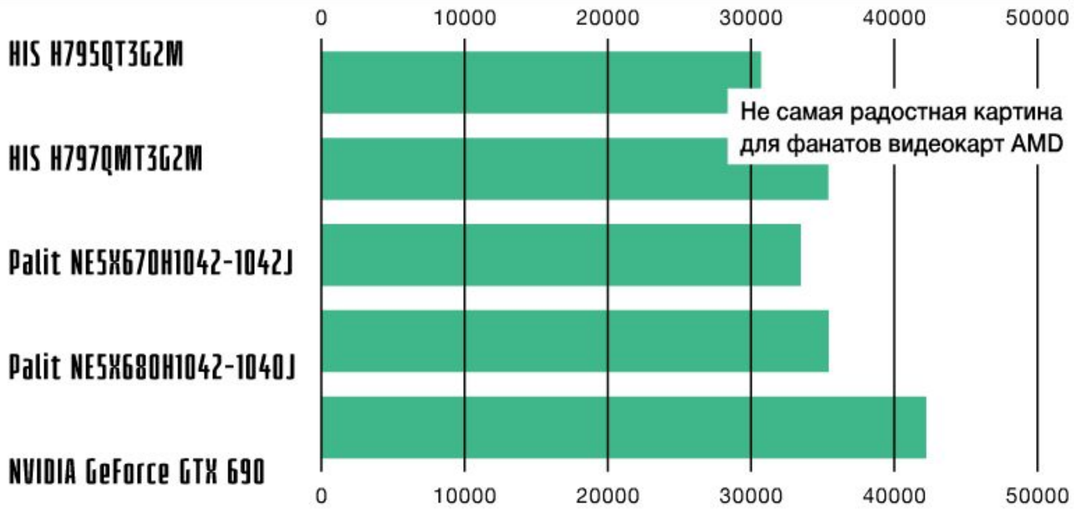
В коробке с платой мы обнаружили переходники с HDMI на DVI, с DVI на DSub, с Molex на 8pin. Все как всегда, никаких бесплатных приятных бонусов.

Что ж, иметь в своем распоряжении «младшую сестренку» NVIDIA GeForce GTX 680, да еще и тихо работающую на ее же частотах, определенно стоит. Если вы фанат игр, конечно. Тем более, цена на нее умудрилась упасть за время написания статьи и сделать Palit GeForce GTX 670 JETSTREAM еще более привлекательной.

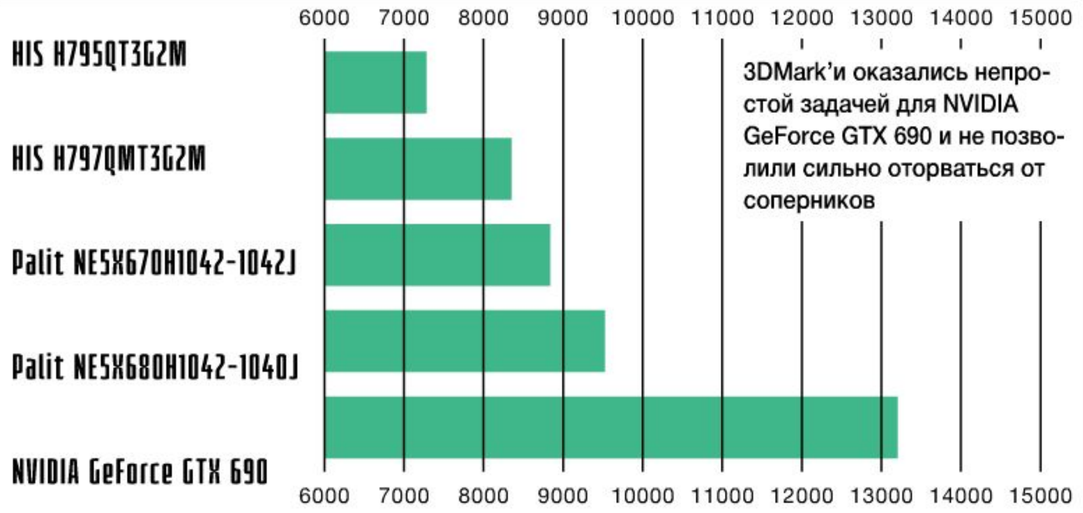
info

Частота ядра: 1006 МГц
Эффективная частота памяти: 6108 МГц
Тип и объем памяти: GDDR5, 2048 Мбайт
Шина: 256 бит
Интерфейсы: 1x Dual-link DVI-I, 1x Dual-link DVI-D, 1x HDMI, 1x DisplayPort
Габариты: 112x247 мм

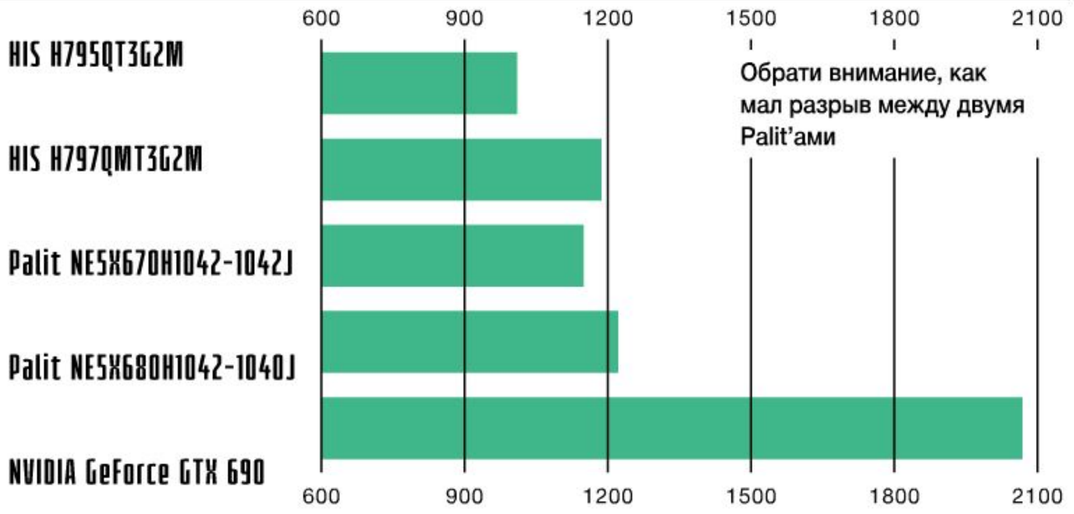
3DMark Vantage (GPU), performance:



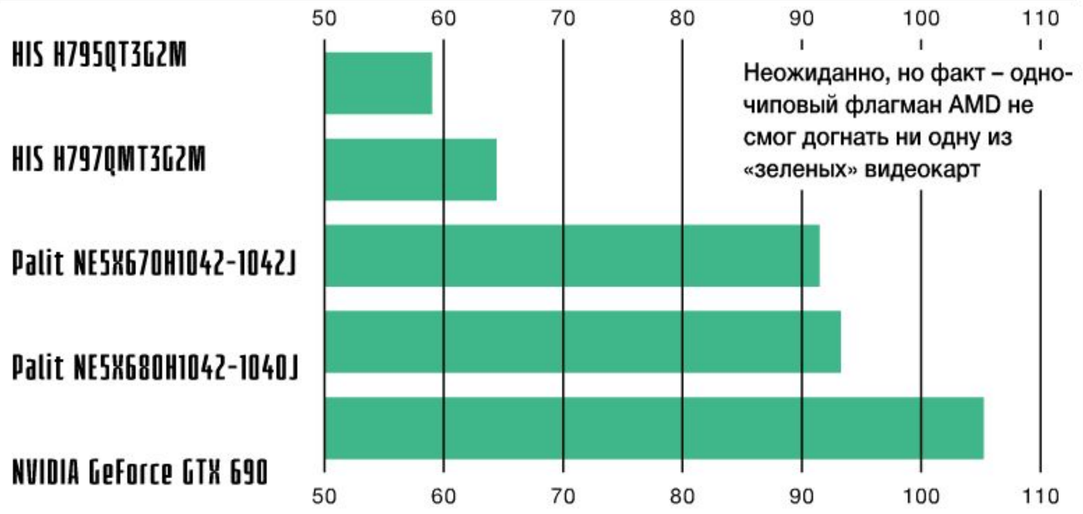
3DMark 11, performance:



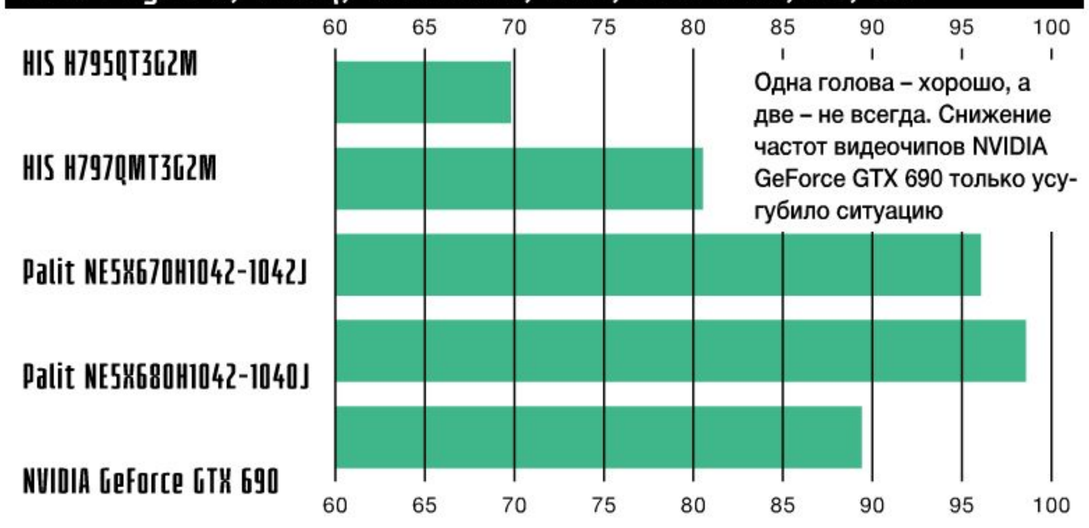
Heaven 3.0, DirectX 11, Extreme tess, 1920x1080, 8AA, 16AF:



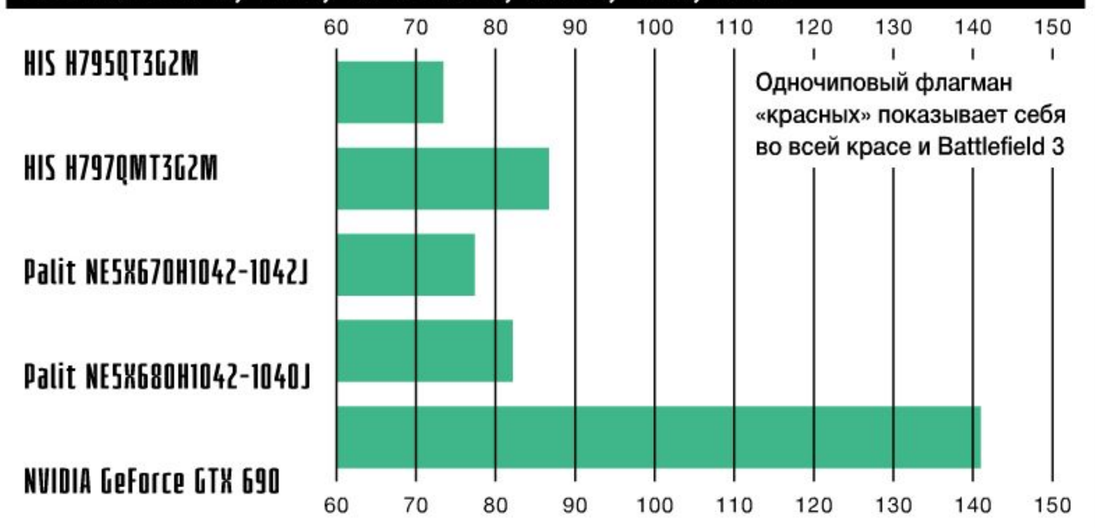
The Elder Scrolls V: SKYRIM, DirectX 10, 1920x1080, Ultra, 8AA, 16AF:



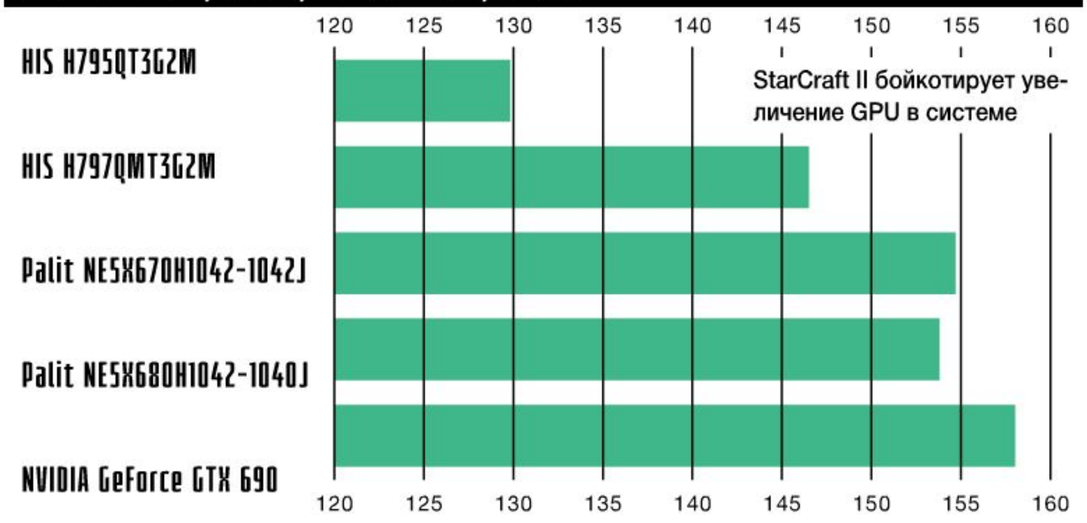
Max Payne 3, MaxQ, 1920x1080, DX11, Max Tess, AA, AF:



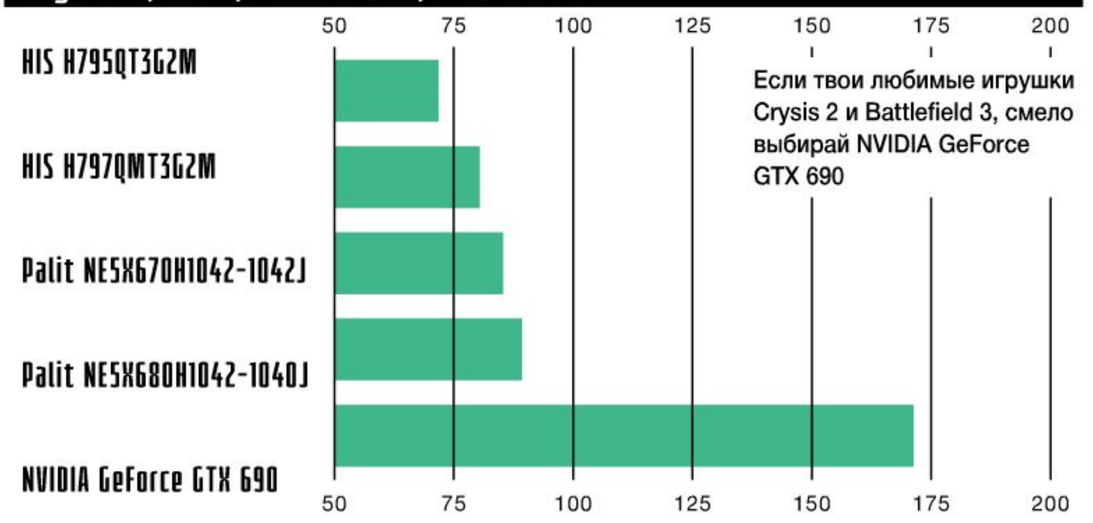
Battlefield 3, DX11, 1920x1080, Ultra, 4AA, 16AF:



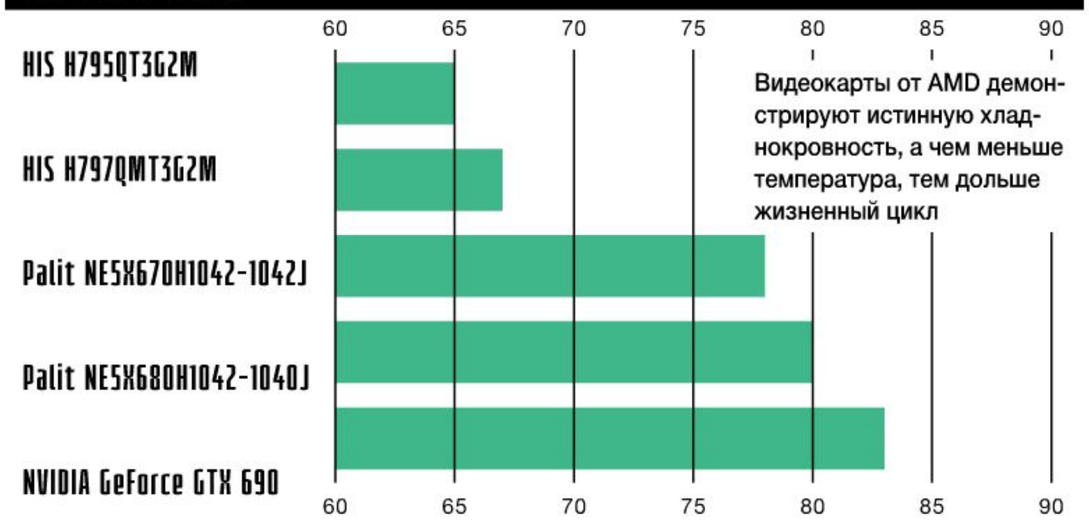
StarCraft II, DX10, 1920x1080, Ultra:



Crysis 2, DX11, 1920x1080, Extreme:



FurMark 1.9.2:



WHO IS WHO

Без лишних слов лести, барабанной дроби и фейерверка мы объявляем победителей сегодняшней «гонки». Разогнанная, очень тихая и самая мощная из всех ускорителей с одним процессором в нашем тесте, Palit NE5X680H1042-1040J заслуженно получает награду «Выбор редакции». А приз «Лучшая покупка» отходит видеокарте HIS H795QT3G2M. Надо заметить, что она продемонстрировала отменную «хладнокровность», поэтому ее не так страшно будет использовать в далеко не идеально проветриваемом корпусе, в отличие от прочих участников теста.

Николай Арсеньев



Logitech G600 MMO Gaming Mouse

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЫШИ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ MMO/RTS



Когда-то давно играть приходилось с помощью одной лишь клавиатуры, и никто не жаловался. Но появление компьютерных мышек было неизбежно, в секретных лабораториях Xerox работа кипела. Первопроходцы были очень простыми и обходились-то двумя, а иногда одной кнопкой. Эволюция была стремительной, добавилось колесо прокрутки, боковые кнопки, а дальше пошло-поехало.

Многие игры используют для управления персонажем десятки клавиш, раскидать весь функционал в «шаговой» доступности от стрелок или WASD-связки – задачка не из простых, к тому же частенько приходится прибегать к комбинациям клавиш. С недавних пор производители мышек начали выпускать модели с обилием дополнительных клавиш, основная часть которых приходится на боковую панель. Казалось бы, что тут можно еще придумать, но Logitech кое-что придумала и выпустила свою мышь.

Начнем издалека, G600 по размерам выдалась крупной и относительно тяжелой моделью, что, впрочем, не мешает ей оставаться удобной, спасибо эргономичной форме и паре широченных подошв с низким коэффициентом трения. Но вот поднять мышь парой пальцев проблематично, ухватиться не за что. Длина кабеля – типичные 2 метра, для его защиты используется проверенная временем тканевая оплетка.

Благодаря своим размерам, на G600 можно водрузить всю кисть и сделать это с комфортом. К некоторым новациям нужно адаптироваться, например, на правой основной кнопке дело не заканчивается, далее находится G-Shift. Первое время так и подмывает случайно нажать ее безымянным пальцем. Немного терпения и времени, и она сослужит виртуальному бойцу хорошую службу – G-Shift отвечает за удвоение значений остальных клавиш мышки, а их не мало! Сбоку расположено 12 клавиш, разбитых на два блока с разными углами наклона. Решение существенно упрощает адаптацию к ним, не придется лишний раз смотреть и проверять, на тот ли ряд клавиш попал палец. Если затруднения все же есть, на помощь прибежит яркая RGB-подсветка. Кстати, один из встроенных профилей мыши использует G-Shift для переключения чувствительности сенсора. По умолчанию его значение равно 1200 dpi, зажимаем кнопку, и оно снижается до 400 dpi – переключение происходит молниеносно и незаметно, пригодится при необходимости прицелиться с ювелирной точностью.

Основные кнопки отлично срабатывают и в меру чувствительны, колесо прокрутки скромное на вид, но практичное и удобное. Прокручивается четко, но не жестко, кроме клика умеет наклоняться в стороны. По умолчанию эти действия отвечают за функции вперед и назад. Чуть позади находится пара дополнительных кнопок.

Используя Logitech Gaming Software, можно настроить профили, назначить разные подсветки для каждого из них, записать макро, изменить чувствительность сенсора, функциональность кнопок и прочее, прочее. G600 оснащена встроенной памятью на три профиля, но стоит учитывать, что возможности настроек «бортовых» профилей ограничены, поэтому рекомендуем сразу перейти к профилям, хранимым на компьютере. Они предоставят доступ к куда большему арсеналу настроек, среди которых и привязка профиля к запуску приложения. **СИ**

info

Тип датчика: оптический с лазерной подсветкой
Разрешение сенсора: 200-8200 dpi (шаг 50 dpi)
Частота опроса: 125-1000 Гц
Количество кнопок: 20 (программируемые)
Встроенная память: Есть
Интерфейс: USB 2.0
Длина шнура: 2.0 м
Габариты: 118x75x41 мм
Вес: 133 г

Цена: 3 000 руб.

+	-
качественное и практичное исполнение, продвинутый сенсор	довольно высокий вес
дополнительный блок клавиш и функция G-Shift	не подойдет обладателям небольшой руки
память на три профиля, гибкие настройки софта	

ВЫВОДЫ

Знакомство с Logitech G600 получилось кратким, но продуктивным. Мышь ладно скроена и щедро одарена разработчиками дополнительным функционалом. Речь не только о боковом блоке клавиш, но и о колесе прокрутки с поддержкой наклонов, кнопке G-Shift, продвинутом софте и регулируемой RGB-подсветке. Все это делает мышь эффективным «оружием» в виртуальных битвах и не менее полезной в традиционных приложениях.

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ
ОБРАЩАЙТЕСЬ
8-800-200-3-999

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю крестиком



6 номеров 564 р.
12 номеров **1105 р.**

Хакер



6 номеров 1260 р.
12 номеров **2200 р.**

Свой Бизнес



6 номеров 900 р.
12 номеров **1720 р.**

Все кино



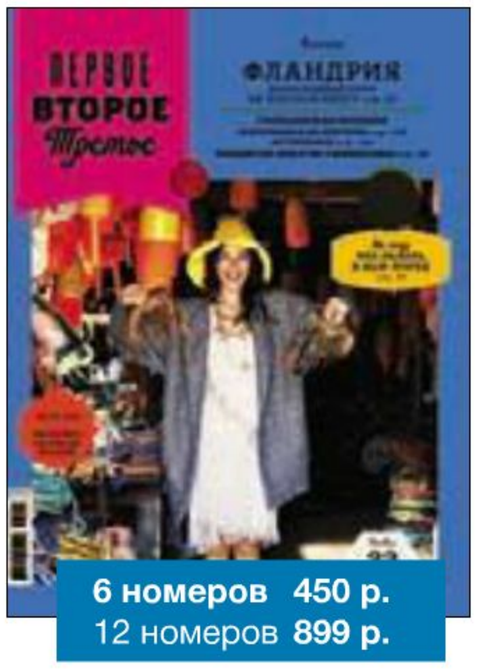
6 номеров 1260 р.
12 номеров **2310 р.**

Фотомастерская



6 номеров 758 р.
12 номеров **1420 р.**

Первое Второе Третье



6 номеров 450 р.
12 номеров **899 р.**

Железо



6 номеров 1260 р.
12 номеров **2200 р.**

Т3



6 номеров 960 р.
12 номеров **1740 р.**

Хулиган



6 номеров 890 р.
12 номеров **1630 р.**

Тюнинг автомобилей



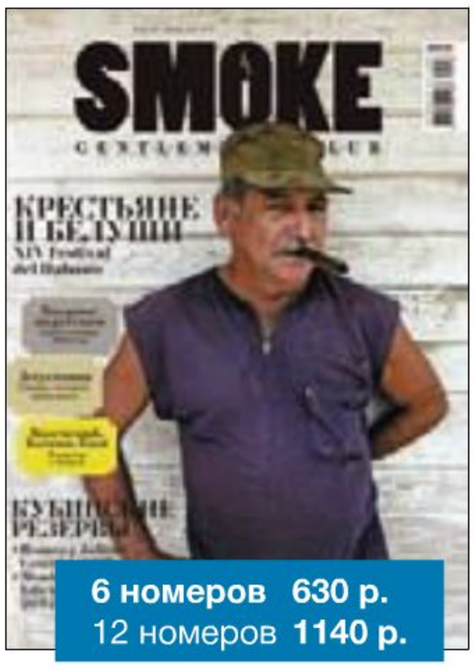
6 номеров 1300 р.
12 номеров **2300 р.**

Total Football



6 номеров 1260 р.
12 номеров **2200 р.**

Smoke



6 номеров 630 р.
12 номеров **1140 р.**

РЕКЛАМА

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ

CATHERINE

CATHERINE

Косплеер: Iscariot_Elian
Любимые игры: Sengoku Basara, Silent Hill, Devil May Cry, Shadow of the Colossus
Кем сделан костюм: Ocasa
Фотограф: Таисия Tis Флягина